

التكييف في ترجمة أدب الطفل المسموع والمرئي

Adaptation in translation of Audiovisual children's literature

د. أحلام حال¹، د. محمد لصهب

جامعة مصطفى اسطمبولي معسكر (الجزائر)، ahlem.hal@univ-mascara.dz

جامعة مصطفى اسطمبولي معسكر (الجزائر)، mohamed.lashab@univ-mascara.dz

تاريخ الاستلام: 2023/04/26 تاريخ القبول: 2024/01/13

ملخص:

أدب الطفل هو الأدب الذي ترعرع بين صفحاته جل أطفال العالم سواء كان مكتوباً (قصص) أو مسموعاً (حكايات) أو مرئياً (رسوم متحركة). وبما أن طفل اليوم هو رجل الغد ينبغي على المترجم تبني عدة استراتيجيات أثناء نقل النص من ثقافة إلى ثقافة أخرى لعل أبرزها: التصرف الذي يعرف بإعادة الكتابة، والذي نسميه حين نتناول أدب الأطفال بحرية التلاعب بحيث يمكن للمترجم تغيير أو توسيع أو تقليص النص بحذف مقاطع وإضافة أخرى شرط المحافظة على روح النص الأصل.

وهذا ما نسميه بالتكييف عندما يتعلق الأمر بأدب الطفل المسموع والمرئي مثل الرسوم المتحركة التي تتطلب تكييفاً ورقابة، وحتى ألعاب الفيديو لأنهما موجهان بالدرجة الأولى لأطفال صغار.

الكلمات المفتاحية: الترجمة، أدب الطفل، الإبداع، المترجم، التكييف.

Abstract:

Children's literature is any literature that is enjoyed by children, it comprises those books written and published for young people who are not yet interested in adult literature.

The genre encompasses a wide range of works, including acknowledged classics of world literature, picture books and easy-to-read stories written exclusively for children, and fairy tales, lullabies, fables, folk songs, and other primarily orally transmitted materials.

The translator of literary texts intended for children has recourse to several strategies such as: translation, adaptation, reformulation, censorship, modification.

¹ المؤلف المرسل: أحلام حال

In this paper, we offer an analysis on professional and linguistic aspects of audiovisual children's literature, we depict a generalized outline of this discipline.

Key words: children's literature, audiovisual, culture, adaptation, translation.

1. مقدمة:

لقد ألغت الترجمة الحدود الجغرافية بين البلدان في جميع المجالات لاسيما الأدب، والترجمة الأدبية هي التعبير اللغوي والأدبي عن تباعد بين ثقافتين، وعن اختلاف بينهما، ولا تعني الترجمة الأدبية نقل نص من لغة /ثقافة إلى لغة /ثقافة أخرى فحسب بل نقل نص من منظومة أدبية إلى منظومة أدبية أخرى.

وللترجمة الأدبية عموما وأدب الطفل خصوصا إشكاليات عديدة، ومتنوعة لعل أبرزها التقنيات المستعملة أثناء هذه العملية الإبداعية، نحاول من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء حول الإبداع في ترجمة أدب الطفل والدور الذي يلعبه المترجم من خلال اعتماده، وتبنيه لتقنيات معينة، وسنرصد كذلك في الجانب التطبيقي من البحث أمثلة عن نصوص أصلية وترجمتها. ونهدف من خلال ذلك إلى الإبداع الذي يتمثل في تكييف العمل الموجه للطفل بحيث اعتمدنا في دراستنا هذه على المنهج الوصفي التحليلي.

2. مفهوم أدب الطفل:

أدب الطفل هو الأدب الذي ترعرع بين صفحاته جل أطفال العالم سواء كان مكتوبا (قصص) أو مسموعا (حكايات) أو مرثيا (رسوم متحركة)، "ويعد أحد الوسائل الأساسية لتنمية الطفل من مختلف الجوانب العقلية والنفسية والاجتماعية" (01) (حاجي مريم ، 2015، ص 04).

