

فصلنامه مطالعات زبان و ترجمه (دانشکده ادبیات و علوم انسانی)، علمی - پژوهشی، شماره دوم، تابستان ۱۳۹۵

مضمون «اگزیتانسیسم و اگزیتانسیالیسم» در نزد شخصیت‌های ژان-ماری گوستاو لوکلزیو

وحید نژاد محمد (استادیار زبان و ادبیات فرانسه دانشگاه تبریز، تبریز، ایران)

nejad_mohammad@yahoo.com

چکیده

انسان با زمینه خاص آفرینش خود «موقعیت» خود را تعریف می‌کند و ادراکات و استنباط‌های وی در موقعیت‌های گوناگون زیستی وی از دیگری متفاوت است. به بیان دیگر، موجودی در «زمان» است و تاریخ و اهداف خود را به واسطه «آزادی و توانایی انتخاب خود» شکل می‌دهد. فلسفه با ایجاد پیوندی عمیق با ادبیات و رسوخ در ساختارهای فکری و عالم خیال نویسندگان و خالقان آثار هنری، توازنست متون ادبی را به آینده تفکر تبدیل کرده و الگوهایی را برای پردازش در نزد آنان ایجاد کند. در این مقاله تلاش بر این است تا با نشان دادن سازه‌های فلسفی اگزیتانسیالیسم در نزد لوکلزیو، رمان‌نویس معاصر فرانسوی، معنای کنش‌ها و رفتارهای شخصیت‌های داستانی و واقعی وی را از ورای آگاهی، ادراک، طرح و هدفمندی آنها توجیه کرده و پاسخی به بحران‌های زیستی و اجتماعی شخصیت‌های وی در ببحوحه قرن بیستم و صحن نوشتار رئالیستی پیدا کنیم.

کلیدواژه‌ها: ادبیات، سارتر، اگزیتانسیالیسم، لوکلزیو، هستی، شخصیت داستانی.

۱. مقدمه

قرن بیستم نظاره‌گر روابط بسیار تنگاتنگ فلسفه و آفرینش‌های ادبی و قلمرو خیالی و نوشتاری بشر بوده است. ژاک دریدا با طرح مفهوم «ساختار شکنی»، لاکان با طرح «ساختار بندی ناخودآگاه همچون زبان»، «مرگ مؤلف» در نزد بارت، طرح «روابط پیوندی» در نزد ساختارگرایان و انسان‌شناسانی همچون لوی-استراوس، و فیلسوفانی همچون هایدگر، ژان پل سارتر که با بسط تفکر وجودی در قالب مقولات «هستی و زمان» و اصالت بشر، مباحث هرمنوتیک وجودی و ادبیات متعهد را شکل دادند. فیلسوفانی که با جهت‌دهی اندیشه‌های

انسانی مسیر را برای رهیافت اندیشه‌های فلسفی در بستر ادبیات میسر کردند. هایدگر با طرح هرمنوتیک فلسفی و ادبی و پرسش بنیادین از هستی و هستنده متأثر از پدیدارشناسی هوسرل و «عینیت حقیقی» و سارتر با گذشتن از معبر «تصادفی بودن» هستی، با نمود دادن «کنش و واکنش» سوژه در بستر فلسفه و ادبیات -همچون شخصیت آنتوان روکانتن^۱ در *رمان تهوع*- دست به واکنش و حرکت در مقابل مقولات پوچ‌گرا می‌زنند. از این منظر در نگرش‌های فلسفی جدید، فردیت سوژه یا اصالت سوژه بیشتر مطرح است تا ویژگی‌های عمومی و همگانی بشر. در فلسفه‌های اگزیستانس از سان در لابلای عنا صر طبیعی و تعبیر و برداشت‌های اخلاقی و اعتقادی تعریف و تفسیر می‌شود و «آگاهی و ادراک وی همواره آگاهی و ادراک یک چیزی است» (سارتر^۲، ۲۰۰۵، ص. ۱۱). این یعنی مثلاً آگاهی از صندلی بدون صندلی وجود ندارد. آگاهی زمانی پدیدار می‌شود که آگاهی از چیزی است (آگاهی همواره آگاهی از چیزی است). جستجوی حقیقت، جستجوی چرایی حوادث و شناسایی عالم محسوس و نامحسوس، پرسش در باب «آگاهی و حیات»، عواملی هستند که فلسفه را قویاً به ادبیات و دستاوردهای خیالی و هنری پیوند زده‌اند. وجود *آنجایی* یا حضور وجود یگانه در جهان^۳، نگاه دیگری، تشویش آگاهی از هست بودن و نیستی، مفاهیم «انتخاب و اختیار»، صورت ادراکی من از دیگری و واکنش و نگاه «دیگری» در مقابل من، طرح و گرایش و آزادی من، مقولاتی را تشکیل می‌دهند که در فلسفه‌های قرن بیستم به خصوص اگزیستانسیالیسم برای ترسیم «یک موجود ذهنی و نفسانی» بدان پرداخته شده است. ژان ماری گوستاو لوکلزیو^۴ *رمان‌نویس* معاصر فرانسوی،

۱. Antoine Roquentin: در این *رمان* اگزیستانسیالیستی، توانایی سوژه و آزادی وی درک «امکان خاص» سوژه را تبیین می‌کند. سارتر به کمک این *رمان* تجربی هستی‌شناختی روکانتن را برای خواننده خود نشان می‌دهد. تجربه تهی بودن و «امکان خاص» این امکان را به روکانتن می‌دهد تا هستی -مستعد آزادی- خود را دوباره احساس کرده و ضرورت هستی خود را در بی‌معنایی و بی‌تفاوتی (gratuité) معنادار سازد.

۲. Sartre

۳. Dasein

۴. Jean-Marie Gustave Le Clézio

شدیداً تحت تأثیر مکاتب فلسفی و ادبی رُمان نو^۶، ساختارگرایی، پدیدارشناسی هو سرل و هایدگر، اگرستانسیالیسم، اومانیسیم، ایدئالیسم و مباحث اسطوره‌شناسی قرار گرفته و با قرار دادن شخصیت‌هایش در «موقعیت‌های» گوناگون و با گُش‌های متفاوت، در بطن «تشویش‌ها و بیگانگی‌ها»، مسئله‌ماهیت و هستی‌فرد -رها شده- را در جامعه غربی نشان داد. وی اصالتِ سوژه را در مقابل جامعه ما شین‌محور که وی را به بردگی گرفته، قرار داده و «گریز» را و سیله‌شناخت و جستجوی خویشتن از ورای شناختِ «دیگران» معرفی کرد. ساختارهای متنی وی با مطرح کردن روابط پیچیده زبان و واقعیتِ زیستی، تفکر انتزاعی و عقل‌گرایی دکارتی را به تصویر می‌کشند. در واقع لوکلزیو همچون نویسنده متعهد در قلب حوادث زمانه خود قرار گرفته است. آیا تلاش لوکلزیو بر این است که ارتباطی میان ماده و جوهره جهان ایجاد کرده تا بتواند «با خویشتن و در کنار زبان دیگری سخن بگوید؟» (باختین^۶، ۱۹۷۸، ص. ۱۳۵) آیا شخصیت‌های لوکلزیو با حرکت، گُش و جنب‌وجوش‌های خود الزاماً برای تعریف ماهیتِ خود، هستی خود را به نمایش در می‌آورند تا مسئله اصالت و واقعیت و اصالت معنی را ممکن و تأویل‌پذیر سازند؟ و در نهایت آیا این شخصیت‌ها با تظاهر به هستی خود، تشویش‌های خود را در قالب هدفمندی‌های خود تبیین می‌کنند؟

۲. فلسفه وجودی و آفرینش‌های ادبی

انسان از زمان‌های بسیار گذشته در پی شناسایی هویت و جهان‌بینی خود بوده است و همه دردها و برداشت‌های خود را در قالب خواب و خیال به تصویر کشیده است. انسان معاصر و عقلانی نیز برای بیان بحران هویتی خود در جامعه نوشتار و روی‌پردازی را دستاویز خود قرار داده است. همین جستجو و سردرگمی، گریز و ایستادگی، اسطوره انسان مدرن را شکل می‌دهد. زیرا که وی بی‌وقفه به دنبال برقراری تعادل بین وجود لفسه^۷ (دارای اختیار و آگاهی)

۵. یکی از جریان‌های معاصر (اواخر دهه ۱۹۵۰) که در فرانسه شکل گرفت. این جریان ادبی که بیشتر تحت نفوذ تغییرات فرهنگی، اجتماعی و تاریخی بود شیوه نوشتار کلاسیک و سنتی رُمان‌نویسی را به سخره گرفت و با حذف روان‌شناسی در تار و پود روایت داستان، نظام ساختاری و ایدئولوژیکی متن را ویران کرد.

