

FANSUBS: TRADUÇÃO AUDIOVISUAL EM UM AMBIENTE AMADOR¹

Jorge Díaz Cintas¹

¹University College London², Londres, Reino Unido

Pablo Muñoz Sánchez²

²Tradutor profissional, Espanha

Tradução de Willian Henrique Cândido Moura³

³Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Resumo: O objetivo deste artigo é descrever os chamados *fansubs*, um tipo diferente de legendagem realizada por tradutores amadores. A primeira parte deste estudo aborda as fases e as pessoas envolvidas do começo ao fim no processo de *fansubbing*. A segunda seção enfoca a legalidade e a ética dos *fansubs*. A terceira parte apresenta a tradução dos *fansubs* e suas características únicas, como o uso de notas do tradutor ou efeitos especiais de karaokê. O artigo conclui com uma reflexão sobre o trabalho feito pelos *fansubbers* e as possibilidades abertas por esse fenômeno da internet.

Palavras-chave: *Fansubbing*; Anime; Tradução Audiovisual; Tradução de Fãs; Legendagem

¹ (N.T.) Este artigo foi publicado inicialmente no *The Journal of Specialised Translation* (JOSTRANS), n. 6, de julho de 2006, com o título *Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment*. Agradeço imensamente a autorização concedida pelos autores, Jorge Díaz Cintas e Pablo Muñoz Sánchez, e também a permissão cedida pela editora-chefe do JOSTRANS, Lucja Biel.

² (N.T.) À época da publicação inicial no JOSTRANS, Jorge Díaz Cintas tinha vínculo institucional com a Roehampton University, e, Pablo Muñoz Sánchez, com a Universidad de Granada.



FANSUBS: AUDIOVISUAL TRANSLATION IN AN AMATEUR ENVIRONMENT³

Abstract: The purpose of this paper is to describe the so-called fansubs, a different type of subtitling carried out by amateur translators. The first part of this study covers both the people and phases involved in the fansubbing process from beginning to end. The second section focuses on the legality and ethics of fansubs. The third part pays attention to the actual translation of fansubs and their unique features, such as the use of translator's notes or special karaoke effects. The paper concludes with a reflection on the work done by fansubbers and the possibilities opened by this mainly internet phenomenon.

Keywords: Fansubbing; Anime; Audiovisual Translation; Fan Translation; Subtitling

1. Introdução

Um *fansub* é uma versão de um anime japonês produzida, traduzida e legendada por fãs. Os *fansubs* são uma tradição que começou com a criação dos primeiros clubes de anime na década de 1980. Com o advento de *softwares* baratos de computador e com a disponibilidade de equipamentos de legendagem gratuitos na internet, eles se popularizaram em meados da década de 1990.

Não seria exagero afirmar que os *fansubs* são a mais importante manifestação de tradução de fãs existente hoje em dia, tendo se tornado um fenômeno social massivo na internet, como pode ser comprovado pela vasta comunidade virtual que os cerca, como *sites*, *chats* e fóruns. No entanto, esse fenômeno parece ter passado despercebido pela comunidade acadêmica e são poucos os estudos sobre esse novo tipo de tradução audiovisual (Ferrer Simó), sendo que a maioria dos autores se refere a ele apenas superficialmente (Díaz Cintas, “El subtítulado y los avances tecnológicos”.; Kayahara)

³ (N.T.) O título em inglês, *abstract* e *keywords* são do artigo original.

Este artigo decorre, principalmente, da experiência de um dos autores como *fansubber* e tem como objetivo apresentar a metodologia de trabalho normalmente seguida durante o processo de *fansubbing*. Também, procura servir como uma reflexão sobre as particularidades presentes nesse tipo de legendagem amadora, raramente vistas no campo profissional (Díaz Cintas, “El subtítulo y los avances tecnológicos”). Este estudo é baseado na análise de exemplos de *fansubs* em inglês e em espanhol, mas pode ser muito interessante avaliar o impacto dos *fansubs* em outros países e culturas também.

A primeira parte do artigo oferece uma descrição dos participantes e dos estágios envolvidos no processo de *fansubbing*, do início (aquisição do material) ao fim (distribuição). Uma visão completa de todo o processo de *fansubbing* pode permitir um melhor entendimento das demais questões abordadas neste artigo. A segunda seção destaca a legalidade e a ética em torno dos *fansubs*. As seções finais do artigo discutem a maneira pela qual a tradução propriamente dita é realizada no *fansubbing*, dando uma atenção especial para algumas de suas peculiaridades mais marcantes, especialmente no que diz respeito às convenções. Para ilustrar alguns desses pontos, apresentam-se três exemplos de traduções, destacando os riscos que se corre ao realizar uma tradução indireta⁴.

⁴ (N.T.) No original *pivot language*. Entendo por tradução indireta, a tradução realizada por meio de uma tradução do texto-fonte existente em outra língua. Logo, por intermédio de uma língua que não a original, ou seja, uma língua intermediária, muitas vezes a audiência tem acesso a materiais que não seriam possíveis de ser traduzidos diretamente, devido a diversos motivos como a exotividade da língua-fonte ou o distanciamento entre os pares linguísticos envolvidos. Ilustrando o caso deste artigo, tem-se o japonês como língua-fonte, o inglês como língua-intermediária e o espanhol como língua-alvo dos *fansubs*, como veremos nos exemplos analisados mais adiante.

