

فرآیند و ویژگی‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای در ایران

مسعود خوش‌سلیقه (استادیار مطالعات ترجمه، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران، نویسنده مسئول)

khoshsaligheh@um.ac.ir

الهام فاضلی حق‌پناه (دانشجوی کارشناسی ارشد مترجمی زبان انگلیسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران)

fazeli.2008.e@gmail.com

چکیده

این پژوهش اکتشافی به توصیف پدیده نوظهور زیرنویس غیرحرفه‌ای در بستر ترجمه دیداری‌شنیداری در ایران می‌پردازد. این پژوهش با استفاده از داده‌های کیفی جمع‌آوری شده از طریق مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با نمونه‌ای منتخب از زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای ایرانی و محصولات ایشان، فرآیند تولید و نحوه عرضه زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی، دست‌اندرکاران و جزئیات فنی و امکانات و تجهیزات مورد نیاز را معرفی می‌نماید. تحصیلات شرکت‌کنندگان (۳ نفر مرد و ۴ نفر زن) غالباً در رشته‌های علوم پایه و مهندسی با میانگین سنی حدود ۲۳ و سابقه فعالیت بین ۷ تا ۱۰ سال بود. مراحل اصلی معرفی شده فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی شامل (۱) تهیه نسخه اصلی انیمه، (۲) ترجمه، (۳) ویرایش ترجمه، (۴) زمان‌بندی، (۵) فرمت‌بندی و تنظیم ترانه تیتراژ، (۶) ویرایش نهایی، (۷) انکد فایل ویدئو و اسکرپت ترجمه شده، (۸) کنترل کیفیت و (۹) انتشار نسخه نهایی است. همچنین، در بررسی کیفیت نمونه‌ای تصادفی از محصولات زیرنویس غیرحرفه‌ای اشتباهات زبانی و ترجمه‌ای واضحی مشاهده گردید که با توجه به عدم آموزش رسمی زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای ایرانی، همانند دیگر هم‌تایان خود در دیگر نقاط جهان، دور از انتظار نبود.

کلیدواژه‌ها: ترجمه دیداری‌شنیداری، زیرنویس، ترجمه غیرحرفه‌ای، زیرنویس غیرحرفه‌ای، انیمه.

۱. مقدمه

در جهان امروز پیشرفت فناوری شتاب قابل توجهی گرفته است و حوزه‌های مختلفی را تحت تأثیر خود قرار داده است. دنیای ترجمه نیز از تأثیر این پیشرفت دور نمانده است. از مهم‌ترین آثار پیشرفت فناوری در دنیای ترجمه، تولد جوامع مجازی زیرنویس‌گذاری غیرحرفه‌ای می‌باشد که محصولات دیداری شنیداری کشوری را برای اقصا نقاط جهان ترجمه و پخش می‌کنند (گامبیر، ۲۰۱۳). با وجود دسترسی آسان به انواع رایانه و همچنین نرم‌افزارهای زیرنویس‌گذاری رایگان و همیشه در دسترس، تقریباً زیرنویس تولید برای همگان آسان شده است و در نتیجه «ترجمه غیرحرفه‌ای» (آنتونینی و بوچاری، ۲۰۱۶) به‌ویژه زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای روزبه‌روز در حال افزایش هستند (دیاس سیتاس، ۲۰۱۰). «ترجمه برای همه با کمک همه» (دیاس سیتاس و مونچز، ۲۰۰۶، ص. ۱) پدیده‌ای پذیرفته‌شده و روبه‌رشد در مطالعات ترجمه و به‌خصوص ترجمه دیداری شنیداری می‌باشد. وجود تأخیر در پخش، ممیزی یا حتی عدم ترجمه محصولی در جامعه‌ای باعث شکل‌گیری این نوع ترجمه‌ها گردیده است (بگوسکی، ۲۰۱۳). توسعه روزافزون این نوع ترجمه مخصوصاً زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای که همیشه بیش از هر نوع ترجمه دیگری توسط طرفداران انجام شده است، در دهه گذشته ابعاد ترجمه غیرحرفه‌ای را در کانون بررسی پژوهشگران بسیاری در مطالعات ترجمه قرار داده است (اورگو، ۲۰۱۵) و هم‌اکنون مقاله‌ها و کتاب‌های متعددی در جهان در این باره منتشر شده است. اگرچه ترجمه غیرحرفه‌ای به‌خصوص زیرنویس غیرحرفه‌ای در دیگر زبان‌ها به‌ویژه زبان‌های اروپایی در سطح بین‌الملل توسط پژوهشگران شاخص متعددی مانند لوئیس پرزگونزالز (۲۰۰۷ الف، ۲۰۰۷ ب، ۲۰۰۷ ج، ۲۰۱۲ الف، ۲۰۱۲ ب و غیره) در سال‌های اخیر به‌طور متمرکز بررسی شده است، در ایران پژوهش‌های محدودی در این حوزه انجام شده است (مانند خوش‌سلیقه، مهدیزادخانی و عامری، ۲۰۱۶؛ عامری و قاضی‌زاده، ۲۰۱۵؛ نورد، خوش‌سلیقه و عامری، ۲۰۱۵).

از آنجا که در ایران پدیده زیرنویس غیرحرفه‌ای در اواسط دهه هشتاد شمسی با فعالیت انجمن‌هایی چون انیمپارادایس^۱ با تشکیل گروه زیرنویس غیرحرفه‌ای «آپتا» پا به عرصه ظهور

نهاد و سپس در طی سال‌های بعد انجمن‌های مطرحی چون انیمورلد^۲ و انیم‌آپ^۳ نیز در این حوزه فعال شده و در حال حاضر نزدیک به بیش از ۳۰ گروه مستقل زیرنویس غیرحرفه‌ای ایرانی در حوزه انیمه و پویانمایی مشغول به فعالیت می‌باشند، مقاله حاضر در پژوهشی اکتشافی به توصیف و معرفی نمونه‌ای از زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای ایرانی می‌پردازد. امید است نتایج این پژوهش به ارائه تصویر روشن‌تری از این عمل در ایران بپردازد و توجه دیگران برای پژوهش‌های بیشتر در این حوزه را جلب نماید. در این پژوهش تلاش شد پاسخ‌هایی برای پرسش‌های زیر ارائه شود: (۱) فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی در ایران شامل چه مراحل است؟ (۲) چه کسانی در فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی در ایران فعالیت می‌کنند؟ (۳) چه تجهیزاتی در فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی در ایران استفاده می‌شود؟ و (۴) کیفیت ترجمه در زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی در ایران چگونه است؟

۲. پیشینه پژوهش

۲.۱. ترجمه غیرحرفه‌ای و گروهی

ترجمه در دنیای کنونی هیچ حد و مرزی نمی‌شناسد و به‌نظر می‌رسد پژوهشگران مطالعات ترجمه می‌بایست گستره تحقیقات علمی را به مرزهای جدید عمل ترجمه در بسترها، عاملیت و شیوه‌های متنوع و نوظهور نزدیک نمایند (گنتزler، ۲۰۱۴). به‌رغم فاصله پژوهش و عمل ترجمه، برخی به‌دلیل دامنه وسیع، متنوع و چندبعدی پژوهش ترجمه، اتخاذ رویکردی فرارشته‌ای در حوزه مطالعات ترجمه و نگاهی پویا و بدون مرز به ترجمه را ضروری می‌دانند (نرگارد و آردیونی، ۲۰۱۱). از مهم‌ترین مرزهای جدید ترجمه، انجام ترجمه توسط افرادی غیر از مترجمان حرفه‌ای و آموزش‌دیده، ترجمه برای سرگرمی، و ترجمه گروهی و داوطلبانه است (اوهاگان، ۲۰۰۹؛ گامبیر، ۲۰۱۴). در مطالعات ترجمه، ترجمه غیرحرفه‌ای را ترجمه‌ای تعریف کرده‌اند که گروهی داوطلب بدون هیچ‌گونه مطالبه هزینه و دستمزدی انجام می‌دهند. این گروه معمولاً آموزش رسمی ترجمه نداشته و آشنایی با زبان و فرهنگ خاصی، آن‌ها را به‌سمت ترجمه سوق داده است (آنتونینی و بورسیا، ۲۰۱۶). نمونه بسیار بارز و اولیه این نوع

2. Animworld

3. Animup

ترجمه‌های غیرحرفه‌ای پویانمایی‌های ژاپنی (کان و وستول، ۲۰۱۲) است که هم‌اکنون به نام فنساب از آن یاد می‌شود (اوهاگان، ۲۰۰۹). به عقیده ماسیدا (۲۰۱۶) ترجمه با کمک طرفداران گونه‌ای جدید از ترجمه در حوزه مطالعات دیداری شنیداری است که در ارتباط با پویانمایی‌های ژاپنی بررسی شده است. در چند دهه اخیر، گسترش روزافزون فناوری‌های اینترنت طرفداران را در عرصه فضای مجازی قدرتمند کرده است؛ یعنی به جای آنکه طرفداران، مصرف‌کنندگان محصولات رسانه‌ای باشند، تولیدکنندگان این گونه محصولات شده‌اند (بانکس، ۲۰۰۹). این تولیدکنندگان غیررسمی پارادایم رسانه جهانی مخصوصاً محصولات دیداری شنیداری تلویزیونی را تغییر می‌دهند و بر قدرت متخصصان آماتوری می‌افزایند که می‌توانند چالش بزرگی برای صنعت دیداری شنیداری هر کشوری باشند (ماسیدا، ۲۰۱۶). تصمیم‌های مترجمان زیرنویس غیرحرفه‌ای براساس حس و «غریزه» (نورنز، ۲۰۰۷، ص. ۱۸۲) است؛ چراکه در این حوزه به‌طور رسمی هیچ‌گونه آموزش ندیده‌اند. در این گونه ترجمه مشارکتی و موارد مشابه، افراد بدون آنکه هویتشان مشخص باشد یا دستمزدی دریافت کنند، هریک داوطلبانه بخشی از ترجمه را به‌عهده می‌گیرند و به‌فراخور توان، انگیزه و وقت خود قسمتی از کار را انجام می‌دهند و معمولاً محصول ترجمه شده به‌طور رایگان در دسترس دیگران قرار می‌گیرد؛ هرچند، ازلحاظ علمی، مسائل مختلفی درباره محصولات این گونه ترجمه از جمله مسئله کیفیت این ترجمه‌ها، ماهیت افراد شرکت‌کننده و البته اخلاق و حقوق قانونی مربوط به این نوع فعالیت مطرح و مورد بحث است (گامبیر، ۲۰۱۴). بر همین اساس، برخلاف سال‌های گذشته که نگاه مثبتی به پدیده فنساب وجود داشته، در حال حاضر این دیدگاه به‌دلایل فوق در حال تغییر است (دنیسون، ۲۰۱۱).