6. Bakhtine

7. Pour-soi

دردآلود و بحران‌زده خود و جامعه و پیرامون وی است. آفرینندگان و مولفان شاهکارهای ادبی بدنبال مفهوم سرنوشت و اصالت خود در لابلای متون ادبی و خیالی خود بوده و تلاش کردند تا مفهومی از خود «انسان» و غایت و هدفمندی وی برای جامعه و فرهنگ زیستی خود ارائه دهند. همان‌طور که در نزد فلاسفه باستان، همچون افلاطون، «دیگری» محور اندیشه و افسانه است؛ همان‌طور که کانت چندین بار آثار خیالی و تعلیمی ژان-ژاک روسو را مطالعه کرد تا به حقیقت و ماهیت انسان دست یابد. اگر ادعای فلسفه، نمود عقل و منطق بشر است ادبیات نیز در پی تو صیغ ساختار عقل و احساسات در بطن متون ادبی است. اگر نقطه پر تحرک این رویکرد را از عصر شکوفایی (قرن هجده) ملاک قرار دهیم خواهیم دید که هر دو در دستیابی به شعور و هست بودن انسان پیشتاز بودند. در واقع، با تأملی در ریشه «اگرستانس» می‌توان بسیاری از مفاهیم کلیدی این نحله فکری را شناسایی کرد:

«فعل *existere* و *existo* در زبان لاتینی به معنی خروج از، ظاهر شدن، و برآمدن است. این اصطلاح مترادف با بودن و هستی استعمال می‌شود. ولی به اصطلاح فلسفه‌های اصالت وجود خاص انسانی و پدیدارشناسی، فقط به موجودات آگاه از واقعیت گفته می‌شود که می‌توانند آگاهی خود را از این واقعیت به موجودات آگاه دیگر انتقال دهند. به عبارت دیگر، اگریستانس به نحو خاص هستی انسان اطلاق می‌شود.» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۱۷)

آگاهی از همین هست بودن ما را در مقابل مفاهیم کلی اصالت فرد، ماهیت وی و ارزش‌های اخلاقی و ذهنی فرد و مقتضیات جسمانی و حیاتی وی قرار می‌دهد. اگریستانس را می‌توان «توانایی بودن و یا در امکان خاص خود» (کوروز، ۱۳۷۸، ص. ۳۱) تلقی کرد که سوژه با آگاهی و انتخاب خود ماهیت هستی خود را کیفیت بخشیده و سرنوشت و آینده خود را می‌سازد. عبارت معروف سارتر «هستی مقلّم بر ماهیت است»^۸، یعنی انسان آزاد است و قبل از اینکه دست به انتخاب بزند «وجود و هستی» دارد، توازن ماهیت انسان را در موقعیت‌های تعریف شده نشان داده و به اقتضای اختیار وی، به هست بودن وی، معنی و جهت دهد ولی «قطعاً هیچ امری ممکن نیست آدمی را از ترس آگاهی هست بودن رهائی بخشد.» (ورنو،

۸. L'existence précède l'essence

۱۳۷۲، ۲۸۰) از این منظر، یافتن حلقه گمشده ماهیت انسان و جهان، حقیقت و ارزش‌های اخلاقی، از اهداف نوشتار و فلسفه معاصر به‌شمار رفته و در پی کشف احوالات انسانی خودنمایی می‌کند. همین سوژه با «طرح واقعیت فردی خویش» موجودیت خود را تحقق می‌بخشد. همان‌طور که به قول لوکلزیو، آنتونین آرتو^۹ در نوشته‌های اول شخص خود و در حیطه تئاتر فراواقع‌گرایانه و شقاوت^{۱۰} خود، «بدنبال شناسایی هستی خویش بود، بدنبال منطبق کردن هستی خود با هستی جهان» بود (لوکلزیو^{۱۱}، ۱۹۷۳، ص. ۵۵)

الف) پدیدارشناسی

شناخت و شناسایی پدیدارها، اشیاء و ظواهر پدیده‌ها نیازمند نگاه عمیق و واقعی به آن‌ها بوده و حصول موضوع و مضمون را الزام می‌کند. در واقع، تعبیر و تکنیک‌هایی همچون تأویل، تعلیق یا ایپوخه^{۱۲} در قاموس هوسرل که در نقطه مقابل شکاکت^{۱۳} قرار گرفته، به «عین اشیاء» می‌پردازد تا نظام معنایی و پردازشی آن‌ها را تعیین و نمایان کند. در واقع توصیف ما از جهان به‌واسطه پدیدارها همان مقطعی است که شناسایی جهان را به‌واسطه «موجود بودن در آگاهی ما» ممکن می‌سازد. بنابراین در پدیدارشناسی استعلایی هوسرل که خصوصیت ذهنی داشته و متعلق به فاعل حس و ادراک، مُراد، آگاهی مستقیم و بی‌واسطه از ساختار و ترکیب پدیده‌هاست. به قول هوسرل «من جهان را همچون یک سوفسطایی انکار نمی‌کنم، و همچون یک فرد شکاک وجود آن را در هاله تردید نمی‌بَرَم. اما به یک تعلیق (ایپوخه) پدیدارشناختی دست می‌زنم که مانع هرگونه قضاوت من در مورد وجود مکانی و زمانی می‌شود» (هوسرل، ۱۹۵۰، ص. ۱۰۱). بنابراین تأویل پدیدارشناختی همان توصیف و تبیین بدیهی و مسلم^{۱۳} است

۹. Antonin Artaud: نویسنده، مقاله‌نویس و نظریه‌پرداز تئاتر معاصر فرانسوی.

۱۰. Théâtre de la cruauté

۱۱. Le Clézio

۱۲. Epoché: مراد از این واژه یونانی باستان همان تعبیر نظر است که تمامی برداشتهای ما از جهان و پیرامون آن به حالت تعلیق در می‌آید. در واقع انسان بر مبنای ایپوخه می‌تواند باور و اعتقاد خود را به جهان بیرونی به حالت تعلیق درآورد تا معنایی بر آن اعاده کرده و اعتباری بر آن صادر کند.

۱۳. Apodictique

که به دنبال اصالت معنی بوده و در دستور آگاهی مان قرار دارد: «برحسب تأویل پدیدارشناختی، آنچه به ذهن نمود داده می‌شود باقی می‌ماند، اما این باقی ماندن فقط از آن جهت است که بی‌واسطه در مقابل وجدان و یا در وجدان^{۱۴} حضور دارد [...] بنابراین قلمرو پدیدارشناسی، وجدان محض یا حالات وجدان یا پدیدارهای آن است.» (ورنو، ۱۳۷۲، ص. ۳۱-۳۲) هو سرل متاخر گام را از ذهن‌گرایی و آرمان‌گرایی در حیطه پدیدارشناختی فراتر نهاد تا به کاوشی هستی‌شناختی دست یابد و زمینه را برای هگل و اگزیستانسیالیست‌ها باز کرد. از این منظر، سوژه‌های لوکلزیو با آگاهی خود از اَبژه‌ها و واقعیت‌های خارجی تلاش می‌کنند تا ماهیت پدیدارها را تجربه کنند؛ زیرا که فهم انسان از جهان و پدیده‌ها در بطن و به کمک «آگاهی» صورت می‌گیرد. بنابراین در سایه آگاهی سوژه، پدیده‌ها و اشیاء تجسم می‌یابند. سوژه ارتباطی آگاهانه با پدیده‌های پیرامون خود برقرار کرده و تجربیات حسی خود را در برخورد با آن‌ها نمایان می‌کند. در داستان *صحرا* «لالا»^{۱۵} خیلی آرام به راهش ادامه می‌دهد و با چنان دقتی به شن‌های خاکستری نگاه می‌کند که چشمانش به درد می‌آیند. چیزهای زمین را می‌پاید، بی‌آنکه به چیز دیگری فکر کند» (لوکلزیو، ۱۹۸۰، ص. ۷۶). معرفت بنیادین^{۱۶} لوکلزیو که دانش قرن بیستم را با خود به همراه دارد، برگرفته از الگوهای شرقی و تفکر دیالکتیک است که ابزار تفکیکات عقلانی دانش مذکور را در زیر نوشتار به خدمت گرفته‌اند. حال آنکه شعور سوژه و حقیقت در نوشتار لوکلزیو همیشه در پی شناسایی خویشتن و جهان پیرامون است. پدیدارها برای موندو (Mondo) در حکایات موندو و داستان‌های دیگر و آکسی (Alexis) در زمان جوینده طلا در زمان و مکان ظاهر می‌شوند و ماحصل تجربیات آن‌ها را در قالب «شناخت» شکل می‌دهند: «من بر روی شن تیره نزدیک رودخانه رُژ^{۱۷} دراز کشیده‌ام، بدون اینکه بخوابم و یا در رویا با شم. و بر روی صورتم نور ملایم ستاره‌ها را حس می‌کنم، حرکت زمین را حس

۱۴. اگر به متن لاتین این نقل قول رجوع شود کلمه conscience «وجدان» ترجمه شده است. و این همان چیزی است که در این مقاله «آگاهی» نامیده شده است. بدیهی است که این واژه کاربردی از طرف مترجم کتاب، به کلمه «آگاهی» یک معنی اخلاقی «وجدان» داده است.