2. O processo de *fansubbing*

2.1 Recursos humanos

De modo geral, os seguintes participantes estão envolvidos no processo:

Fornecedores: são os membros da equipe responsáveis por providenciar o material original que será utilizado na tradução. Entende-se por material original, o vídeo/anime não traduzido, geralmente obtido ao ser ripado⁵ de fontes como DVD, VHS ou TV. TV-rips⁶ são mais comuns para animes que ainda estão no ar no Japão, embora DVD-rips sejam usados sempre que possível, pois oferecem uma melhor qualidade de imagem e de áudio.

Tradutores: são responsáveis pela transferência linguística. A maioria das pessoas que traduzem não é treinada para usar a tecnologia do *fansub* e limita sua contribuição apenas à tradução. Ao legendar do japonês para o inglês, grande parte dos tradutores e tradutoras não é falante nativa de inglês. Como será discutido posteriormente, esse é um fator que tem um impacto crucial na qualidade da tradução final. O conhecimento da língua japonesa, geralmente, não é necessário no caso de traduções para outras línguas, pois quem traduz costuma trabalhar com as traduções de *fansubs* que foram distribuídos em inglês.

⁵ (N.T.) *Rip* significa o processo de transferência de arquivos de mídias para o computador. Transferir um filme de um DVD para o computador é *ripar* o filme. Logo, TVrip significa que o filme foi *ripado* da TV; DVDrip, *ripado* de um DVD. A indicação *RIP*, que segue o nome da mídia, é o tipo de formato do arquivo, e, por consequência, da qualidade do material baixado. Por exemplo, TVrips têm qualidade de imagem inferior a DVDrips que, por sua vez, apresentam qualidade inferior aos BRrips, que são *rips* originados de *Blue-Ray*.

⁶ (N.T.) Também podem ser encontrados na internet com as seguintes grafias: TVRip, TVrip, TVRIP, TV-Rip, TV-RIP, tvrip, tv-rip e assim por diante em todas as mídias ripadas.

Marcadores: a marcação, também conhecida como sincronização ou *timing* na indústria de legendagem profissional, é o processo que define o tempo de entrada e de saída de cada legenda. Para fazer isso, quem realiza a marcação deve tentar encontrar o melhor equilíbrio possível entre “o ritmo, as frases e as divisões lógicas dos diálogos⁷, unidades de tempo e comprimentos de linha apropriados para as legendas que está planejando fazer” (Ivarsson 87⁸). O programa mais comum usado para fazer essa tarefa é o Sub Station Alpha (comumente referido como SSA), embora Aegisub, Sabbu e JacoSub estejam ganhando popularidade⁹.

Formatadores: são os membros responsáveis pela definição dos estilos de fonte das legendas, pelas convenções a serem seguidas e pela formatação dos roteiros finais. Além disso, formatadoras e formatadores têm sido tradicionalmente encarregados da chamada marcação de cena¹⁰ (ou seja, a sincronização das traduções dos letreiros escritos que aparecem na cena em tela) e as músicas de abertura e encerramento do anime, geralmente criando um efeito de karaokê. No entanto, devido à crescente importância e à complexidade dos karaokês nos *fansubs*, atualmente, um novo participante foi envolvido no processo, o chamado *karaokeman*.

Editores e revisores: suas tarefas são corrigir possíveis erros de digitação e revisar a tradução, para torná-la coerente e soar natural na língua-alvo. Ao contrário da legendagem profissio-

⁷ (N.T.) No Brasil, mais especificamente na legendagem profissional, esse processo é conhecido como *spotting* ou segmentação.

⁸ (N.T.) No original: “*the rhythm, the phrases and the logical divisions of the dialogue and appropriate time units and line lengths for the subtitles he is planning to write*” (Ivarsson 87).

⁹ (N.T.) Atualmente, há outros programas gratuitos de legendagem, como o Subtitle Workshop e o Subtitle Edit, muito populares entre legendadoras e legendadores brasileiros.

¹⁰ (N.T.) No original *scenetiming*. É a sincronização das legendas de letreiros escritos e demais elementos verbais que surgem na cena e ficam posicionados, geralmente, próximos ao próprio letreiro.

nal, as pessoas que editam e revisam no *fansubbing* não devem condensar o texto. Seu trabalho se torna essencial quando quem traduz não é falante nativo da língua-alvo, ou seja, um falante de japonês traduzindo para o inglês. O conhecimento da língua-fonte é indicado, embora não seja necessário entre os membros que fazem a edição e a revisão.

Codificadores: utilizam o material fornecido e o roteiro final do SSA, que foi formatado pelo membro responsável e revisado pelos editores/revisores, para produzir a versão legendada de um determinado episódio usando um programa de codificação. O produto final é um anime com trilha sonora na língua-fonte e legendas na língua-alvo, sobrepostas às imagens originais.

De modo geral, cada membro do *fansub* só conclui uma tarefa atribuída, embora tarefas diferentes ou até mesmo todo o processo sejam, algumas vezes, executados pela mesma pessoa, o que pode ajudar a reduzir o risco de erros no texto-alvo devido à comunicação imprecisa de informações entre os vários participantes.