۲.۲. انیمه ژاپنی

پویانمایی‌های تلویزیونی ژاپنی که به‌اختصار به آن‌ها انیمه^۴ نیز گفته می‌شود، معمولاً براساس داستان‌های مصور ژاپنی یا مانگا^۵ ساخته می‌شوند و پس از ورود آن‌ها به عرصه سینما، در دهه ۱۹۷۰ میلادی به دنیای غرب نیز صادر و فراگیر شدند به‌طوری که در نیمه و

4. Anime

5. Manga

اواخر دههٔ هفتاد، در آمریکا کلوپ‌های علاقه‌مندان انیمه شکل گرفت و در آن طرفداران این‌گونه پویانمایی برای تماشای گروهی جمع می‌شدند و به تدریج شبکه‌های زیرزمینی توزیع این آثار ایجاد شد (لئونارد، ۲۰۰۵). انیمه‌ها دسته‌بندی‌های مختلفی دارند و هر دسته برای مخاطب سنی خاص و با ویژه‌گی‌های روایت‌گری متفاوتی طراحی می‌شود، ولی در بسیاری از کشورها انیمه‌ها، برنامه‌هایی برای کودکان شناخته می‌شوند (پارینی، ۲۰۱۲). ورود انیمه‌ها به بازار جهانی فیلم و استقبال مخاطبان غیرژاپنی از آن‌ها منجر به شکل‌گیری گروه‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای شد که به صورت متمرکز به عرضهٔ زیرنویس انیمه می‌پرداختند. در دههٔ ۱۹۷۰ انیمه‌ها از ژاپن وارد ایالت متحده آمریکا شدند اما به دلیل ایدئولوژی حاکم، تعداد کمی از این انیمه‌ها ترجمه و روانه بازار می‌شدند. چون محتوای انیمه‌های ژاپن تبلیغ خشونت و روابط جنسی بود و هم‌راستا با ایدهٔ پاکسازی محتوای برنامه‌های کودکان در ایالات متحده نبود، در نتیجه تعداد اندکی که وارد می‌شدند در زیر تیغ سانسور دچار تغییرات زیادی می‌شدند تا محتوای آن‌ها مناسب ایدئولوژی حاکم ایالات متحده آمریکا شود (لئونارد، ۲۰۰۵). در دههٔ ۱۹۸۰ در پاسخ به سانسور گستردهٔ انیمه‌های ژاپنی و همچنین حل مشکل زبانی (چون همه با زبان ژاپنی آشنایی نداشتند) طرفداران این‌گونه انیمه‌ها در ایالات متحده آمریکا تصمیم گرفتند که خودشان این برنامه‌ها را زیرنویس‌گذاری کنند تا دو مشکل زبانی و ایدئولوژی حل شود (دیاس‌سینتاس و رمائل، ۲۰۰۷). به‌رغم مسائل قانونی این نوع ترجمه به خاطر زیرپا گذاشتن قوانین نشر که از تبعات منفی این عمل بوده است، نشر رایگان زیرنویس‌های انیمه‌های ژاپنی (و همچنین دیگر محصولات مشابه دیداری‌شنیداری)، تأثیرات مثبتی بر معرفی و رشد محبوبیت این محصولات در سطح بین‌الملل داشته است (دیاس‌سینتاس و منوچز، ۲۰۰۶).

۳.۲. ظهور زیرنویس غیرحرفه‌ای

واژهٔ فنساب^۶ (یا زیرنویس غیرحرفه‌ای)، نویسه‌گردانی واژهٔ انگلیسی است و هنوز در فارسی معادل کاملاً دقیقی که دربرگیرندهٔ تمامی مؤلفه‌های معنایی آن باشد، پیشنهاد نشده است. شاید از مهم‌ترین دلایل عدم معادل‌یابی فارسی این واژه، غیررسمی و غیرحرفه‌ای بودن

این پدیده باشد که منجر به جدی گرفته نشدن آن برای معادلیابی شده است و این مسئله را می‌شود از جمله دلایل عدم پژوهش و بررسی علمی این پدیده در ایران برشمرد. از دیگر دلایل می‌شود به این نکته اشاره کرد که ایران از بیش از هفتاد سال پیش که سینما به ایران وارد شده تا کنون همواره از دوبله^۷ و در موارد معدودی از برصد^۸ برای پخش رسمی محصولات دیداری شنیداری استفاده شده است. در دهه اخیر اما تعداد روزافزون علاقه‌مندان جوان فارسی‌زبانی که مایل به تماشای فیلم‌ها و برنامه‌های گوناگون خارجی به‌روز بوده‌اند ولی قادر به دیدن این برنامه‌ها در شبکه‌های رسمی نبوده‌اند، بستر تولید و استفاده از زیرنویس و به‌ویژه زیرنویس غیرحرفه‌ای را فراهم کرده است؛ زیرنویس‌هایی که گاه قابل فهم و روان و در موارد زیادی نامفهوم و پر از اشتباهات نحوی، واژگانی و املائی هستند که بخش اعظم آن‌ها را طرفداران پویانمایی‌ها و فیلم‌های خارجی ترجمه و تولید می‌کنند.

در گذشته کلمه زیرنویس غیرحرفه‌ای صرفاً برای قسمت‌های زیرنویس شده توسط طرفداران پویانمایی‌های بلند ژاپنی به کار می‌رفت و اکنون از این واژه گاهی برای زیرنویس دیگر انواع فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی نیز استفاده می‌شود.

دلایل متعددی برای انجام این نوع زیرنویس ذکر شده است. به ولد (۲۰۱۱) برخی از مهم‌ترین دلایل این کار را چنین تبیین می‌کند: فراهم آوردن ترجمه برای علاقه‌مندانی که با زبان محصول اصلی آشنایی ندارند، جبران تأخیر شرکت‌های تجاری در ارائه و توزیع محصولات دیداری شنیداری ترجمه‌شده، عدم تمایل یا عدم توفیق زیرنویس‌های رسمی و تجاری در انعکاس مسائل فرهنگی و ویژگی‌های منحصر به فرد محصولات خارجی و به‌ویژه معرفی محصولی فرهنگی که در دیگر نقاط جهان چندان شناخته شده نیست.

۲. ۴. پژوهش زیرنویس غیرحرفه‌ای

مطالعات و پژوهش‌های اولیه در این حوزه را می‌شود به نورنز (۱۹۹۹) نسبت داد. وی در مقاله خود در سال ۱۹۹۹ از صفت «سوء استفاده» در توصیف زیرنویس غیرحرفه‌ای، به‌عنوان نوعی زیرنویس، یاد می‌کند؛ چون در این نوع زیرنویس، افراد از هنجارهای رایج در صنعت

7. Dubbing

8. Voice-over

زیرنویس‌گذاری فاصله گرفته و هنجارهای خود را معرفی و عرضه کرده‌اند. این هنجارها از آنجا ناشی می‌شود که زیرنویس‌گذاران، در ترجمه یا زیرنویس‌گذاری به‌طور رسمی آموزش ندیده‌اند و با شیوه بیگانه‌سازی یا مبدا محوری ترجمه را در پیش می‌گیرند. نورنر در هنگام توصیف زیرنویس‌های رسمی از واژه «فاسد» استفاده می‌کند چون به‌نظر وی زیرنویس‌های رسمی با هدف پنهان‌کردن «دیگری» متن مبدأ هستند و بیش از حد پیرو هنجارهای زبان و ساختارهای مقصدند.

در سال ۲۰۰۵ فرر سیمو (به‌نقل از دیاس سینتاس و مونچز، ۲۰۰۶) در پژوهش پیشگام خود ویژگی‌های خاص زیرنویس غیرحرفه‌ای را در مقایسه با زیرنویس‌های حرفه‌ای معرفی می‌کند. به عقیده وی ویژگی‌های زیر در زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای دیده می‌شود: ۱. استفاده از فونت‌های مختلف در سرتاسر برنامه؛ ۲. استفاده از فونت‌های رنگی برای شناسایی بازیگران مختلف؛ ۳. استفاده از زیرنویس‌هایی به‌طول بیش از دو خط (تا چهار خط)؛ ۴. استفاده از یادداشت در بالای صفحه؛ ۵. استفاده از شرح و تفسیر در متن زیرنویس؛ ۶. متغیر بودن جایگاه زیرنویس در روی صفحه؛ ۷. استفاده از زیرنویس‌های کارائوک برای آهنگ‌های آغازی و پایانی؛ ۸. افزودن اطلاعاتی درباره خود زیرنویس‌گذاران؛ ۹. ترجمه اطلاعات موجود در اول و آخر برنامه.

