תקציר

המחקר המוצג להלן בוחן את הדומה והשונה בתרגום לכתוביות ובתרגום לדיבוב של משחקי מילים בסרטים מצוירים. משחקי מילים מאתגרים את יצירתיותו ואת כישוריו של המתרגם והקושי שבתרגומם גובר עוד יותר כאשר הוא משולב עם המגבלות ועם האתגרים המצויים בתרגום עבור הסוגה האודיו-ויזואלית. עם התקדמות המחקר והטכנולוגיה בתחום התרגום וחקר התרגום, פותחו אסטרטגיות אחדות להתמודדות עם האתגרים שבתרגום משחקי מילים עבור הסוגה האודיו-ויזואלית. במחקר זה ביקשתי לבחון את האסטרטגיות שבהן השתמשו מתרגמים שונים בתרגום לכתוביות ובתרגום לדיבוב של משחקי מילים מאנגלית לעברית, ותוך כדי כך לברר אם המתרגמים השתמשו בכל האסטרטגיות העומדות לרשותם בעשותם כן ואיזה סוג משחק מילים הוא המתורגם ביותר.

ההשערה שעמדה בבסיס המחקר הייתה שהאסטרטגיה שבה ישתמשו המתרגמים במידה הרבה ביותר תהיה אסטרטגיית ההשמטה, בשל הקושי שבשילוב תרגום של משחקי מילים עם מגבלות התרגום עבור הסוגה האודיו-ויזואלית. השערה נוספת הייתה שהתרגום לדיבוב ישמר יותר משחקי מילים המצויים במקור, וזאת בשל הנחיות האולפנים המפיצים את הסרטים. כמו כן הועלתה ההשערה שלפיה משחקי מילים אנכיים (שבהם מילה אחת היא משחק המילים) יתורגמו במידה הרבה ביותר, הן בתרגום לכתוביות והן בתרגום לדיבוב וזאת בשל הבעייתיות שבתרגום משחקי מילים אופקיים (שבהם המילים שיוצרות את משחק המילים מופיעות אחת אחרי השנייה) בסוגה האודיו-ויזואלית. ולבסוף, הועלתה ההשערה שלפיה משחקי מילים בהקשר מצבי (כלומר, משחק מילים המבוסס על ההקשר שבו מופיעה המילה כדי ליצור אפקט הומוריסטי) יתורגמו במידה הרבה ביותר, וזאת משום שהם נשענים על מספר ערוצים כפי שנעשה במקור (בטקסטים אודיו-ויזואליים הטקסט נשען על מספר ערוצים כדי להעביר את המסר המבוקש לקהל הצופים).

לצורך מחקר זה נבחרו שלושת הסרטים הראשונים בסדרת סרטי "שרק". משום שישראל היא מדינה המעדיפה תרגום לכתוביות, ניתן למצוא תרגום לדיבוב רק בחומרים המיועדים לקהל הילדים הטרום-אוריינים או הנמצאים בראשית אוריינותם. בכדי שאפשר יהיה להשוות בין שתי שיטות התרגום האודיו-ויזואלי הנבדקות (כתוביות ודיבוב), החומר האודיו-ויזואלי שנבחר חייב היה להיות חומר המיועד לקהל הילדים הטרום-אורייני ולקהל המבוגרים כאחד. גרסאות ה-DVD של שלושת הסרטים אפשרו בחינה של כל תרגום בנפרד ובשילובים שונים לשם השוואה.

מניתוח תוצאות המחקר עולה כי בהתאם להשערת המחקר הראשונה, חרף האסטרטגיות הרבות העומדות לרשות המתרגמים לסוגה האודיו-ויזואלית ולשם תרגום של משחקי מילים, בפועל נעשה שימוש רק בשלוש אסטרטגיות עיקריות בשלושת הסרטים כולם, שהן: משחק מילים מתורגם למשחק מילים, משחק מילים מתורגם לאמצעי רטורי אחר, והשמטת משחק המילים. כמו-כן, כפי ששוער, האסטרטגיה הרווחת ביותר הייתה אסטרטגיית ההשמטה, אף שבסרט אחד, "שרק השלישי", האסטרטגיה השכיחה ביותר הייתה משחק מילים מתורגם למשחק מילים. ממצא נוסף העולה מנתוני המחקר הוא שבהתאם להשערה שהוזכרה לעיל, בתרגום לדיבוב השתמרו יותר משחקי מילים מאשר בתרגום לכתוביות, אף שהתגלה במהלך המחקר כי בכל שלושת הסרטים התרגום לדיבוב והתרגום לכתוביות נשענו על אותה טיוטת תרגום ראשונית. ממצאי המחקר אף איששו השערה נוספת שלפיה סוג משחק המילים הנפוץ ביותר בשלושת הסרטים הוא משחק מילים אנכי והוא אף היה המתורגם ביותר מבין משחקי המילים. אולם, בקטגוריית המשנה של משחקי המילים משחק המילים המתורגם ביותר היה משחק מילים מבוסס ביטוי שתורגם ביותר ממחצית המופעים שנבדקו, ולא משחק מילים בהקשר מצבי כפי ששוער, שהושמט ברובם המכריע של המופעים שנבדקו.

לסיכום, אף שנראה כי הגרסאות המדובבות של כל שלושת הסרטים שנבדקו שימרו יותר משחקי מילים מאשר הגרסאות המתורגמות לכתוביות, אוששה ההשערה שלפיה האסטרטגיה הרווחת ביותר בשני סוגי התרגום שנבדקו במחקר זה תהיה השמטה.