15. Lalla

16. épistémè

17. Roseaux

می‌کنم [...] من در بهت و سردرگمی زمان را پشت سر گذاشتم در حالی که به آسمان پُرستاره نگاه می‌کردم.» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۳۳۴). حرکت و «طرح» اصالت‌مدارِ آلکسی به عبارتی جستجوی عصر طلایی بشر یا رسیدن به سعادت ابدی است که در پی جنبش وی مفهوم می‌یابد: «حالا می‌فهمم بدنبال چه چیزی آمده‌ام: نیرویی بیشتر از نیروی من، یاد و خاطره‌ایی که قبل از تولد من شروع شده است.» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۲۰۹). بنابراین هر ادراکی، همواره ادراک چیزی است. ادراک آلکسی با رجوع به ماهیت اشیاء، از خلال تجارب و حوادث، در پی یافتن معانی آن‌ها بوده و بی‌وقفه مابین امور انضمامی و وقایع و شناخت رابطه برقرار می‌کند. و همین عناصر ارکان اساسی پدیدارشناسی شخصیت‌های لوکلزیو را تشکیل داده و آن‌ها را در بطن «مکان» و «موقعیت» بازنمایی می‌کند.

ب) هستی در جهان

هایدگر با رویکرد هرمنوتیکی و تأویل‌مدرن و طرح مفهوم «هستی در جهان» خود را در مقابل فلسفه دکارتی قرار داد و شناسایی سوژه رهاشده را در بطن «زمان و مکان» تبیین کرد. از سوی دیگر، انسان در میان اسباب و علل زندگی می‌کند و هستی وی با «امکانات شناخت» تعریف می‌شود. بنابراین «در جهان بودن و موقعیت محدود از ضروریات هستی انسان است» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۳۰۰). روش تفسیر سوژه نیز در نزد لوکلزیو تأویل نظام‌مند نیست بلکه بیان استعاری است که از نگرش فردی به اگرستانس نشأت می‌گیرد. هایدگر با امتناع از تعاریف قبلی از ماهیت انسان، هستی انسان یا «دازاین» را که از هرگونه فرآیند مفهوم‌پذیری و مفهوم‌گرایی به دور است، با گذشته‌اش تعریف می‌کند؛ به عبارت دیگر، در بطن امکان و احتمالاتش. از این منظر، دازاین دیباچه‌ایست به جهان، به هستی خویشتن، به زمان و مکان. هایدگر با باور به اومانیزم در پرتو تاریخ و ذهنیت‌گرایی، نشان داد که سوژه به‌طور بی‌واسطه هستی و موجودیت خود را تعریف می‌کند: «دازاین مطابق با صورت هست بودن که به آن تعلق دارد، تمایل دارد تا هستی خاص خویش را با توجه به باشنده درک کند. همین باشنده که برحسب آن، دازاین اساساً به‌گونه‌ای دائمی و آنی، بتناسب 'جهان' خود را نشان می‌دهد» (هایدگر، ۱۹۸۵، ص. ۳۴). ماهیت هستی و چیستی موندو و آلکسی (جوینده طلا) نتیجه نحوه

و کیفیت هست بودن آن‌ها در جهان پیرامون خود شان است: «موندو اینجا، در این شهر، افراد زیادی را می‌شناخت [...] و از آن‌ها چیزهای مشکل نمی‌خواست» (لوکلزیو، ۱۹۷۸، ص. ۵۸) یا نزد آکسی در داستان *جوینده طلا* «حس می‌کنم در وجودم هیجان وسعت می‌گیرد حال آنکه کشتی به ساحل می‌رسد. چیزی تمام می‌شود، آزادی، سعادت دریا. حال باید بدنبال پناه بود، بدنبال سخن گفتن، پرسیدن» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۱۸۵). زیرا که آن‌ها همه این شخصیت‌ها در کردارشان مسئول کیفیت خاص هستی خود هستند و «آگاهی و جهان» آن‌ها که دو عنصر لاینفک است به هستی آن‌ها اصالت می‌دهد. از سوی دیگر، همین اصالت با «دیگری» نیز پیوند برقرار کرده و «می‌اندیشیم» دِکارتی را از انحصار خارج کرده و به «می‌اندیشم جمعی» رهنمون می‌کند.

پ) سارتر

وی با آثار فلسفی خود همچون *هستی و نیستی*، *اگزیستانسیالیسم انسانی* است، ادبیات چیست؟ و با آثار ادبی و فلسفی خود همچون *رمان تهوع*، نشان داد که تاریخ و هویت سوژه متعلق به آینده است نه گذشته. سارتر در کتاب خود به نام *ادبیات چیست؟ مسئله ادبیات متعهد* را مطرح کرد و با شفافیت نشان داد که ادبیات و آفرینش‌های ادبی به دنبال هدفی هستند و آن دستیابی به قوه شناخت و آزادی است. این کتاب دربرگیرنده عناوینی است همچون «نوشتار چیست؟»، «چرا باید نوشت؟» و «برای چه کسی باید نوشت؟» و سارتر با پاسخ به آن‌ها تلاش کرد تا قلمرو نوشتار یک مؤلف را همچون یک عمل تعهدآمیز نشان دهد. به نظر وی ادبیات درمانگر و راهگشا، ادبیاتی است که از انسان را به سمت بهبود شرایط و سرنوشت حاکمش هدایت کند. سارتر همین هستی در جهان را تنها واقعیت انسانی قلمداد می‌کند و همان‌طور که قبلاً عنوان شد به تعبیر هایدگر، «وجود حضوری و یا دازاین»^{۱۸} که تنها عنصر و هستی معنادار در جهان است، خارج از جهان معنی ندارد. همین هستی از ورای افعال و مقاصد تعریف شده و آگاهی را در زمان، موقعیت و طرح نشان می‌دهد و بقول سارتر «واقعیتی خارج از عمل وجود ندارد... انسان جز طرح و برنامه‌ریزی خود چیزی نیست، او در حلی وجود دارد که

18. Dasein

خود را محقق می‌سازد» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۳۰۲). سوژه سارتر با آزادی و در کنار «دیگری» و در میان الزامات جغرافیایی و اجتماعی تعریف می‌شود. این برداشت از «اصالت وجود انسانی»^۱ انسانی^۱ موقعیت وی را نیز از لابلائی امکانات و شرایط وی نشان می‌دهد. وی با طرح سوژه آگاه و توانایی‌های خاص سوژه توانست ماهیت وی را از تعریف سنتی خارج کرده و با توسل به «می‌اندیشم»^۲ دکارتی^۳ و نگرش «موقعیت‌محور» در باب انسان ادعا کند که «آدمی جز عقل نیست» (سارتر، ۱۳۸۰، ص. ۵۱). تصور و برداشت سارتر از انسان در باب ساختن دنیای خود توسط اعمال خود، همان سبک و سیاق فلسفی است که از هایدگر به عاریه گرفته و توانست امکان اختیار و افعال انسانی را با آزادی توجیه کند. سارتر همچون گابریل مارسل^۴ فرانسوی بر این باور بود که «وجود و هست بودن» بالاتر از همه چیز است و تعریف و تبیین‌کننده ماهیت و ذات بشر بوده و جستجوی سر دیگری^۵ و تعامل با وی، معنای هست بودن را کامل می‌کند.