پژوهش دیاس سینتاس و مونچز (۲۰۰۶)، اولین مطالعه تجربی درباره زیرنویس غیرحرفه‌ای محسوب می‌شود. در این پژوهش فرآیند این‌گونه زیرنویس، افراد دست‌اندرکار و الزامات فنی با جزئیات کامل توضیح داده می‌شود. نتایج پژوهش این نویسندگان نشان می‌دهد که به‌طور معمول گروه دست‌اندرکار شامل کسانی است که: الف) محصول اولیه دیداری شنیداری را فراهم می‌آورند، ب) برگردان گفتگوها را انجام می‌دهند، پ) تنظیم زمانی و تطبیق متن ترجمه‌شده با تصاویر را به‌عهده دارند، ج) حروف‌چینی و تنظیم قلم متن را به‌عهده دارند، د) ترجمه را بازمینی می‌کنند تا روند منطقی متن حفظ شده و متن طبیعی جلوه کند.

در مطالعات ترجمه، علاوه بر پژوهش‌های پیشرو مذکور، نویسندگان دیگری نیز زیرنویس غیرحرفه‌ای را از ابعاد مختلف مثل نحوه دریافت (کافری، ۲۰۰۹؛ اورگو، ۲۰۱۵)، مقایسه فرآیند زیرنویس غیرحرفه‌ای و زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای (اوهاگان، ۲۰۰۸)، کیفیت ترجمه

(بوگوسکی، ۲۰۰۹)، هنجارهای زیرنویس غیرحرفه‌ای (پرزگونزالز، ۲۰۰۷ الف، ۲۰۰۷ ب) و شبکه‌های زیرنویس‌گذاری سیاسی (پرزگونزالز، ۲۰۱۲ الف؛ بیکر، ۲۰۱۶) بررسی کرده‌اند.

۳. روش پژوهش

در این پژوهش کیفی پدیدارشناسانه^۹ (دورنیه، ۲۰۰۷)، فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای انیمه و دیگر انواع پویانمایی، چالش‌های معمول و امکانات و تجهیزات مورد استفاده در این فرآیند در ایران بررسی شد. برای این هدف، با تعداد متنخبی از کاربران فعال در حوزه زیرنویس غیرحرفه‌ای که به شیوه سلسله‌ای^{۱۰} انتخاب شدند، مصاحبه شد و اطلاعاتی توصیفی درباره ابعاد فنی فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای مانند زمان‌بندی^{۱۱}، فرمت‌بندی، انکدینگ^{۱۲} و غیره جمع‌آوری شد.

مصاحبه‌ها به صورت فردی و به‌طور حضوری یا گفتگوی تلفنی و با استفاده از حدود ۲۰ سؤال (عمومی و تخصصی) از قبل طراحی شده، برگزار شد و در هر مصاحبه پس از پاسخ شرکت‌کنندگان به هر سؤال، پرسش‌های اکتشافی بیشتری درباره ابعاد و جزئیات ارائه شده مطرح می‌شد. هفت شرکت‌کننده‌ای که با این پژوهش همکاری کردند، از فعالان حوزه زیرنویس غیرحرفه‌ای انیمه در انجمن‌های برخط ایرانی بودند که کارهای مختلفی را (مانند، ترجمه انیمه، ویرایش، زمان‌بندی و انکودینگ، انتشار فایل، فرمت‌بندی، تنظیم ترانه تیتراژ و کنترل کیفیت) را به عهده داشتند. تحصیلات شرکت‌کنندگان در رشته‌های مختلف و غالباً بی‌ارتباط با ترجمه بود (شامل: مهندس فناوری اطلاعات، دانشجوی دکتری بیوشیمی، دانشجوی مهندسی برق، دانشجوی کارشناسی آمار، مهندس فناوری اطلاعات، دیپلم ریاضی فیزیک، و کارشناس ادبیات انگلیسی). طیف سنی ۱۸ تا ۳۰ سال، میانگین سنی ۲۳/۷ سال و سابقه فعالیت آن‌ها در این حوزه ۷ تا ۱۰ سال بود. از هفت شرکت‌کننده، ۳ نفر مرد و ۴ نفر زن بودند. همچنین با استفاده از نمونه‌ای منتخب از محصولات با زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی، برخی اشتباه‌ها در ترجمه‌ها شناسایی و معرفی شدند.

-
9. Phenomenological
 10. Snowball sampling
 11. Timing
 12. Encoding

۴. یافته‌ها

۴.۱. فرآیند زیرنویس غیرحرفه‌ای

براساس یافته‌های مصاحبه، این فرآیند شامل چندین مرحله است که معمولاً به صورت گروهی و با استفاده از امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری گوناگون انجام می‌پذیرد. مراحل فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای شامل این موارد است: ۱. تهیه نسخه اصلی انیمه؛ ۲. ترجمه؛ ۳. ویرایش ترجمه، ۴. زمان‌بندی، ۵. فرمت‌بندی و تنظیم ترانه تیتراژ، ۶. ویرایش نهایی؛ ۷. انکد فایل ویدئو و اسکرپت ترجمه‌شده؛ ۸. کنترل کیفیت؛ ۹. انتشار نسخه نهایی.

۴.۲. عاملیت در فرآیند زیرنویس غیرحرفه‌ای

کاربران فعال در این حوزه به‌طور معمول علاقه‌مندان به دنیای انیمه و مانگا هستند، بین ۱۲ تا ۳۰ سال سن دارند و معمولاً زمان زیادی را در اینترنت می‌گذرانند و به کار با نرم‌افزارهای گوناگون تسلط دارند. انگیزه آن‌ها از فعالیت در حوزه زیرنویس غیرحرفه‌ای، به گفته خودشان، فراهم‌آوردن شرایط بهتر برای همقطاران‌شان است که مسلط به زبان انگلیسی و ژاپنی نیستند تا آن‌ها نیز بتوانند به راحتی و بدون دردسر به تماشای انیمه مورد علاقه خود بنشینند و از آن لذت ببرند. کاربران ایرانی نیز مستثنی نبوده و هدفشان این است که هرچه سریع‌تر عنوان‌های معروف و شاهکارهای انیمه را برای فارسی‌زبانان ترجمه کنند و در دسترس آنان قرار دهند.

تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فعالیت درآمدزایی نیست و افرادی که در این زمینه فعالیت می‌کنند به ندرت در پی کسب درآمد از آن هستند؛ البته در طی سالیان گذشته برخی از سایت‌ها و انجمن‌ها در پی فروش انیمه به دوستان آن و کسب درآمد برآمدند و حتی با پیشنهادهای مالی سعی در جذب مترجمان و کاربران خبره در زمینه تولید زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای را داشته‌اند، اما معمولاً با شکست روبه‌رو شده‌اند؛ زیرا در وهله اول فروش انیمه بدین صورت به همراه زیرنویس در ایران امری قانونی محسوب نمی‌شود و با کسانی که از این راه کسب درآمد می‌کنند، برخورد می‌شود و انجمن‌ها و سایت‌های مرتبط با این حوزه فیلتر می‌شوند و در وهله دوم تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای در کل حوزه‌ای آماتوری محسوب شده و امری حسی و برگرفته از نیاز کاربران معمولاً کم‌سن‌وسال است که تسلط به زبان انیمه مورد علاقه‌شان ندارند

و خود یا دوستانشان در جهت رفع نیاز آن‌ها دست به کار شده و این حوزه از زیرنویس به وجود آورده‌اند. فروش زیرنویس غیرحرفه‌ای به گفته خود کاربران فعال در این حوزه و کسب درآمد از آن نوعی عمل ناشایست و کلاهبرداری محسوب می‌شود و ناپسند است. طول بازه فعالیت در حوزه تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای بین ۵ تا ۱۰ سال است. در گذشته به دلیل پایین بودن طیف سنی کاربران علاقه‌مند به حوزه انیمه و مانگا سن شروع به فعالیت در حوزه تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای نیز پایین بوده و کاربران فعال در این حوزه در شروع فعالیت خود معمولاً در دوران راهنمایی یا متوسطه مشغول به تحصیل بوده‌اند. در طی سال‌های اخیر با افزایش طیف سنی کاربران علاقه‌مند به تماشای انیمه و مانگا، طیف سنی کاربران فعال در حوزه تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای نیز افزایش یافته و اکنون کاربران این حوزه اکثراً در رشته‌های مختلف دانشگاهی مشغول به تحصیل می‌باشند. اکثر کاربران طیف سنی بالاتر در بخش‌های مربوط به ترجمه و ویرایش فعال بوده و کاربران با طیف سنی پایین‌تر در حوزه‌های فنی و کار با نرم‌افزار مشغول به فعالیت‌اند.

۳.۴. تجهیزات مورد استفاده

بخش‌های مختلف فرآیند ایجاد زیرنویس غیرحرفه‌ای به امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری مختلفی نیاز دارند که البته امروزه تقریباً تمام کاربران اینترنت به این امکانات دسترسی دارند. در گذشته از نظر سخت‌افزاری مسئله سرعت اینترنت، ظرفیت هارد، پردازنده و حافظه کوتاه مدت^{۱۳} رایانه‌ها، مشکلات عدیده‌ای را برای کاربران ایجاد می‌کرد. کامپیوترهایی که حداقل از پردازنده‌ای با سرعت یک گیگا هرتز برخوردار نبودند به‌طور معمول در بخش انکد دچار مشکل می‌شدند. همین‌طور سرعت پایین اینترنت مخصوصاً در کشور ما فرآیند ایجاد زیرنویس غیرحرفه‌ای را با تأخیر و کمبود زمان مواجه می‌کرد، اما در حال حاضر با بهبود سرعت اینترنت و دسترسی به کامپیوترهایی با پردازنده‌های هسته‌ای، این مسئله تقریباً به‌طور کامل حل شده و کاربران به راحتی فرآیند ایجاد زیرنویس غیرحرفه‌ای را در کمترین زمان به پایان می‌رسانند.