ولعل من أهم خصائصه:

- المواضيع : التي يري الطفل نفسه فيها.
- اللغة : سهلة قابلة للإدراك.
- الخيال : الذي يفاجئ.
- المغامرة : التي تتزايد حسب دروب الحياة.
- البطولة : الكفاح من أجل عالم أفضل.
- الأمل : يحافظ و يشجع على الحياة. (02) (حديد حسيب إلياس، 2013، ص 177)

3. ترجمة أدب الطفل:

تعد المرحلة الأولى من مراحل الترجمة الأدبية عموماً مرحلة استيعاب النص الأدبي وتفسيره، وهي عملية لا

يقوم بها المترجم من فراغ، بل انطلاقاً من أفقه الثقافي والفكري (03) (السيد غسان ، 2007، ص 68) والترجمة

الأدبية "فن بقدر ما هي مهارة وعلم" (04) (بيوض إنعام ، 2003، ص 39).

وعلم له أسسه ونظرياته و فن في الوقت نفسه لأنها عملية إبداعية، ويبدع المترجم فيها باعتباره "الإبداع

أصبل في شخصيته أكثر مما هو مكتسب" (05) (السيد غسان ، 2007، ص 66)، ونعطيه صفة المبدع لأنه

يعيد إنتاج نص جديد، ويعطيه من روحه أشياء كثيرة، ولأننا عندما نريد أن نحكم على الترجمة الأدبية فإننا نحكم

على الصورة الأدبية والجمالية.

هذا ما أكدته إنعام بيوض قائلة: "يجب أن لا ينسى المترجم وظيفته الأدبية للنص الأدبي، ألا وهي الوظيفة

الجمالية" (06) (بيوض إنعام ، 2003، ص 39).

وبما أن طفل اليوم هو رجل الغد نحتاج دوماً إلى سؤال أنفسنا: لِمَن يوجه النص؟ بطبيعة الحال ستكون

الإجابة: النص موجه للأطفال، لذا فإن كتابة أدب الطفل هي كتابة للطفل، وترجمة أدب الطفل هي ترجمة للطفل

كذلك.

كما يحدّد بورتينين أنه على المترجم ألا ينسى الصفات المميّزة للقراء الصغار: استيعابهم وقدرتهم على القراءة،

تجربتهم ومعرفتهم، (07) (نوح إبراهيم) لكي يتجنّب الوصول إلى ترجمة غير ممتعة ينفر الأطفال من قراءتها.

وينبغي على المترجم تبني عدة استراتيجيات أثناء نقل النص من لغة إلى لغة أخرى تتجلى في التصرف الذي

تسميه ريتا أوتينين بإعادة الكتابة لقراء اللغة الهدف (08) (نوح إبراهيم)، وترجمة الأدب أساساً هي إعادة كتابة أو

صياغة في لغة أخرى.

3.1. التصرف:

التصرف أو ما يعرف في المجال السمعي البصري بالتكليف الذي يسميه زوهار شافيت حين يتناول أدب

الأطفال بحرية التلاعب، وعلى حسب هذا الأخير أنه بوسع المترجم تغيير أو توسيع أو تقليص النص بحذف مقاطع

وإضافة مقاطع أخرى شرط المحافظة على روح النص الأصل. (09) (السيد غسان، 2007، ص75) لكي يصبح

النص ملائماً ومفهوماً للطفل.

وتؤكد زينة ساذرلاند أن ما يكون صعباً بالنسبة للبالغ قد يشكّل حاجزاً حقيقياً بالنسبة للطفل،

كالكلمات الغامضة والمصطلحات المبهمة والجمل المعقدة (10) (السيد غسان، 2007، ص77) لذلك دعت

للتصرف في ترجمة أدب الطفل من خلال خلق نصّ جديد ومألوف بدلاً من الترجمة.

مثال: Sage comme une image

لو ترجمت حرفيا تكون كالأتي: حكيم كالصورة، فهل يعقل أن نشبه شخص حكيم رزين ذو عقل بالصورة، لابد من التصرف أثناء نقل هذه العبارة.

ويضيف نيكولايف، أن الأهم في ترجمة أدب الطفل هو أخذ مسائل التلقي واستجابة القارئ بعين الاعتبار، يجب أن يكون الأطفال قادرين على «تقبل الكتاب والاستفادة منه» (11) (نوح إبراهيم).