No que diz respeito às diferentes tarefas, contanto que as pessoas responsáveis pela formatação e pela codificação tenham experiência técnica prévia, a marcação e a tradução são consideradas as tarefas mais demoradas. No entanto, se um episódio tiver muitos letreiros, ou seja, textos escritos na imagem em tela, a formatação pode levar mais tempo. Tradutores e tradutoras com um bom conhecimento das línguas envolvidas são cruciais no processo do *fansubbing*, pois questões técnicas acabam sendo razoavelmente atendidas por um grande número de fãs com domínio de informática, porém com pouco conhecimento de línguas estrangeiras.

2.2 Exigências técnicas

Com relação ao equipamento de *hardware*, um computador com processador de 800 MHz e 128 MB de memória RAM deve

ser suficiente para realizar todas as tarefas envolvidas no processo de *fansubbing*. No entanto, a pessoa responsável pela codificação deve trabalhar com um computador rápido para codificar em uma velocidade adequada, pois essa etapa utiliza a capacidade máxima do processador. Portanto, é recomendado ter pelo menos um processador de 1,5 GHz para facilitar a codificação de um episódio dentro de um prazo aceitável. Também é altamente recomendada uma conexão de alta velocidade com a internet.

Em termos de exigência de *software*, cada etapa do processo de *fansubbing* requer o uso de programas específicos:

Aquisição do material: um programa Peer 2 Peer (P2P) como Winny ou BitTorrent é usado para adquirir TV-rips em formato de vídeo. Um *software* de ripagem como Auto Gordian Knot (Auto-GK) ou DVD Shrink é necessário para produzir DVD-rips.

Tradução: um programa de edição de textos como o Notepad e um programa de reprodução de vídeo para assistir ao anime.

Marcação: Sub Station Alpha (SSA), Aegisub, Sabbu ou JacoSub¹¹.

Formatação: SSA e/ou um programa de edição de textos para adicionar efeitos especiais às legendas. Para realizar a marcação de cena, também é necessário o Virtual Dub.

Edição: um programa de edição de textos e um programa de reprodução de vídeo para que a tradução possa ser revisada enquanto se assiste ao episódio.

¹¹ (N.T.) Como apresentado anteriormente, o Subtitle Edit e o Subtitle Workshop também são programas gratuitos de legendagem muito utilizados para essa finalidade atualmente.

Codificação: o Virtual Dub mais o filtro Textsub são necessários, assim como um codec de vídeo, ou seja, um dispositivo ou módulo de *software* que possibilite a compressão para vídeo digital, como XviD ou H.264. O filtro Textsub permite a gravação de legendas no formato SSA em um arquivo de vídeo. Também existem filtros que ajudam a melhorar a qualidade da imagem, embora seu uso seja opcional.

Distribuição: um programa P2P, normalmente BitTorrent.

2.3 O processo

A descrição do processo de *fansubbing* a seguir é baseada em explicações detalhadas apresentadas pela Infusion Fansubbing Team [Equipe de *Fansubbing* Infusion].

1. O episódio é obtido e enviado ao codificador ou codificadora, que decidirá se o material de origem tem som e qualidade de imagem suficientes. A pessoa responsável pela codificação também está encarregada de extrair o arquivo de áudio usando o Virtual Dub, de convertê-lo, se necessário, em um arquivo WAV de 8 bits mono, como o SSA, e de enviá-lo para a marcação.
2. Uma vez decidida a qualidade do som e da imagem por quem faz a codificação, a cópia é enviada para o tradutor ou tradutora e o episódio pode ser traduzido. Se necessário, o material pode ser reduzido em qualidade e, portanto, em tamanho, para que possa navegar mais facilmente pela internet. *Fansubbers* que não traduzem diretamente do japonês também precisam obter uma versão legendada em inglês. Quem traduz é responsável por transferir o diálogo para a língua-alvo, bem como os letreiros e as inserções que aparecem na tela. Ao legendar uma série na qual alguns episódios já foram traduzidos e distribuídos na *web*, o tradu-

tor ou tradutora deve, imprescindivelmente, assistir a vários episódios antes de iniciar a tradução, a fim de saber mais sobre o contexto e ter uma compreensão mais profunda do assunto. Da mesma forma, se o anime tiver um *site* oficial, quem está traduzindo deve visitá-lo para se familiarizar com os nomes das personagens, os locais em que se desenrola a ação e outras informações relevantes. A pessoa que traduz deve indicar, na tradução, se as legendas são vozes em *off* ou conversas de televisão, a fim de facilitar a tarefa de quem irá formatar na hora de decidir o tipo de fonte a ser usada. Uma vez que o diálogo traduzido é concluído, ele é enviado na forma de um arquivo de texto para a próxima pessoa, que irá realizar a marcação.

3. O roteiro traduzido é marcado com o áudio. Ao fazer isso, a pessoa responsável pela marcação ouve o áudio e decide onde as legendas começarão e terminarão. Quando a marcação ou *timing* do roteiro termina, ele é salvo no formato SSA e enviado para a formatação.
4. A tarefa de quem formata é escolher quais fontes devem ser usadas para linhas de diálogo, para vozes em *off*, para pensamentos internos e para conversas de rádio e de televisão, entre outras. Formataadores ou formatadoras decidirão se itálico ou cores diferentes devem ser usados para diferenciar a informação que está sendo transmitida, tornando mais fácil para a audiência saber quem diz o quê. Deve-se ter o devido cuidado ao decidir o tipo de fonte e as convenções a serem utilizadas, uma vez que podem ter um impacto direto na legibilidade das legendas. Quanto à marcação de cena, cabe ao formataador criar os letreiros da língua-alvo a serem utilizados para explicar os caracteres japoneses e as inserções escritas que aparecem na tela (créditos, placas escolares, manchetes de jornais, nomes de ruas etc.). Usando alguns comandos do filtro Textsub, esses letreiros podem

ser movidos pela tela, seguindo a animação. Como isso é feito manualmente, por meio de um editor de texto, pode ser muito demorado. O novo roteiro SSA é, então, passado para quem irá fazer a edição/revisão.