13. RAM

برای بخش‌های مختلف فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای نرم‌افزارهای گوناگونی استفاده می‌شود که بعضی محبوب‌تر و پرکاربردترند: ۱. تهیه نسخه اصلی انیمه: برای دانلود ویدئوی خام انیمه معمولاً از نرم‌افزارهای کلاینت بیسی چون بیت‌تورنت^۱ یا لینک مستقیم استفاده می‌شود؛ ۲. ترجمه: برای کار ترجمه، امکانات خاصی نیاز نیست. تنها با تهیه نرم‌افزارهای متن‌خوانی چون نوت‌پد^۲ یا مایکروسافت‌ورد^۳ که مترجم ترجمه خود را در آن‌ها تایپ می‌نماید می‌نماید و نرم‌افزار پخش فیلم مانند کام‌پلیر^۴ برای تماشای اپیزود مد نظر، نیاز مترجم برطرف برطرف می‌شود؛ ۳. زمان‌بندی: در گذشته مسئول زمان‌بندی باید تک‌به‌تک برای دیالوگ‌های ترجمه شده زمان آغاز و پایان انتخاب می‌نمود که برای این کار از نرم‌افزارهایی با قابلیت تشخیص صدا استفاده می‌شد و به وسیله این نرم‌افزارها تمام بخش‌هایی از صوت ویدئو انیمه که دارای دیالوگ می‌بود را شناسایی کرده و برای آغاز و انتهای صوت زمان تعیین می‌شد که این کار به وسیله نرم‌افزار ساب‌استیشن‌آلفا^۵ صورت می‌پذیرفت و فایل زیرنویس شکل می‌گرفت اما امروزه کاربران برای این بخش از نرم‌افزار محبوب ایچی‌ساب^۶ استفاده می‌نمایند همچنین از برخی نرم‌افزارهای دیگر همچون جیکوساب^۷ و سابو^۸ نیز استفاده می‌شود البته شایان به ذکر است که اخیراً به دلیل اینکه فایل‌های زیرنویس انگلیسی اکثر انیمه‌ها توسط شرکت‌های رسمی به صورت سافت ساب عرضه می‌شوند دیگر نیازی به زمان‌بندی مجدد نمی‌باشد و گروه زیرنویس می‌توانند از همان زمان‌بندی موجود در فایل زیرنویس انگلیسی استفاده نمایند؛ ۴. فرمت‌بندی و تنظیم ترانه تیتراژ: نرم‌افزار ایچی‌ساب دارای امکانات لازم و کافی برای انجام این دو مرحله می‌باشد و کاربران زیادی از جمله کاربران ایرانی علاقه خاصی به استفاده از آن دارند. البته ساب‌استیشن‌آلفا نیز امکانات مورد نیاز کاربر مسئول این مرحله را داراست؛ ۵. ویرایش نهایی: امکاناتی از جنس امکانات مورد نیاز مترجم مانند نرم‌افزار پخش

1. Bittorrent
2. Notepad
3. Microsoft World
4. KMPlayer
5. Sub Station Alpha (SSA)
6. Aegisub
7. JacoSub
8. Sabbu

فیلم و یک نرم افزار متن خوان نیاز ویرایشگر را بر طرف می سازد؛ ۶. انکد فایل ویدئو و اسکرپیت ترجمه شده: مسئول انکد از نرم افزارهایی مانند فرمت فکتوری^۱، فری میک ویدئوکانورتر^۲ و ویرچوال داب^۳ استفاده می کند؛ ۷. انتشار فایل نهایی: برای انتشار فایل محصول نهایی به طور معمول از نرم افزارهایی مانند بیت تورنت استفاده می شود.

۴. ۴. جزئیات فرآیند تولید

فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه ای معمولاً شامل مراحل زیر است؛ هرچند برخی از گروه ها تمام مراحل زیر را در کار خود دنبال نمی کنند، مراحل را به آن اضافه می کنند یا حتی ممکن است ترتیب برخی از مراحل را برهم زنند.

الف) تهیه نسخه اصلی انیمه

در اولین قسمت تولید زیرنویس غیرحرفه ای، فردی مسئولیت تهیه نسخه ویدئویی انیمه را بر عهده می گیرد. این نسخه، ویدئوی اصلی بوده و بدون دوبله یا زیرنویس تهیه می شود و در دسترس مترجم قرار می گیرد. معمولاً نسخه اصلی انیمه که یا در حال پخش از شبکه های تلویزیونی ژاپن می باشد یا به صورت دی وی دی بر روی سایت های رسمی عرضه کننده انیمه گذاشته می شود توسط طرفداران ژاپنی به صورت کلیپ ضبط شده تلویزیونی^۴ و یا کلیپ استخراج شده از روی دی وی دی^۵ تهیه شده و بر روی اینترنت منتشر می شود و مسئول تهیه نسخه اصلی در گروه زیرنویس به محض انتشار آن بر روی اینترنت بهترین کیفیت را پیدا کرده و آن را دانلود می کند و پس از مشخص کردن کیفیت مناسب برای تصویر و صدا و جداسازی فایل صوتی و تنظیم کیفیت، آن را در اختیار مترجم قرار می دهد. این کار مخصوصاً در مورد انیمه های در حال پخش بسیار اهمیت دارد؛ زیرا زمان در این حالت نقش کلیدی داشته و هرچه سریع تر زیرنویس در اختیار مخاطبین قرار بگیرد، محبوبیت و امتیاز گروه زیرنویس بیشتر خواهد بود. در ایران به طور معمول و در نود درصد موارد، این قسمت شامل

-
1. Format Factory
 2. Freemake Video Converter
 3. Virtual Dub
 4. TV-rip
 5. DVD-rip

تهیه فایل زیرنویس انگلیسی انیمه مورد نظر می‌شود؛ زیرا کاربران ایرانی به دلیل تسلط بیشتر به زبان انگلیسی معمولاً از این زبان به فارسی ترجمه می‌کنند و بنابراین مجبورند تا زمان انتشار فایل‌های زیرنویس انگلیسی منتظر بمانند و بعد فرآیند زیرنویس آن‌ها را به فارسی آغاز کنند. البته به ندرت ممکن است کاربری ایرانی به زبان ژاپنی مسلط باشد و از زبان اصلی انیمه ترجمه به فارسی را انجام دهد اما در اکثر موارد ترجمه زیرنویس غیرحرفه‌ای در ایران از زبان انگلیسی به فارسی صورت می‌پذیرد. البته طی سال‌های اخیر برخی وبسایت‌های رسمی حوزه انیمه و مانگا مانند وبسایت کرانچی‌رول^۱ با شرکت‌های پخش انیمه‌های ژاپنی قرار داد بسته و تقریباً همزمان یا حتی قبل از پخش عمومی انیمه‌ها، اسکریپت آن‌ها را به انگلیسی ترجمه کرده و بر روی وبسایت خود منتشر می‌کنند و گروه‌های تولیدکننده زیرنویس غیرحرفه‌ای بنامی چون هاریبل ساب^۲ زیرنویس منتشرشده توسط گروه کرانچی‌رول را از روی ویدئوی منتشرشده استخراج کرده و به صورت نسخه غیرقانونی به عنوان تورنت برای کاربران منتشر می‌کنند.

ب) ترجمه

معمولاً چالش برانگیزترین و مشکل‌ترین بخش فرآیند زیرنویس، ترجمه آن محسوب می‌شود. مترجمان باید به قابل فهم‌ترین و روان‌ترین شکل ممکن دیالوگ‌های انیمه مورد نظر را به زبان خود ترجمه کنند و در عین حال در نظر داشته باشند که ترجمه آن‌ها فضای داستانی و فرهنگی انیمه مورد نظر را نیز در بر بگیرد. این مسئله درباره انیمه‌های ژاپنی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است؛ زیرا فرهنگ ژاپن و نحوه گویش آن‌ها دارای ابعاد خاصی است که مترجم باید با دقت خاصی آن را به زبان خود برگرداند. برای مثال، ژاپنی‌ها برای خطاب کردن نام یکدیگر از پیشوندها و پسوندهای گوناگونی استفاده می‌کنند که هرکدام مفهوم خاصی دارد و به صمیمی یا غیرصمیمی بودن اشخاص یا تفاوت سن آن‌ها، دختر یا پسر بودن آن‌ها و غیره اشاره دارد و مترجم باید با زیرکی و دقت خاصی معادل فرهنگی مناسبی در زبان خود برای آن‌ها بیابد. همچنین مترجم در ابتدا باید شمایی کلی از داستان و فضای انیمه و شخصیت‌هایش

1. Crunchyroll
2. Horriblesubs

در اختیار داشته باشد تا بتواند فضای داستانی و مفاهیم موجود در بطن داستان را در ترجمه خود لحاظ کند که این امر نیاز به جمع‌آوری اطلاعات و جستجو در اینترنت دارد و بخش اعظمی از کار مترجم به آن اختصاص می‌یابد. مترجمان اکثراً به‌طور همزمان انیمه را تماشا کرده و لاین‌های اسکریپت را ترجمه می‌کنند. این امر ضروری است؛ زیرا ترجمه باید در روند ماجرا و با توجه به حرکات و فضای مربوط به هر صحنه انجام شود تا حس شخصیت‌ها و مفهوم دیالوگ‌های آن‌ها به‌درستی در زیرنویس بازتاب شوند. به همین دلیل فرآیند ترجمه بسیار زمان‌بر است و می‌توان گفت مهم‌ترین بخش فرآیند زیرنویس محسوب می‌شود.

