فصلنامهٔ مطالعات زبان و ترجمه (دانشکدهٔ ادبیّات و علوم انسانی)، علمی ـ پژوهشی، شمارهٔ سوم، پاییز ۱۳۹۶

DOI: 10.22067/lts.v50i3.63480

ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی: مطالعهٔ موردی دو نسخهٔ دوبلهٔ حرفه‌ای

میلاد مهدیزادخانی (دانشجوی دکتری مطالعات ترجمه، دانشگاه سگد/دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران)
milady.mehdizadkhani@yahoo.com
مسعود خوش‌سلیقه (دانشیار مطالعات ترجمه، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران، نویسنده مسئول)
khoshsaligheh@um.ac.ir

چکیده

در پیشینهٔ ترجمهٔ دیداری‌شنیداری، از ایران به‌عنوان کشوری دوبله‌محور یاد می‌شود. در حالی که در همین شیوه، مترجمان و دوبلورها با نشانه‌نظام‌های معنایی سروکار دارند که به‌صورت عنوان، زیرنویس و نوشتهٔ روی تصویر ظاهر می‌شود و در مجموع، در مطالعات فیلم «نشانه‌نظام گرافیکی» نامیده می‌شود. با توجه به رشد روز افزون مطالعات دیداری‌شنیداری و نقش مهم نشانه‌نظام گرافیکی در درک بهتر فیلم، مطالعات نسبتاً کمی در این حوزه انجام شده است. از این‌رو، نویسندگان این مقاله به بررسی و مقایسهٔ دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی در دو نسخهٔ دوبلهٔ رسمی فارسی از فصل اول شرلوک پرداخته‌اند. نتایج نشان می‌دهد از مجموع ۲۸ صحنهٔ مربوط به نشانه‌نظام گرافیکی متحرک، شبکهٔ تلویزیونی بی‌بی‌سی تمام آن‌ها را با روش جایگذاری برگردانده، در حالی که صدا و سیمای ایران ۵ صحنه را با روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری بدون ترجمه باقی گذاشته است. با بررسی کیفی محدودیت‌ها و برتری‌های دو روش نسبت به یکدیگر، نویسندگان عمده‌ترین دلیل ترجمه‌نشدن نشانه‌نظام گرافیکی در ترجمهٔ صدای برون‌کادری را «تعامل نشانه‌نظام‌ها» یافتند. در پایان نیز، برای انجام پژوهش‌های آتی در این حوزه پیشنهادهایی ارائه شده است.

کلیدواژه‌ها: ترجمهٔ دیداری‌شنیداری، نشانه‌نظام گرافیکی، دوبله، صدای برون‌کادری، جایگذاری

تاریخ دریافت: ۹۶/۰۱/۱۳ تاریخ پذیرش: ۹۶/۰۴/۲۷

۱. مقدمه

در ترجمهٔ دیداری‌شنیداری، مترجمان با چهار مجرای ترجمه‌ای سر و کار دارند. یکی از این مجراها به ترجمهٔ متون نوشتاری در تصویر مربوط می‌شود. هرچند در ادبیات، سرواژه و نام‌های متفاوتی همچون «تلوپ»[1] (اوهیگان و سوسوماتو، ۲۰۱۶) و «زیرنویس‌های یکپارچه»[2] (فاکس، ۲۰۱۶) ذکر شده است، چاومه (۲۰۰۴الف) ترجیح می‌دهد به‌طور کلی از «نشانه‌نظام گرافیکی»[3] که برگرفته از مکتب نشانه‌شناسی فیلم[4] است، استفاده شود. طرفداران این مکتب معتقدند آثار سینمایی از چند لایه مشتمل بر نشانه‌نظام معنایی تشکیل شده و چاومه نیز تحقیقاتی دربارهٔ این نشانه‌نظام‌ها در ترجمهٔ دیداری‌شنیداری انجام داده است (۲۰۰۴الف و ۲۰۱۲). به‌نظر او ۱۱ نشانه‌نظام معنایی در متون دیداری‌شنیداری (۵ نشانه‌نظام در بُعد شنیداری و ۶ نشانه‌نظام در بُعد دیداری) وجود دارد. نشانه‌نظام گرافیکی در گروه دیداری است. سه روش را می‌توان برای ترجمه نشانه‌نظام گرافیکی در نظر گرفت (چاومه، ۲۰۰۴الف): ۱. صداگذاری نشانه‌نظام گرافیکی مقصد توسط دوبلور شخصیت فیلم که صدای برون‌کادری[5] نامیده می‌شود؛ ۲. زیرنویس‌گذاری نشانه‌نظام گرافیکی؛ ۳. جایگذاری[6] نشانه‌نظام گرافیکی مقصد زمانی‌که نمای نزدیک بر روی نشانه‌نظام گرافیکی مبدأ است.

با توجه به رشد روز افزون ادبیات دیداری‌شنیداری و نقش مهم نشانه‌نظام گرافیکی در درک بهتر فیلم، مطالعات نسبتاً محدودی در این حوزه انجام شده است. می‌توان این تحقیقات را به دو بخش مطالعات تجربی و نظری تقسیم کرد. در بخش تحقیقات نظری می‌توان به دلاباستیتا (۱۹۸۹)، گتلیب (۱۹۹۸)، چاومه (۲۰۰۴الف)، زابالبیاسکوا (۲۰۰۸)، کیارو (۲۰۰۹)، اوررو (۲۰۱۱) و گامبیر (۲۰۱۳) اشاره کرد که به‌طور کلی از نشانه‌نظام گرافیکی به‌عنوان یکی از مجراها برای ترجمهٔ

1. TELOP
2. integrated subtitles
3. graphic codes
4. school of Film Semiotics
5. voice-off
6. insertion

دیداری‌شنیداری نام برده‌اند. تحقیقات تجربی در این حوزه بیشتر با استفاده از ابزارهای ردیابی حرکات چشم (دوایر، ۲۰۱۵؛ ردموند، سیتا و وینسز، ۲۰۱۵؛ اوهیگان و سوسوماتو، ۲۰۱٦؛ فاکس، ۲۰۱٦) و سنجش فهم نشانه‌نظام گرافیکی در میان بینندگان در دوبله فارسی (مهدیزادخانی و خوش‌سلیقه، ۲۰۱۸) انجام شده است. همچنین، مطالعاتی همچون اوررو (۲۰۱۱)، اوسالیوان (۲۰۱۳) و خوش‌سلیقه و فاضلی حق‌پناه (۱۳۹۵) به بررسی نمونه‌هایی از نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده و پرزگونزالز (۲۰۱٤/۲۰۱۳الف) و سوسوماتو (۲۰۱٤) به بررسی نمونه‌هایی از نشانه‌نظام گرافیکی زبان اصلی فیلم پرداخته‌اند.