۳. پیوند اگرستانس و ادبیات

- سوژه باوری

در فلسفه اصالت وجود، انسان آزاد متولد می‌شود و مسئول اعمال خویش است. به بیان دیگر، «وجود وی مقدم بر ماهیت وی است». در داستان صحرا، سوژه (لالا) با «تمامیت» خود و با عقل و احساس و آینده‌نگری دست به «انتخاب»^۶ می‌زند تا رفتار و حرکت خود را با

1. existentialisme

2. cogito

۳. دکارت علاوه بر طرح «وجود اندیشه‌محور» انسان، به ثنویت دو جوهر -تن و روان- نیز قائل بود که نسبت به هم غیرمتجانس و غیرقابل تأویل هستند.

۴. Gabriel Marcel: فیلسوف اگزیستانسیالیست معاصر فرانسوی. به نظر وی هسته فلسفه، برر سی «وجود» است؛ وجودی که همچون یک «راز» خودنمایی کرده و در سیلان است.

۵. از این منظر هر دو فیلسوف به برداشت و مفهوم و حضور دیگری در نزد امانوئل لویناس نزدیک می‌شوند. زیرا که لویناس بر این باور بود که انسان از ذهنیت‌گرایی خود خارج شده و دارای یک ارزش اخلاقی و دینی است. متافیزیکی لویناس رابطه سوژه و «دیگری» را به نحو احس تبیین و تعریف می‌کند.

6. Choix

شکل‌دهی تاریخ آینده نشان دهد. «لالا تنها ماند در میان صحرا، ایستاده و کمی خمیده بر روی سنگ کف. باد سرد او را می‌سوزاند، باد مهیبی که زندگی انسان‌ها را دوست ندارد» (لوکلزیو، ۱۹۸۰، ص. ۲۰۲). لوکلزیو با خلق رمان‌هایی همچون *جوینده طلا*، *موندو و داستان‌های دیگر*، *صحرا*، *جنگ*، *طوفان نوح*، *جلسه مادی*، *آفریقایی*، *آنتی‌شا*، نشان داد که نه به تحول‌گرایی ماده و نه به ذهن‌گرایی باور داشت بلکه هدف وی از طرح برخورد ذهنی و بصری با پدیده‌های طبیعی و عقلی، ارائه مسئله آگاهی و اصالت در مورد انسان بود. سوژه لوکلزیو هم مسئول و هم شخصی است زیرا که از برداشت کلی بسیار به دور است. وقتی که آن‌ها «هدفی» را انتخاب می‌کنند موقعیت خود را نیز برحسب آن هدف جهت‌دهی می‌کنند و در نتیجه اشیاء را منطبق با اهداف و تصمیمات خود معنادار می‌کنند و این اشیاء از وضعیت بی‌معنایی و بی‌ارزشی خارج می‌شوند. «انسان امری قابل تبدیل به داده‌های اولیه و گرایش‌های مشخص و معین نیست که خود نیز حامل آن‌ها باشد مانند خصایصی که یک شیء دارد» (سارتر، ۱۹۷۶، ص. ۶۲۰). سوژه‌های لوکلزیو با تو صیف پدیدار و اشیاء و با التفات به آن‌ها، شناخت خود را بی‌واسطه معنادار می‌کنند. این شخصیت‌ها در سایه آگاهی، حرکت خود را از شناخت حسی به سمت آگاهی پیش می‌برند تا معرفت مطلق خود را به تعبیر هوسرل با سوژه استعلایی نشان دهند. در واقع همین سوژه «علاوه بر این که خود تحول می‌یابد، اشیای عالم را نیز زمان‌مند می‌کند؛ یعنی با التفات به آن، معانی تازه‌ای به آن‌ها می‌بخشد» (نوالی، ۱۳۸۳، ص. ۲۲۵) از خودبیگانگی و انزوای آدام پولو (Adam Polo) در رمان *صورتجلسه^۱* نشانگر تیرگی تقدیر انسانی است. داستان با محتوایی آکنده از نشانه‌های اسطوره‌ای، سوژه‌ای را به تصویر می‌کشد که تنش‌های اجتماعی را در خود ضبط کرده و دستخوش کهن‌الگوهای عصر جدید است. شخصیت‌های لوکلزیو از تمدن‌های خود جدا شده و با عصیان در مقابل آن‌ها به پی‌شواز حوادث و ماجراها می‌روند. همین فرآیند جدایی از دیار و تمدن، یادآور قهرمان داستان *رابینسون کروزوئه* اثر دانیل دفوئه است که بی‌وقفه در تلاطم وقایع و اتفاقات^۲ غوطه‌ور هستند. سوژه لوکلزیو

1. Procès-verbal

2. Robinsonade

همچون انسان مورد نظر راتر^۱ (روانشناس آمریکایی) «می‌تواند تجربیات خود را تنظیم و هدایت کند و رفتارهای خود را برگزیند. راتر معتقد است که اگرچه مردم تحت تأثیر متغیرهای بیرونی هستند، اما قادرند ماهیت و میزان این تأثیر را شکل بدهند» (کریمی، ۱۳۹۲، ص. ۱۹۴-۱۹۵). بنابراین آدام پولو در رمان *صورتجلسه* سه به‌عنوان مژشاً عمل از سانی نشان داده شده و «نگرش و حالت درونی و آگاهی او از وضعی است که در جهان دارد» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۱۷۵) و برای وی بسان سوژه، وجود لئفسه و فی‌نفسه اهمیت خود را از منظر «آگاهی و شناخت» حفظ کرده و به حرکت وی جهت می‌دهد.

- شخصیت

لوکلزیو نویسنده‌ای است که صفحات زیادی از نوشته‌های خود را به رؤیا، اسطوره، مکان‌های جغرافیایی و وقایع تاریخی سرزمین‌های آفریقایی یا آمریکای لاتین اختصاص داد. رفتار و حرکت شخصیت‌های لوکلزیو با «موقعیت»، گرایش و اهداف آن‌ها تفسیر می‌شود. رفتاری که در بطن روابطی است که نقش اساسی را آینده و آتیه بازی می‌کند. سوژه لوکلزیو دارای حضوری باورنکردنی است و در کانون تنش‌های گوناگون اجتماعی قرار گرفته است. از اولین اثر *صورتجلسه* گرفته تا پایان سال‌های هفتاد فعالیت‌های نوشتاری مؤلف، سوژه از یک «آگاهی ناگوار از خویش‌شنی» برخوردار است. این آگاهی نشانگر تغییرات اساسی ارزش‌هایی موجود در فرهنگ‌ها و اجتماعات است که بیشتر در نزد مؤلف رنگ و بوی تاریخی به خود دارند. سوژه لوکلزیو یک کارکرد اجتماعی دارد. به بیان دیگر سوژه لوکلزیو در حالت دگرگونی است و تعریف ثابتی ندارد. شاید همین نکته گویای تفکر هایدگر در باب ماهیت تحول‌پذیر انسان باشد. سوژه لوکلزیو به دنبال «طرح و هدف» و «وحدت» است و همین ادراک کُل معنای رفتارهایش را توجیه می‌کند. لوکلزیو در داستان *صحرا* با نشان دادن آگاهی سوژه که مجموعه التفات وی به اشیاء و توصیف ذات‌ها است، درصدد برآمد تا به عین‌ها صورت