با توجه به اطلاعات به‌دست آمده از کاربران فعال در این حوزه می‌توان این‌گونه برداشت کرد که در ایران تقریباً تمامی مترجمان حوزه زیرنویس، ترجمه را از زبان انگلیسی به فارسی انجام می‌دهند. زبان انگلیسی زبان روز دنیا و پرکاربردترین زبان بین‌المللی در میان جوامع مختلف به حساب می‌آید و به همین دلیل کاربران ژاپنی و کمپانی‌های عرضه‌کننده انیمه و انیمیشن، فایل‌های زیرنویس انیمه‌ها را به زبان انگلیسی ارائه می‌کنند و زیرنویس به این زبان بیشتر از دیگر زبان‌های دنیا در دسترس کاربران قرار دارد. از دیگر دلایل ترجمه انگلیسی به فارسی زیرنویس‌ها در کشور ما این است که کاربران ایرانی به زبان انگلیسی به‌عنوان زبان دوم خود بیشتر از زبان‌های دیگر دنیا تسلط دارند و تمایل آن‌ها به استفاده از زیرنویس انگلیسی بیشتر است.

در کل، کاربران غیرانگلیسی‌زبان، معمولاً به‌جای صرف وقت و هزینه برای استخراج دیالوگ‌ها از فایل اصلی انیمه، ترجیح می‌دهند نسخه مطلوبی از زیرنویس انگلیسی انیمه مورد نظر را پیدا کنند و آن را به زبان مقصد مد نظر خود ترجمه کنند.

پ) ویرایش ترجمه

این مرحله گاه بعد از مرحله ترجمه صورت می‌پذیرد و گاه با مرحله ویرایش نهایی ادغام شده و کلاً حذف می‌شود. دلیل وجود آن مخصوصاً در فرآیندی که گروه‌های زیرنویس ایرانی یا غیرانگلیسی‌زبان طی می‌کنند آن است که زبان اول کاربران و مترجمان این گروه‌ها انگلیسی یا ژاپنی نیست؛ بنابراین تسلط کامل و بی‌نقص فردی را که زبان اول او انگلیسی یا ژاپنی باشد، ندارند. ویرایشگر ترجمه معمولاً فردی است که تجربه زیادی در امر ترجمه دارد و سال‌ها در

این زمینه فعالیت داشته و ترجمه‌های روان و بی‌نقصی در کارنامه کاری او وجود دارد. سرگروه این فرد را انتخاب می‌کند. ویرایشگر ترجمه با توجه به تجربه خود در امر ترجمه می‌تواند افت‌وخیزهای ترجمه‌های آماتوری مترجمان گروه را شناسایی کرده و بخش‌هایی را که روان نیستند و به جریان داستان صدمه می‌زند، ویرایش کند. برای این کار وی ابتدا اپیزود مورد نظر را تماشا می‌کند و در جریان داستان و دیالوگ‌های رد و بدل شده میان شخصیت‌ها قرار می‌گیرد و سپس اسکرپیت ترجمه‌شده مترجمان گروه را با آن مقایسه کرده و اشکالات آن را ویرایش می‌کند.

ج) زمان‌بندی

یکی دیگر از مراحل مهم و چالش‌برانگیز فرآیند زیرنویس مرحله زمان‌بندی آن محسوب می‌شود. مسئول زمان‌دهی به هر لاین ترجمه‌شده باید با دقت زیادی تصمیم بگیرد چه ثانیه‌ای را برای شروع پدیدار شدن دیالوگ بر روی صفحه و چه ثانیه‌ای را برای پایان دیالوگ در نظر بگیرد تا زیرنویس با گفتگوهای شخصیت‌ها به‌صورت هم‌زمان بر روی صفحه ظاهر شود. او باید به ریتم گفتگوها و حرکات شخصیت‌ها توجه کند و بهترین زمان برای شروع و پایان هر لاین را انتخاب کند.

یونیرفم و برنج دمی(\blur2) , , , T,0000,0000,0000
 Dialogue: 0,0:02:24.01,0:02:28.49,Episode Title,T,0000,0000,0000
 Dialogue: 0,0:02:31.44,0:02:33.57,Black Signs,T,0000,0000,0000, \N {\c&H0000000&
 Dialogue: 0,0:02:33.69,0:02:36.57,Black Signs,T,0000,0000,0000, شش گوشت گاو جرخ کرده آماده,
 Dialogue: 0,0:02:37.01,0:02:38.76,Black Signs,T,0000,0000,0000, شش گوشت گاو جرخ کرده آماده,
 Dialogue: 0,0:02:44.85,0:02:45.90,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, باباها!
 Dialogue: 0,0:02:46.54,0:02:48.10,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, میشه دخلم جادویی ببینم؟
 Dialogue: 0,0:02:48.52,0:02:51.42,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, آره. همراه خوردن تماشا کن.
 Dialogue: 0,0:03:11.54,0:03:13.04,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, گوجه ریز ها...
 Dialogue: 0,0:03:13.24,0:03:17.30,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, تعوم شده. هاد؟
 Dialogue: 0,0:03:22.47,0:03:24.51,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, دستتون درد نکته!
 Dialogue: 0,0:03:28.83,0:03:30.66,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, فرست مثل دیروز شد.
 Dialogue: 0,0:03:30.66,0:03:31.89,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, باباها!
 Dialogue: 0,0:03:34.23,0:03:35.17,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, چی شده؟
 Dialogue: 0,0:03:35.17,0:03:37.43,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, لباس دخلم جادویی صورته نیستش!
 Dialogue: 0,0:03:37.81,0:03:39.19,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, صبر کن.
 Dialogue: 0,0:03:42.24,0:03:43.45,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, چی شد؟
 Dialogue: 0,0:03:43.45,0:03:45.20,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, سرزمینمون در خطر.
 Dialogue: 0,0:03:45.20,0:03:46.13,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, خطر؟
 Dialogue: 0,0:03:46.13,0:03:48.49,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, فقط لباس دخلم جادویی زرد داریم.
 Dialogue: 0,0:03:50.11,0:03:52.56,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, دخلم جادویی زرد هم قویه نیکنه. نه؟
 Dialogue: 0,0:03:53.11,0:03:54.35,Main Dialogue,K,0000,0000,0000, خدا رو شکر.
 Dialogue: 0,0:03:54.35,0:03:55.29,Main Dialogue,T,0000,0000,0000, آره!

شکل ۱. نمونه‌ای از فایل زمان‌بندی شده

همان‌طور که قبلاً توضیح دادیم برای انجام این کار، نرم‌افزارهای زیادی موجود است و در گذشته معمولاً از نرم‌افزار ساب‌استیشن آلفا برای زمان‌بندی استفاده می‌شد، اما اکنون بیشتر کاربران از نرم‌افزار محبوب ای‌جی‌ساب برای این منظور استفاده می‌کنند.

البته امروزه با توجه به انتشار فایل‌های زیرنویس انگلیسی به صورت سافت‌ساب توسط گروه‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای چون هاریبل‌ساب، دیگر کاربران نیازی به انجام فرآیند زمان‌بندی در مورد تمام انیمه‌ها ندارند، بلکه به راحتی فایل زیرنویس انگلیسی را دانلود کرده و از همان زمان‌بندی موجود در فایل که تیم‌های زیرنویس خارجی انجام داده‌اند، استفاده می‌کنند. در گذشته ویدئوهایی که معمولاً توسط ژاپنی‌زبانان علاقه‌مند به انیمه و مسلط به زبان انگلیسی ترجمه و زیرنویس می‌شدند در فرمت هاردساب عرضه می‌شدند و این فرمت اجازه استخراج زمان‌بندی و اعمال تغییرات را در زیرنویس فایل نمی‌دهد به همین دلیل پروسه زمان‌بندی جزء لاینفک پروسه تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای محسوب می‌شد، اما امروزه به دلیل عرضه ویدئوها در فرمت سافت‌ساب که قابلیت اعمال تغییرات را به کاربران می‌دهد، دیگر به راحتی می‌توان از زمان‌بندی موجود در فایل زیرنویس انگلیسی انیمه استفاده کرد؛ هرچند هنوز هم به دلیل عرضه بعضی انیمه‌های محبوب به فرمت هاردساب یا به دلیل همخوانی نداشتن برخی زمان‌بندی‌های فایل‌های زیرنویس انگلیسی با تمام نسخه‌ها و کیفیت‌های ویدئوهای عرضه‌شده زمان‌بندی به شیوه سنتی و به روش دادن زمان به هر لاین دیالوگ هنوز هم مورد نیاز است و مسئول این پروسه باید به شیوه سنتی نیز تسلط کامل داشته باشد.

(د) فرمت‌بندی و کارائوک

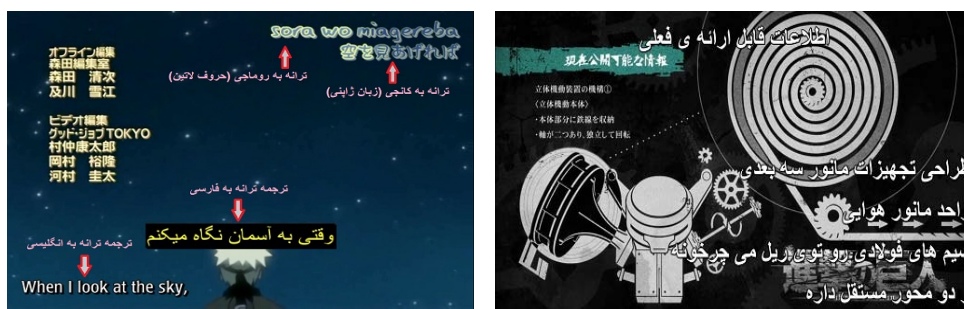
مسئول فرمت‌بندی بهترین فونت و استایلی را که برای فضای انیمه و رنگ و تیرگی و روشنی پس‌زمینه تصویر مناسب باشد، انتخاب می‌کند و اسکریپت ترجمه‌شده را به این فرمت تبدیل می‌کند، اما انتخاب فونت و رنگ پس‌زمینه تنها مسائل مد نظر مسئول فرمت‌بندی نیستند. در انیمه‌ها مواردی وجود دارند که جدای از دیالوگ‌های رد و بدل شده میان شخصیت‌ها باید توسط مترجم ترجمه شده و در زیرنویس گنجانده شوند، مانند اسامی

خیابان‌ها، مدارس، نام تابلوهای راهنمایی و رانندگی یا اعلانات که در ادبیات پژوهش نشانه‌نظام تصویرنگاشتی^۱ نامیده می‌شوند (چومه، ۲۰۰۴)



شکل ۲. جایگذاری ترجمه پیغام‌های زبانی در تصویر از زیرنویس غیرحرفه‌ای انیمه گلوله سیاه^۲

اطلاعات ارائه‌شده درباره داستان یا حتی صحبت‌های گوینده اخبار در رادیو و تلویزیون که صدایش در پس‌زمینه صدای شخصیت‌ها شنیده می‌شود نیز جزو این دسته می‌باشند.