5. Os karaokês para as músicas de abertura e de encerramento geralmente são feitos na tradução do primeiro episódio de uma série de anime e usados sempre que as mesmas músicas são incluídas nos episódios subsequentes. Se as canções de abertura e/ou encerramento mudam em outros episódios, novas traduções são, obviamente, necessárias. Assim, as transcrições do karaokê sempre são incluídas no roteiro final de cada episódio. Para fazer o efeito de karaokê nas músicas, são necessários o marcador ou o formatador, ou, ainda, mais recentemente, o *karaokeman*, encarregado de realizar a marcação de cada sílaba de forma independente, a qual será preenchida com uma cor diferente conforme a palavra for sendo cantada. Isso pode ser feito facilmente usando o modo karaokê no Sub Station Alpha ou Aegisub, que ajusta o tempo apropriadamente de maneira semelhante à que o formatador ou formatadora faz a marcação de cena. Os karaokês costumam incluir a tradução da música japonesa junto com a transcrição da letra original em *romaji* (a transliteração do japonês para o alfabeto latino) e em *kanji* (caracteres japoneses). Além disso, os créditos do *fansub* também são normalmente mostrados durante a música de abertura, como mostra o Exemplo 1 a seguir, o que pode produzir uma sobrecarga de informações por parte da audiência.

Exemplo 1: Anime: *Kanon*



Fonte: Os autores

6. Editores e editoras são responsáveis pela revisão do texto-alvo e, para fazer um bom trabalho, devem assistir ao episódio original, caso conheçam a língua japonesa, ou à versão legendada por fãs em inglês, quando as legendas não tiverem sido traduzidas diretamente do japonês. Além de corrigir erros de digitação, editoras e editores também devem verificar se o texto traduzido segue o conteúdo do original, ou da língua intermediária, e não diverge das imagens. Como mencionado antes, os tradutores e tradutoras nem sempre são especialistas na língua inglesa, o que torna a edição uma etapa muito importante no *fansubbing*. Caso sejam necessárias quaisquer alterações ou modificações, quem traduziu deve ser contatado e questionado antes que a versão final traduzida seja divulgada. Após todas as alterações necessá-

rias terem sido feitas e aceitas pelo tradutor ou tradutora, o roteiro SSA é finalizado e enviado para quem irá realizar a codificação.

7. Codificadores e codificadoras geralmente trabalham com o programa de código aberto Virtual Dub. Eles carregam um arquivo contendo a versão final do roteiro SSA e o roteiro original e decidem quais parâmetros devem ser usados para otimizar a qualidade da imagem, bem como o tamanho do vídeo, configurando um codec de vídeo. O tamanho padrão de um episódio é de 174 a 230 MB e um dos codecs de vídeo mais usados é o chamado XviD, embora o H.264 esteja cada vez mais ganhando popularidade. Caso seja necessário, filtros especiais podem ser usados para limpar e melhorar a qualidade da imagem, embora eles tendam a retardar o processo de codificação.
8. Um controle de qualidade, normalmente, é feito pelo tradutor ou pelo editor antes de lançar um episódio do *fansub*. Problemas como erros de digitação, legendas não sincronizadas corretamente com o áudio ou falhas na imagem são anotados e corrigidos. O codificador ou codificadora deve, então, usar o roteiro SSA corrigido e/ou um novo original, se necessário, para recodificar o episódio. O vídeo resultante será considerado final e estará pronto para ser lançado ao público.
9. Para espalhar o episódio do *fansub* entre os fãs, os métodos de distribuição preferidos são o BitTorrent e o XDCC (um protocolo de transferência do Internet Relay Chat, também conhecido como IRC). Distribuidores começam a disponibilizar o arquivo para que os espectadores baixem, e alguém da equipe notifica vários *sites* de *fansub* sobre o lançamento, para que, assim, mais pessoas saibam de sua existência. Um *site* popular para baixar *fansubs* em inglês é o Animesuki e, para *fansubs* em espanhol, Frozen-Layer Network.

As etapas anteriores ilustram a forma como os *fansubs* são feitos, embora o processo possa sofrer diversas variações. A etapa de edição, por exemplo, pode ocorrer antes da formatação. Tal como acontece com a legendagem profissional, o trabalho em equipe é essencial para produzir um episódio de anime de alta qualidade legendado por fãs.

3. A legalidade e a ética dos *fansubs*

Há apenas uma década, os animes japoneses não eram fáceis de ser obtidos fora da Ásia. No caso dos Estados Unidos (EUA), pouquíssimas empresas de anime existiam no setor comercial. Elas trariam apenas um número limitado de títulos, pois eram pequenas empresas, não tinham fundos e o mercado não era grande o suficiente para justificar a importação de mais animes. Por outro lado, durante a década de 1990, a Espanha desfrutava da distribuição comercial de um número significativo de animes importados da Itália, onde a tradução de anime estava sendo sujeita à censura (Andrei). No entanto, a distribuição na Espanha não esteve isenta de reviravoltas, e, algumas associações de pais pressionaram os meios de comunicação de massa para impedir a transmissão de animes e boicotar a importação de outros. Por exemplo, *Os Cavaleiros do Zodíaco* (em japonês *Saint Seiya*), um anime muito popular entre os fãs, nunca mais foi exibido em canais abertos espanhóis devido ao seu conteúdo supostamente violento.