وعليه يلعب المترجم دورا محوريا في عملية الترجمة، فهو كاتب مبدعا للنص المترجم مما يتطلب منه التصرف و"إعادة خلق نص جديد، وكل شيء مسموح له شريطة إعطائه روح النص نفسها" (12) (حديد حسيب إلياس ، 2013، ص208)

ويعتبر بيتر نيومارك هذا الأسلوب ترجمة حرة لأنه يتيح للمترجم إمكانية التصرف أثناء الترجمة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف، بحيث يتم إنتاج نص مغاير من ناحية الشكل و المضمون بمعنى عكس الترجمة الحرفية بحيث ترجم الكيلاني :

Un être en chair ب: كائنا من لحم ودم في قصة: Le petit chaperon rouge، لو ترجمت حرفيا تكون كالأتي: كائن من لحم الإنسان. ويعتمد على هذه التقنية بكثرة أثناء دبلجة الرسوم المتحركة (13) (Mark Peter New, 1988, p46)

3.2. التكييف:

ويلجأ المترجم إلى التكيف عندما يتعلق الأمر بأدب الطفل المسموع والمرئي مثل: الرسوم المتحركة التي تتطلب

تكيفاً ورقابة، وحتى ألعاب الفيديو لأنهما موجهان بالدرجة الأولى لأطفال صغار. وحضي هذا النوع من أدب

الطفل المسموع والمرئي بالانتشار الواسع و السريع لأنه يمزج بين أربعة دراسات: "اللغة والصوت والصورة والحركة".

لذلك ينبغي أن يأخذ المترجم المهارات اللغوية للطفل بعين الاعتبار لأن البرنامج يستهدف الطفل مشاهداً، فيجب أن تتسم لغته بالبساطة والوضوح والابتعاد عن كل ما هو مبهم، و"للمترجم حق الاختيار بين الفصحى و الدارجة شريطة عدم توظيف اللغة الراقية التي تفوق قدرات الطفل في فهم القصص" (14) (سعاد قرقابو عبد الوهاب، 2015، ص175).

وهو عملية دقيقة و فردية، و تعتبر ترجمة حرة ترجع للمترجم الذي بإمكانه تغيير عنصر شريطة إصال

المعلومة التي تم تكيفها على حسب ثقافة المتلقي.

"Tradaptation : mot valise ; formé a partir des mots : « traduction » et « adaptation », est un néologisme qui désigne parfois cette stratégie de traduction".(15) (Delisle Jean, 1999, p8).

هذا ما يعني: "التكيف الترجمي كلمة عامة مركبة من كلمتين: "ترجمة" و "تكيف"، وهي كلمة جديدة تعني إستراتيجية خاصة بالترجمة".

ويقول محمد هاشم الحديدي: "التكيف يعني التصرف في النص مع عدم تغيير المعنى العام للنص الأصلي:

تلخيصه أو تفصيله أو إعادة ترتيب أجزائه أو تعديله بحذف التكرار والزيادات التي لا تدخل في بناء الفكرة الرئيسية للنص" (16) (الحديدي محمد هاشم ، 2010، ص 37)، أو بمعنى آخر استبدال حقيقة سوسيوثقافية موجودة في النص الأصل بحقيقة سوسيوثقافية خاصة بلغة الوصول، ويتعدى التكيف النص المترجم بل حتى على مستوى الشخصيات أو البنى الزمانية أو المكانية (17) (ماري ميشيل وجورنو تيريز ، 2009، ص 03)، وحتى الديكور و البدلات، ويشمل كذلك النصوص المسرحية والإشهارية وحتى الرسوم المتحركة.

ويتم ذلك عن طريق إخضاع النص إلى تكييف كلي نظرا لاختلاف الثقافات بين الغرب والعرب، وبتسليط رقابة عليا و أخلاقية بوضع مخطط علمي يدرس متطلبات الطفل، فجّل المترجمون يقدمون مفاهيم غريبة للطفل العربي كما هي، وقد تسهم هذه الأفكار في تنمية مخيلة الطفل وتزعزع عقيدته ودينه وعاداته وتقاليده.

champomy وهي نوع من الخمور بدون كحول، ونجدها بكثرة في الرسوم المتحركة، مما يتطلب من المترجم الابداع باستبدال هذا المصطلح بنوع من أنواع العصير على سبيل المثال.