از طرفی نشانه‌نظام گرافیکی را می‌توان به دو بخش کلی تقسیم کرد: نشانه‌نظام گرافیکی ثابت (نوشته‌های روی روزنامه، علائم و رایانه که قابل تفکیک از تصویر اصلی فیلم نباشد) و متحرک (متون نوشتاری که به‌صورت پاپ آپ[1] (اوهیگان، ۲۰۱۳) ظاهر می‌شوند و بتوان از تصویر اصلی فیلم جدا کرد). *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) یکی از مجموعه‌های تلویزیونی پرطرفدار است که از فناوری نشانه‌نظام گرافیکی متحرک برای نشان‌دادن پیامک‌ها و حالات شخصیت‌ها استفاده می‌کند. ترجمه و دوبله رسمی و حرفه‌ای این مجموعهٔ تلویزیونی به زبان فارسی را صدا و سیمای ایران و بی‌بی‌سی فارسی انجام داده‌اند. تیم دوبله و ترجمهٔ صدا و سیما و بی‌بی‌سی فارسی برای برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی به‌ترتیب از دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری استفاده کرده‌اند. با توجه به اینکه این دو روش ترجمه، هر کدام محدودیت‌ها و برتری‌هایی نسبت به یکدیگر دارند، در این مطالعه سعی شده است به دو سؤال تحقیق زیر که برگرفته از سؤالات تحقیق مطرح شده در چاومه (۲۰۱۲، ص. ۱۷۵) در حوزهٔ نشانه‌نظام گرافیکی است، پاسخ داده شود:

1. pop-up

۱. در کدامیک از دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی فصل اول مجموعهٔ تلویزیونی *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰)، نشانه‌نظام گرافیکی متحرک بیشتری بدون ترجمه باقی مانده‌اند؟

۲. دلایل ترجمه‌نشدن نشانه‌نظام گرافیکی متحرک در دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری کدامند؟

۲. پیشینهٔ پژوهش

۲. ۱. متون دیداری‌شنیداری

مترجمان دیداری‌شنیداری با اطلاعات کلامی و غیرکلامی سروکار دارند که ممکن است به‌صورت آشکار مانند مکالمه‌ها بیان شود یا در شکل ظریف‌تر ارتباطات مانند تکیهٔ صدا و حرکات رفتاری با سخن همراه شود (پتیت، ۲۰۰٤). متون دیداری‌شنیداری «ساختاری است پیچیده‌تر از مجموع اجزای ساده‌اش ... [و *پیکربندی آن*] توسط نظام‌های نشانه که آن را احاطه کردند، تعیین می‌گردد» (رمایل، ۲۰۱۰، ص. ۱۳). به‌عبارت دیگر متون دیداری‌شنیداری حاصل «تعامل بین دال‌های کلامی و غیرکلامی است» (پرزگونزالز، ۲۰۱٤ب، ص. ۱۲۱). از این‌رو، محصولات دیداری‌شنیداری از نشانه‌نظام‌های دیداری و شنیداری تشکیل شده‌اند که از نظر کیارو (۲۰۰۹، ص. ۱٤۲)، «چندنشانه‌ای»[1] است (مثال‌های مختلفی از نشانه‌نظام‌های دیداری و شنیداری در جدول ۱ آمده است).

جدول ۱. ماهیت چندمعناشناختی متون دیداری‌شنیداری (کیارو، ۲۰۰۹، ص. ۱٤۳)

	دیداری	شنیداری
غیر کلامی	تصویر صحنه، نور، حرکات رفتاری، زبان بدن، حالت چهره	موسیقی، جلوه‌های صوتی، صدای گریه، خنده و صدای بدن مانند نفس کشیدن و سرفه کردن
کلامی	علائم خیابان، مغازه، نوشته‌های روی تصویر مانند روزنامه و رایانه	مکالمه، ترانه، شعر

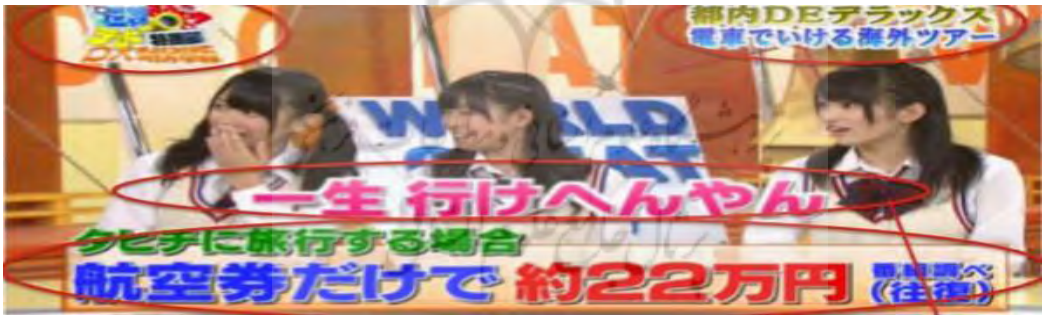
1. polysemiotic

بنابر جدول ۱، امکان دارد مترجم دیداری‌شنیداری مجراهای مختلف را به یکدیگر ترجمه کند. برای نمونه، اگر مترجم در شیوهٔ دوبله فعالیت می‌کند، ترجمهٔ موارد کلامی‌شنیداری و کلامی‌دیداری به‌ترتیب برای او «ترجمه هم‌نشانه‌ای»[1] و «ترجمه میان‌نشانه‌ای» تلقی می‌شود (گتلیب، ۲۰۰۵، ص. ۳۷).

ناگفته نماند که این تقسیم‌بندی متون دیداری‌شنیداری را می‌توان با کمی تغییرات در جزییات، در مطالعات دیگری همچون دلاباستیتا (۱۹۸۹)، گتلیب (۱۹۹۸)، چاومه (۲۰۰٤الف)، زابالبیاسکوا (۲۰۰۸) و گامبیر (۲۰۱۳) پیدا کرد.

۲ .۲. نشانه‌نظام گرافیکی در تحقیقات ترجمهٔ دیداری‌شنیداری

هرگونه متون نوشتاری بر روی تصویر اصلی فیلم همچون عناوین و زیرنویس‌ها، در مطالعات فیلم، «نشانه‌نظام گرافیکی» نامیده می‌شود (چاومه ، ۲۰۱۲، ص. ۱۱۷). همچنین، نشانه‌نظام گرافیکی را می‌توان نوعی زیرنویس‌های بینازبانی[2] یا به‌نظر لمبرت (۱۹۹۳، به‌نقل از تیلور، ۲۰۰۰، ص. ۳۱۷) «متن کمکی»[3] نامید. اوهیگان (۲۰۱۰، ص. ۷۲) معتقد است این گونه زیرنویس‌ها «تداعی‌بخش است و منجر به افزایش شوخ‌طبعی» در برنامه‌های تلویزیونی می‌شود (شکل ۱).