Como forma de popularizar os animes e também de incentivar a distribuição de certos títulos nos EUA e em outros países, alguns fãs de anime decidiram criar seus próprios *fansubs* no início dos anos 1990. Na época, a internet não tinha tantos usuários quanto hoje, e esses pioneiros costumavam distribuir animes legendados por fãs em fitas de vídeo em vez de distribuí-los em formato digital.

Tradicionalmente, é reconhecido de forma implícita, tanto pelos *fansubbers*, quanto pelos detentores de direitos autorais japoneses, que a distribuição gratuita de *fansubs* pode ter um impacto mui-

to positivo na promoção de uma determinada série de anime em outros países. Essa abordagem, que poderia ser considerada uma espécie de acordo de cavalheiros, explicaria muito bem por que praticamente não houve confrontos entre tradutores e detentores de direitos autorais. Na verdade, uma das regras autoimpostas adotadas por equipes de *fansubbing* foi sempre interromper a distribuição gratuita na internet de um determinado anime, uma vez que ele tenha sido licenciado para a distribuição comercial. Portanto, é comum ler a frase “pare a distribuição se este anime estiver licenciado em seu país” na maioria dos animes legendados por fãs. Versões comerciais legendadas de animes são consideradas, geralmente, de qualidade superior quando comparadas com os *fansubs*, tanto técnica quanto linguisticamente.

Phillips afirma que, sem tratados internacionais adequados, as equipes de *fansubbing* que operam fora do Japão não podem ser afetadas pelos direitos autorais japoneses. No entanto, se o *fansub* traduzido for distribuído em um país que reconhece a jurisdição de direitos autorais do Japão, a tradução estaria, portanto, sob a legislação japonesa de direitos autorais. Como era de se esperar, a situação se torna extremamente complexa quando a distribuição é feita pela internet, meio em que fronteiras e nacionalidades são difíceis de serem delineadas. Além disso, os EUA têm uma cláusula de interesse em sua lei de direitos autorais, que pode ser aplicada se a cópia traduzida for distribuída sem a intenção de obter lucro e for utilizada para fins educativos próprios ou para a educação de outros. Embora esse tende a ser o espírito da maioria dos *fansubs*, nem sempre é o caso, pois algumas pessoas tentam vender *fansubs* na internet e até mesmo durante eventos proeminentes de animes (Script Club Discussion Forum).

A popularidade dos animes cresceu recentemente na maioria dos países. As empresas de animes que trabalham nos EUA podem ter lucros significativos, que podem então ser reinvestidos para adquirir licenças de animes novos. O mesmo pode ser dito do mercado espanhol, com distribuidores como Selecta Vision ou Jonu Media licenciando animes com mais frequência do que nunca.

Além disso, e graças à internet, a popularidade dos *fansubs* cresceu exponencialmente, com um número cada vez maior de pessoas criando suas legendas amadoras. Com o advento das conexões de internet de alta velocidade, as equipes de *fansubbing* decidiram interromper a distribuição em fitas de vídeo e iniciar o lançamento de animes em formato digital, na internet.

Esse desenvolvimento coincidiu com um crescente descontentamento das empresas japonesas contra os *fansubbers*, que os consideraram prejudiciais ao mercado. Vários fatores estão por trás dessa mudança de atitude. Em primeiro lugar, o aumento da popularidade dos animes em todo o mundo significa que, agora, existe um mercado saudável para eles e muitas séries novas não precisam mais de *fansubs* como forma de divulgação. Várias empresas japonesas já ameaçaram tomar medidas legais contra *fansubbers*, apesar dos argumentos dos defensores de que os *fansubs* são, às vezes, a única maneira pela qual a audiência ocidental pode ver certos animes. Em segundo lugar, os contrabandistas que vendem *fansubs* em embalagens aparentemente legítimas estão se mostrando prejudiciais para as vendas em algumas partes do mundo. Em terceiro lugar, o fenômeno do *fansub* está crescendo amplamente e abrangendo outras combinações de linguagem e gêneros, incluindo filmes; um desenvolvimento visto com suspeita por muitos distribuidores que o veem como mais um exemplo de pirataria ilegal.

Ocasionalmente, os interesses opostos de *fansubbers* e de distribuidores levaram a confrontos diretos. Em 2003, a tão aguardada série de TV *Ninja Scroll* foi ao ar pela primeira vez no Japão. A Urban Vision, distribuidora de anime dos EUA, obteve a licença para a distribuição dessa série em DVD e, de acordo com a ética dos *fansubs* (Animesuki), esperava-se que as versões desse título legendadas por fãs fossem interrompidas. No entanto, a equipe Anime Junkies não se importou com a licença dos EUA e continuou a fazer o *fansub* desse anime, acreditando que eles tinham todo o direito de legendar o material licenciado e distribuí-lo como uma alternativa barata e imediata ao lançamento do DVD (Macdonald).