1. Julian Rotter

تکوینی دهد: «لالا چشمانش را می‌بندد، پیش می‌رود، کمی خمیده به سمت جلو، همانطور که قبلاً در صحرا بسوی منبع روشنائی پیش می‌رفت» (لوکلزیو، ۱۹۸۰، ص. ۲۹۳). و همین جنبش‌ها، تغییر موضع‌ها تعریفی از ماهیت سوژه را در ذهن خواننده ایجاد می‌کند؛ «زیراکه ماهیت انسان در وجود اوست، یعنی از وجود او که همین امکان خاص است، نشأت می‌گیرد» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۲۵). در مجموعه داستانی *موندو، لولابی*^۱ با تصمیم‌های خود جهش یا امکان خاص خود را نیز تبیین می‌کند: «روزی لولابی تصمیم گرفت تا دیگر به مدرسه نرود، صبح زود و اواسط ماه اکتبر بود» (لوکلزیو، ۱۹۷۸، ص. ۸۱). در داستان *چرخ آب*^۲، شخصیت داستان، «ژوبا^۳ از مزارع خالی از سکنه می‌گذرد، از واپسین خانه‌های دهقانان دور می‌شود» (لوکلزیو، ۱۹۷۸، ص. ۱۴۹) و ژوبا می‌گوید «می‌خواهم ابدی باشم، برای اینکه این سرزمین را ترک نکنم، تا همیشه آن را ببینم» (لوکلزیو، ۱۹۷۸، ص. ۱۶۰). لالا در داستان *تعلیمی صحرا* از ارزش‌هایی امتناع می‌ورزد که در جامعه مورد قبول واقع شده‌اند «حالا که من تو را انتخاب کرده‌ام هیچ کسی قادر نخواهد بود مرا بدزدد و یا به زور مرا برای ازدواج کردن نزد قاضی ببرد» (لوکلزیو، ۱۹۸۰، ص. ۲۱۹). مادر آکسی در *جوینده طلا* اظهار می‌کند «باید از اینجا برای همیشه حرکت کنیم» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۴۷). شخصیت ناچاراً به یک جابه‌جایی، به یک آغاز، به یک سفر و حرکت دست می‌زند تا شاهد بازی تخیل و دگردیسی‌های خود باشد. از این‌رو، سوژه لوکلزیو در قاموس سارتر و از سان شنا سی راتر «آزاد است تا نه فقط رفتار کنونی خود، بلکه آینده خود را نیز شکل دهد» (کریمی، ۱۳۹۲، ص. ۱۹۵).

- مضمون اصالت

برای شناسایی این مضمون ابتدا باید تعریفی از «احساس تشویش» ارائه گردد. این احساس که بسیار مورد توجه کیرکی گارد^۴ (فیلسوف دانمارکی) و هایدگر است، سوژه را فرا می‌گیرد.

۱. Lullaby

۲. La roue d'eau

۳. Juba

۴. Kierkegaard: فیلسوف دانمارکی و پدر اگزیستانسیالیسم بود که با تأکید بر انتخاب و تعهد سوژه، و با افشای آزادی وی در عرصه وجود، معنای زندگی را بر انسان زنده کرد. به باور وی تشویش و دلهره نیستی از آزادی انسان ناشی می‌شود.

سوژه دست به انتخاب زده و تاوان ارزش‌های خود را می‌دهد. در نزد لوکلزیو موقعیت سوژه، همیشه با حوادث تاریخی و اجتماعی مواجه هست. وی در داستان *خلسه مادی* نشان می‌دهد که چگونه سوژه به دنبال تولید معنا بوده و یک جهان‌بینی جسم‌گرا و ماده‌گرا را در خود شکل می‌دهد. سوژه لوکلزیو با جامعیت و حدانی خود، احساس هستی خود را شکل می‌دهند. اصالت این سوژه از ریشه‌ها و سنت‌های معمول خود دور شده و توانایی خود را با حس کردن «لحظات آنی» در کنار طبیعت غنا می‌بخشد. وی که در بطن الزامات گوناگون قرار گرفته، از «آزادی مطلق» و «قدرت انتخاب» برخوردار است. سوژه که در یک «موقعیت» تاریخی و اجتماعی قرار گرفته باید دست به عمل بزند. حتی افرادی که از اقدام به تصمیم و کاری امتناع می‌ورزند، در قاموس سارتر دست به انتخاب می‌زنند. از این منظر، اگرستانسیالیسم لوکلزیو در پی این است که با فهم ماهیت و طبیعت انسان، پا را فراتر گذشته و با نشان دادن وحدت انسانی، تجارب فیزیکی آن‌ها را نشان می‌دهد. لالا در *رمان صحرا* گذشته را با آینده خود با طرح معمای هستی پیوند می‌زند و پاسخ آن را خواه ناخواه در آخرین سطور رمان با تولد انسانی ارائه می‌دهد؛ این پاسخی است به تقدیر نوشته شده خویش. هرچند که بحران چارچوب خانوادگی شخصیت‌های لوکلزیو (از لالا گرفته تا فتنان در *رمان انیشتا*) از ورای لحظات واقعی خود را نمایان می‌کند، ولی پیوسته زندگی آن‌ها بر اساس معنی، هدف و اصل واقعیت مرتبط با طبیعت تعریف و مطالعه می‌شود. زیرا که اشیاء به تعبیر سارتر تابع تصمیمات بشری هستند و همان‌طور خواهند بود که او تصمیم می‌گیرد. موندو و آلکسی (در *جوینده طلا*) همچون طرفداران نظام مارکسیسم دارای بینش مادی نیستند و نقش طبیعی انسان را حذف نمی‌کنند بلکه آن‌ها موجوداتی هستند که بعضی مواقع رفتارهای آن‌ها غیرقابل پیش‌بینی است. آدام پولو در *صورت‌جدا سه* نیز با امتناع از قوانین و گداهای اجتماعی و شهری، انزوا را برگزیده و تلاش می‌کند تا واکنشی در مقابل شرایط و موقعیت‌ها نشان دهد. وی حتی با نوع پوشش خود علیه گداهای اجتماعی حرکت کرده و تصویر اجتماعی قهرمان را دگرگون می‌کند: «به نظر یک گدا بود. نیم‌تنه عریان، سر برهنه، پاهای عریان [...] با شلوار پارچه‌ای درب و داغون به رنگ بژ [...]» (لوکلزیو، ۱۹۶۳، ص. ۱۵). در واقع برای جلوه‌های اصالت، داستان‌ها و حکایات لوکلزیو گام را فراتر نهاده و ترکیبی از «حکایت و میل» ایجاد

می‌کند یا به تعبیر رولان بارت: «منشأ حکایت، میل درونی است. با این وصف، این میل درونی باید تغییر یابد و به یک نظام برابری‌ها و مجازها وارد شود» (آدام، ۱۹۹۴، ص. ۲۷۳).

- آزادی

طرفداران اصالت وجود اعتقاد داشتند که انسان با «آزادی» خاص وجود انسانی، هستی و موقعیت خود را تعریف می‌کند. و اگر طرح (project) و هدفی برای خود تعریف می‌کند به این خاطر است که دارای انتخاب و آزادی است. همین «طرح» فی‌نفسه مستلزم عمل است و به‌واسطه آن وجود انسانی تبیین می‌گردد. سوژه‌های لوکلزیو با دخل و تصرف، با طرح و هدف و با تغییر و تحول، به موجوداتی تبدیل می‌شوند که «هستی» می‌یابند و از قبل تعریف شده نیستند؛ زیرا که به تعبیر اگزیستانسیالیست‌ها اساساً «طرح» هستند نه سازش‌پذیر و خنثی، نه مادی‌گرا و جبرگرا، بلکه همیشه در حال «تحول و تکون» بوده و جهان را از بی‌معنایی^۱ تهی می‌کنند: «أفعال انسانی منبعث از گذشته نیستند که از اختیار انسان خارج شوند بلکه حاصل هدفی هستند که ما مصمم به تحقق بخشیدن آن هستیم» (سارتر، ۱۹۷۶، ص. ۵۱۴). از نظر طرفداران اصالت وجود، انسان تنها موجودی است که در سایه باورهایش با انتخاب، اعمال و آزادی خود، اهداف و طرح خود را تعیین می‌کند و نمی‌تواند اسیر جبرگرایی‌های (déterminisme) متعارف شود زیرا که به‌نظر آن‌ها «جبری وجود ندارد، انسان آزاد است، انسان خود آزادی است» (سارتر، ۱۹۹۶، ص. ۴۵). در داستان *آوای گرسنگی*، لوکلزیو با صراحت ابراز می‌کند که «از سال‌های بی‌روح و کسل‌کننده خارج می‌شوم، در روشنایی وارد می‌شوم. من آزاد هستم. وجود دارم» (لوکلزیو، ۲۰۰۸، ص. ۱۳). و به‌قول خود لوکلزیو «آزادی را انجامی نیست، همچون گستره زمین، وسیع است؛ زیبا و بی‌رحم همچون نور، شیرین مثل چشمه‌های آب» (لوکلزیو، ۱۹۸۰، ص. ۴۳۹). در بیشتر موارد، شخصیت قادر نیست با شرایط زیستی خود، با ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی و قراردادهای خطه‌ای پیوند برقرار کند در نتیجه هویت خود را گسیخته می‌یابد؛ همچون شخصیت داستانی موندو در داستانی به همین نام و شخصیت لالا^۲ در *رمان صحر*. در این رمان لالا دست به اعتراض می‌زند و آزادی خود را