شکل ۱. نمونه‌ای از نقش نشانه‌نظام گرافیکی به‌عنوان زیرنویس‌های بینازبانی (برگرفته شده از سوسوماتو ۲۰۱۲، ص. ۲)

1. isosemiotic
2. intralingual
3. support text

از طرفی، پرزگونزالز (۲۰۱٤/۲۰۱۳الف) در چارچوب نظری فیلم‌سازی معتقد است نشانه‌نظام گرافیکی «عناوینی است که نقش ترجمه‌ای ندارد ... و روند شناخت متقابل بین بیننده و کارگردان را تسهیل می‌کند». در چارچوب نظری ترجمه، چاومه (۲۰۰٤الف) به سه روش به‌کار رفته در اسپانیا برای برگرداندن آن‌ها در دو روش ترجمهٔ دیداری‌شنیداری دوبله و زیرنویس اشاره می کند (جدول ۲).

جدول ۲. روش‌های به‌کار رفته در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی در شیوه‌های مختلف (چاومه ۲۰۰٤الف، ص. ۲۱)

روش ترجمه	عنوان‌ها	متون نوشتاری	زیرنویس‌ها
دوبله	۱) صدای برون‌کادری ۲) جایگذاری ۳) زیرنویس	۱) صدای برون‌کادری ۲) جایگذاری ۳) زیرنویس	زیرنویس
زیرنویس	زیرنویس	زیرنویس	زیرنویس

همچنین اوسالیوان (۲۰۱۳) در پژوهشی در زمینهٔ بررسی نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده، تاریخ «کلمات ناگفته» را، یعنی نشانه‌نظام گرافیکی این مقاله، دورهٔ صامت[1] فیلم می‌داند؛ دوره‌ای که از متون نوشتاری بر روی تصویر، برای گفتگوی بازیگران یا توضیح در مورد فیلم استفاده می‌شد. علاوه بر این، نویسنده به بررسی و مقایسهٔ روش ترجمه جایگذاری نشانه‌نظام گرافیکی ثابت می‌پردازد. در پایان مقاله نیز پرسش اصالت اثر در روش ترجمهٔ جایگذاری را مطرح می‌کند و معتقد است باید مطالعات بیشتری در این حوزه صورت گیرد (ص. ۱٤۰). در حوزهٔ نشانه‌نظام گرافیکی ثابت نیز، اوررو (۲۰۱۱) با تقسیم‌بندی آن‌ها به چند گروه همچون نوشته‌های روی تلفن همراه و رایانه، دست‌نوشته‌ها، نام ساختمان و مغازه‌ها و غیره به

1. silent period

بررسی آن‌ها در حوزهٔ توصیف شفاهی[1] می‌پردازد و مانند اوسالیوان (۲۰۱۳) پیشنهاد می‌دهد که باید مطالعات بیشتری در این زمینه صورت گیرد.

خوش‌سلیقه و فاضلی حق‌پناه (۱۳۹۵) در پژوهشی به‌منظور مطالعهٔ فرآیند و ویژگی‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای در ایران، با نمونه‌هایی به بررسی ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی در این حوزه می‌پردازند. همچنین مهدیزادخانی و خوش‌سلیقه (۲۰۱۸) در مطالعه‌ای تلفیقی، به بررسی نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده در دوبلهٔ فارسی می‌پردازند. در بخش تجربی پژوهش، نتیجه می‌گیرند که بینندگان، نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده به زبان فارسی را در روش جایگذاری بهتر از روش صدای برون‌کادری درک می‌کنند. علاوه بر این، پژوهش آن‌ها نشان می‌دهد که این برتری روش جایگذاری در قسمت به یاد آوردن نشانه‌نظام گرافیکی نیز وجود دارد. در بخش کیفی پژوهش، با بررسی نظرات بینندگان در مورد دو روش ترجمه از طریق مصاحبه، به این نتیجه می‌رسند که روش ترجمهٔ جایگذاری علاوه بر تسهیل روند شناخت متقابل بین بیننده و کارگردان (مطرح شده در پرزگونالز (۲۰۱۳)) شناخت متقابلی بین بیننده و تیم دوبله و ترجمه ایجاد می‌کند به‌طوری که بیننده در می‌یابد که او را در جریان داستان فیلم قرار می‌دهند.

شکل ۲ نمونه‌ای از ترجمه به روش جایگذاریرا برای برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی در زبان فارسی نشان می‌دهد. همان‌طور که در این شکل می‌توان دید، نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده با روش ترجمهٔ جایگذاری، جایگزین نشانه‌نظام گرافیکی زبان اصلی فیلم شده است.

1. audio description

شکل ۲. نمونه‌ای از جایگذاری نشانه‌نظام گرافیکی از فصل اول، قسمت اول شرلوک (گیتیس، ۲۰۱۰)، دوبله‌شده توسط بی‌بی‌سی فارسی

فاکس (۲۰۱٦) با به‌کارگیری ابزار ردیابی چشم در این حوزه، نتیجه می‌گیرد که نشانه‌نظام گرافیکی باعث می‌شود تا بینندگان وقت بیشتری را صرف بررسی علائم و نوشته‌های روی تصاویر کنند. همچنین در مطالعه‌ای همسو، اوهیگان و سوسوماتو (۲۰۱٦) نشان می‌دهند که بینندگان تلویزیونی تثبیت[1] بیشتری برای خواندن نشانه‌نظام گرافیکی دارند تا نشانه‌نظام‌های تصویری دیگری مانند تصویر صحنه و چهرهٔ افراد. دوایر (۲۰۱۵، ص. ١٤) محققان را به انجام تحقیقات در این حوزه با استفاده از ابزار ردیابی حرکات چشم ترغیب می‌کند. به‌نظر او، تفاوتی بین نشانه‌نظام گرافیکی متحرک و ثابت وجود دارد و دلیلش «پیچیدگی چندوجهی»[2] است. نکته‌ای که قابل تأمل در مورد این سه پژوهش و دیگر پژوهش‌های انجام‌شده در این حوزه (ردموند و همکاران، ۲۰۱۵؛ بتی، دایر، پرکینز و سیتا، ۲۰۱٦) این است که نقش حرکات چشم را در نشانه‌نظام گرافیکی اصلی فیلم بررسی کرده‌اند. به‌عبارت دیگر، هنوز پژوهشی به بررسی و مقایسهٔ نشانه‌نظام گرافیکی ترجمه‌شده و اصلی فیلم نپرداخته است.