A falta de aplicação das leis de direitos autorais em termos de *fansubs* não licenciados pode ser o resultado de vários fatores diferentes (Phillips). Algumas empresas podem pensar que a antecipação de alguns episódios é benéfica para a série e sua popularidade. Outras podem tolerar uma “atividade de fã”, desde que não se torne muito prejudicial às vendas. No entanto, outras empresas podem não querer ou não poder investir o tempo e o dinheiro necessários para processar as violações estrangeiras de seus direitos autorais. O fato é que, no final, independentemente da ética ou do motivo, os *fansubs* são tecnicamente ilegais.

4. A tradução de *fansubs*

Apesar das alegações de muitos estudiosos de que tradutoras e tradutores devem traduzir para sua língua materna (Newmark 3), é interessante notar que, no caso dos *fansubs* em inglês, existem muitos tradutores cuja língua materna não é o inglês, ou seja, falantes nativos de japonês produzindo legendas em inglês. Conforme mencionado anteriormente, o *fansubbing* leva em consideração essa realidade permitindo a participação de editores e revisores no processo. Embora seja verdade que a proficiência reduzida do tradutor na língua estrangeira pode colocar em risco a validade do produto final (Stewart 206), parece que um dos fatores predominantes no *fansubbing* é a necessidade de compreender totalmente o texto-fonte em japonês, tanto linguisticamente quanto culturalmente. A escassez de falantes nativos de inglês fluentes em japonês e o fato de que essas traduções são feitas de graça são fatores que também não podem ser subestimados.

Por esses motivos, não é de se estranhar que a qualidade das traduções que circulam na internet muitas vezes seja inferior, embora, em alguns casos, os *fansubs* não percam em nada no quesito qualidade, quando comparados às traduções oficiais, que são comercialmente distribuídas em DVD ou transmitidas na televisão.

Um dos fatos mais interessantes sobre os *fansubs* é que os tradutores sabem que estão se dirigindo a um público específico, formado por pessoas bastante interessadas no mundo dos animes e, por extensão, na cultura japonesa. Essa é uma das principais razões pelas quais as pessoas que traduzem tendem a se manter próximas do texto original e a preservar algumas das idiossincrasias culturais do original no texto-alvo. Por exemplo, no Japão, as pessoas preferem usar o sobrenome da família em vez do primeiro nome para se dirigirem umas às outras, e seguem um protocolo linguístico que se baseia na distância social. Eles usam sufixos específicos como *-kun* para meninos adolescentes e *-sensei* para professores. Na versão legendada por fãs do anime *DNA*², um dos personagens principais é tratado como *Momonari-kun* (seu sobrenome + sufixo de garoto adolescente), enquanto na versão comercial espanhola, ele é tratado como *Junta* (seu primeiro nome). Nesse caso em particular, pode-se argumentar que a audiência do *fansub* consegue identificar melhor o *status* de seu personagem favorito. Embora mais pesquisas sejam necessárias na área, parece seguro supor que consumidores de *fansubs* estão geralmente expostos a mais idiossincrasias culturais estrangeiras do que outros espectadores.

Outra característica distinta do *fansubbing* é o fato de que certos referentes culturais, como nomes de lugares, tradições e outras celebrações, são explicados por meio de notas do tradutor e glosas. Essas notas, que costumam ser colocadas na parte superior da tela, aparecem e desaparecem junto com as legendas que acompanham, tornando sua leitura bastante desafiadora. Em primeiro lugar, por causa do tempo limitado disponível para ler todas as informações e, em segundo lugar, por ter que ler o texto de forma diferente da prática convencional, ou seja, primeiro a(s) linha(s) na parte inferior e, em seguida, a(s) linha(s) na parte superior. Quando são usadas glosas, elas tendem a ser escritas com uma cor diferente na mesma legenda. Também é interessante comentar que alguns *fansubbers* incluem notas de tradução ou comentários antes do episódio começar, de forma semelhante ao prefácio de um livro. Um exemplo interessante pode ser encontrado nos créditos de abertura

do episódio oito do anime *Air TV*, no qual o item 11¹² trata exclusivamente de questões relacionadas à tradução e justifica a abordagem geral do *fansubbing*:

Exemplo 2: Fansub: Air TV

- 8) Back then, monks took an active role in government and politics. Different armed sects aided various factions and attacked the lords of the land.
- 9) Many places were closed to women because under Buddhism, they were considered the "dirty" gender.
- 10) Yao is a reading of 800. Bikuni is a female monk who leaves family and worldly possessions. The story involves her supposedly eating the flesh of a mermaid and being cursed with immortality. Eventually, after many travels, she settles in a temple and takes her own life. She was 800 at the time, which resulted in the legend of Yao Bikuni.
- 11) For all the viewers complaining that Shakespearean English was not used to approximate the style of speaking in the Summer Arc, please remember that subtitles are meant to be as accessible to as many as possible. Those not as strong in English will have problems understanding. In fact, even college students have problems parsing Shakespeare. That said, please respect that the lack of Shakespearean English was a choice and not due to "apathy of the fansubbers." Thank you and enjoy.

Fonte: Os autores

Essas convenções nunca foram usadas na legendagem profissional, uma vez que uma das regras de ouro sempre foi que as melhores legendas são aquelas que passam despercebidas ao espectador. Essa forma de compreender a legendagem levou ao imperativo de o legendador domesticar a tradução e ser o mais invisível possível. Contudo, atualmente, algumas dessas novas convenções estão surgindo nas versões comerciais de alguns produtos audiovisuais (Díaz Cintas, “El subtítulado y los avances tecnológicos”).