4. الرقابة:

وتعرف الرقابة كآلآتي:

“Censorship is a coercive and forceful act that blocks, manipulates and controls cross-cultural interaction in various ways” . (18) (Baker Mona and Malmkj R Kristen, 2001,p28) .

يعني ذلك: أنها فعل يعيق التفاعل بين الثقافات، وهذا ما يتوافق مع رأي إيف غامبي (Yves Gambier)

في أنها تقيّد حرية التعبير عن طريق المنع الكلي أو الجزئي:

“Limitation de la liberté d’expression par l’interdiction totale ou partielle de la diffusion d’une œuvre d’une publication ou d’une idée”. (19) (Gambier Yves, 2002, p202).

ويعرف معجم المصطلحات السينمائية مصطلح الرقابة كالتالي: "حق لدولة ما في إلقاء النظر على الإنتاج

الثقافي، ويمكن أن تتخذ شكل انتقاد بسيط أو شكل المنع تبعا للأماكن والعهود والأنظمة السياسية". (20)

(ماري ميشيل وجورنو تيريز ، 2009، ص 14).

وجاء على لسان فرانشيسكا بيلاني (Francesca Billiani) :

" Censorship is a coercive and forceful act that blocks , manipulates and controls cross- cultural interaction in various ways".(21) (Francesca Billiani,2009, p28).

وبالتالي: " الرقابة فعل إكراهي يعيق التفاعل بين الثقافات".

5. الأقلمة:

يرى جل الباحثين في حقل ترجمة ألعاب الفيديو أن الأقلمة (localization) هو المصطلح الأنسب لهذا النوع من الترجمات.

تقول إيليزابيث بسهاوس (Elizabeth Bushouse) في هذا الصدد:

« Considering the extended role of the translator in Video game translation, and the amount of non linguistic changes made during the process, most people would be calling it localization instead, according to the western view of translation» (22) (Bushouse Elizabeth, 2005, p81)

هذا ما يعني: " دور مترجم ألعاب الفيديو يكمن في أقلمة ما هو غير لساني بحيث يفضل جل العاملين في هذا الحقل مصطلح الأقلمة بدلا من مصطلح الترجمة ".
وتضيف فرننذر كوستالس (Fernandez Costales):

« Video games create a polysemiotic and multimodal environment where the player interacts with the game system via different communication channels»
(23) (Costales Alberto Fernandez, 2012, p390)

إذا : " ألعاب الفيديو وليدة بيئات سيميائية متعددة بحيث يكون اللاعب فيها متفاعلا مع طبيعة اللعبة من خلال قنوات التواصل المختلفة".
ونجد في مفهوم آخر مايلي:

« Video Game translation (VGLOC) a modality of translation which shares a number of features with other specialized translation and localization modalities» (24) (Diaz Cintas jorge and Anderman Gunilla, 2009 ,P185).
يعني ذلك "ترجمة ألعاب الفيديو شكل من أشكال الترجمة التي تتقاسم عدة ميزات مع أشكال الترجمات المتخصصة وأشكال الأقلمة".

6.دراسة تطبيقية:

6.1. ترجمة بعض عناوين الرسوم المتحركة:

Simpson ترجم به: آل شمشون.

Captain Tsumbaa ترجم به: كابتن ماجد.

Charlie and Lola ترجم به: وسام ودلال (سمة عربية).

Every body loves Donald ترجمت به: افتح ياسمسم.

Frozen ترجم به: ملكة الثلج (تصرف المترجم/ تكيف على حسب ثقافة المتلقي).

Il était une fois..... La vie ترجمت به: كان يا ما كان..... الحياة (مكافئ)

Tarzan ترجم به: طرزان (Transliteration) إيجاد لكل حرف مقابلا في اللغة الهدف.

Rango ترجم به: رانجو (Transcription) الحفاظ على نفس أصوات اللغة الأصل.

وكانت ترجمة «أليس في بلاد العجائب» ناجحة مقارنة بالترجمات السابقة: « ماذا وجدت أليس

هناك» 1871، و«مغامرات أليس تحت الأرض» 1886.