۳ . روش پژوهش

این جستار به بررسی و مقایسهٔ دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی در دو نسخهٔ دوبلهٔ رسمی فارسی از مجموعه

1. fixation
2. multimodal complexity

تلویزیونی *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) پرداخته‌اند. به سه دلیل این مجموعه تلویزیونی انتخاب شد:

- استفاده از فناوری نشانه‌نظام گرافیکی متحرک برای نشان‌دادن متون نوشتاری روی تصویر؛ به‌نظر پرزگونزالز (۲۰۱۳، ص. ١٤) در این مجموعهٔ تلویزیونی«فناوری‌های دیجیتالی» نقش مهمی دارد. همچنین مک‌میلان (٢٠١٤) از *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) به‌عنوان یکی از مجموعه تلویزیونی یاد می‌کند که از نشانه‌نظام گرافیکی به بهترین نحو ممکن استفاده کرده است؛
- موجود بودن دو نسخهٔ دوبلهٔ حرفه‌ای و رسمی؛ هر دو شبکهٔ تلویزیونی صدا و سیما و بی‌بی‌سی فارسی از تیم‌های ترجمه و دوبلهٔ حرفه‌ای و رسمی برخورداند؛
- به‌کارگیری دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی.

از آنجایی که صدا و سیما فقط فصل اول این مجموعه را دوبله کرده ، نگارندگان این مقاله پس از یافتن نشانه‌نظام گرافیکی متحرک در نسخهٔ زبان اصلی فصل اول، ۲۸ صحنه را انتخاب کردند. همچنین به‌منظور تسهیل در بررسی و مقایسهٔ صحنه‌ها در دو روش ترجمهٔ جایگذاری و صدای برون‌کادری، نشانه‌نظام گرافیکی متحرک را به سه گروه اصلی پیامک‌ها، جستجوهای اینترنتی و حالات و افکار بازیگران تقسیم کردند.

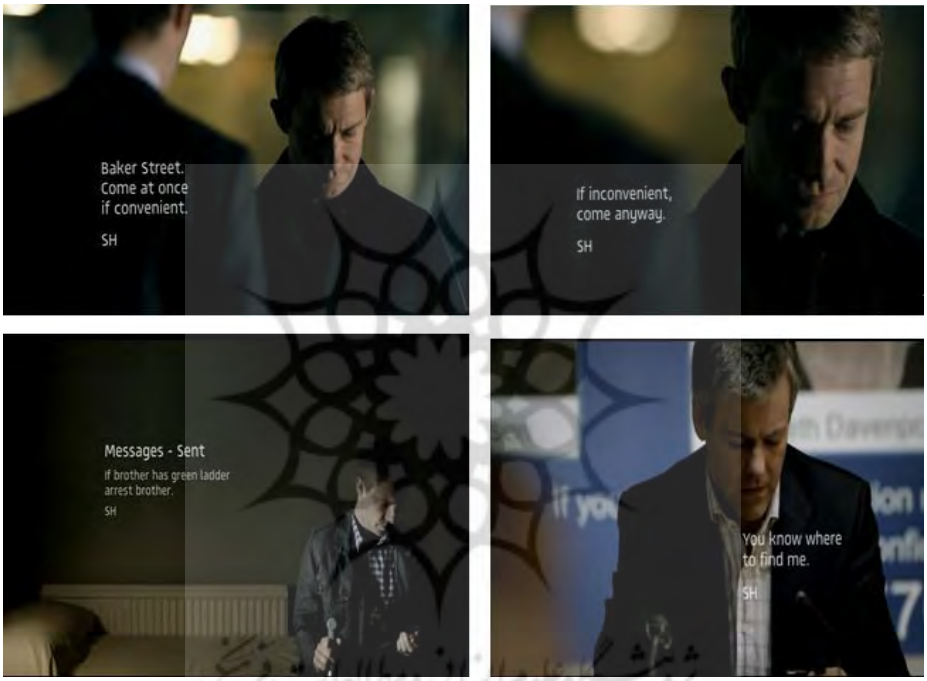
پرتال جامع علوم انسانی

٤. یافته‌ها

٤. ١. پیامک‌ها

کارگردان‌های مجموعهٔ تلویزیونی *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) به‌منظور نشان دادن پیامک‌های رد و بدل شده بین شخصیت‌ها، به‌جای اینکه از نماهای نزدیک دوربین بر روی تلفن همراه آن‌ها استفاده کنند، از نشانه‌نظام گرافیکی متحرک بهره

مـی‌برنـد. شـکل ۳ نمونـه‌هایی را از ایـن بخـش نشـان می‌دهـد. اسـتفاده از نشـانه‌نظام گرافیکـی متحـرک بـرای نشـان دادن پیامک‌هـا باعـث صـرفه‌جـوبی در هزینـه‌های سـاخت فـیلم می‌شـود، بـه‌طوری کـه نیـازی بـه نماهـای نزدیـک مکـرر روی تلفـن همـراه شخصـیت‌ها نیسـت. همچنـین بـا ایـن روش، بینـدگان هـم می‌تواننـد از محتـوای پیامک‌هـا مطلع شوند و هم چهره بازیگران را مشاهده کنند.



شکل ۳. نمونه‌هایی از نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت پیامک، فصل اول شرلوک (گیتیس،۲۰۱۰)

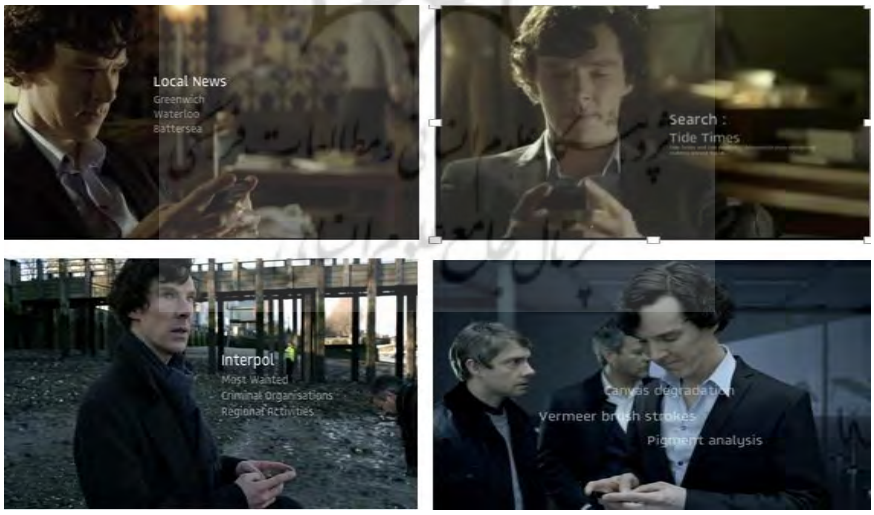
در مجمـوع، ٦ صـحنه مربـوط بـه نشـانه‌نظام گرافیکـی متحـرک یافـت شـد کـه شـامل پیامک‌هـا می‌شـود. جـدول ۳ وضـعیت ترجمـهٔ ایـن نشـانه‌نظام گرافیکـی را همـراه بـا دو روش جایگذاری و صدای برون‌کـادری نشـان می‌دهـد. ایـن جـدول نشـان می‌دهـد کـه هـم بی‌بی‌سـی و هـم صـدا و سـیما بـرای ترجمـهٔ ٦ نشـانه‌نظام گرافیکـی بـه‌ترتیب روش‌هـای ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری را به‌کار گرفته‌اند.