شکل ۳. جایگذاری ترجمه در تصویر از اطلاعات ارائه‌شده در انیمه حمله به تایتان^۳ و ترجمه تیتراژ انیمه

ناروتو شیبوودن^۴

1. Graphic codes
2. Dark Bullet
3. Shingeki no Kyojin
4. Naruto Shippuuden

همچنین در انیمه‌ها گفتگوهای مختلفی رخ می‌دهند که باید در زیرنویس با فونت و رنگ و استایل متفاوتی به نمایش درآیند. برای مثال، زمانی که شخصیت در حال تفکر است و در ذهن او گفتگوهایی مابین او و ناخودآگاهش رخ می‌دهد، این نوع گفتگو باید متمایز از گفتگوی اصلی بین شخصیت‌ها نمایش داده شود. مسئول فرمت‌بندی باید تمام این موارد را با دقت خاص فرمت‌بندی کند که این کار را گاه با درشت کردن فونت، تغییر استایل آن، تغییر رنگ یا ایتالیک کردن فونت انجام داده و این تمایزها را به نمایش می‌گذارد.

مورد دیگری که گاه در بخش فرمت‌بندی گنجانده می‌شود و گاه بخشی را به صورت جداگانه به آن اختصاص می‌دهند، تهیه زیرنویس برای تیتراژ آغازی و پایانی انیمه است. در انیمه‌های ژاپنی تیتراژ از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است؛ زیرا به گونه‌ای طراحی می‌شود تا مخاطب با تماشای آن فضای داستانی انیمه را تجربه کند و با چهره‌های شخصیت‌های داستان آشنا شود. مخصوصاً موسیقی و ضرب‌آهنگ تیتراژ و ترانه آن معمولاً تم و حس داستان را برای مخاطب به تصویر می‌کشند. زیرنویس کردن این تیتراژها یکی از بخش‌های مهم پروسه تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای محسوب می‌شود. در گذشته این کار وظیفه مسئول فرمت‌بندی به حساب می‌آمد، اما اخیراً به دلیل اهمیت این بخش در فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای، شخصی که اصطلاحاً کارائوک‌من^۵ نامیده می‌شود، مسئولیت این کار را به عهده می‌گیرد.

مسئول تهیه تیتراژ حروف ژاپنی را که کانجی^۶ نام دارد، خطبه‌خط با صدای خواننده ژاپنی هماهنگ کرده و روی تصویر قرار می‌دهد و معمولاً ترانه همزمان به حروف لاتین نمایش داده می‌شود که اصطلاحاً به آن روماجی^۷ گفته می‌شود (مانند روش نوشتاری فینگلیش در فارسی) که همراه با بیان هر حرف در متن ترانه، آن حرف در خط‌های نمایش داده شده پُررنگ‌تر شده و می‌درخشد. در لاین مخصوص زیرنویس در پایین صفحه نیز ترجمه ترانه به زبان مورد نظر گروه زیرنویس قرار می‌گیرد. تم کارائوک و هماهنگی حروف با ادای آن‌ها با نرم‌افزارهای ایجی ساب و ساب‌استیشن آلفا انجام می‌پذیرد. البته در گذشته تایپ و ست کردن لاین‌های ترجمه‌شده در مراحل قبل با زمان داده‌شده به هر لاین نیز از وظایف مسئول فرمت‌بندی

5. Karaokeman

6. Kanji

7. Romaji

محسوب می‌شود، اما امروزه اکثراً گروه‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای همان فایل زیرنویس انگلیسی را از ویدئو انیمه‌ها استخراج کرده یا به صورت مجزا از ویدئو، از سایت‌های رسمی پخش زیرنویس انیمه‌ها دانلود می‌کنند و به دلیل اینکه این زیرنویس‌ها با فرمت سافت‌ساب عرضه می‌شوند از همان زمان‌بندی موجود در این زیرنویس‌ها استفاده می‌شود و لاین‌های ترجمه‌شده در همان فایل زیرنویس انگلیسی به جای دیالوگ‌های انگلیسی جایگذاری می‌شوند و نیازی به تایپ و سِت‌کردن ترجمه‌ها با زمان‌بندی موجود نیست و این وظیفه تقریباً از لیست وظایف مسئول فرمت‌بندی حذف می‌شود.

و) ویرایش نهایی

این مرحله، از اهمیت زیادی برخوردار است و مسئول آن باید با زیرکی و تیزبینی فوق‌العاده‌ای به ویرایش نهایی اسکرپیت ترجمه‌شده بپردازد، مخصوصاً زمانی که بخش مربوط به ویرایش ترجمه از فرآیند حذف شود. در این حالت، ویرایش نهایی اولین بخش مربوط به ویرایش کار است و این مسئله وظیفه بسیار سنگینی را بر دوش مسئول آن می‌گذارد. مسئول ویرایش نهایی ابتدا باید از قابل فهم بودن ترجمه اطمینان حاصل کند؛ زیرا بیشتر مترجمان تمام تمرکز خود را معطوف بازگردانی معنای جمله مورد نظرشان می‌کنند و گاه این امر باعث می‌شود از روانی ترجمه و مفهوم آن غافل شوند و این وظیفه ویرایشگر است تا این مسئله را مد نظر قرار دهد. اشتباه‌های دست‌ورزبانی و املائی نیز جزو نکاتی هستند که چشمان تیزبین ویرایشگر باید آن‌ها در متن پیدا کرده و اصلاح کند.

از دیگر نکات مهم مد نظر ویرایشگر در کار خود، ثبات دیالوگ‌ها و مفاهیم ترجمه‌شده است. ویرایشگر باید دقت کند تا در یک پروژه سریالی استایل دیالوگ‌ها و لحن بیان شخصیت‌ها از اپیزودی به اپیزود دیگر تغییر نکند؛ زیرا این مسئله را مخاطب تیزبین می‌بیند و ناخوشایند او خواهد بود. برای مثال، چنانچه شخصیتی که دانش‌آموز دبیرستان است در اپیزودی از کلمات کوچه‌بازاری و در اپیزودی دیگر از جملات ادبی و کلاسیک استفاده کند، ثبات در دیالوگ حفظ نشده است.

یکدستی در استفاده از کلماتی که به جای مفهوم یا حرکتی خاص استفاده می‌شوند نیز بسیار مهم است. برای مثال، چنانچه برای تأیید حرف کاراکتر مقابل شخصیتی از کلمه «اوم» در

زیرنویس استفاده کرده‌ایم باید در تمام لاین‌های مشابه نیز از همین کلمه استفاده شود، نه اینکه به‌عنوان مثال در لاینی دیگر از کلمه «هوم» استفاده کنیم.

همچنین ویرایشگر بررسی می‌کند تا اطمینان حاصل کند ترجمه لاینی که در اپیزود جدید به‌صورت فلاش‌بک دوباره نمایش داده شده با ترجمه همان لاین در اپیزود اصلی متفاوت نباشد و همین‌طور توجه ویژه‌ای به سبک و تم داستان نشان می‌دهد تا مطمئن شود مترجم از لحن مناسب برای بیان دیالوگ‌ها استفاده کرده است. برای مثال شخصیت‌های داستانی که روایتگر دوره‌ای تاریخی در گذشته‌اند نسبت به شخصیت‌های داستانی پلیسی یا شخصیت‌های داستان مدرسه‌ای، از کلمات متفاوتی برای گفتگو استفاده می‌کنند و این مسئله باید برای گیرایی زیرنویس حتماً رعایت شود.

معمولاً برای حل چنین مسائلی ویرایشگر و مترجم قبل از شروع کار با یکدیگر گفتگو می‌کنند و استایل مورد نظرشان را برای ترجمه انتخاب می‌نمایند.

ه) انکد فایل ویدئو و اسکرپت ترجمه‌شده

مسئول انکد وظیفه دارد اسکرپت ترجمه، زمان‌بندی و فرمت‌بندی‌شده را بر روی ویدئوی اصلی انیمه قرار دهد یا به‌اصطلاح انکد کند. برای انجام این کار نرم‌افزارهای متعددی وجود دارند. در گذشته بیشتر از نرم‌افزار ویرچوال‌داب به همراه ووب‌ساب^۸ استفاده می‌شد که البته هنوز هم جزو پرطرفدارترین نرم‌افزارهای انکد محسوب می‌شود و بیشتر تنظیمات آن دستی انجام می‌شود، اما در حال حاضر نرم‌افزارهای دیگری مانند فرمت‌فکتوری و فری‌میک ویدئو کانورتر و بسیاری از نرم‌افزار دیگر در اختیار کاربران قرار دارد که تقریباً خودکار تمام فرآیند انکد را انجام می‌دهند.