العنوان الأصلي باللغة الإنجليزية Alice's adventures in wonderland ترجم إلى اللغة الفرنسية به:

Les Aventures d'Alice au pays des merveilles نجد له عدة ترجمات نحو اللغة العربية:

➤ ماذا وجدت أليس هناك

➤ مغامرات أليس تحت الأرض

➤ أليس في بلاد العجائب

نجد أيضا ترجمتين لعنوان الرسوم المتحركة:

Les aventures de Tintin : Tintin et le temple du soleil

" تان تان وسجناء الشمس " و " تان تان في معبد الشمس " .

6.2. ترجمة بعض عناوين الرسوم المتحركة:

اقتبسنا من سلسلة " تان تان " بعض الأمثلة للمقارنة بين الأصل والهدف:

Tintin ترجم به: تان تان.

Milou ترجم به: ميلو.

وهي أسماء لأبطال القصة، أبقى المترجم عليها أثناء النقل من لغة إلى لغة أخرى.

في حين تم ترجمة: Dupon et Dupont بالأخوة : تمسون و تمسون

و le professeur tournesol ب: البروفسور كالكولس.

هذا ما يعني أن المترجم عمل على تكييف هذه الأسماء.

ترجمت Nous avons raté notre entrée ب: إن الدرج أملس.

اعتمد المترجم على ترجمة الصورة (المشهد) ما يعرف في مجال الترجمة السمعية البصرية ب: "Screen play"،

ففي الجملة الأصلية يتحدث الشرطيان عن فشلهما في الصعود في الدرج، لكن المترجم شرح سبب سقوطهما.

ترجم أيضا: A deux heures de marche après le pont ب: أنه خلف الجسر 10 ساعات

مشيا على الأقدام.

الفرق واضح هنا 10 ساعات ترجمت بساعتين لكن مشيا على الأقدام، أبدع بحد كبير أثناء ترجمته لهذه

الجملة لأن المتلقي الهدف يقدر المسافة بالمشي على الأقدام.

كما ترجم: Milou va vous montrer le chemin ب: اتبعوا ميلو.

نجد في الجملة الأصلية خمس كلمات وكلمتين في الجملة المترجمة، هذا ما يعني أن المترجم قام بتقليص عدد

الكلمات محافظا في ذلك على المعنى نفسه.

6.3. ترجمة أنشودة frère jack :

6.3.1. اللغة الأصل الفرنسية:

frère jack frère jack
dormez vous dormez vous
sonnez les matines
sonnez les matines
ding dang dong
ding dang dong

6.3.2. الترجمة إلى العربية الفصحى:

دق الجرس دق الجرس

اسمعو اسمعو صوته جميل

صوته جميل دينغ دانغ دونغ

6.3.3. الترجمة إلى الدارجة التونسية:

خويا صالح خويا صالح

ترقدشي ترقدشي

أدن الآذان أدن الآذان

دينغ دانغ دونغ دينغ دانغ دونغ (25) (عيسوي صباح عبد الكريم ، قصص وأدب الطفل)

الجميع يعرف هذه الأنشودة، ومنذ الصغر، ترجمت من اللغة الفرنسية إلى العربية وعنونت بدق الجرس

لتناسب و العقلية العربية الإسلامية، يعني الجرس في اللغة الفرنسية جرس الكنيسة و جرس المدرسة في اللغة

العربية، وتحمل هذه الأخيرة طابعا دينيا في الترجمة التونسية بمعنى الآذان.

7. خاتمة:

لم تعد العائلة وحدها مصدر تلقين الطفل، ولا حتى المدرسة بوصفها مؤسسة تربوية وتعليمية بل هناك وسائل

أخرى تسهم بدورها في تربية الطفل مثل: القصة والمذيع والتلفاز لذلك يتوجب نقل أو ترجمة الأعمال الشائعة في

آداب الثقافات الأخرى إلى الجيل الجديد ترجمة تليق بالطفل ومستوى فهمه وإدراكه.

وعليه تتطلب ترجمة أدب الطفل عموما والمسموع والمرئي خصوصا الإبداع عند الانتقال من اللغة المصدر

إلى اللغة الهدف عن طريق تكييف العمل على حسب ثقافة المتلقي.