جدول ۳. نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت پیامک

شماره	زبان اصلی	روش ترجمه	
		جایگذاری	صدای برون‌کادری
۱	You know where to find me	میدونی من رو کجا پیدا کنی	میدونی کجا پیدام کنی
۲	If brother has green ladder arrest brother	اگه برادره نردبان سبز داره دستگیرش کن	اگه داداشه نردبون سبزرنگ داره دستگیرش کن
۳	Baker street. Come at once if convenient.	الان اگر میتونی بیا خیابون بیکر	همین الان بیا خیابون بیکر
٤	If inconvenient, come anyway	اگه نمیتونی هم بیا	اگه میتونی زود بیا
٥	My patience wearing thin	نمیتونم دیگه صبر کنم	صبرم داره تموم میشه
٦	Vauxhall Arches	منطقه ووکسال	محله واکسهال

٤. ۲. جستجوهای اینترنتی

یکی دیگر از گروه‌های نشانه‌نظام گرافیکی متحرک مربوط به جستجوهای اینترنتی می‌شود که بیشتر در فعالیت‌های شرلوک، شخصیت نقش اول این مجموعهٔ تلویزیونی، دیده می‌شود. شکل ٤ نمونه‌هایی از این بخش را نشان می‌دهد.



شکل ٤. نمونه‌هایی از نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت جستجوهای اینترنتی، فصل اول شرلوک (گیتیس،۲۰۱۰)

در مجموع ۱۱ صحنهٔ مربوط به نشانه‌نظام گرافیکی متحرک یافت شد که شامل جستجوهای اینترنتی می‌شود. جدول ٤ وضعیت ترجمهٔ این نشانه‌نظام گرافیکی را همراه با دو روش جایگذاری و صدای برون‌کادری نشان می‌دهد. همان‌طور که این جدول نشان می‌دهد، شبکهٔ بی‌بی‌سی با روش جایگذاری تمام ۱۰ نشانه‌نظام گرافیکی را ترجمه کرده است، اما صدا و سیما با روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری ۵ صحنه را بدون ترجمه باقی گذاشته است.

جدول ٤. نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت جستجوهای اینترنتی

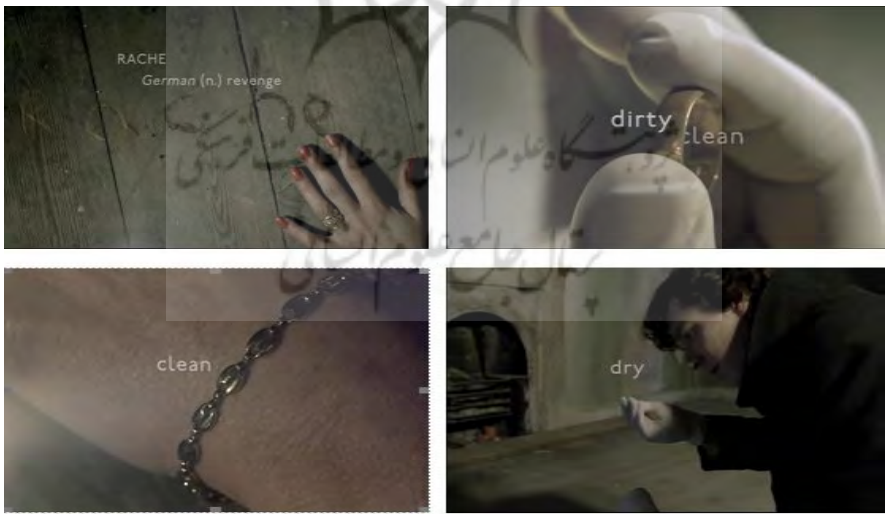
شماره	زبان اصلی	روش ترجمه	
		جایگذاری	صدای برون‌کادری
۷	Search: Thames, High Tide, Riverside	جستجو: تیمز، جزر و مد بلند، ریور ساید	--
۸	Tide times	زمان‌های جزر و مد	میدونی کجا پیدام کنی
۹	London bridge	پل لندن	پل لندن
۱۰	Local News: Greenwich, Waterloo, Battersea	خبرهای محلی، گرینویچ، واترلو، بترسی	خبرهای محلی در مورد گرینویچ، واترلو
۱۱	Battersea: No New reports	بترسی: گزارش جدیدی وجود ندارد	بترسی
۱۲	Thames Police reports	گزارش‌های پلیس تیمز	گزارشات پلیس تیمز
۱۳	No report	گزارشی وجود ندارد	اه هیچی نیست
١٤	Interpol: Most Wanted, Criminal Organization, Regional Activities	پلیس بین‌الملل: خیانتکاران تحت تعقیب، سازمان‌های جنایی، فعالیت‌های منطقه‌ای	--
١٥	Canvas degrade, Vermeer brush strokes, Pigment analysis	بوم نقاشی، قلم مو ورمیر، تحلیل رنگدانه	--
١٦	Vermeer influence, UV light damage, Delft Skyline, 1600	تأثیر ورمیر، آسیب اشعهٔ یو وی، افق مرئی دلفت ١٦٠٠	--
١٧	UK weather Maps local warnings, Next 24 hrs, 7 day forecast	آب و هوای بریتانیا نقشه‌ها، هشدارهای داخلی، ٢٤ ساعت آینده، پیش‌بینی در ۷ روز آینده	--