مسئول فرآیند انکد با استفاده از نرم‌افزار، بهترین کیفیت را برای صدا و تصویر انتخاب می‌کند و زیرنویس را یا به‌صورت هاردساب یا به‌صورت سافت‌ساب بر روی ویدئو قرار می‌دهد. در حالت هاردساب، زیرنویس مستقیماً بر روی ویدئو قرار می‌گیرد و جدا کردن آن از ویدئو در این حالت کار بسیار سختی خواهد بود که معمولاً باعث افت کیفیت ویدئو می‌شود.

معمولاً کمپانی‌هایی مانند استودیوی فان‌ایمیشن^۹ که به‌طور رسمی زیرنویس انیمه‌ها را انجام می‌دهند از این روش استفاده می‌کنند. معمولاً ویدئوهایی که با این حالت زیرنویس می‌شوند با اغلب نرم‌افزارهای پخش فیلم سازگاری دارند و به همین دلیل محبوب هستند.

در حالت سافت‌ساب، زیرنویس یا مستقیم بر روی ویدئو قرار می‌گیرد و فایلی با پسوندهایی مانند ام.کا.وی^{۱۰} و او.جی.ام^{۱۱} و غیره عرضه می‌شود یا زیرنویس‌ها با پسوندهایی مانند اس.اس.ای^{۱۲}، اس.آر.تی^{۱۳} و غیره به‌صورت جدا از ویدئو انیمه در فایل زیپی ذخیره شده و در اختیار کاربران قرار می‌گیرد. زیرنویس‌های سافت‌ساب به‌راحتی از ویدئو جدا می‌شوند و قابلیت تغییر در فونت و فرمت و سایز را دارند، اما با تمام نرم‌افزارهای پخش فیلم سازگار نیستند و در زمان انکد کار با آن‌ها مشکل‌تر از هاردساب‌ها می‌باشد.

در حال حاضر به‌دلیل دسترسی آسان‌تر به سافت‌ساب‌ها و قابلیت تغییر آن‌ها، بیشتر کاربران از این نوع زیرنویس استفاده می‌کنند و بنابراین معمولاً زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای با این نوع ساب انکد می‌شوند.

ن) کنترل کیفیت

در این قسمت مسئول کنترل کیفیت فایل انکدشده را بازبینی می‌کند تا اگر مواردی از جمله مشکل کیفیت تصویر، هماهنگ نبودن زیرنویس با صدا و غیره وجود دارد آن‌ها را اصلاح کند یا به بخش مربوط و مسئول آن ارجاع دهد تا اصلاح شود.

ی) انتشار فایل نهایی

در نهایت محصول کارگروه یا در قالب لینک مستقیم در انجمن‌ها و وبسایت‌ها یا از طریق نرم‌افزارهای انتقال داده بین کاربران مانند بیت‌تورنت یا اپلیکیشن‌های ارتباطی مانند آی‌آرسی^{۱۴} در اختیار دوستان انیمه و مانگا قرار می‌گیرد.

9. FUNIMATION

10. Mkv

11. Ogm

12. Ssa

13. Srt

14. Internet Relay Chat (IRC)

در گذشته تقریباً تمام مراحل بالا در فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای لحاظ می‌شدند. هر نفر بخشی از کار را به‌عهده داشت و طی مراحل مختلف، زیرنویس آماده و در اختیار دستداران انیمه و انیمیشن قرار می‌گرفت، اما در سال‌های اخیر با پیشرفت تکنولوژی و ورود انواع نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای تخصصی با کاربردهای بسیار پیشرفته به بازار و دسترسی آسان کاربران به آن‌ها، دیگر نیازی نیست تمام مراحل بالا در فرآیند زیرنویس به‌صورت انفرادی و دستی انجام شوند.

همچنین در گذشته در ایران و بسیاری از کشورها به‌دلیل کمبود کاربران مسلط به زبان انگلیسی و ژاپنی در میان قشر کم‌سن‌وسال انیمه‌دوستان، معمولاً تمام مراحل بالا را یک یا دو نفر انجام می‌داد و از این لحاظ که انجام تمام مراحل را یک نفر انجام می‌داد باعث تناسب بهتر بین بخش‌های مختلف فرآیند و کمتر بودن درصد خطا می‌شد و زیرنویس قابل قبول‌تر به‌نظر می‌رسید. اما در سال‌های اخیر طیف سنی دستداران انیمه و انیمیشن در ایران افزایش یافته و کاربران بیشتری به گروه‌های تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای می‌پیوندند.

حال اگر به‌دلیل سهل‌انگاری یا نبود دانش کافی از روند فرآیند زیرنویس و نبود تخصص لازم در میان کاربران این حوزه هر یک از مراحل بالا به‌درستی انجام نپذیرند امکان دارد شاهد نمونه‌های زیر در میان زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای ارائه‌شده باشیم.

اگر در مراحل فنی مشکلی رخ دهد مطمئناً وضوح تصویر یا صدا دچار اختلال شده یا ممکن است کاربران برای استفاده از زیرنویس مورد نظر دچار مشکل شوند، اما معمولاً این‌گونه موارد بسیار به‌ندرت اتفاق می‌افتند؛ زیرا بسیار واضح بوده و معمولاً قبل از انتشار فایل اصلاح می‌شوند. مهم‌ترین مسئله‌ای که ممکن است در فرآیند ایجاد زیرنویس غیرحرفه‌ای به اندازه کافی مورد توجه قرار نگیرد و اصلاح‌نشده به دست کاربران برسد ایراد ترجمه‌ای و مسائل مربوط به ترجمه است.

قبلاً گفته شد که ترجمه مهم‌ترین و حساس‌ترین بخش فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای محسوب می‌شود و به همین دلیل مراحل ویرایشی زیادی در فرآیند تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای قرار دارند تا بعد از گذار از سد تمام این ویرایش‌ها بهترین و روان‌ترین ترجمه به دست کاربران برسد. با این حال بسیار مشاهده می‌شود که با وجود کیفیت صدا و تصویر لازم

برای زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای باز هم ترجمه‌ها گهگاه نامفهوم و پُر از ایراد و اشتباه‌های معنایی و دستور زبانی هستند. در زیر چند نمونه از این اشتباه‌ها را بررسی خواهیم کرد.

۴. کیفیت ترجمه در زیرنویس غیرحرفه‌ای

در نمونه شکل ۴، مسلط‌نبودن مترجم در درک جمله زبان خارجی کاملاً مشهود است. مترجم مفهوم و معنای جمله را درک نکرده و تلاش کرده با ترجمه کلمه‌به‌کلمه گفتگو، معنای آن را به فارسی برگرداند، اما در همین امر نیز ناموفق بوده است.



شکل ۴. نمونه ضعف معنایی در ترجمه زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی انیمه آی‌اس^{۱۵}



شکل ۵. ضعف مفهومی در ترجمه زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی انیمه کنشین شمشیرزن دوره‌گرد^{۱۶}

در نمونه شکل ۵، مترجم برخلاف نمونه شکل ۴ تلاش کرده مفهوم دیالوگ را برساند و از ترجمه کلمه‌به‌کلمه خودداری کند با این حال به دلیل نداشتن تسلط کافی به زبان دوم بیراهه رفته و ترجمه‌ای کاملاً نادرست ارائه داده است. در دو نمونه زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی (شکل ۶)، هردو مترجم به‌طور نسبی مسلط‌تر از دو مثال قبل عمل کرده‌اند و می‌شود گفت

15. Infinite Stratos (IS)

16. Rurouni Kenshin

مفهوم متن اصلی را به درستی متوجه شده‌اند، اما ترجمه هردو نفر دارای غلط‌های مشخص دستورزبانی و معنایی است.



شکل ۶. ضعف دستوری در ترجمه زیرنویس غیر حرفه‌ای فارسی انیمه حمله به تایتان^{۱۷}

در اولین نمونه زیرنویس فارسی در شکل ۶ مترجم به جای استفاده از معادل «به یاد آوردن» از معادل «تذکر» استفاده کرده که در این اسکرپت معادل مناسبی نیست و با استفاده از کلمه «ظالمانه» تلاش کرده قساوت موجودی را که مسبب این، به قول او، تذکر یا یادآوری است، به مخاطب بنمایاند، در حالی که این مهم در دیالوگ بعد به وضوح بیان می‌شود و نیازی به اضافه کردن آن به دیالوگ اول به نظر نمی‌رسد. دیالوگ دوم به دوران گذشته اشاره دارد و وحشت بشر را از حکومت این موجودات در آن دوران نشان می‌دهد، اما مترجم ترجمه روان و مناسبی برای این دیالوگ ارائه نداده است و ترجمه وی مشکل دستورزبانی دارد که متأسفانه در کار بسیاری از مترجمان فارسی‌زبان این مسئله دیده می‌شود.

در نمونه دوم زیرنویس فارسی شکل ۶، مترجم دیالوگ اول را به‌درستی ترجمه کرده اما در جمله دوم مفهوم «حاکمیت» را به «حمله» تغییر داده است. همچنین لحن مترجم به‌طور محسوسی از ادبی به عامیانه تغییر می‌کند و نمایی ناخوشایند را به‌وجود می‌آورد. این مسئله نیز از ایرادهای محسوس کار مترجمان فارسی‌زبان است که در بسیاری از زیرنویس‌ها دیده می‌شود.