¹² (N.T.) Tradução do item: 11) Para todos os espectadores que estão reclamando que o inglês shakespeariano não foi usado para aproximar o estilo de fala no arco da história de verão, lembre-se de que as legendas devem ser o mais acessível possível. Aqueles que não são tão bons em inglês terão problemas de compreensão. Na verdade, até mesmo estudantes universitários têm problemas para interpretar Shakespeare. Dito isso, por favor, respeite que a ausência do inglês shakespeariano foi uma escolha e não uma imposição de “apatia dos *fansubbers*”. Obrigado e aproveite.

Em um artigo pioneiro, Ferrer Simó apresentou uma lista abrangente das principais características que definem os *fansubs*. Quando comparado com a legendagem profissional, as principais diferenças podem ser estabelecidas no que diz respeito à apresentação do *fansub*:

- Uso de fontes diferentes ao longo do mesmo anime.
- Uso de cores para identificar diferentes personagens.
- Uso de legendas com mais de duas linhas (até quatro linhas).
- Uso de notas na parte superior da tela.
- Uso de glosas no texto das legendas.
- A posição das legendas varia na tela (marcação de cena).
- Legendagem de karaokê para músicas de abertura e de encerramento.
- Acréscimo de informação sobre *fansubbers*.
- Tradução de créditos iniciais e finais.

Só o tempo dirá se todas essas convenções se tornarão uma característica da legendagem no futuro.

5. Exemplos de erros de tradução

Devido à natureza amadora dessa prática de tradução e os idiomas envolvidos, especialmente o japonês, erros tendem a ser muito comuns. Vamos agora dar uma olhada em alguns dos erros que têm tido um impacto na comunidade de *fansubbing*.

Exemplo 3: Anime: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*; *Fansubs*: Anime Junkies (AJ), AnimeOne (AOne) e Anime-Kraze (A-K); Idioma: Inglês



Fonte: Os autores

A versão do *AJ* é, sem dúvidas, um dos erros de tradução mais comentados no mundo do *fansubbing*. Na verdade, os resultados

que o Google apresenta ao pesquisar o fragmento “*mass naked child events*” [eventos de crianças nuas em massa] mostram que essa expressão é usada para se referir ao Anime Junkies ou a traduções ruins. O significado original da língua-fonte é perfeitamente reproduzido nas versões do AOne e do A-K de acordo com os fãs, enquanto a versão do AJ tem um significado totalmente diferente. O resultado é um problema causado, provavelmente, por ter ouvido mal o original ou por interferências ao interpretar o significado da língua-fonte. O importante a ser destacado aqui é que o mesmo episódio ou série de anime pode ser legendado por diferentes equipes de *fansubbing* mais de uma vez, com traduções que variam entre si.

Os exemplos a seguir ilustram alguns erros de tradução que chegaram ao espanhol por meio dos *fansubs* em inglês, os quais foram nitidamente utilizados na tradução indireta para realizar a transferência linguística do original em japonês.

Exemplo 4: Anime: *Gravitation*; Fansub: MangaLords (ML); Idioma: Espanhol



Fonte: Os autores

Esse é também um dos erros de tradução mais conhecidos entre a comunidade de *fansubs* espanhóis. Nesse excerto, o título “*Heads or tails*” [Cara ou coroa] foi traduzido como “*Cabezas o colas*” [Cabeças ou rabos] em vez de “*Cara o cruz*” [Cara ou coroa]. O fato de o texto-fonte estar escrito na tela e poder ser visto pela audiência facilita bastante a detecção do erro.

Exemplo 5: Anime: *Tokyo Babylon*; *Fansub*: Otaku no Power; Idioma: Espanhol



Fonte: Os autores

Nesse exemplo, a tradução em inglês usada como texto-fonte para o texto-alvo em espanhol foi “*A piece of concrete?*” [Um pedaço de concreto?], que é ilustrada, acima, na imagem à direita. A legenda em espanhol foi traduzida como “*A piece in particular?*” [Uma peça em particular?]. Quem traduziu para o espanhol presumiu erroneamente que “*concrete*” é o mesmo que “*en concreto*” [“em específico”, “em particular”] quando o verdadeiro equivalente em espanhol do substantivo inglês é “*cemento*” [cimento] ou “*hormigón*” [concreto]. Além disso, “*piece*” nesse contexto significa “*trozo*” em espanhol [pedaço, fragmento]. O erro surge da confusão entre o substantivo no texto original e o advérbio na tradução, bem como pela interferência de um falso amigo inglês-

-espanhol. Essa é uma das armadilhas quando a tradução não pode ser feita diretamente do idioma original e o *fansubber* tem que traduzir indiretamente de um idioma intermediário. Outro motivo que pode explicar alguns desses erros é que a tradução foi realizada com o auxílio de tradução automática e teve pouca revisão humana. Embora esses exemplos sejam uma mera ilustração dos problemas encontrados pelos *fansubbers*, vale lembrar que se alguns erros forem cometidos durante a tradução para o inglês, eles tendem a ser perpetuados quando se utiliza o texto em inglês para se traduzir para outros idiomas (Díaz Cintas “*Teoría y práctica de la substitución: inglés/español*” 80).