1. Gratuité

2. Lala

در صحرای بیکران پاکی و طهارت می‌یابد. باید افزود که این سوژه‌ها آزادی خود را در سایه «دیگری» و در برخورد با جهان و پدیدارها حاصل می‌کنند در غیر این صورت آن‌ها جز ذهنیت‌های محض چیز دیگری نیستند. تمامی کُنش سوژه‌ها (اِتل، فَنَتان، موندو) دارای هدف هستند زیرا که «اصولاً آزادی باید به عمل منتهی شود و الا انتخاب هدف‌های غیرعملی مبین آزادی نیست» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۱۶۸). موندو و فَنَتان در رُمان *اُنیتشا* در موقعیت‌ها و امکانات خاص خود آزادی خود را نشان می‌دهند. در واقع، آن‌ها با توسل به «انتخاب» و «مقاصد» خود، به هستی و پیرامون خود معنا می‌دهند: «فَنَتان دفتر قدیمی مدرسه را برداشت و به نوشتن داستان ادامه داد، یک سفر بزرگ، کشتی اِسِتر بر روی رودخانه حرکت می‌کرد، و همچون یک شهر شناور بزرگ بود» (لوکلزیو، ۱۹۹۱، ص. ۱۲۰). اِتل در *آوای گرسنگی* که می‌تواند تصویر مادر مؤلف باشد، در تن دادن به ازدواج با لوران فلد^۱ سرنوشت خود را انتخاب می‌کند. از این رو «ماهیت انسان از کیفیت برخورداری او از آزادی‌اش، سرچشمه می‌گیرد، او محکوم به آزادی است [...] و بسوی امکانات گشوده است» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۴۳) آزادی لالا در رمان *صحرای نیازمند قبول آگاهی*، انتخاب و مسئولیت در دنیای او است. لالا آزادی خود را در بطن امکان و توانایی خود خواسته یا ناخواسته نشان می‌دهد زیرا که تصمیم وی دلیل آزادی وی است و نگرش و اعتقاد وی، بیانگر «طرح‌های» وی است که معنای «متعالی» به خود می‌گیرند. لوکلزیو این احساس «ارزشمندی و هدفمندی» را در درون شخصیت‌هایش ایجاد می‌کند تا وجود خاص انسانی خود را مقدم بر ماهیت‌شان نشان دهند؛ زیرا که آن‌ها پیوسته تلاش می‌کنند تا «امکان خاص» خود را تحقق بخشند.

- موقعیت

به باور سارتر «هستی انسان مقدم بر ماهیت وی است»، زیرا که انسان در موقعیت زیستی خود آزاد است و قبل از اینکه دست به انتخاب بزند «وجود و هستی» دارد و به واسطه همین «وجود داشتن» ماهیت خود را تعریف و تبیین می‌کند. به عبارت دیگر مفهوم عبارت سارتر «بدین معنی است که انسان، ابتدا، وجود داشته و در جهان ظاهر می‌شود و بعداً خود را تعریف

1. Laurent Feld

می‌کند» (سارتر، ۱۹۹۶، ص. ۲۹). سوژه لوکلزیو بیانگر نوعی وحدت در ساختار خویشتن انسانی است. «میل و گرایش» وی که یکی از ارکان اساسی اگزیستانسیالیسم محسوب می‌شود، در جهت ارضای امیال مادی بی‌معنا بوده و در مسیر پر کردن خلأ و فقدان ماهیت مفهوم پیدا می‌کند. آهنگ میل و طرح به عبارتی دعوت به خودآگاهی است. آگاهی از خویشتن و دنیای پیرامون. بُعد عاطفی و انتخابی این «گرایش و طرح» نیز به سوژه بستگی داشته و عاملی برای «هدف» در نزد وی می‌باشند:

«اختیار قوام‌بخش موقعیت است، زیرا که موقعیت فقط برای وجدانی است که خود را از آن می‌رهاند و آن را با طرح‌ها و پیشنهادهای خود روشن می‌سازد [...] هیچ واقعه‌ایی برای من روی نمی‌دهد مگر اینکه آن را با اختیار انتخاب کرده باشم.» (ورنو، ۱۳۷۲، ص. ۲۷۱)

همین اختیار مفهومی را به فعل «تغییر» ارائه می‌دهد و همه وقایع را معنادار می‌کند. در واقع سوژه با آگاهی از امکانات بی‌پایان هستی، علت غائی خود را مبنا قرار داده و طریقی را که به آن می‌نگرد، می‌گزیند. بنابراین برای لوکلزیو، همچون آدلر و یونگ، «شکل‌دهی رفتارها را ناشی از هدف‌های انسان می‌داند. یعنی رفتار انسان را تابع هدف‌هایی می‌داند که در پیش روی او قرار دارد» (کریمی، ۱۳۹۲، ص. ۸۳) و به همین علت، ضرورت عمل است که تجارب و فعالیت‌های شخصیت‌ها رنگ و بوی خلاقیت به خود می‌گیرند. همان‌طور که آلکسی و خانواده‌اش در جوینده طلا تعیین‌کننده الگوها و رفتارهای خود هستند: «چهارشنبه ۳۱ اوت، ما دنیای خودمان را ترک می‌کنیم، زیرا که دنیای دیگری را نشناخته‌ایم. همه چیز را از دست می‌دهیم، خانه بزرگ در منطقه بوکان (Boucan)، جایی که متولد شدیم. ایوانی که مامان کتاب مقدس را برایمان می‌خواند» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۹۹).

- تشویش

شخصیت‌های لوکلزیو در تشویش، هستی خاص خود را شکل می‌دهند زیرا که «مسئولیت» انتخاب‌های خود را بر عهده می‌گیرند. برای سوژه لوکلزیو، آن چیزی که دارای معناست دارای اعتبار است و با آگاهی از گذشته خود موقعیت خود را به «هستی و هست» در می‌آورد و هر حالت و واکنش آن‌ها محرکی برای «عمل، طرح و انتخاب» آن‌ها محسوب می‌شود. ولی آگاهی آن‌ها دستخوش تشویش اگزیستانسیالیستی است و برای چاره آن دست به تغییر و تحول و

انتخاب می‌زنند؛ زیرا که همین «دلهره» یک احساس ساده ذهنی نیست و نباید آن را مترادف «ترس» دانست بلکه دلهره‌ای از «نیستی» است و تجربه واقعی وجود ازسانی. طرفداران نحله اصالت وجود بر این باور بودند که همین «دلهره» ماهیت هستی انسان را شکل می‌دهد. در *آوای گرسنگی* «اِتل احساس می‌کرد که تشویش و ترسی وی را فرا می‌گیرد. از صندلی خود بلند شد و به سمت آشپزخانه دور شد که در آنجا آیدای مهربان ظرف می‌شست. و برای خشک کردن و چیدن بشقاب‌ها به وی کمک کرد» (لوکلزیو، ۲۰۰۸، ص. ۷۷). به نظر سارتر نیز همین دلهره، همان تشویش آزادی و نیستی است: «اِتل همان تهوع را در گلویش حس می‌کرد» (لوکلزیو، ۲۰۰۸، ص. ۸۳). برداشت سارتر از تشویش-در-جهان رابطه تنگاتنگی با «تعهد» در نزد سوژه دارد. به قول وی «بشر یعنی دلهره. این دلهره حجابی نیست که ما را از عمل و اقدام جدا کند، بلکه جزئی از عمل است» (سارتر، ۱۳۸۰، ص. ۳۰-۴۲). دیدگاه اگریستانسیالیستی با رویکرد اهداف و تعلیمات آتیۀ سوژه دقیقاً در مقابل روان‌کاوی زیگموند فروید قرار گرفته است. زیرا که در نزد فروید شخصیت در بطن یک جبر-بازگشت به گذشته- قرار گرفته که برای شناخت اختلالات شخصیتی وی علم به آن دوره ضروری است. به قول سارتر «ترس آگاهی ساختار دائمی وجود آدمی است [...] من تنها و در ترس آگاهی، در مقابل طرح یگانه و نخستینی که مقوم وجود من است، سر بر می‌آورم؛ تمام موانع و جان‌پناه‌ها، نیست گرفته شده به واسطه وقوف من به مختار بودن، از بین می‌روند» (ورنو، ۱۳۷۲، ص. ۲۷۳) بنابراین این حزن و اندوه هم با تعهد آدمی و هم با آزادی وی برای اقدام مواجه است. موندو، لولابی، لالا، نور، کودکان تنهایی هستند که از جامعه و مدرسه (مُدرن) بریده شده‌اند ولی پی‌درپی از ماهیت زیستی خود سؤال می‌پرسند و برای آن راه حل ارائه می‌دهند. آن‌ها مابین انقلاب و وحشت درونی تقلا می‌کنند. حتی زمان و گریز آن نیز به دلهره هستی آن‌ها می‌افزاید و واکنش‌های آن‌ها در برابر گذر زمان، تصاویری را برای خواننده داستان‌هایشان می‌دهد که بیشتر از اینکه خیالی و داستانی باشند درونمایۀ اگریستانسیالیستی دارند. از سوی دیگر، شهر و جامعه نیز تصاویر تشویش‌آوری را برای شخصیت‌های لوکلزیو به وجود می‌آورند. در نتیجه، دلهره حاصل حاکی از خودبیگانگی سوژه بوده و کلام و روان را نیز تحت اشاعه قرار می‌دهد. در زمان کتاب‌گریز تشویش جامعه و زمان به‌طور تنگاتنگی درهم آمیخته شده است: «به تدریج شهر، او