در عبارت شمارهٔ ۷، شرلوک در حال جستجوی اینترنتی دربارهٔ High Tide و Riverside است که مکالمه‌ای بین او و دکتر واتسون رد و بدل می‌شود. با روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری، تیم دوبله و ترجمهٔ صدا و سیما ناچار است الویت ترجمه را به گفتگوی میان دو شخصیت بدهد و از ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی صرف نظر کند. در صحنه‌ای دیگر (شمارهٔ ۱۷)، شرلوک پس از اینکه دریافت مقتول احتمال دارد از شهر نزدیکی به لندن آمده باشد، به جستجوی اینترنتی پرداخت. در حالی که نمای نزدیک بر روی عبارت 'UK weather: Maps,...' است، گفتگویی بین بازرس لستراید و شرلوک شکل می‌گیرد که باعث می‌شود روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری در اینجا نیز با محدودیت ترجمه روبه‌رو شود. در موارد شماره ١٤، ١٥ و ١٦ نیز همین موضوع هم‌پوشانی مکالمهٔ فیلم و نشان دادن نشانه‌نظام گرافیکی باعث شده مترجم و دوبلور صدا و سیما نتوانند آن‌ها را به روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری برگردانند. از طرفی، چون روش جایگذاری را می‌توان نوعی ترجمهٔ نشانه‌نظام به نشانه‌نظام به‌حساب آورد، بدیهی است که کاری ایجاد نمی‌شود و بدون مشکل ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی صورت می‌گیرد. در نشانه‌نظام گرافیکی شمارهٔ ۱۵ و ١٦، شرلوک برای نجات جان کودکی، باید در ده ثانیه نشان دهد که چرا تصویر نقاشی مورد نظر تقلبی است. در همین صحنه که سرعت ریتم فیلم به بالاترین نقطهٔ خود می‌رسد، شرلوک در اینترنت به‌دنبال موضوعاتی همچون «بوم نقاشی، ورمیر و افق مرئی» می‌گردد. همزمان گفتگوهایی بین او و دیگر شخصیت‌های فیلم در این صحنه شکل می‌گیرد که منجر به کنش معنایی در نشانه‌نظام گرافیکی می‌شود و بدیهی است که در روش صدای برون‌کادری این نشانه‌نظام گرافیکی بدون ترجمه باقی می‌ماند. همچنین اگر تعاملی در نشانه‌نظام گرافیکی شکل نمی‌گرفت، به‌علت ریتم بالای صحنهٔ فیلم، مدت‌زمان نمای نزدیک بر روی نشانه‌نظام گرافیکی آن‌قدر کم است (کمتر از نیم‌ثانیه) که فرصتی برای ترجمه و دوبله به روش صدای برون‌کادری پیش نمی‌آید. در صحنهٔ شمارهٔ ۱۳، شرلوک چیزی در گزارش‌های پلیس تیمز پیدا نمی‌کند و عبارت No report روی تصویر نمایان می‌شود. روش ترجمهٔ جایگذاری با روش

ترجمـهٔ نشـانه‌نظام بـه نشـانه‌نظام، آن را بـه «گزارشـی وجـود نـدارد» ترجمـه کـرده اسـت. نکتهٔ جالب در روش ترجمـهٔ صـدای برون‌کـادری ایـن اسـت کـه در زبـان فارسـی آن را بـه «آه، هیچـی نیسـت» ترجمـه و دوبلـه کـرده اسـت. از طرفـی، ایـن نکتـه را می‌تـوان مزیـت روش ترجمـهٔ صـدای برون‌کـادری نسـبت بـه جایگـذاری دانسـت، زیـرا بـرای متـرجم و دوبلور این امکان را فراهم می‌کنـد تـا نشـانه‌نظام گرافیکـی را بـا آهنـگ و تکیـهٔ متناسـب بـا فیلم برگردانند.

٤. ٣. حالات و افکار شخصیت‌های فیلم

گـروه دیگـری از نشـانه‌نظام گرافیکـی متحـرک بـه نشـان‌دادن حالـات و افکـار بـازیگران مربـوط می‌شـود. شـکل ٥ نمونـه‌هایی از ایـن بخـش را در مجموعـهٔ تلویزیـونی *شـرلوک* (گیتـیس و همکـاران، ۲۰۱۰) نشـان می‌دهـد. در ایـن نمونـه‌ها (قسـمت اول از فصـل اول)، بـازرس لسـترید از شـرلوک و دکتـر واتسـون می‌خواهـد بـرای بازرسـی جسـد زنـی بـه او کمـک کننـد. بـه‌همین دلیـل، کارگردان‌هـای فـیلم بـه‌جـای اسـتفاده از تکنیـک صـدای برون‌کـادری بـرای نشـان‌دادن حالـات و افکـار شـرلوک از نشـانه‌نظام گرافیکـی متحـرک استفاده کرده‌اند.



شکل ٥. نمونه‌هایی از نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت حالات و افکار، فصل اول، *شرلوک* (گیتیس، ۲۰۱۰)

در مجموع ۱۱ صحنه مربوط به نشانه‌نظام گرافیکی متحرک یافت شد که نشان‌دهندهٔ حالات و افکار شخصیت فیلم است. جدول ۵ وضعیت ترجمهٔ این نشانه‌نظام گرافیکی را به دو روش جایگذاری و صدای برون‌کادری نشان می‌دهد. همان‌طور که این جدول نشان می‌دهد، هر دو شبکهٔ تلویزیونی با دو روش ترجمه تمام ۱۱ نشانه‌نظام گرافیکی را ترجمه کرده‌اند.

جدول ۵. نشانه‌نظام گرافیکی متحرک به‌صورت حالات و افکار بازیگران

شماره	زبان اصلی	روش ترجمه	
		جایگذاری	صدای برون‌کادری
۱۸	Left handed	چپ دست	چپ دست
۱۹	Rache: German (n.) revenge	واژه آلمانی(اسم)، انتقامRache	راخه به آلمانی به معنای انتقام
۲۰	Rachel	ریچل	ریچل
۲۱	wet	نمناک	خیسه
۲۲	dry	خشک	خشکه
۲۳	clean	تمیز	تمیز
۲٤	dirty	کثیف	کثیف
۲۵	Unhappily married +10 years	متاهل ۱۰ سال ازدواج ناموفق	۱۰ سال زندگی مشترک ناراضی
۲٦	Clean, dirty	تمیز، کثیف	داخل تمیز، بیرون کثیف
۲۷	Regularly removed	مرتب آن را در می‌آورده	به‌طور دائم از دستش خارج می‌کرده
۲۸	Serial adulterer	معشوقه‌های زیادی داشته	ارتباط آشفته

از خلاقانه‌ترین این نمونه‌ها می‌توان به صحنهٔ بررسی انگشتر (شکل ۵ و نشانه‌نظام گرافیکی شمارهٔ ۲٦) توسط شرلوک اشاره کرد که به بهترین وجه، یعنی نشان دادن واژهٔ clean در داخل و dirty در خارج از انگشتر، نمایان شده است. ناگفته نماند که تیم دوبله و ترجمهٔ صدا و سیما و بی‌بی‌سی در روش‌های جایگذاری و صدای برون‌کادری به‌درستی مفهوم را رسانده‌اند. به‌عبارت دیگر، در روش جایگذاری، واژهٔ «تمیز» و «کثیف» به‌ترتیب در داخل و خارج از انگشتر قرار دارند و همچنین در

روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری، دوبلور شخصیت شرلوک عبارت‌های «داخل تمیز» و «بیرون کثیف» را به‌کار برده است. همچنین در این روش برای ترجمهٔ 'Rache German(n.), Revenge'، تیم دوبله عبارت «راخه به آلمانی به معنای انتقام» را به‌کار برده است. پس می‌توان گفت که در این چند نمونه، روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری برای رساندن مفهوم بهتر نیازمند توضیح بیشتر یا همان مقولهٔ «تصریح»[1] در مطالعات ترجمه (وینی و داربلنه، ۱۹۹۵) است. در این نمونه‌ها، نماهای نزدیک طولانی بر روی نشانه‌نظام گرافیکی فرصت کافی را برای تصریح فراهم می‌کند؛ اما در نمونه‌هایی که فرصت برای تیم دوبله کم است، این موضوع می‌تواند در برگرداندن کامل مفهوم نشانه‌نظام گرافیکی به زبان مقصد مشکل ایجاد کند (به بخش ٤. ٢ مراجعه شود).