شکل ۷. ضعف انتخاب لحن در ترجمه زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی انیمه بروتو:ناروتو^{۱۸}

در نمونه شکل ۷، مترجم به زبان دوم تسلط کافی داشته و معنا و مفهوم دیالوگ را به‌درستی ارائه کرده است، اما مشکل بزرگ موجود در این ترجمه، انتخاب معادل و لحن نوشتاری مترجم است. در این صحنه مشاهده می‌کنیم که گفتگویی میان پدر و دختر رد و بدل می‌شود. در نسخه انگلیسی این نمونه، دیالوگ‌ها و لحن شخصیت کاملاً مطابق شخصیت دختر بچه‌ای مدرسه‌ای است که در حال گفتگو با پدرش است، اما در ترجمه فارسی، لحن دختر بچه در دیالوگ دوم ناگهان به عامیانه تغییر می‌کند که به‌هیچ عنوان مناسب استفاده برای این شخصیت نیست. البته اخیراً دوبله و زیرنویس فارسی با لحن عامیانه یا استفاده از

18. Boruto: Naruto the Movie

لهجه‌های اقوام ایرانی برای شخصیت‌های خارجی فراگیر شده و معمولاً در انیمه و انیمیشن‌هایی با درون‌مایه طنز یا داستان‌هایی که مناسب قشر کم‌سن‌وسال است استفاده می‌شود. اما این روش ترجمه مناسب تمام موارد و شخصیت‌ها نیست و بهتر است با دقت و ملاحظه بیشتری استفاده شود.

۵. کلام آخر

در این پژوهش اکتشافی به بررسی توصیفی پدیده زیرنویس غیرحرفه‌ای در ایران پرداخته و با استفاده از اطلاعات به‌دست‌آمده از فعالان حوزه زیرنویس غیرحرفه‌ای و کاربران گروه‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی، عوامل دست‌اندرکار، ویژگی‌ها و کیفیت محصول را از زوایای مختلفی بررسی و کنکاش شده است. یافته‌های این پژوهش بیانگر ابعاد غیرحرفه‌ای این فعالیت داوطلبانه و گروهی بوده و حاکی از آن است که افراد فعال در حوزه زیرنویس غیرحرفه‌ای بدون آموزش و کاملاً به‌صورت غیرحرفه‌ای تنها به‌دلیل علاقه شخصی وارد این حوزه شده و تلاش می‌کنند تا صرفاً برنامه‌های مورد علاقه خود و دوستانشان را به زبان فارسی ترجمه کرده و در اختیار دیگر کاربران فارسی زبان قرار دهند تا ایشان نیز بتوانند از آن‌ها لذت ببرند. نگرش کسب درآمد از این حوزه در میان کاربران وجود ندارد و اگر شخصی به کسب درآمد از راه فروش زیرنویس فارسی مبادرت کند، عملش ناشایست تلقی شده و مورد تأیید قرار نخواهد گرفت. به‌دلیل غیرحرفه‌ای بودن تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای، کیفیت محصولات عرضه‌شده در اکثر موارد بسیار پایین و دور از استانداردهای حوزه زیرنویس حرفه‌ای است. کاربران این حوزه معمولاً پس از مدتی این فعالیت را کنار می‌گذارند؛ زیرا تولید زیرنویس غیرحرفه‌ای فعالیتی زمان‌بر و پیچیده است و از طرفی نمی‌شود از آن درآمدی کسب کرد و هیچ‌گونه توجیه اقتصادی ندارد. با این حال باید در نظر داشت که در حال حاضر طیف وسیعی از محصولات نمایشی از جمله انیمه، پویانمایی‌های غربی، فیلم و سریال‌های آمریکایی، بازی‌های رایانه‌ای و برنامه‌های مستند و حتی آموزشی همراه با زیرنویس غیرحرفه‌ای در اختیار کاربران فارسی زبان قرار می‌گیرند. البته زیرنویس غیرحرفه‌ای پدیده جدیدی نیست و در دنیا قدمتی طولانی داشته و درباره آن در سراسر دنیا به‌طور متمرکز پژوهش شده است، اما در ایران پژوهش روی این پدیده نسبتاً مهجور مانده و تعداد

پژوهش‌های فارسی انجام شده در این حوزه انگشت‌شمار است. شایان ذکر است که در کشور ما اغلب محصولات حوزه تلویزیون و سینما به صورت دوبله وارد بازار می‌شوند و به همین دلیل پژوهش در بستر ترجمه دیداری شنیداری معمولاً درباره دوبله اتفاق می‌افتد که بخش اعظم ترجمه حرفه‌ای حوزه سینما و تلویزیون را در بر می‌گیرد.

توصیه می‌شود در تکمیل و ادامه یافته‌های این پژوهش درباره زیرنویس غیرحرفه‌ای فارسی و دیگر انواع ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران، پژوهش‌های دیگری زوایای پنهان این پدیده در ایران و دلایل فراگیر شدن آن را بررسی کنند و آثار این پدیده بر جایگاه، آموزش و اقتصاد ترجمه حرفه‌ای و حوزه پژوهشی مطالعات ترجمه کتبی و دیداری شنیداری را تعیین و تبیین نمایند.

کتابنامه

- Ameri, S., & Ghazizadeh, K. (2015). A Norm-Based Analysis of Swearing Rendition in Professional Dubbing and Non-Professional Subtitling from English into Persian. *Iranian Journal of Research in English Language Teaching*, 1(4), 78-96.
- Antonini, R., & Bucaria, C. (2016). NPIT in the media: An overview of the field and main issues. In R. Antonini & C. Bucaria (Eds.), *Non-professional interpreting and translation in the media* (pp. 7-20). Wien, Austria: Peterlang.
- Baker, M. (2016). The prefigurative politics of translation in place-based movements of protest. *The Translator*, 22(1), 1-21. doi:10.1080/13556509.2016.1148438
- Banks, J., & Deuze, M. (2009). Co-creative labour. *International Journal of Cultural Studies*, 12(5), 419-431. doi:10.1177/1367877909337862
- Bogucki, Ł. (2009). Amateur subtitling on the internet. In J. Diaz-Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual translation: Language transfer on screen* (pp. 49-57). Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Bogucki, Ł. (2016). *Areas and methods of audiovisual translation research* (2nd ed.). Frankfurt, Germany: Peter Lang.
- Bold, B. (2011). The power of fan communities: An overview of fansubbing in Brazil. *Tradução em Revista*, 11(2), 1-19.
- Caffrey, C. (2008). Viewer perception of visual nonverbal cues in subtitled TV Anime. *European Journal of English Studies*, 12(2), 163-178. doi:10.1080/13825570802151439

- Chaume, F. (2004). Synchronization in dubbing: A translational approach. In P. Orero (Ed.), *Topics in audiovisual translation* (pp. 35-52). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
- Diaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. In Y. Gambier & L. v. Doorslaer (Eds.), *Handbook of translation studies* (Vol. 1, pp. 344-349). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
- Diaz-Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Diaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Abingdon, England: Routledge.
- Dörnyei, Z. (2007). *Research methods in applied linguistics*. London, England: Oxford University Press.
- Gambier, Y. (2013). The position of audiovisual translation studies. In C. Millán & F. Bartrina (Eds.), *The routledge handbook of translation studies* (pp. 45-59). Abingdon, England: Routledge.
- Gambier, Y. (2014). Changing landscape in translation. *International Journal of Society, Culture & Language*, 2(2), 1-12.
- Gentzler, E. (2014). Translation studies: Pre-discipline, discipline, interdiscipline, and post-discipline. *International Journal of Society, Culture & Language*, 2(2), 13-24.
- Khoshsaligheh, M., Mehdizadkhani, M., & Ameri, S. (2016, June). *Through the Iranian fansubbing glass: Insights into taboo language rendition into Persian*. Paper presented at the Audiovisual Translation: Dubbing and Subtitling in the Central European Context, Nitra, Slovakia.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *Oxford dictionary of film studies*. Oxford, England: Oxford University Press.
- Leonard, S. (2005). Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture. *International Journal of Cultural Studies*, 8(3), 281-305. doi:10.1177/1367877905055679
- Massidda, S. (2015). *Audiovisual translation in the digital age: The Italian fansubbing phenomenon*. Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Nergaard, S., & Arduini, S. (2011). Translation: A new paradigm. *Translation: An Interdisciplinary Journal*, 1(Inaugural Issue), 8-17.
- Nord, C., Khoshsaligheh, M., & Ameri, S. (2015). Socio-cultural and technical issues in non-expert dubbing: A Case Study. *International Journal of Society, Culture & Language*, 3(1), 1-16.
- Nornes, A. M. (1999). For an abusive subtitling. *Film Quarterly*, 52(3), 17-34. doi:10.2307/1213822

- Nornes, A. M. (2007). *Cinema babel: translating global cinema*. Minneapolis, MP: University of Minnesota Press.
- O'Hagan, M. (2009). Evolution of user-generated translation: Fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1(1), 94-121.
- O'Hagan, M. (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In J. Kearns (Ed.), *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates* (pp. 158-183). London: Continuum.
- Orrego-Carmona, D. (2015). *The reception of (non) professional subtitling*. (Unpublished doctoral dissertation), Universitat Rovira i Virgili Tarragona, Spain.
- Parini, I. (2012). Censorship of Anime in Italian Distribution. *Meta*, 57(2), 325-337.
- Pérez-González, L. (2007a). Fansubbing anime: Insights into the butterfly effect of globalisation on audiovisual translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), 260-277. doi:10.1080/09076760708669043
- Pérez-González, L. (2007b). Intervention in new amateur subtitling cultures: A multimodal account. *Linguistica Antverpiensia*, 6, 67-80.
- Pérez-González, L. (2012a). Amateur subtitling and the pragmatics of spectatorial subjectivity. *Language and Intercultural Communication*, 12(4), 335-352. doi:10.1080/14708477.2012.722100
- Pérez-González, L. (2012b). Amateur subtitling as immaterial labour in digital media culture: An emerging paradigm of civic engagement. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 19(2), 157-175.
- Pérez-González, L. (2012c). Co-creational subtitling in the digital media: Transformative and authorial practices. *International Journal of Cultural Studies*, 16(1), 3-21.