را طرد می‌کرد، او را به‌طور نامحسوسی کنار می‌زد، او را با دیوارهایش در تنگنا قرار می‌داد» (لوکلزیو، ۱۹۶۹، ص. ۱۲۵).

- دیگری

یکی از الزامات اجتماعی انسان، همزیستی وی با انسان‌هاست. البته همین همزیستی نیز انسان را از آزادی واقعی و مطلقش محروم می‌کند. بعضی مواقع نیز همین رابطه با دیگری نیز به عرصه تنش و تعارض تبدیل می‌گردد. ولی به هر حال انسان باید «معنایی» را به زندگی خود در بطن اجتماع اعاده کند. قسمتی از واقعیتی که وجود من است ناشی از خود دیگری و نگاه دیگری بوده و خارج از دسترس من است. موندو با تجربه مستقیم خود از پدیدارها و تجربیات ذهنی و درونی خود تلاش می‌کند پاسخی به غیر ارائه کند. همین پاسخ، عامل و محرک، من را از خود بیگانه می‌کند و آن را در بطن یک برهان قرار می‌دهد. سارتر متأثر از فلسفه هگل، بر این باور بود که نه تنها «دیگری و نگاه دیگری» بلکه قضاوت وی نیز زندگی انسان را تحت الشعاع قرار می‌دهد. از این‌رو، سوژه محوری در اینجا جای خود را به دیگر محوری و ادراک دیگری می‌دهد که نظام هستی سوژه را دچار تغییر و تحول می‌کند. همین تحول و دگردیسی را در نزد شخصیت‌های نمایش‌نامه در بسته (*Huis clos*) سارتر شاهد هستیم که خود را در آینه چشمان دیگری می‌بینند. شخصیت‌های لوکلزیو نیز به دیگری وابسته هستند همان‌طور که دیگری نیز به آن‌ها وابسته است: «دیگری واسطه ضروری من و خویشتم است» (سارتر، ۱۹۷۶، ص. ۲۶۵). شاید بتوان برداشت بدبینانه‌ای از دیگری در نزد سارتر را این‌گونه نیز بیان کرد که روابط انسانی را تعبیر و مفاهیمی همچون عشق، عاطفه، روابط خونی و محبت و غیره، بسیار تلطیف می‌کنند. ولی هرگز برای انسان گریزی از نگاه و قضاوت دیگری وجود ندارد. نمایش حضور دیگری در طول گفتگوها، کلمات و تبادلات کلامی، تحولات و عملکردهای دیگری را نشان می‌دهد، به‌طوری‌که می‌توان دموکراسی مطلق «دیگری» را در آثار لوکلزیو مشاهده کرد. از این‌رو، شعور شخصیت از حضور دیگری نفع برده و خود را جزئی از دیگری به حساب می‌آورد. همان‌طور که نمونه‌های کثیری را در نزد مؤلف می‌توان ذکر کرد؛ مثلاً در رمان *جوینده طلا*: «به دنبال کسی هستی؟ - نه، [...] دریا را می‌پایم. - نگاه کن به کشتی که می‌گذرد. نامش را می‌بینی؟ - آن را می‌شناسم. آرگو است. کشتی من. به

دنبال من است. - قصد رفتن داری؟ - بله. به زودی خواهم رفت» (لوکلزیو، ۱۹۸۵، ص. ۷۸) همین دیگری وضعیت و موقعیت مادی و انسانی ما را می‌تواند دچار تحول کند زیرا که قادر است نگرش و شخصیت ما را جهت‌دهی کند؛ زیرا که «من نگاه غیر را که به سوی من انداخته شده، به عنوان یکی از امکانات وجود عینی او تلقی می‌کنم» (سارتر، ۱۹۷۶، ص. ۳۰۳). غالباً دیگری در نزد لوکلزیو تبدیل به موضوع شناخت و تجربه می‌شود. از یک سو، با حضور و نگاهش مجموعه‌ای از نشانه‌هایی را شکل می‌دهد که به تعبیر باختین سازنده «نتیجه گفتگویی و حادثه‌ای» (باختین، ۱۹۷۰، ص. ۲۷۹) است. بنابراین سوژه‌های لوکلزیو مدام «دیگری» را تجربه می‌کنند و در بطن روابط بین‌الذهان خود را تعریف می‌کنند. به عبارت دیگر، وجود و هستی این سوژه‌ها بدون دیگری معنای انسانی ندارد. در واقع «دیگری همچون فلان ظهور تجربی و ملموس وجود ندارد، بلکه به‌لحاظ ریشه‌ای همچون یک شرط وحدت و عینیت از جهان وجود دارد. در واقع، رابطه بین‌ذهنیتی شرط امکان و عینیت جهان است» فونتن^۱، ۱۹۹۹، ص. ۱۴۷). به مین دلیل است که دیگری در کانون توجه مؤلف فرانسوای قرار گرفته و پیوند مستحکم با هستی «من» ایجاد می‌کند.

۴. نتیجه‌گیری

اگرستانسیالیسم سارتر تلاش کرد تا با توسل به «آگاهی سوژه» و کشف «ماهیت انسانی»، انسان و اعمال و کنش‌های وی را در بستر موقعیت‌ها تعریف کند. سارتر در فلسفه خود، «زبان» را به نشانه تبدیل کرده و حوادث پیرامون انسانی را تبیین کرد. به نظر سارتر، سوژه با رفتار، طرح آینده‌نگرانه خود، هستی خود را بیان می‌کند و سوژه لوکلزیو نیز با تمامیت هستی خود، وجود فی‌نفسه را به‌عین به تصویر می‌کشاند. همان‌طور که جهت‌گیری هوسرل در پدیدارشناسی آرمانی بود، رویکرد لوکلزیو نیز با نشان دادن سوژه‌های نیت‌مند^۲، پدیدارشناسی خود را شکل داده و سوژه‌ها در پی کشف دنیای خود، رابطه خود را با گذشته خود قطع می‌کنند چون در مقام اختیار و گرایش هستند. سوژه‌های لوکلزیو با نگاه و طرح و اهداف و