التكييف الذي يعني إعادة كتابة أو صياغة للعمل الأصل أو التصرف إلى حد ما دون الخروج عن دائرة

الموضوع، والذي يتطلب رقابة وأقلمة عندما يتعلق الأمر بألعاب الفيديو، وحتى إستراتيجيتي التوطين والتغريب.

قائمة المراجع:

01. مريم، حاجي، (2015)، التصرف في ترجمة أدب الطفل، قسم الترجمة، كلية الآداب واللغات، جامعة الحاج

لحضر، باتنة- الجزائر، ص 04.

02. حديد، حسيب إلياس، (2013)، أصول الترجمة: دراسات في فن الترجمة بأنواعها كافة، دار الكتب العلمية، بيروت - لبنان، ط1، ص 177.
03. السيد، غسان، (2007)، الترجمة الأدبية والأدب المقارن، مجلة جامعة دمشق، المجلد 23، العدد الأول، ص68.
04. بيوض، إنعام، (2003)، الترجمة الأدبية: مشاكل وحلول، دار الفارابي، بيروت لبنان، ط1، ص 39.
05. السيد، غسان، (2007)، الترجمة الأدبية والأدب المقارن، مجلة جامعة دمشق، المجلد 23، العدد الأول، ص66.
06. بيوض، إنعام، (2003)، الترجمة الأدبية: مشاكل وحلول، دار الفارابي، بيروت لبنان، ط1، ص 39.
07. نوح، إبراهيم، ترجمة أدب الطفل، موقع مجلة الدوحة، الرابط:
<http://www.aldohamagazine.com/article.aspx?n=A099E28C-A9E7-47D3-9144-43191DD22B2D&d=20140401#.WteeDBLN3IU>
08. نوح، إبراهيم، ترجمة أدب الطفل، موقع مجلة الدوحة.
09. السيد، غسان، (2007)، الترجمة الأدبية والأدب المقارن، مجلة جامعة دمشق، المجلد 23، العدد الأول، ص75.
10. السيد، غسان، (2007)، الترجمة الأدبية والأدب المقارن، مجلة جامعة دمشق، المجلد 23، العدد الأول، ص77.
12. حديد، حسيب إلياس، (2013)، أصول الترجمة: دراسات في فن الترجمة بأنواعها كافة، دار الكتب العلمية، بيروت - لبنان، ط1، ص 205.
13. Mark, Peter New, (1988) Approaches to translation, oxford, pergamona, p46.
14. سعاد، قرقابو عبد الوهاب، (2015) ترجمة عناوين الرسوم المتحركة، مجلة الأثر، العدد 22، ص 175.
15. Delisle, Jean , (1999) la terminologie de la traduction, John Benjamins Publishing company, Amsterdam, philadelphia, vol1, p8.
16. هاشم الحديدي، محمد، (2010)، الفريد في الترجمة التحريرية، مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع، عمان-الأردن، ص 37.

17. ميشيل، ماري. وتيريز، جورنو. 2009. معجم المصطلحات السينمائية. ترجمة: فائز بشور. باريس: السوربون الجديدة. ص 03.

18. Baker Mona and Malmkj R Kristen, (2001), Rutledge Encyclopedia of translation studies, psychology press, London and New York, p28 .

19. Gambier Yves, (2002), Les censures dans la traduction audio visuelle, Meta, Vol 15,n°= 02 , p202.

20. ميشيل، ماري. وتيريز، جورنو. 2009. معجم المصطلحات السينمائية. ترجمة: فائز بشور. باريس: السوربون الجديدة ص 14.

21. Francesca, Billiani.(2009), Censorship in Rutledge ,Encyclopedia of translation studies, eds Mona Baker & Gabriela Saldanha, Rutledge, London and New York, p28.

22. Bushouse, Elizabeth, (2005), The practice and evolution of video game translation ; expanding the definition of translation, university of Massachusetts, p81.

23. Costales, (2012) Alberto Fernandez, exploring translation strategies in video game localization, universidad de oveido, spain, , p390.

24. Diaz Cintas, Jorge and Anderman, Gunilla, (2009) Audiovisual translation: language transfer on screen, Palgrave macmillan, London.

25. عيسوي، صباح عبدالكريم ، قصص وأدب الطفل، موقع عتيقة، الرابط:

<http://www.atida.org/forums/showthread.php?t=10232>