نمونه‌هایی که در این مقاله تا این بخش مورد بررسی قرار گرفته شامل جنبهٔ شنیداری نشانه‌نظام گرافیکی می‌شود. در حالی که در صحنهٔ شمارهٔ ۱۹ نکته‌ای دیده می‌شود که جنبهٔ دیداری نشانه‌نظام گرافیکی را آشکار می‌کند. در این صحنه، نشانه‌نظام گرافیکی 'Rache German (n) revenge' که نشان‌دهنده فکر شرلوک از جسد است، آگاهانه از تصویر محو می‌شود تا به بیننده نشان دهد شرلوک دیگر معتقد نیست آن واژه Rache باشد، بلکه پس از چند ثانیه، Rachel نمایان می‌شود و فرض رابطه داشتن جسد با ملیت آلمانی رد می‌شود. همین روند در روش ترجمهٔ جایگذاری رعایت شده، اما به‌دلیل محدودیت فنی روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری، ناپدید شدن نشانه‌نظام گرافیکی بدون ترجمه باقی مانده است.

۵. بحث و نتیجه‌گیری

نویسندگان در این مقاله به بررسی و مقایسهٔ دو روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری و جایگذاری در برگرداندن نشانه‌نظام گرافیکی در دو نسخهٔ دوبلهٔ رسمی فارسی از فصل اول *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) پرداختند. از مجموع صحنه‌های

1. explicitation

مربوط به نشانه‌نظام گرافیکی متحرک، شبکهٔ تلویزیونی بی‌بی‌سی تمام آن‌ها را با روش ترجمهٔ جایگذاری برگردانده، در حالی که صدا و سیمای ایران چند صحنه را با توجه به محدودیت‌های ذکر شدهٔ این روش، بدون ترجمه باقی گذاشته است. عمده‌ترین دلیل ترجمه‌نشدن این نوع نشانه‌نظام گرافیکی در روش صدای برون‌کادری، موضوع «تعامل نشانه‌نظام‌ها»[1] است که توسط چاومه (۲۰۱۲، ص. ۱۰۷) مطرح شده است. به‌نظر او، وقتی تعاملی بین نشانه‌نظام‌های معنایی ایجاد شود، امکان دارد مترجم دیداری‌شنیداری دچار مشکلاتی شود و باید به فکر راه‌حل مناسب باشد (ص. ۱۰۷). در نشانه‌نظام گرافیکی، این تعامل وقتی شکل می‌گیرد که نمای نزدیک بر روی متون نوشتاری است، در حالی که بیننده می‌تواند مکالمهٔ بین بازیگران را به‌صورت همزمان بشنود.

مدت زمان نماهای نزدیک روی نشانه‌نظام گرافیکی موضوعی دیگری بود که در یافته‌ها به آن اشاره شد. این مدت‌زمان اگر کافی باشد برای روش ترجمهٔ جایگذاری مزیتی نسبت به روش صدای برون‌کادری دارد و آن این است که بینندگان می‌توانند چندین‌بار عبارات را بخوانند (مراجعه شود به شارکوسکا، کریتس ای، کریتس ک، دوکوسکی، ۲۰۱۳). از این‌رو، مهدیزادخانی و خوش‌سلیقه (۲۰۱۸) معتقدند که این فرصت دوباره‌خواندن در روش ترجمهٔ جایگذاری می‌تواند در درک بهتر نشانه‌نظام گرافیکی نسبت به روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری، نقشی مؤثر داشته باشد.

علی‌رغم تشابه نسبی روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری با شیوه دوبله، تفاوتی بین این دو روش در یافته‌ها دیده شد و آن این است که در روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری، دوبلور با چالش لب‌همگاهی[2] (رجوع شود به چاومه، ۲۰۰٤ب و ۲۰۱۳) روبه‌رو نیست. بنابراین، تیم دوبله و ترجمه در این روش می‌توانند نشانه‌نظام گرافیکی را با تکیه و آهنگ مناسب با فیلم ترجمه کنند. این مزیت را که می‌توان

1. code interaction
2. lip-synchronization

ویژگی زبرزنجیری[1] روش ترجمهٔ صدای برون‌کادری دانست، می‌تواند بیننده را به موضوع اصلی فیلم بازگرداند (مهدیزادخانی و خوش‌سلیقه ، ٢٠١٦).

در ادبیات ترجمهٔ دیداری‌شنیداری مطالعاتی به تأثیر نقش تصویر در زیرنویس و دوبله پرداخته‌شده است (مانند کولسترا، پیترز و اسپینهاف، ٢٠٠٢؛ گونزالزورا، ٢٠١١). از طرفی، چون نشانه‌نظام گرافیکی نوعی از نشانه‌نظام‌های دیداری‌شنیداری نیز مسحوب می‌شود (چاومه، ٢٠٠٤الف)، مترجمان باید علاوه بر ترجمهٔ معنایی، به پیام تصویری که کارگردان فیلم قصد دارد از طریق نشانه‌نظام گرافیکی به بیننده برساند، توجه کند. به‌همین دلیل، چاومه (٢٠١٢، ص. ١١٠) نیز معتقد است که تصویرها، به‌ویژه در دوبله، نقش مهمتری نسبت به کلمات دارند.

همچنین در ادبیات ترجمهٔ شنیداری‌دیداری از ایران به‌عنوان کشوری دوبله‌محور یاد می‌شود (نفیسی، ٢٠١١؛ خوش‌سلیقه و عامری، ٢٠١٦). همان‌طور که در این مقاله نشان داده شد، در شیوهٔ دوبله نیز مترجمان یا نشانه‌نظام‌های معنایی سروکار دارند که به‌صورت عنوان، زیرنویس و نوشتهٔ روی تصویر ظاهر می‌شود. از طرفی، چون نشانه‌نظام گرافیکی متحرک در این مجموعهٔ تلویزیونی، نقش مهمی در درک بهتر فیلم دارد (پرزگونزالز، ٢٠١٣؛ مک‌میلان، ٢٠١٤) پیشنهاد می‌شود وقتی مترجمان دیداری‌شنیداری صدا و سیما با «تعامل نشانه‌نظام‌ها» (چاومه، ٢٠١٢، ص. ١٠٧) در این حوزه روبه‌رو می‌شوند از روش ترجمهٔ جایگذاری استفاده کنند.