1. Fontaine
2. Intentionnel

تصمیمات خود، اشیاء و دنیای بیرونی را از بی‌ارزشی و تهی بودن و حالت فی‌النه‌سه خارج می‌کنند. شخصیت‌هایی همچون اِتل، موندو و آلکسی و فنتان به «وضعیت محدود» بسنده نکرده بلکه موقعیت و وضعیت خود را ایجاد می‌کنند. زیرا که خود طرح، گرایش، قصد و هدف هستند و با فرآیند تغییر و تحول، به جهان بیرونی و اشیاء معنا می‌بخشند. به عبارت دیگر، به‌لحاظ اصالت‌گرایی خود، پیوسته به خارج از وجود خود نظر دارند و با «جابه‌جایی» خود، سرنوشت خود را موجب می‌شوند. در واقع وجود داشتن شخصیت‌ها و سوژه‌های لوکلزیو به معنی «تعالی دائمی» است و حرکت و هدفمندی آن‌ها از ورای آگاهی، همین تعالی و گذر از وضع موجود را ضرورت می‌بخشد و کیفیت ادراک خود از جهان را برای آن‌ها تمامیت می‌بخشد. همین عمل آن‌ها است که کمال آزادی آن‌ها را تعریف می‌کند. بنابراین «ماهیت وجود در جهان انسان، از کیفیت هستی خاص وی یا از اگزیزستانس او ناشی می‌شود» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۱۹). «دیگری» نیز در نزد لوکلزیو، قبل از خویشستن، قبل از من، قبل از تجربه و قبل از جهان، یک طرح اصیل است: طرحی برخوردار از حرکتی به سمت آینده و شدن. دیگری نیز به کمک من موجودیست که خود را آشکار می‌کند. لوکلزیو با نشان دادن تعهد نویسنده و التزام اثر ادبی خود توانست شالوده فلسفی آثار خود را بر پایه اندیشه وجودی و اجتماعی شخصیت‌های خیالی و اتوبیوگرافیک خود طرح کند. نگرش اصالت وجود در نزد لوکلزیو، همان بازگشت به خویشستن و یا به تعبیر سقراط «خودشناسی» بود. همان‌طور که در نزد هو سرل در کتاب *تأملات دکارتی* «از پدیدارشناسی ابژه‌مدار به پدیدارشناسی سوژه‌مدار می‌رسیم که در آن خود، خویشستن را همواره شکل می‌دهد و همه چیز را در پیوند با خود می‌سازد» (احمدی، ۱۳۹۴، ص. ۵۴۷) سوژه‌های لوکلزیو نیز با عینیت بخشیدن به هستی و آگاهی خود، تجربه‌های خود را مقدم قرار داده و فهم و شناخت خود را با ذهنی نیت‌مند و موجودی هدفمند سازگار می‌کنند تا سوژه‌های متعالی خود را عریان کنند. داستان‌های لوکلزیو اهداف پدیدارشناسی و اگزیزستانسیالیسم را مبنای بحث قرار داده و با «مشاهده اشیاء» سعی می‌کنند تا با واقعیت عینی و ملموس اشیاء و تصورات رابطه برقرار کرده و با آزادی خود، اعمال خود را بارور و معنادار کنند. بنابراین سوژه لوکلزیو «جز آنچه انجام می‌دهد و خود را می‌سازد، نیست» (نوالی، ۱۳۷۴، ص. ۲۷). به عبارت دیگر اگزیزستانسیالیسم لوکلزیو همان

اومانیسیم سارتر در بستر فلسفه زیستی بوده و گزینش و طرح‌های شخصیت‌ها «وجود فی‌نفسه» را غنا بخشیده و با تغییر و تحول خود، خود و جهان پیرامون خود را تعریف می‌کنند. آثار لوکلزیو را می‌توان از حیطة نقد بوم‌گرا (écocritique) و رابطه فرد با طبیعت و دانش زیستی نیز مورد مطالعه قرار داد و برای مسائل آن راه حل ارائه نمود.

کتابنامه

- احمدی، ب. (۱۳۸۲). هایدگر و پرسش بنیادین، تهران: نشر مرکز.
- احمدی، ب. (۱۳۹۴). ساختار و تأویل متن. تهران: نشر مرکز.
- سارتر، ژ. (۱۳۸۰). اگزیتانسیالیسم و اصالت بشر. ترجمه مصطفی رحیمی. تهران: نیلوفر.
- جمادی، س. (۱۳۸۵). زمینه و زمانه پدیدارشناسی: جستاری در زندگی و اندیشه‌های هوسرل و هایدگر، تهران: ققنوس.
- کریمی، ی. (۱۳۹۲). روانشناسی شخصیت. تهران: پیام نور.
- کوروز، م. (۱۳۷۸). فلسفه هایدگر. ترجمه محمود نوالی. تهران: حکمت.
- نوالی، م. (۱۳۷۴). فلسفه‌های اگزیتانسیسم و اگزیتانسیالیسم تطبیقی. تبریز: انتشارات دانشگاه تبریز.
- نوالی، م. (۱۳۷۴). نگرش اگزیتانسیالیستی. تبریز: موسسه تحقیقاتی علوم اسلامی-انسانی دانشگاه تبریز.
- ورنو، ر. (۱۳۷۲). نگاهی به پدیدارشناسی و فلسفه‌های هست بودن. ترجمه یحیی مهدوی، تهران: خوارزمی.

Adam, Jean-Michel, *Le texte narratif*, Paris, Nathan, 1994.

Amar, Ruth, *Les structures de la solitude dans l'œuvre de J. M. G. Le Clézio*, Paris, Publisud, 1994.

Fontaine, Philippe, *La question d'autrui*, Paris, Ellipses, 1999.

Bakhtine, Mikhaïl, *La Poétique de Dostoïevski*, Paris, Seuil, 1970.

Bakhtine, Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1978.

Heidegger, Martin, *Être et Temps*, traduit par Emmanuel Martineau, Paris, Authentica, 1985.

Husserl, Edmund, *Idées directrices pour une phénoménologie pure et une philosophie phénoménologique*, Paris, Gallimard, 1950.

- Le Clézio, Jean-Marie Gustav, *Le livre des fuites*, Paris, Gallimard, 1969.
Le Clézio, Jean-Marie Gustav, "L'Envouté", in *Les Cahiers du Chemin*, 1973.
Le Clézio, Jean-Marie Gustav, *Mondo et autres histoires*, Paris, Gallimard, 1978.
Le Clézio, Jean-Marie Gustav, *Désert*, Paris, Gallimard, 1980.
Le Clézio, Jean-Marie Gustav, *Le chercheur d'or*, Paris, Gallimard, 1985.
Le Clézio, Jean-Marie Gustav, *Ritournelle de la faim*, Paris, Gallimard, ۲۰۰۸.
Sartre, Jean-Paul, *L'Être et le néant*, Paris, Gallimard, 1976.
Sartre, Jean-Paul, *Existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard(Folio), 1996.
Sartre, Jean-Paul, *Situations philosophiques*, Paris, Gallimard(Folio), 2005.

فصلنامه مطالعات زبان و ترجمه (دانشکده ادبیات و علوم انسانی)، علمی - پژوهشی، شماره دوم، تابستان ۱۳۹۵

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

1. Animparadise

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 فَنَساب 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 فَنَساب 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

6.Fansub

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 به طور 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 را 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 اسکریپت 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 هاریبل‌ساب^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 اسکرپت 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.

Dialogue: 0,0:02:24.01,0:02:28.49,Episode Title,T,0000,0000,0000, (\\blur2) یونیرم و برنج دمی
Dialogue: 0,0:02:31.44,0:02:33.57,Black Signs,T,0000,0000,0000, \N {\c&H0000000&} هر روز لنتیخته
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 صورتیه 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 خطره...
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 نیگه.
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

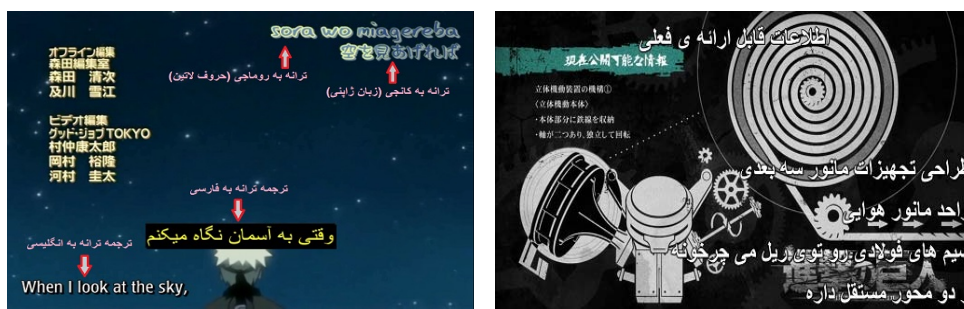
مسئول فرمت‌بندی بهترین فونت و استایلی را که برای فضای انیمه و رنگ و تیرگی و روشنی پس‌زمینه تصویر مناسب باشد، انتخاب می‌کند و اسکرپیت ترجمه‌شده را به این فرمت تبدیل می‌کند، اما انتخاب فونت و رنگ پس‌زمینه تنها مسائل مد نظر مسئول فرمت‌بندی نیستند. در انیمه‌ها مواردی وجود دارند که جدای از دیالوگ‌های رد و 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 اسکریپت 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 اسکریپت ترجمه‌شده

مسئول انکد وظیفه دارد اسکریپت 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.

8. VobSub

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 پسوندی 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 دوستداران 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 اسکرپیت 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.

17. Shingeki No Kyojin

در نمونه دوم زیرنویس فارسی شکل ۶، مترجم دیالوگ اول را به درستی 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 به وجود 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 به درستی 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 به هیچ 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.