6. Considerações Finais

O *fansubbing* envolve uma quantidade significativa de trabalho, sendo o trabalho coletivo e a coordenação essenciais entre os diferentes membros de uma equipe de *fansubbing*. Embora as habilidades de codificação e marcação sejam altamente técnicas e possam ser aprendidas em um período de tempo razoavelmente curto, a tradução é uma tarefa muito mais difícil e leva mais tempo para ser dominada.

Visto que os *fansubbers* fazem as traduções de graça, alguém poderia ser perdoado por pensar que, ao contrário do mundo profissional, essa é uma atividade descontraída e sem estresse. Paradoxalmente, os padrões de qualidade cada vez mais altos e a velocidade de lançamento que os fãs de anime exigem dos *fansubbers* resultam no cansaço de alguns membros, os quais decidem, mais cedo ou mais tarde, abandonar o *fansubbing* depois de trabalhar por um tempo.

Os *fansubs* compartilham algumas das características da legendagem profissional, mas são claramente mais ousados em sua apresentação formal, aproveitando o potencial oferecido pela tecnologia digital. Essa nova forma de legendagem virtual ‘de fãs para fãs’ está à margem das exigências do mercado e é muito menos dogmá-

tica e mais criativa e individualista do que aquela que tem sido feita tradicionalmente para outros meios como a televisão, o cinema ou o DVD. *Fansubs* são um híbrido que recorre a convenções usadas tanto na legendagem para ouvintes quanto na legendagem para surdos e ensurdecidos. Também fazem uso de estratégias aplicadas à legendagem de *videogames*. Estamos testemunhando um processo de hibridização em que diferentes abordagens e estratégias de legendagem estão competindo. As diretrizes da legendagem não são imutáveis e só o tempo dirá se as convenções do *fansub* são apenas uma moda passageira ou se irão se espalhar para outras mídias e se tornar a semente de um novo tipo de legendagem para a era digital.

Referências

Andrei, Silvio. *Kinshi. Censure giapponesi*. Milão: Immagini Diffusione and La Borsa del Fumetto, 1992.

Animesuki. “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”. *Anime News Network*. 08 jun. 2003. Web. Acesso pelo tradutor em 08 mar. 2021 <www.animenewsnetwork.com/feature.php?id=142> .

Díaz Cintas, Jorge. *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés/español*. Barcelona: Ariel, 2003.

Díaz Cintas, Jorge. “El subtítulado y los avances tecnológicos”. *Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción 4*, editado por Raquel Merino Álvarez, José Miguel Santamaría López e Eterio Pajares Infante. Vitoria: Universidad del País Vasco, 2005, pp. 155-175.

Ferrer Simó, María Rosario. “Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales”. *Puentes 6* (2005): 27-43. Disponível em: <<http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>> .

Infusion Fansubbing Team. “The Infusion Fansubbing Newbie Guide”. 18 abr. 2003. Web. Acesso pelo tradutor em 11 mar. 2021. <<https://www.muri.se/misc/guide.html>> .

Ivarsson, Jan. *Subtitling for the Media: A Handbook of an Art*. Estocolmo: Transedit, 1992.

Kayahara, Matthew. “The digital revolution: DVD technology and the possibilities for Audiovisual Translation Studies”. *The Journal of Specialised Translation* 3 (2005): 64-74. Disponível em: <https://jostrans.org/issue03/art_kayahara.php> .

Macdonald, Christopher. “Unethical Fansubbers”. *Anime News Network*. 08 jun. 2003. Web. Acesso pelo tradutor em 11 mar. 2021 <www.animenewsnetwork.com/editorial.php?id=43> .

Newmark, Peter. *A Textbook of Translation*. Nova York: Prentice Hall, 1988.

Phillips, George. “Legality of fansubs”. *Anime News Network*. 08 jun. 2003. Web. Acesso pelo tradutor em 11 mar. 2021 <www.animenewsnetwork.com/feature.php?id=144> .

Script Club Discussion Forum. “Regarding FanSub-Selers...”. Disponível em: <www.scriptclub.org/dcf/forum/DCForumID4/11.html> .

Stewart, Dominic. “Poor Relations and Black Sheep in Translation Studies”. *Target* 12.2 (2000): 205-228. DOI: <https://doi.org/10.1075/target.12.2.02ste>.

Referências Audiovisuais

Air TV [Episode 8]. Ishihara Ritsu. Legendas em Inglês por The-Triad, 2005.

*DNA*². Masazaku Katsura. Legendas em espanhol por Tatakae no Fansub, 1994.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex [Episode 8]. Shirow Masamune. Legendas em inglês por AnimeOne, Anime Junkies e Anime-Kraze, 2002.

Gravitation [Episode 10]. Maki Murakami. Legendas em espanhol por MangaLords, 1996.

Kanon. Key Studio. Legendas em inglês por Anime-Fansubs e AnimeINC Fansubs, 2002.

Tokyo Babylon. CLAMP. Legendas em espanhol por Otaku no Power, 1992.

Recebido em: 16/09/2021

Aceito em: 25/11/2021

Publicado em fevereiro de 2022

Jorge Díaz Cintas. E-mail: j.diaz-cintas@ucl.ac.uk. <https://orcid.org/0000-0002-1058-5757>.

Pablo Muñoz Sánchez. E-mail: pmstrad@gmail.com.

Willian Henrique Cândido Moura. E-mail: willianmoura.tradutor@gmail.com. <http://orcid.org/0000-0002-2675-6880>.