با توجه به گسترده بودن موضوع نشانه‌نظام گرافیکی متحرک، در این مقاله به بررسی ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی ثابت پرداخته نشده است. تا جایی که نویسندگان این مقاله اطلاع دارند، پژوهشی در حوزهٔ ترجمهٔ دیداری‌شنیداری مرتبط با این موضوع در ایران انجام نشده است. پژوهش‌های آتی می‌توانند در زمینهٔ بررسی و مقایسهٔ استراتژی‌های ترجمه‌شدهٔ نشانه‌نظلام گرافیکی ثابت با استفاده از چارچوب‌های نظری هچون گتلیب (١٩٩٢، ص. ١٦٦)، دیاس سینتاس و رمایل (٢٠١٤) و بوگوتسکی (٢٠٠٤) در شیوهٔ زیرنویس انجام گیرد. همچنین در این مقاله

1. Suprasegmental

موضوع کیفیت ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی بررسی نشده است. هرچند هر دو نسخهٔ دوبلهٔ فارسی از *شرلوک* (گیتیس و همکاران، ۲۰۱۰) توسط تیم‌های دوبلهٔ رسمی و حرفه‌ای ترجمه شده است، رویکرد دو شبکهٔ تلویزیونی به سانسور و ترجمهٔ ارجاع‌های فرهنگی[1] می‌تواند متفاوت باشد. از این‌رو، پیشنهاد می‌شود در پژوهشی به مقایسه و بررسی این موضوعات در دو نسخهٔ ترجمه‌شده، به‌ویژه مرتبط با ترجمهٔ نشانه‌نظام گرافیکی، پرداخته شود.

با توجه به تقسیم‌بندی و بررسی نشانه‌نظام گرافیکی متحرک در این مقاله به سه گروه زبان پیامک، جستجوهای اینترنتی و حالات و افکار بازیگران، پیشنهاد می‌شود پژوهشی به چالش‌های مترجم توصیف شفاهی برای برگرداندن این نوع نشانه‌نظام گرافیکی بپردازد و به سؤالاتی پاسخ دهد نظیر مترجمان توصیف شفاهی در هنگام مقابله با نشانه‌نظام گرافیکی متحرک چه شیوه‌های ترجمه‌ای را به‌کار گرفته‌اند؟ آیا این شیوه‌های به‌کار گرفته‌شده در ترجمهٔ انواع مختلف نشانه‌نظام گرافیکی یکسان است؟ همچنین، با توجه به تشابه نسبی روش ترجمهٔ جایگذاری نشانه‌نظام گرافیکی و شیوهٔ زیرنویس‌گذاری فیلم‌ها، پیشنهاد می‌شود به بررسی و مقایسهٔ عواملی مانند زمان خواندن، نحوه و پذیرش دریافت در این دو روش پرداخته شود.

کتابنامه

۱. خوش‌سلیقه، م و فاضلی حق‌پناه، ا. (۱۳۹۵). فرآیند و ویژگی‌های زیرنویس غیرحرفه‌ای در ایران. *مطالعات زبان و ترجمه*، *٤٩*(۲)، ۱-۲۹.

2. Bogucki, Ł. (2004). *A relevance framework for constraints on cinema subtitling*. Łódź, Poland: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
3. Chaume, F. (2004a). Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta: Translators' Journal, 49*(1), 12-24.
4. Chaume, F. (2004b). Synchronization in dubbing: A translational approach. In P. Orero (Ed.), *Topics in audiovisual translation* (pp. 35-52). Amsterdam, the Netherlands: John Benjamins Publishing Company.
5. Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation: Dubbing*. Manchester, England: St. Jerome.

1. cultural references

6. Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces, 2*(1), 105-123.
7. Chiaro, D. (2009). Issues in audiovisual translation. In J. Munday (Ed.), *The Routledge companion to translation studies* (pp. 141-165). London, England: Routledge.
8. Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and TV translation as evidence of cultural dynamics. *Babel, 35*(4), 193-218.
9. Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2014). *Audiovisual translation: Subtitling*. Abingdon, England: Routledge.
10. Fox, W. (2016). Integrated titles: An improved viewing experience? In S. Hansen-Schirra, & S. Grucza (Eds.), *Eye tracking and applied linguistics* (pp. 5-29). Berlin, Germany: Language Science Press.
11. Gottlieb, H. (1992). Subtitling – A new university discipline. In C. Dollerup & A. Loddegaard (Eds.), *Teaching translation and interpreting: Training, talent and experience: Papers from the First Language International Conference* (pp. 161-170). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
12. Khoshsaligheh, M., & Ameri, S. (2016). Ideological considerations and practice in official dubbing in Iran. *Altre modernità/ Otras modernidades/ Autres modernités/ Other Modernities, 15*, 232-250.
13. Koolstra, C. M., Peeters, A. L., & Spinhof, H. (2002). The pros and cons of dubbing and subtitling. *European Journal of Communication, 17*(3), 325-354.
14. McMillan, G. (2014, January 2). What Sherlock's text Messages tell us about ourselves. Retrieved from http://www.wired.com/2014/02/sherlock-tech/.
15. Mehdizadkhani, M., & Khoshsaligheh, M. (2018, in-press). Insertion or voice-off in rendition of graphic codes: An experiment in Persian dubbing. *Visual Communication*.
16. Naficy, H. (2011). *A social history of Iranian cinema: The industrializing years 1941–1978* (Vol. 2). London, England: Duke University Press.
17. O'Hagan, M. (2010). Japanese TV entertainment: Framing humor with open caption Telop. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, humor and the media* (Vol. 2, pp. 70-88). London, England: The Continuum International Publishing Group.
18. O'Hagan, M. (2012). The impact of new technologies. In C. Millán & F. Bartrina (Eds.), *The Routledge handbook of translation studies* (pp. 503-518). Abingdon, England: Routledge.
19. O'Hagan, M., & Sasamoto, R. (2016). Crazy Japanese subtitles? Shedding light on the impact of impact captions with a focus on research methodology. In S. Hansen-Schirra, & S. Grucza (Eds.), *Eye tracking and applied linguistics* (pp. 31-57). Berlin, Germany: Language Science Press.
20. O'Sullivan, C. (2013). Images translating images: Dubbing text on screen. *L'Écran Traduit, 2*, 123-142.
21. Pérez-González, L. (2013). Co-creational subtitling in the digital media: Transformative and authorial practices. *International Journal of Cultural Studies, 16*(1), 3-21. Pettit, Z. (2004). The audio-visual text: Subtitling and

dubbing different genres. *Meta: Journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal*, *49*(1), 25-38.
22. Sasamoto, R. (2014). Impact caption as a highlighting device: Attempts at viewer manipulation on TV. *Discourse, Context & Media*, *6*, 1-10.
23. Szarkowska, A., Krejtz, I., Krejtz, K., & Duchowski, A. (2013). Harnessing the potential of eye-tracking for media accessibility. In S. Grusza, M. Płużyczka, & J. Zając (Eds.), *Translation studies and eye-tracking analysis* (pp. 153-183). Frankfurt am Main, Germany, Peter Lang.

فهرست فیلم

1. Gatiss, M., Moffat, S., Vertue, B., Eaton, R., & Jones, B. (Producers). (2010). *Sherlock* [Television series]. UK & USA: Hartswood Films, BBC Wales, & WGBH.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی