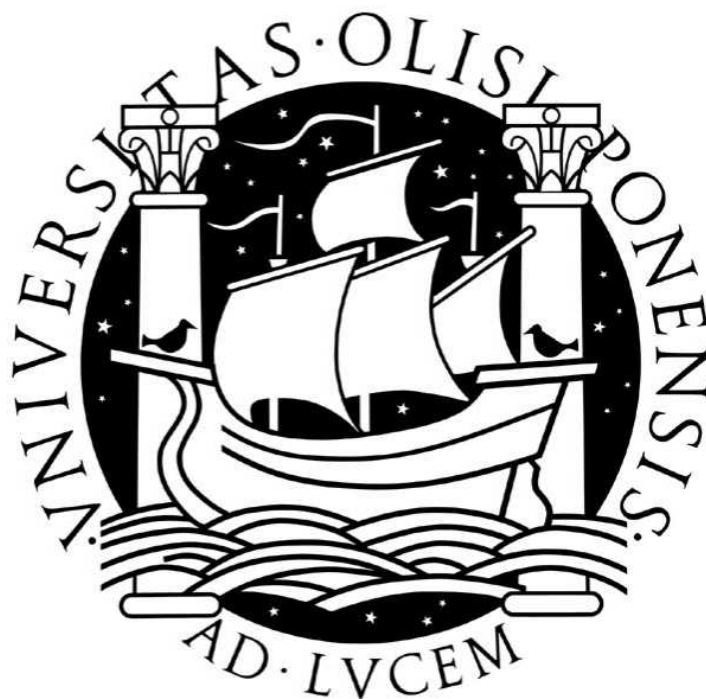


UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS
MESTRADO INTERDEPARTAMENTAL:
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS GERMANÍSTICOS



**O FENÓMENO DO “FANSUBBING” EM
INGLÊS: PRINCIPAIS NORMAS DE
TRADUÇÃO E LEGENDAGEM**

Inês Fernandes e Sousa

MESTRADO EM TRADUÇÃO

(Especialização em Tradução)

ANO 2011

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS
MESTRADO INTERDEPARTAMENTAL:
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS GERMANÍSTICOS



**O FENÓMENO DO “FANSUBBING” EM
INGLÊS: PRINCIPAIS NORMAS DE
TRADUÇÃO E LEGENDAGEM**

Inês Fernandes e Sousa

Tese orientada pela Prof. Doutora Alexandra Assis Rosa

MESTRADO EM TRADUÇÃO

(Especialização em Tradução)

ANO 2011

Resumo

Este trabalho enquadra-se no âmbito dos Estudos Descritivos de Tradução, mais concretamente, nos conceitos de norma e estratégia de tradução e teve como objectivo estudar algumas das principais estratégias e regularidades evidenciadas pelo fenómeno de “fansubbing”. Este fenómeno corresponde ao trabalho de equipas amadoras especializadas na tradução para legendagem predominantemente em inglês de desenhos animados japoneses (“anime”), que é disponibilizado gratuitamente na Internet. Este estudo centrar-se-á nas traduções para inglês quer porque se tratam de traduções directas do japonês quer porque, por este motivo, são reconhecidas pela comunidade de fãs como o modelo a seguir no “fansubbing” em outras línguas.

Sendo um fenómeno grupal relativamente recente, o primeiro capítulo deste trabalho dedica uma breve apresentação aos motivos que conduziram ao aparecimento do “fansubbing”, aos participantes envolvidos nesta actividade e às etapas de produção da mesma. Tecem-se, também, algumas considerações acerca da ética do “fansubbing”.

No segundo capítulo, é apresentado o *corpus* constituído para este trabalho: electrónico, paralelo e alinhado com um texto audiovisual de partida, em japonês, e três textos audiovisuais de chegada, em inglês, pertencentes a grupos de “fansubbing” distintos. Quer o texto a incluir no sub-*corpus* não-translado, um episódio da série histórica *Hakuouki Shinsengumi Kitan*, quer os textos a incluir no sub-*corpus* translato datam do ano 2010.

No terceiro capítulo, são apresentados os resultados das análises quantitativa e qualitativa e, por fim, tiram-se ilações acerca do modelo de tradução e legendagem para “fansubbing” preferido pelos fãs.

Palavras-chave: Estudos de Tradução; Tradução Audiovisual; Normas; Estratégias; Fansubbing; Fansubs.

Abstract

This study is developed within the framework of Descriptive Translation Studies, more specifically, within the theoretical framework of translation norms and translation strategies and it aims to study some of the main strategies and regularities of the fansubbing phenomenon. Fansubbing is an amateur subtitling team work phenomenon specialized in English translation of Japanese cartoons or “anime” and is freely available on the Internet. This study will focus on the translations into English, since they are direct translations and are recognized by the fandom as the rolling model of fansubbing in other languages.

Since this is a relatively new team work phenomenon, the first chapter of this study devotes a brief introduction to the reasons that led to the emergence of fansubbing, of the members involved in this activity and the production stages of a fansubbed episode. This chapter will finish with some reflections on "fansubbing" ethics.

The *corpus* created for this study is presented in Chapter 2: it is an electronic, parallel and aligned *corpus* with an audiovisual source text in Japanese and three audiovisual target texts in English from three different fansubbing groups. The text included in the non-translated sub-*corpus*, an episode of the historical “anime” *Hakuouki Shinsengumi Kitan* and the texts included in the translated sub-*corpus* are both from 2010.

The results of quantitative and qualitative analysis are presented in Chapter 3 and, last but not least, some considerations are drawn about the translation and subtitling model preferred by fans.

Keywords: Translation Studies; Audiovisual Translation; Norms; Strategies; Fansubbing; Fansubs.

Índice

Lista de figuras	5
Introdução	7
Capítulo 1. O fenómeno de “fansubbing”	10
1.1. A Tradução Audiovisual: principais modalidades	11
1.2. Tradução para Legendagem e Legendagem: conceitos e definições.....	13
1.2.1. Principais tipos de legendas	14
1.3. “Fansubbing”: conceito e definição	15
1.3.1. Breve panorâmica histórica.....	19
1.3.2. Variação de suportes expressivos: “tapesubs” e “digisubs”.....	21
1.3.3. Os motivos deste fenómeno de grupo	24
1.4. Questões Éticas: “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”	25
1.5. As onze etapas do processo de “fansubbing” e seus intervenientes	29
1.5.1. Aquisição de um episódio em “raw”	30
1.5.2. Tradução	30
1.5.3. Legendagem.....	31
1.5.4. Edição	32
1.5.5. Revisão da Legendagem	32
1.5.6. Revisão da Tradução.....	33
1.5.7. Formatação do Texto	33
1.5.8. Controlo de Qualidade	35
1.5.9 Codificação	35
1.5.10 Distribuição.....	36
1.5.11. Lançamento.....	40

Capítulo 2. Enquadramento teórico e metodológico.....	42
2.1. Conceito de <i>corpus</i>	43
2.2. Concepção de <i>corpus</i>	44
2.2.1. O sub- <i>corpus</i> não translato.....	44
2.2.2. O sub- <i>corpus</i> translato	45
2.3. Descrição do <i>corpus</i>	47
2.4. Transcrição e alinhamento do <i>corpus</i>	48
2.5. Normas de tradução (Toury, 1995)	54
2.6. Estratégias de tradução (Chesterman, 1997)	61
2.6.1. Estratégias de produção (Chesterman, 1997).....	62
2.6.2. Estratégias de tradução audiovisual de referentes culturais (Díaz Cintas, 2003).....	65
2.6.3. Metodologia de análise	66
Capítulo 3. Análise	79
3.1. Análise global.....	80
3.2. Análise particular	82
Conclusão.....	91
Bibliografia	94
Filmografia.....	101
Lista de anexos.....	102
Anexo 1. “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”	103
Anexo 2. Glossário de termos de “fansubbing”	107

Lista de figuras

Figura 1: Exemplo de legenda flutuante em <i>Skip Beat</i> (episódio 4) da coligação Ureshii-Yoroshiku.....	15
Figura 2: Exemplo de domesticação em <i>Pokémon</i>	20
Figura 3: Exemplo de uma “tapesub” de <i>Bishoujo Senshi Sailor Moon Sailor Stars</i> do grupo VKLL.....	22
Figura 4: Exemplo de uma “digisub” de <i>Slayers Revolution</i> da coligação SS-Eclipse.....	23
Figura 5: Vídeo promocional de lançamento em território norte-americano da “anime” <i>Suzumiya Haruhi no Yuutsu (The Melancholy of Suzumiya Haruhi)</i>	29
Figura 6: Aspecto do programa de legendagem gratuito <i>Aegisub</i>	31
Figura 7: Aspecto do programa gratuito <i>VobSub</i>	32
Figura 8: Aspecto do programa de legendagem gratuito <i>Sub Station Alpha</i>	33
Figura 9: Aspecto do programa gratuito <i>Virtual Dub</i>	34
Figura 10: Aspecto de uma janela do programa <i>IRC</i>	36
Figura 11: Aspecto de uma janela do programa <i>E-mule</i>	37
Figura 12: Aspecto de uma janela do programa <i>µTorrent</i>	38
Figura 13: Aspecto do “site” de alojamento <i>Megaupload</i>	39
Figura 14: Aspecto do “site” de “streaming” <i>One Piece of Bleach</i>	40
Figura 15: Número de legendas no sub- <i>corpus</i> não-translato e no sub- <i>corpus</i> translato.....	48
Figura 16: Exemplo de legenda de nota de tradutor retirado do texto de chegada <i>Dattebayo</i>	49
Figura 17: Exemplo de legenda de nota de tradutor retirado do texto de chegada <i>Kesenai</i>	50
Figura 18: Exemplo de legenda de tipo “karaoke” retirado do genérico de abertura do texto de chegada <i>Kesenai</i>	50
Figura 19: Exemplo de legenda de identificação de tradutor retirado da abertura do texto de chegada <i>Dattebayo</i>	51
Figura 20: Exemplo de legenda de identificação de tradutor retirado do ecrã de patrocinadores do texto de chegada <i>Kesenai</i>	52
Figura 21: Exemplo de recurso a aspas retirado do texto de chegada <i>Dattebayo</i>	52
Figura 22: Exemplo de recurso a itálico na representação da voz do narrador, retirado do texto de chegada <i>Wasurenai-Aoi</i>	53
Figura 23: Exemplo de recurso a itálico na representação da voz interior, retirado do texto de chegada <i>Wasurenai-Aoi</i>	53
Figura 24: Número de palavras no sub- <i>corpus</i> translato.....	54
Figura 25: Classificação de estratégias relevantes para o <i>corpus</i>	68

Figura 26: Exemplo de nota de tradutor retirado do texto de chegada Dattebayo	76
Figura 27: Frequência absoluta e relativa do número de estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade no <i>corpus</i>	80
Figura 28: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Dattebayo	82
Figura 29: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Kesenai	83
Figura 30: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Wasurenai-Aoi	85
Figura 31: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Dattebayo.....	86
Figura 32: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Kesenai	87
Figura 33: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o <i>corpus</i> no texto de chegada Wasurenai-Aoi.....	88

Introdução

Graças aos avanços tecnológicos e à era da globalização em que vivemos, a forma de comunicar dos cidadãos foi obrigada a adaptar-se a novas exigências. Com o advento da Internet, as barreiras físicas esbateram-se e abriu-se um leque de possibilidades ao utilizador. Consequentemente, a forma de encarar a tradução também mudou. Hoje, a tradução e os meios digitais são praticamente indissociáveis. O público cada vez mais diversificado tem vindo a demonstrar uma crescente vontade em participar na tradução de produtos audiovisuais, o que conduziu ao surgimento de comunidades específicas e de modalidades particulares.

É neste enquadramento que se insere o “fansubbing”, a solução encontrada pelos fãs de animação japonesa (“anime”) para responder às necessidades desta comunidade. Numa época em que a “anime” era apenas traduzida em aceitabilidade, os fãs norte-americanos perceberam que só eles poderiam produzir traduções para legendagem que satisfizessem o desejo oposto manifestado pela larga maioria da sua comunidade. No início dos anos 1980, começaram por produzir traduções para legendagem em língua inglesa e distribuí-las em formato VHS. Contudo, graças ao advento da Internet de banda larga as traduções para legendagem são agora largamente distribuídas e partilhadas na rede, o que contribuiu para o crescimento desta comunidade. Neste momento, o número de línguas de chegada é bastante alargado, porém, este estudo centrar-se-á nas traduções para inglês quer porque se tratam de traduções directas do japonês quer porque, por este motivo, são reconhecidas pela comunidade de fãs como o modelo a seguir no “fansubbing” em outras línguas.

À luz dos Estudos Descritivos de Tradução, este trabalho procura estudar, então, regularidades evidenciadas por este fenómeno recente de tradução grupal.

O enquadramento teórico deste trabalho centra-se nos conceitos de norma e de estratégia de tradução. O conceito de norma de tradução é fundamental para a descrição do processo de “fansubbing”, das suas etapas e dos seus intervenientes, uma vez que é definido por Toury (1995: 55) enquanto um conjunto de constrangimentos socioculturais que influencia as opções dos tradutores. As estratégias de tradução tal como propostas por Chesterman (1997) e também por Díaz Cintas (2003) para a

tradução para legendagem permitem uma classificação das principais regularidades a descrever.

De forma a observar regularidades tradutórias apresentadas pelo “fansubbing”, constituiu-se um *corpus* electrónico, com um texto audiovisual de partida e três textos audiovisuais de chegada pertencentes a grupos de “fansubbing” distintos. A adopção de critérios tais como as características linguísticas da peça, a presença de referentes culturais, a facilidade na obtenção dos textos e o escopo cronológico levaram à selecção de um episódio da série de animação histórica *Hakuouki Shinsengumi Kitan*. Decidiu-se pelo texto integral, em alternativa à amostra, de modo a permitir a identificação das regularidades mais evidentes das três partes que constituem o texto: genérico de abertura, diálogos e genérico de encerramento. O texto de partida oral e os textos de chegada escritos foram transcritos e alinhados ao nível da legenda, constituindo-se, assim, um *corpus* paralelo, alinhado com uma dimensão total de 1324 legendas.

Este estudo encontra-se estruturado em três capítulos, terminando com a bibliografia e anexos. No primeiro capítulo, “O fenómeno de “fansubbing”, procura-se definir as principais modalidades de Tradução Audiovisual, com especial enfoque na Tradução para Legendagem. De seguida, apresenta-se o “fansubbing” em perspectiva histórica e os motivos que levam os fãs de “anime” a participar nesta actividade grupal. Focam-se algumas questões éticas deste fenómeno e, por fim, descrevem-se as etapas e intervenientes de um grupo de “fansubbing”.

No segundo capítulo, “Enquadramento teórico e metodológico”, descreve-se a constituição do *corpus* que este estudo analisa, assim como as decisões que levaram à criação deste. Logo a seguir aborda-se o conceito de norma de tradução de Gideon Toury (1995: 55), o conceito e a tipologia de estratégia de tradução definidos por Andrew Chesterman (1997: 97), bem como o conjunto de estratégias de tradução para legendagem propostas Díaz Cintas (2003: 246). Termina-se expondo as questões metodológicas e os procedimentos de análise do *corpus*.

No capítulo terceiro e último capítulo, “Análise”, apresentam-se os resultados da análise quantitativa e qualitativa e analisa-se o modelo de tradução para “fansubbing” preferido pelos fãs.

O estudo inclui ainda uma conclusão, uma bibliografia, uma filmografia e uma secção de anexos.

O “fansubbing” é um fenómeno ainda muito recente e que tem recebido parca atenção dos meios académicos. Neste campo, contam-se os artigos de Pérez González (2006), Díaz Cintas e Sánchez (2006) e Ferrer Simó (2005), pelo que, se espera que este trabalho seja um contributo de forma a abrir caminhos para o estudo deste tipo de fenómeno de tradução grupal.

Capítulo 1. O fenómeno de “fansubbing”

1.1. A Tradução Audiovisual: principais modalidades

Actualmente, existe uma multiplicidade de modalidades de tradução audiovisual. Porém, as mais facilmente reconhecidas pelo público são, provavelmente, a dobragem, a legendagem e a sonorização.

Segundo Díaz Cintas e Orero, no artigo “Voiceover and dubbing” (2010: s.p.), a dobragem é mais recorrente nos grandes países como a França, Espanha ou Alemanha e consiste na substituição da faixa de diálogos dos actores do texto de partida por uma versão oral gravada na língua de chegada que traduz a mensagem original sincronizada com os lábios dos actores.

Por outro lado, a legendagem é a modalidade mais usada nos países de menor dimensão, como os países nórdicos e Portugal, por ser mais económica relativamente à dobragem. Nos países do leste da Europa e na Rússia, a sonorização é a modalidade de eleição por ser ainda menos dispendiosa e complexa do que a dobragem pois não exige sincronização labial (Díaz Cintas e Orero, 2010: s.p.). Nesta modalidade reduz-se o volume do texto de partida, sendo a tradução lida, por uma só voz, ao longo de toda a peça. Em Portugal está normalmente associada aos documentários (Rosa, 2009: 102).

Tem sido graças à evolução tecnológica e dos média que as necessidades do público se têm vindo a alterar e as modalidades de tradução audiovisual têm, conseqüentemente, vindo a adaptar-se. Gambier (2006) refere o advento do DVD, da Internet, dos telemóveis e dos novos “gadgets” que têm revolucionado toda a forma como o público encara a tradução e levado ao aparecimento de novas modalidades de tradução audiovisual. No artigo “Audiovisual Translation” (2010: s.p.), Remael afirma que a existência de um público cada vez mais diversificado conduziu ao “narrowcasting”, ou seja, o público já não é encarado como um todo, um bloco. Pelo contrário, passou a ser encarado como pequenos grupos de espectadores ligados por interesses comuns. Neste âmbito pode referir-se i) a supralegendagem de ópera (Mateo, 2007 *apud* Remael, 2010: s.p.); ii) a legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas (Neves, 2009 *apud* Remael, 2010: s.p.); e iii) a localização de videojogos (Remael, 2010: s.p.) que têm vindo a crescer como modalidades de tradução audiovisual e a despertar interesse nos meios académicos.

Baseando-se em Díaz Cintas (2001), Rosa (2009: 104) acrescenta outras modalidades: a) a interpretação consecutiva, usada em entrevistas efectuadas em directo; b) a interpretação simultânea, frequentemente usada em festivais de cinema; c) a legendagem ao vivo ou em tempo real, efectuada no momento da transmissão em directo; d) a narração, que implica um grau variável de condensação, explicitação e simplificação do texto de partida; e) o comentário que permite adicionar comentários e informações à peça; f) a áudio-descrição que permite ao invisual assistir à peça graças à introdução de uma descrição oral do que ocorre no ecrã e, por fim, g) a difusão multilingue, frequentemente associada ao teletexto e ao DVD.

A crescente vontade que os espectadores têm demonstrado em participar na tradução de produtos audiovisuais (Gambier, 2003 *apud* Remael, 2010: s.p.) conduziu, ainda, ao aparecimento de “User-Generated Translation”.

Por “User-Generated Translation”, entende-se “(...) a wide range of Translation, carried out based on free user participation in digital media spaces where Translation is undertaken by unspecified self-selected individuals” (O’Hagan, 2009: 97). Trata-se, portanto, de uma forma de tradução amadora levada a cabo por anónimos que é difundida pela Internet.

Ora, é neste contexto que surge o “fansubbing”, considerado uma forma de “User-Generated Translation” por O’Hagan (2009: 99), pois o utilizador é:

Somebody who voluntarily acts as a ‘remediator’ of a linguistically inaccessible products and ‘direct producer’ of Translation on the basis of their knowledge of the given language as well as that of particular media content or genre, spurred by their substantial interest in the topic. (O’Hagan, 2009: 97)

Apesar de existir há cerca de duas décadas, o “fansubbing” é um fenómeno ainda pouco explorado pelos meios académicos.

Tratando-se de uma forma específica de tradução para legendagem e de legendagem importa, em primeiro lugar, dedicar uma breve secção a estes dois conceitos.

1.2. Tradução para Legendagem e Legendagem: conceitos e definições

Inicialmente um processo moroso e dispendioso que passava pelo método mecânico ou fotoquímico (Ivarsson e Carroll, 1998b: 9), a legendagem faz-se hoje com recurso a um computador equipado com programas específicos para o efeito.

Quanto às etapas deste processo, Rosa (2009: 106) refere que, inicialmente, se assistia à totalidade da peça e nesse mesmo momento se procedia à divisão do guião em legendas. De seguida, passava-se à tradução das legendas e à produção do texto em formato electrónico tendo em consideração o guião, a imagem e o som. Muitas vezes, o trabalho do tradutor acabava aqui, sendo o trabalho de legendagem elaborado por um técnico especializado. Porém, actualmente, a autora afirma ser cada vez mais comum produzir a legendagem sem recurso ao guião, visualizando-se a peça com um programa de legendagem instalado num computador pessoal e identificando os momentos de entrada e saída da legenda para, antes ou depois, se proceder à tradução e à dactilografia da mesma. Subordinada a convenções ortotipográficas, a parâmetros das empresas e também a constrangimentos técnicos (por exemplo, o número de caracteres por linha ou o tempo de exposição da legenda), a tradução para legendagem exige uma preparação especializada do tradutor nomeadamente no que toca às estratégias tradutórias a utilizar. Rosa (2009: 108) refere que para aumentar a legibilidade, o tradutor recorre a diferentes estratégias como é o caso da paráfrase, da omissão, da simplificação sintáctica ou vocabular. O objectivo é facilitar a leitura da legenda com o intuito de libertar a atenção do espectador para a totalidade da peça. Há ainda que acrescentar que a tradução pode ser intralinguística quando a língua da peça e das legendas é a mesma e interlinguística quando a línguas das duas difere.

Rosa (2009: 101) define legendagem como a tradução escrita dos diálogos da peça que, independentemente do meio ou do suporte expressivo, é apresentada no ecrã em simultâneo com os diálogos. Segundo Díaz Cintas (2010: s.p.), o produto legendado é formado por três partes: o diálogo original escrito ou falado, a imagem original e as legendas. Deste modo, o espectador pode ler o texto escrito ao mesmo tempo que vê a imagem. A legenda e a imagem surgem sincronizadas, trabalho esse executado pelo legendador ou pelo tradutor-legendador com recurso a programas de legendagem. Rosa (2009: 101) refere que, por norma, a legenda aberta contém uma ou, no máximo, duas linhas de texto, tendo cada linha cerca de 33 a 38 caracteres.

Na Europa, cada legenda costuma ter um tempo médio de exposição de cinco a seis segundos e surge em rodapé. Todavia, Díaz Cintas (2010: s.p.) explica que graças aos avanços da tecnologia, os espectadores de agora estão habituados a ler melhor e mais rapidamente. Em resumo, nalguns subtipos de tradução para legendagem as linhas de legenda vão aumentar, os tempos de exposição vão diminuir e a velocidade de leitura vai ser superior.

1.2.1. Principais tipos de legendas

Em relação a aspectos técnicos, Henrik Gottlieb (1997: 247) define dois tipos de legendas: a legenda aberta e a legenda fechada.

A legenda aberta (apelidada de “hardsub” no mundo do “fansubbing”) não é opcional e surge, por exemplo, nos filmes exibidos na televisão ou no cinema. Por outro lado, a legenda fechada (conhecida por “softsub” no panorama do “fansubbing”) é opcional, podendo ser seleccionada através de teletexto.

Em relação a tipos de legendas, Neves (2007) aponta ainda a) as legendas pré-gravadas, inseridas e gravadas sobre as peças antes de serem exibidas; b) as legendas em directo, preparadas antecipadamente mas inseridas em directo; c) as legendas em tempo real, criadas e inseridas em directo; d) as legendas em bloco, sincronizadas com a imagem e imóveis no ecrã; e) as legendas móveis (“crawl”), que se movimentam da direita para a esquerda sem sincronia com a imagem; f) as legendas cumulativas (“add-on”), em que uma linha de legenda é apresentada por baixo da primeira sem que esta seja retirada; g) as legendas rolantes (“roll-up”) em que sempre que uma nova linha de legenda entra, a anterior sobe uma linha; e por último, h) as legendas tipo “karaoke”, sincronizadas com a música.

É de acrescentar que no “fansubbing” existem outros tipos de legendas: as legendas flutuantes, usadas aquando da presença de sinais verbais visuais (título da série, tabuletas, entre outros). O nome destas legendas em inglês é “floating objects”, pois deslocam-se acompanhando o movimento da câmara do realizador. Na maioria dos casos, parecem fazer parte integral da imagem pois são elaboradas com o mesmo tipo e tamanho de letra dos sinais verbais visuais do texto de partida.

Na figura que se segue, a legenda “It is a dead end”, que se pode ler na vertical, foi concebida exactamente com o mesmo tipo e tamanho de letra e na mesma direcção do texto em japonês escrito na parede. O objectivo da legenda flutuante é a de se tornar parte integral da imagem não provocando ao espectador uma sensação de “estranheza” por ter duas linhas de legenda em sítios diferentes no ecrã.



Figura 1: Exemplo de legenda flutuante em *Skip Beat* (episódio 4) da coligação Ureshii-Yoroshiku

Fonte: *Skip Beat*© 2008 Nakamura Yoshiki/ Hakusensha

1.3. “Fansubbing”: conceito e definição

Ao fazer uma pesquisa da palavra “fansub” em dicionários em linha, depara-se com uma situação curiosa: esta palavra não está registada nos dicionários de referência de língua inglesa.

A primeira entrada do “site” *OneLook*,¹ conhecido “site” de pesquisa em dicionários online, remete o utilizador para o artigo em inglês “Fansub” que se encontra na *Wikipedia*.² As restantes entradas deste “site” remetem para o *Urban Dictionary* e para o *Wordnik* (que por sua vez remete para o *Wiktionary*).³

¹ Definição de “fansub” em *OneLook* in: <http://www.onelook.com/?w=fansub&ls=a> (acedido em 01/02/2011)

² Definição de “fansub” em *Wikipedia* in: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fansub> (acedido em 07/07/2010).

³ Definição de “fansub” em *Wordnik* in: <http://www.wordnik.com/words/fansub> (acedido em 01/02/2011)

Tentando em alternativa pesquisar a palavra “fansubbing”, o utilizador não fica mais esclarecido: o *Wordnik* torna a remeter para o *Wiktionary* e o *Urban Dictionary* atesta que não possui qualquer entrada para esta palavra.

De seguida apresenta-se uma transcrição das definições assim encontradas e uma breve análise das mesmas:

Noun: fansub (*plural* fansubs)

1- subtitles translated by amateur

Verb: to fansub (third-person singular simple present fansubs, present participle fansubbing, simple past and past participle fansubbed)

(intransitive) To translate subtitles as an amateur (Wiktionary in <http://en.wiktionary.org/wiki/fansub> (acedido em 12/01/2011))

A fansub (short for fan-subtitled) is a version of a foreign film or foreign television program which has been translated by fans and subtitled into a language other than that of the original. (Wikipedia in <http://en.wikipedia.org/wiki/Fansub> (acedido em 12/01/2011))

As definições presentes no *Wiktionary* e na *Wikipedia* têm em comum o facto de ressaltarem que “fansubs” são um fenómeno de tradução para legendagem executado por amadores.

Porém, enquanto o *Wiktionary* define “fansubs” como as legendas traduzidas de forma amadora, a *Wikipedia* explica tratarem-se de filmes ou programas traduzidos interlinguisticamente por fãs. A entrada da *Wikipedia* refere, ainda, que “fansubs” consiste numa abreviação de “fan-subtitled”.

Fansub:

A japanese anime which has been subtitled in English by fans and released by one of many fansubbing "groups". Typically these are series which have not been licensed for release in an English format, and hence releasing them is unlikely to result in legal action (although it is still technically illegal under international law.)

Typically, once a series becomes licensed for release in an English format, many fansubbing groups will cease subtling of that anime, for fear of legal action. However, some rogue groups will subtitle licensed anime.

Example: The latest Naruto fansub has just been released by ANBU.

(Urban Dictionary in <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fansub> (acedido em 12/01/2011))

O *Urban Dictionary* possui a definição mais completa, explicando que “fansub” é um desenho animado japonês traduzido e legendado em língua inglesa por fãs e disponível na Internet até ter sido posto à venda nos Estados Unidos. Esta definição salienta o facto de estes fãs ou amadores se organizarem em grupos e de existirem alguns “rogue groups” que não respeitam o acordo tácito de retirar o material da rede logo que este é licenciado para distribuição. Esta entrada foca ainda o facto de, nalguns casos, se tratar de uma actividade ilegal.

Relativamente à bibliografia especializada, a pesquisa identificou as seguintes definições:

El término se utiliza en las siguientes acepciones:

FANSUBS: subtítulos hechos por aficionados. En la red figuran como archivos de texto descargables, pero que solo se pueden leer con un software concreto.

FANSUB/S: ediciones no oficiales de anime con subtítulos hechos por aficionados que hoy en día se distribuyen online, en formato CD, o en los eventos relacionados con el cómic japonés. (Ferrer Simó, 2005: 27)

Apesar de datar do ano 2005, esta definição de “fansub” é a mais completa da bibliografia especializada encontrada no decurso da pesquisa. Ferrer Simó apresenta duas acepções deste termo: para além de consistir em episódios de “anime” traduzidos e legendados por fãs e distribuídos na Internet, “fansub” é usado também para designar as legendas descarregáveis da rede que podem ser adicionadas ao vídeo através de programas adequados para o efeito. No “fansubbing”, este tipo de legenda é conhecido como “softsub”, por oposição às legendas “hardsub” já presentes no vídeo.

A fansub is a fan-produced, translated, subtitled version of a Japanese anime programme. Fansubs are a tradition that began with the creation of the first anime clubs back in the 1980s. With the advent of cheap computer software and the availability on Internet of free subbing equipment, they really took off in the mid 1990s. (Díaz Cintas e Sánchez, 2006: 37)

Díaz Cintas e Sánchez referem que “fansubs” são um programa de “anime” traduzido interlinguisticamente a partir do japonês. Esta definição proporciona ainda um breve enquadramento histórico: surgiram na década de 1980 e popularizam-se graças ao advento da Internet e ao preço acessível dos programas informáticos.

Fansubbing, a new subtitling-based mediation phenomenon postulated by anime fans (and hence amateur subtitlers), was born to provide fellow fans worldwide with the fullest and most authentic experience of anime action and the Japanese culture which embeds it. (Pérez González, 2006: 260)

Pérez González acrescenta que o “fansubbing” constitui uma forma encontrada por fãs para proporcionar a outros fãs uma tradução satisfatória, ou seja, uma tradução que apresente o maior número possível de traços da língua e da cultura japonesas. Esta definição demonstra que a expectativa dos fãs relativa à tradução de “anime” só poderia ser correspondida por outros fãs da mesma comunidade.

Sintetizando, das definições encontradas “online” e das definições dos investigadores de Tradução Audiovisual depreende-se que “fansub”:

- É a abreviação de “fan-subtitled” (legendado por fãs);
- Consiste na tradução interlinguística para legendagem e nas legendas produzidas em língua inglesa de forma amadora por grupos de “fansubbing”;
- Consiste em séries de animação japonesas traduzidas de forma amadora por grupos de “fansubbing”;
- É ainda distribuída de forma ilegal na Internet. Porém, para evitar conflitos com as distribuidoras, os grupos acordam em retirar os episódios da rede assim que aqueles são lançados oficialmente nos Estados Unidos da América.

A definição da *Wikipedia* é mais abrangente, porém tanto a entrada do *Urban Dictionary* como a autora Ferrer Simó (2005: 27) referem que o fenómeno do “fansubbing” se dá apenas no sector da “anime”. Contudo, isto pode dever-se à época em que foram escritos (2004/2005) pois, nos dias que correm, o “fansubbing” não se restringe apenas à “anime” mas compreende também outros programas de entretenimento como telenovelas, filmes, programas de variedades, videoclipes de música e concertos. Um bom exemplo é o “site” do grupo SARS Fansubs no qual está indicado, no topo da página, tratar-se de um grupo dedicado à tradução de “dramas” (telenovelas asiáticas): “Top Quality Asian Drama Fansubs”.⁴

⁴ Grupo SARS Fansubs disponível em <http://www.sars-fansubs.com/> (acedido em 01/10/2010).

Visto o “fansubbing” ser uma área relativamente recente e em crescente expansão, o vocabulário relacionado ainda não se encontra em nenhum dicionário de referência de língua inglesa. Por essa razão, este estudo contemplará como referência alguns artigos da Wikipedia e de “sites” em língua inglesa, para além da bibliografia disponível produzida por investigadores em Estudos de Tradução Audiovisual.

1.3.1. Breve panorâmica histórica

O’Hagan (2009: 107) defende que o aparecimento dos grupos de “fansubs” está relacionado com a vontade de tornar os materiais japoneses acessíveis, especialmente aos falantes de língua inglesa como língua materna.

Os conceitos de tradução domesticante de Venutti (1995: 20) e de tradução em aceitabilidade de Toury (1995: 57) são cruciais pois foi devido ao descontentamento com este tipo de opção tradutória que surgiram os primeiros grupos de “fansubbing” (Pérez González, 2006: 263). Venuti (1995: 20) define a tradução domesticante como: “an ethnocentric reduction of the foreign text to target language cultural values, bringing the author back home.” Entenda-se, aproximar o mais possível o texto de partida à cultura de chegada de forma a o leitor não sentir as diferenças culturais. Por seu lado, Toury (1995: 57) define tradução em aceitabilidade como: “subscriptions to norms originating in the target culture”, ou seja, o tradutor produz uma tradução tendo em conta as normas da cultura de chegada. Foi a opção por este tipo de tradução que gerou descontentamento pois os espectadores desejavam que a tradução do programa reflectisse e mantivesse traços da cultura de partida o mais possível.

A “anime” chegou aos Estados Unidos da América cerca dos anos 1960 e, na opinião dos distribuidores, destinava-se ao público infantil. Foi por esta razão que as séries e os filmes de animação sofreram transformações de tal ordem que os espectadores já nem se apercebiam de que originalmente se tratava de um produto japonês. Outro elemento que facilitou a domesticação prendia-se com a natureza do público americano, pouco acostumado à prática da legendagem. Destarte, os distribuidores pagavam para traduzir o produto e, posteriormente, proceder à dobragem de maneira a agradar a um público mais alargado (Von Riedemann, 2006).

São numerosos os exemplos de tradução domesticante de “animes” para o mercado americano. Revere (2010) sugere-nos os mais famosos. Por exemplo, na série *Voltron* (1984-1985) todas as mortes de personagens foram removidas, o que originou um enredo completamente diferente do original. Outro caso é o da “anime” *Mach Go Go Go*. O título desta série foi alterado para *Speed Racer*, os nomes das personagens foram substituídos por nomes ingleses e foram retiradas todas as referências culturais do genérico de abertura. Ainda em relação aos genéricos, mesmo nos dias que correm é prática comum, nas versões americanas, reduzir a sua duração para criar mais tempo para os anúncios, assim como retirar completamente a ficha técnica japonesa e substituí-la pela correspondente americana.

A domesticação não se circunscrevia somente à tradução dos sinais verbais: quanto à “anime” *Pokémon*, é famosa a figura que se segue. Como se pode ver, à esquerda, a personagem que se chama Ash na versão americana tem na mão uma sanduíche, muito semelhante às servidas na cadeia americana de restaurantes “Subway”. Porém, na imagem da direita, o homónimo japonês, Satoshi, segura um “onigiri” (bolinha de arroz).



Figura 2: Exemplo de domesticação em *Pokémon*

Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Editing_of_anime_in_American_distribution (acedido em 13/10/2010)

Pokémon ©1995-2011 Nintendo/ Creatures Inc./ Game Freak Inc.

Nos anos 1980 e 1990, os fãs americanos de “anime” encontravam-se também descontentes com a qualidade da dobragem do seu país. Comparados com os actores de dobragem japoneses, os homólogos americanos apresentavam falta de empenho e vozes que distraíam da trama e criavam uma atmosfera infantil (Kime, 1996). Na informação da comunidade “cabad” no *LiveJournal*, apontam-se outros defeitos das dobragens americanas: a pronúncia dos nomes era adaptada para a fonética americana, eram

escolhidas vozes que não se adaptavam às personagens, o papel era mal representado, algumas vozes eram estereotipadas, entre outros.⁵

Para além das razões até agora mencionadas, Poitras (2005: 85) refere ainda outro factor que desacreditou as dobragens americanas: o chamado “fifteening”. Esta prática consiste na introdução de linguagem tabu para subir a classificação etária e assim obter mais receitas de bilheteira.⁶ Este autor dá o exemplo do filme do estúdio “Ghibli”, *Mononoke Hime*, no qual uma personagem afirma que “a sopa estava aguada” (em inglês, “soup being watery”), mas no diálogo dobrado esta fala surge como “sabe a mijo de burro” (em inglês, “tastes like donkey piss”). Esta expressão é utilizada como forma de intensificar o discurso e acaba por se tornar chocante para o espectador. O autor relembra ainda o facto curioso de que no Japão feudal não existiam burros, razão pela qual considera aquela tradução despropositada.

1.3.2. Variação de suportes expressivos: “tapesubs” e “digisubs”

Foi neste contexto de descontentamento com a opção de tradução de “anime” que surgiram os primeiros clubes americanos de “fansubbing” nos anos 1980. Estes pequenos clubes de faculdade organizavam-se para fazer tertúlias, distribuir e trocar VHS e traduzir e legendar esse mesmo material. Foi assim que nasceram as primeiras “fansubs”, ou “tapesubs”. Porém, tinham uma distribuição muito limitada devido ao alto custo envolvido.

⁵ *Livejournal* (<http://www.livejournal.com/>) consiste numa comunidade em que os utilizadores registados podem criar um “journal”, uma espécie de blogue ou diário. O *Livejournal* é uma comunidade muito popular nos países de língua inglesa. A comunidade “cabad” encontra-se disponível em <http://community.livejournal.com/cabad/profile?mode=full> (acedido em 28/10/2010).

⁶ Segundo Joseph (2006: 86): “Taboo words signify forbiddenness, the social force that restricts what an individual is free to do, and impropriety, another social determination of what is allowable behavior for persons desiring social acceptance.”



Figura 3: Exemplo de uma “tapesub” de *Bishoujo Senshi Sailor Moon Sailor Stars* do grupo VKLL

Fonte: *Bishoujo Senshi Sailor Moon* © 1992 Naoko Takeuchi/ PNP

As primeiras “fansubs” eram feitas em meios privados e restritos e envolviam bastantes recursos. Segundo Demicco (2001) era necessário dispor de:

- Um leitor de “laserdisc” e “laserdiscs” de “anime”;⁷
- Vários gravadores de vídeo;
- Uma peça “Generator Locking”, mais conhecida como “Genlock”, usada para conectar dois aparelhos à televisão e processar essas duas imagens em simultâneo;
- Um computador com MS Windows ou um computador “Commodore Amiga”;⁸
- Uma versão recente do programa de legendagem *Sub Station Alpha* (para MS Windows) ou do *JACOSub* (para “Commodore Amiga”);
- Verba para pagamento ao tradutor, quando necessário. Nos anos 1980, o número de tradutores de japonês era reduzido e a maioria não se disponibilizava para fazer as traduções gratuitamente.

⁷ Anterior ao DVD, o “laserdisc” foi o primeiro disco óptico de armazenamento de áudio e vídeo posto à venda e foi especialmente popular na década de 1980 e 1990.

⁸ O “Commodore Amiga”, ou simplesmente “Amiga”, foi um computador pessoal desenvolvido pela empresa canadiana “Commodore International”, muito popular na década de 1980.

Depois de ligados os aparelhos ao computador, os episódios eram legendados digitalmente mas o resultado era produzido sob a forma de VHS. Desta cassette mestra eram, então, feitas cópias para venda. A desvantagem deste método era o número limitado de cópias com boa qualidade que se podia fazer a partir das cassetes. O preço de venda das cópias executadas a partir da cassette mestra era superior ao preço praticado para as cópias de segunda ou terceira geração que tinham uma qualidade de imagem inferior. Este tornava-se, assim, um passatempo dispendioso pois para além do preço da cassette pagava-se igualmente os portes de envio.

As “tapesubs” fecharam portas cerca do ano 2002, pois os avanços tecnológicos e o advento da Internet de banda larga proporcionaram o aparecimento de um novo tipo de “fansubs”: as “digisubs”. As “digisubs” são as “fansubs” actuais, totalmente digitais. Hoje, deixou de ser preciso ter todos os aparelhos acima referidos: com um computador, acesso à Internet de banda larga e um programa gratuito de legendagem é possível produzir uma “digisub”. Por outro lado, as barreiras físicas esbateram-se e os fãs passaram a poder rapidamente divulgar os seus trabalhos na Internet e a ter visibilidade imediata (O’Hagan, 2009: 99), o que conduziu ao aparecimento de uma comunidade “fansubber”.



Figura 4: Exemplo de uma “digisub” de *Slayers Revolution* da coligação SS-Eclipse

Fonte: *Slayers Revolution*© 2008 Hajime Kanzaka/ Araizumi Rui/ Fujimi Shobo

1.3.3. Os motivos deste fenómeno de grupo

No artigo “Networking and Volunteer Translators” (2010: s.p.), Deborah Folaron afirma que a “globalização”, a Internet e as tecnologias em constante evolução contribuíram para a emergência de novos tipos de redes: as voluntárias e de colaboração. O “fansubbing” é um fenómeno que não escapa a esta tendência: é uma prática grupal de “crowdsourcing”. Estas redes de tradutores e colaboradores são movidas por diversos objectivos (Folaron, 2010: s.p.).

No caso do “fansubbing” há grupos que se dedicam a esta actividade por diversão, porque gostam de determinada série, pelo gosto pelas línguas de trabalho e pela tradução ou, ainda, pela procura de reconhecimento neste meio. Há ainda quem garanta que o faz pela comunidade:

I'm sure all of us feel indebted to the fansubbing community to some degree. Those with the skills to contribute to fansubs are few, but they generally feel compelled to use them for one reason or another. While I don't fansub, I still put in many hours translating and editing a considerable amount of Japanese text **for the sake of giving back to the community in some way.** (nosso negrito)

(tripperazn, 2008 in <http://forums.animesuki.com/showthread.php?t=62620> acedido em 29/10/2010))

Hatcher (2005) e O'Hagan (2009: 100) acrescentam que os grupos rivalizam entre si. Cada grupo quer tentar ser o mais rápido a publicar os episódios para ser o mais descarregado e visto mundialmente. Comentários deixados pelos utilizadores do fórum *Animesuki* no tópico “How much time to fansub” sugerem que grupos bem organizados como Dattebayo, Eclipse ou Shinsen levam cerca de um dia a traduzir e a legendar um episódio de 23 minutos de duração.⁹

Os grupos rivalizam também ao nível da tradução. Veja-se a polémica gerada no “site” *Ramblings of Dark Mirage* que resolveu listar numerosos erros de tradução cometidos por vários grupos.¹⁰ Em relação aos erros de tradução, é comum existirem por duas razões: em primeiro lugar, porque, apesar de a língua de chegada ser a inglesa, muitos

⁹ Disponível em <http://forums.animesuki.com/showthread.php?t=66607> (acedido em 29/10/2010).

¹⁰ Disponível em <http://www.darkmirage.com/2007/10/22/gundam-00-nyoron-translation-errors/> (acedido em 30/11/2011).

dos tradutores não são falantes de inglês como língua materna; em segundo lugar, porque traduzem sem recurso a guião, daí ser frequente existirem erros de compreensão oral.

1.4. Questões Éticas: “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”

Apesar de muitos o considerarem um passatempo, o “fansubbing” é, na verdade, uma actividade ilegal. Hatcher (2005) afirma que, segundo a Convenção de Berna, cada grupo viola, pelo menos, três leis de direito de autor: o direito de tradução do produto, o direito de reprodução e o direito de distribuição.

No entanto, a facilidade e o rápido acesso aos conteúdos legendados de forma amadora e o longo tempo que decorre até ao lançamento de uma “anime” nos Estados Unidos da América, contribuem para que o “fansubbing” perdure. Demora cerca de um ano até um produto ser licenciado e existem numerosos entraves (Von Riedemann, 2007). Os distribuidores americanos não podem licenciar uma série sem verem entre cinco e dez episódios e, de seguida, o produtor japonês decide a qual dos distribuidores vai atribuir a licença. Depois inicia-se a publicidade ao produto e elabora-se a tradução para legendagem e dobragem. Além disso, há produtores japoneses que exigem estar presentes em todas as fases de edição e de tradução e fazem mesmo audições aos actores de dobragem. Ora, neste contexto, os grupos amadores acabam por ser os primeiros a traduzir e a legendar o produto. São os primeiros a cunhar a tradução, a romanizar os nomes das personagens e a dar a conhecer a série ao público interessado.¹¹

Ferrer Simón (2005: 42) dá o exemplo da série *Chobits* que foi editada, em Espanha, em versão “manga” (banda desenhada japonesa) em 2002 e em versão “anime” no ano 2004. Na versão “manga”, optou-se por manter o nome das personagens salvo se tivessem um significado específico. Nestes moldes, o nome “Sumomo” (ameixa) foi traduzido por “Ciruela” (ameixa, em espanhol). No entanto, quando se lançou a versão “anime”, o distribuidor preferiu manter “Sumomo” pois o público já conhecia a personagem por esse nome graças ao “fansubbing”. Gerou-se um sentimento de desconfiança entre o público, já que existe uma mesma personagem com dois nomes diferentes.

¹¹ Por romanização entende-se a passagem de caracteres não latinos para caracteres do alfabeto latino.

Ora, de forma a fornecer orientações para servir de modelo à prática do “fansubbing” e, por analogia com o “Code of Good Subtitling Practice” (1998a) aprovado pela European Association for Studies in Screen Translation, a equipa do “site” *AnimeNewsNetwork* criou a partir dos comentários dos utilizadores do seu fórum o “New Ethical Code for Digital Fansubbing”.¹² Este código divide-se em seis pontos que, por sua vez, se dividem em várias alíneas. Como é referido no resumo do código, o objectivo não é condenar os grupos que não seguem todas as recomendações mas, antes, apresentar uma visão imparcial sobre esta matéria. É também referido que este código pode ser usado como referência para analisar a conduta ética dos grupos.

Aquando da sua publicação, em 2003, este código gerou uma grande discussão no fórum do *AnimeNewsNetwork* e um pouco por toda a comunidade. Os utilizadores criticaram e acusaram o código de não ser imparcial, ou seja, de apenas ter em conta o lado das distribuidoras norte-americanas.

E, na verdade, existem alguns pontos paradoxais no código. Começando pela alínea c) do ponto 4, é referido que se o criador da série assim o indicar, os episódios não deverão ser distribuídos na rede. Porém, ao abrigo da lei japonesa do audiovisual, qualquer distribuição feita sem o consentimento do produtor ou dos estúdios de animação é considerada ilegal. Actualmente, no início dos episódios de “anime” até consta uma legenda “crawl” que alerta para esse facto. Ora, este ponto expõe claramente o carácter marginal do “fansubbing”. Sendo, desde o princípio, uma actividade ilegal parece não fazer sentido criar um código de conduta. Mais ainda: considerando que traduzir e legendar de forma amadora é uma actividade ilegal, torna-se questionável o ponto 1 do código que incentiva a tradução e divulgação de “séries obscuras a que de outro modo os fãs não teriam acesso” (*AnimeNewsNetwork*: 2003, ponto 1).

Porém, os pontos mais criticados pelos “fansubbers” foram as alíneas a) dos pontos 2, 3 e 4. Sendo o “fansubbing” uma actividade ilegal é estranho que o código sugira que devem ser lançados três a quatro episódios na rede como meio de promover a venda de DVD. Aliás, torna-se igualmente questionável que os “fansubbers” devam promover a venda dos DVD norte-americanos e não dos DVD japoneses. O código defende ainda que a distribuição de “anime” que foi licenciada nos Estados Unidos deve parar, porém não faz qualquer referência a outros países. Acresce referir que o código advoga que se

¹² Este código pode ser encontrado na íntegra no Anexo 1.

deve cessar a distribuição de uma “anime” produzida por americanos, no entanto é omissa quanto à distribuição da “anime” japonesa, ou seja, a larga maioria dos episódios de animação. O principal argumento contra o código apoia-se, portanto, na falta de imparcialidade deste, acusando-o de favorecer as distribuidoras americanas, de querer promover a venda de DVD de Região 1 à custa dos “fansubbers” e de negligenciar os estúdios de animação japoneses.¹³

O código foca ainda o facto de o “fansubbing” se tratar de uma actividade voluntária, razão pela qual os grupos não deve pedir qualquer remuneração aos fãs (alínea b) do ponto 6). Todavia, é referido que os grupos podem pedir dinheiro para cobrir custos de material de distribuição como DVD e CD virgens ou gastos de envio mas que não podem pedir para manutenção do “site”. Este critério não é muito coerente e já que se considera a legendagem amadora como trabalho voluntário, parece ser mais correcto não pedir qualquer contrapartida em dinheiro.

Por fim, o código refere que os episódios de “fansubbing” só deveriam ter entre 140 e 175 megabytes por vídeo (alínea c) do ponto 3). Contudo com o advento do Blu-ray e do formato HDTV, os episódios são já gravados directamente e disponibilizados na Internet em formatos de alta qualidade. Tendo em conta que, actualmente, as transferências de ficheiros se dão a velocidades cada vez mais elevadas, parece não se justificar o uso de vídeos de menor dimensão e qualidade.

Por outro lado, no que toca à ética do “fansubbing”, o código apresenta alguns pontos bastante coerentes.

Em primeiro lugar, fomenta a produção de guiões. Estes eram muito comuns na época das “tapesubs” (alínea d) do ponto 6), pois o tradutor traduzia os diálogos e criava um guião, que era disponibilizado em linha ou por envio postal por uma módica quantia (Galbraith, 2009: 70). Isto pode levar ao aumento de vendas de DVD de Região 2, pois o espectador tem acesso à tradução e tem possibilidade de seguir o episódio.¹⁴

Em segundo lugar, uma vez que o objectivo é promover a “anime” e não promover o grupo que a traduz e legenda, o código defende que os “fansubbers” não devem

¹³ Os países/regiões de DVD Região 1 são os Estados Unidos, o Canadá, as Bermudas e os territórios pertencentes aos Estados Unidos da América.

¹⁴ Os países/regiões de DVD Região 2 são a Europa (excepto a Rússia, a Ucrânia e a Bielorrússia), o Médio Oriente, o Egipto, o Japão, a África do Sul, a Suazilândia, o Lesoto e a Gronelândia. Neste caso concreto, o código refere-se aos DVD provenientes do Japão.

introduzir legendas de identificação de tradutor nos episódios (alínea a) do ponto 6). A presença de legendas de elenco gera grande controvérsia na comunidade. Os “fansubbers” sentem que tendo eles trabalhado na tradução e legendagem da série têm direito a ver os seus nomes listados no ecrã. Contudo, outros julgam que tal prática é abusiva e pretensiosa defendendo que os “fansubbers” não devem surgir na ficha técnica do episódio. Actualmente, é comum ver grupos de “fansubbing” que não incluem legendas de elenco nos episódios lançados. É possível que esta opção se deva a esta controvérsia ou apenas se trate numa forma de escapar ao controlo das distribuidoras.

Em terceiro lugar, pede-se aos fãs para zelarem pela própria comunidade. Caso conheçam algum grupo que não retira os episódios da rede assim que são licenciados nos Estados Unidos, o código pede para se informar os detentores de direito de autor. Desta forma pretende-se criar uma comunidade que zela pela manutenção dos valores éticos. Existem alguns casos conhecidos de conflitos com as distribuidoras. Um exemplo é o da americana *FUNimation* que declarou “guerra aberta” ao “fansubbing”: obrigou o “site” *Animesuki* a retirar as ligações para séries licenciadas, o “site” *Tokyo Toshokan* a mudar de servidor e obrigou ao encerramento do *Fansubs.net*. Há ainda o famoso caso do grupo Anime Junkies que apesar dos constantes avisos de uma distribuidora, não retirava do seu “site” os episódios licenciados.¹⁵

Apesar do actual clima de tensão entre grupos e distribuidoras, os autores Díaz Cintas e Sánchez (2006: 44) afirmam que, tradicionalmente, tanto os “fansubbers” como os estúdios de animação japoneses reconheciam mutuamente que a distribuição gratuita de “fansubs” podia ter um impacto positivo na promoção de uma determinada série de “anime”. Neste sentido, Hatcher (2005) cita a série *Fushigi Yuugi* que, sem o patrocínio dos grupos, nunca teria sido licenciada nos Estados Unidos. Outro exemplo encontrado no decurso da pesquisa para este estudo foi o que aconteceu aquando do lançamento em território americano da série *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* (*The Melancholy of Suzumiya Haruhi*). Esta série ganhou uma legião de fãs após ter sido popularizada pelas “fansubs”. Por isso, pouco antes do lançamento oficial americano, a distribuidora Bandai publicou uma série de vídeos no “site” *Youtube* para promover a série e cativar potenciais compradores. No vídeo seguinte pode ler-se um agradecimento aos grupos de “fansubs”

¹⁵ A troca de emails pode ser encontrada no artigo “Unethical Fansubbers” no site *AnimeNewsNetwork* (<http://www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/2> acedido em 31/01/2011).

e aos espectadores de “fansubs” que compram os DVD. Porém, mostra desagrado relativamente aos espectadores de “fansubs” que não compram os DVD e às chamadas “bootleggers”. Estas últimas são entidades que marcam presença em convenções de “anime” para vender ilegalmente cópias de DVD originais e de material de “fansubbing”.

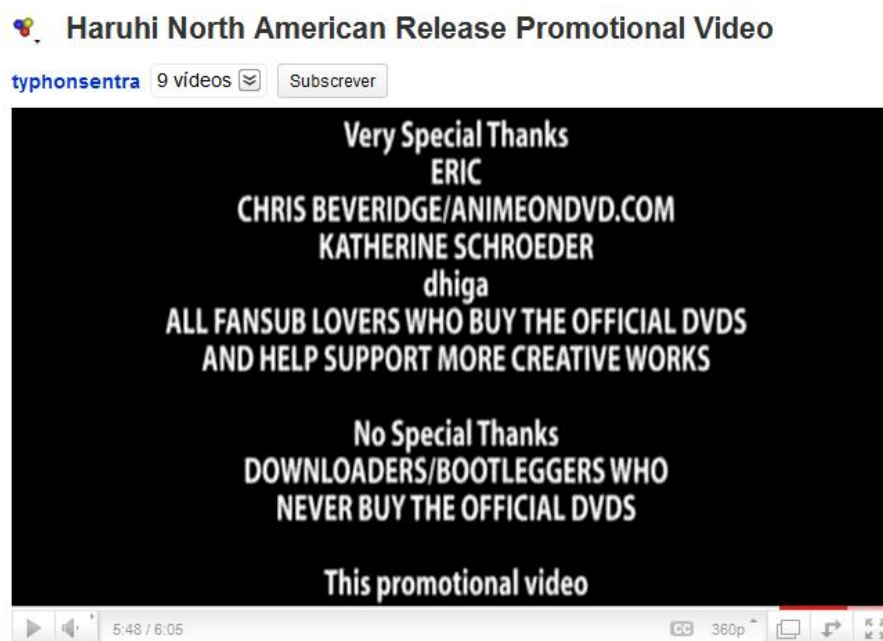


Figura 5: Vídeo promocional de lançamento em território norte-americano da “anime” *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* (*The Melancholy of Suzumiya Haruhi*)

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=1iIKTdU0X_c (acedido em 13/01/2011)

1.5. As onze etapas do processo de “fansubbing” e seus intervenientes

O “fansubbing” é geralmente fruto de um trabalho de equipa, embora actualmente existam grupos com apenas um elemento activo. Os grupos mais bem organizados envolvem um elevado número de recursos humanos, aos quais são atribuídas diferentes funções e tarefas. Díaz Cintas e Sánchez (2006: 39) apontam que normalmente cada membro desempenha apenas uma tarefa embora haja casos em que todo o processo é feito pela mesma pessoa, o que ajuda a reduzir o número de erros e riscos de comunicação entre as diferentes partes envolvidas.

O processo de “fansubbing” é moroso e trabalhoso. Nesta secção, e com base na informação disponível nos artigos “Tragic's Fansubbing Guide” (2008) do fórum

AnimeCouncil.net, “How to Time at Chihiro” (2007) do “site” *Chihiro-sub.com* e nos “sites” *Infusion Fansubbing Newbie Guide* (2003), *Fansubbing Blog* (2007) e *KickAssAnime Wiki* (2008) apresenta-se uma breve descrição das diferentes etapas do processo de “fansubbing” e dos participantes envolvidos. Mesmo nos grupos de “fansubbing” portugueses é frequente o uso da língua inglesa, razão pela se qual optou por não traduzir alguns vocábulos.

1.5.1. Aquisição de um episódio em “raw”

A aquisição de um episódio em “raw” (não traduzido e não legendado) é feita pelo “Raw Provider” (ou “Raw Getter”). Este membro tem a função de procurar na Internet um episódio gravado a partir da televisão ou uma cópia feita a partir de um DVD.

O “Raw Provider” descarrega episódios de várias fontes para mais tarde decidir qual deles se adapta às necessidades do grupo. De modo geral, quanto mais memória ocupar o ficheiro, melhor será a qualidade da imagem. O “Raw Provider” costuma ser o membro da equipa com a ligação à Internet mais rápida dado fazer um uso intensivo da mesma.

Actividade: Procura e aquisição de um ficheiro em “raw” (episódio não traduzido e legendado).

Participantes: “Raw Provider”/”Raw Getter”.

Recursos necessários: Programas P2P, programas de *BitTorrent*, programas de extracção de DVD.

1.5.2. Tradução

A tradução é levada a cabo por um tradutor fluente em japonês (a quem se chama “Translator”, também abreviado por “TL”). O Tradutor produz um documento em formato .txt com a tradução do texto oral e do texto escrito que surge no ecrã. De forma a auxiliar o “Timer” na hora da legendagem, o tradutor poderá incluir no documento o nome das personagens antes de cada fala, assemelhando-se a um guião de peça de teatro.

Actividade: Tradução.

Participantes: Tradutor.

Recursos necessários: Editor de texto e reprodutor de vídeo.

1.5.3. Legendagem

Nesta etapa, o “Timer” (abreviado por “T”) converte o documento fornecido pelo tradutor para formato compatível com o programa de legendagem e inicia o processo de legendagem, também conhecido por temporização das legendas. Recorrendo à barra de áudio, o “Timer” decide os fotogramas de entrada e de saída das legendas, a divisão das legendas e o tempo de exposição das mesmas.

A legendagem pode ser feita antes ou depois da fase de Edição e de Revisão da Tradução.

Actividade: Legendagem.

Participantes: “Timer”.

Recursos necessários: Programas *Aegisub*, *Sub Station Alpha*, *JACOsub* ou *Sabbu*.

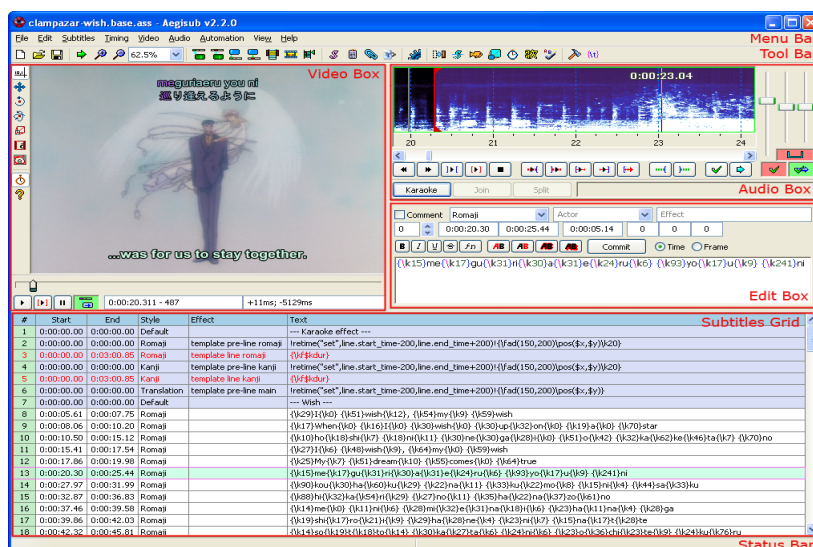


Figura 6: Aspecto do programa de legendagem gratuito *Aegisub*

Fonte: <http://docs.aegisub.org/manual/File:Main-window-overview.png> (acedido em 09/11/2010)

1.5.4. Edição

Nesta etapa, o trabalho do Editor (abreviado por “Ed”) é de corrigir erros ortográficos, dactilográficos e gramaticais. Dependendo de cada grupo, podem existir até três Editores com bons conhecimentos de inglês a rever a tradução para assegurar a qualidade do texto de chegada nesta língua.

Actividade: Correção de erros ortográficos, dactilográficos e gramaticais.

Participantes: Editor(es).

Recursos necessários: Programa *VobSub*, programas de edição e reprodução de vídeo.

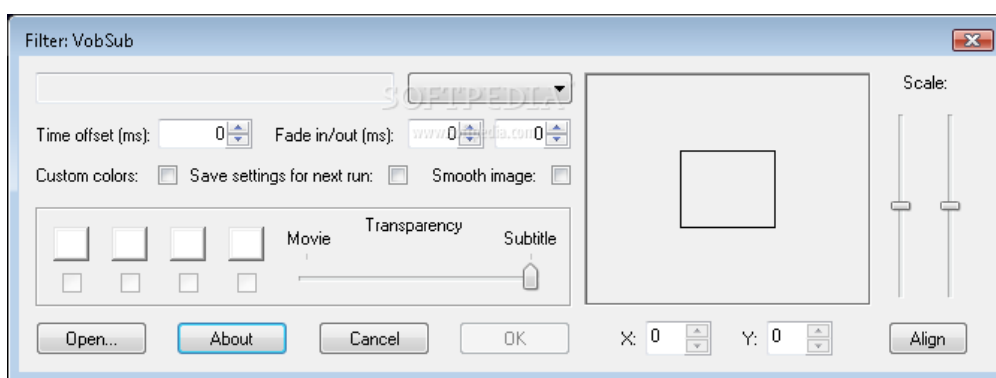


Figura 7: Aspecto do programa gratuito *VobSub*

Fonte: <http://www.softpedia.com/progScreenshots/VobSub-Screenshot-1698.html> (acedido em 09/11/2010)

1.5.5. Revisão da Legendagem

Nesta etapa, o “Timer” faz correções a aspectos técnicos da legendagem: verifica se as legendas não ultrapassam planos e faz ajustes ao tempo de exposição e à velocidade de leitura das mesmas.

Actividade: Correção de aspectos técnicos da legendagem.

Participantes: “Timer”.

Recursos necessários: Programas de legendagem *Aegisub*, *Sub Station Alpha*, *JACOsub* ou *Sabbu*.

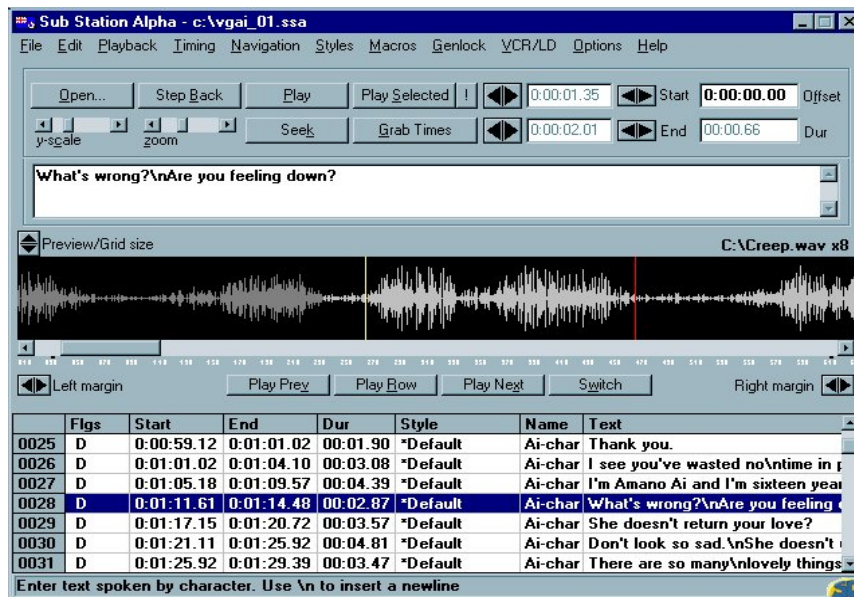


Figura 8: Aspecto do programa de legendagem gratuito *Sub Station Alpha*

Fonte: http://www.videohelp.com/tools/Sub_Station_Alpha (acedido em 09/11/2010)

1.5.6. Revisão da Tradução

Nesta etapa, tendo em vista garantir a qualidade do inglês na tradução procede-se à revisão desta. Quando os Editores não entendem japonês, pede-se ao Tradutor que no final leia a tradução por eles revista.

Actividade: Revisão da tradução.

Participantes: Editor(es) e Tradutor.

Recursos necessários: Programas de edição de texto e reprodutores de vídeo.

1.5.7. Formatação do Texto

A etapa de Formatação do Texto ocorre após as etapas de Revisão da Tradução, Legendagem, Edição e antes da etapa de Codificação.

Nesta fase surge um novo membro, o “Typesetter” (abreviado por “TSer”). Este tem a seu cargo três tarefas:

- i) o “styling”;
- ii) a criação e introdução dos “Floating Objects Effects” (também abreviados por F.O.S. effects”);
- iii) o “karaoke”.

Em primeiro lugar, por “styling” entende-se a selecção do tipo e do tamanho de letra a usar, assim como a cor das legendas do episódio.

Em segundo lugar, por “F.O.S effects” entende-se a criação e a introdução das legendas flutuantes no episódio. Este tipo de legendas é criado com recurso ao programa *Adobe After Effects*.

Por último, por “karaoke” entende-se a formatação e a temporização das legendas de tipo “karaoke”. O crescente interesse por este tipo de legendas levou ao aparecimento de membros especializados, os chamados “karaokeers”.

Actividade: Formatação das legendas; criação e introdução de legendas flutuantes; introdução das legendas de tipo “karaoke”.

Participantes: “Typesetter” e “Karaokeer”.

Recursos necessários: Programas *Virtual Dub*, *Adobe After Effects*, editores de texto e diversos tipos de letras, facilmente descarregados na Internet.

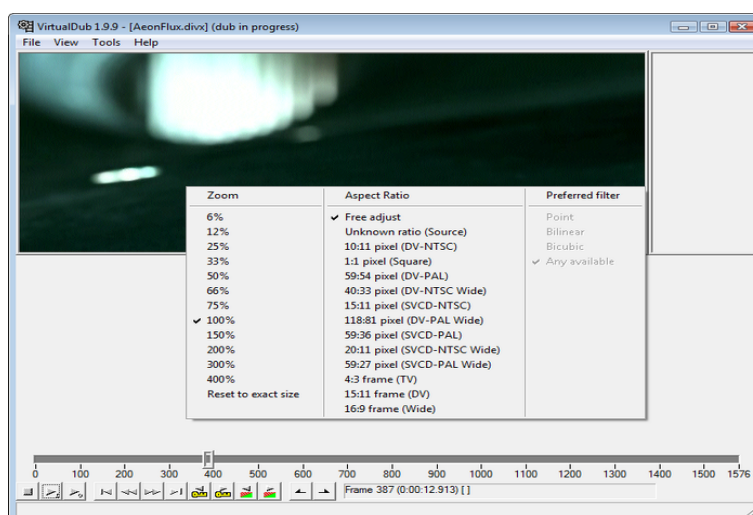


Figura 9: Aspecto do programa gratuito *Virtual Dub*

Fonte: <http://virtualdub.en.softonic.com/images> (acedido em 09/11/2010)

1.5.8. Controlo de Qualidade

A função do “Quality Checker” (abreviado por “QCer”) é detectar quaisquer tipos de erro ou problemas existentes nas legendas e na legendagem. Por exemplo, erros ortográficos, gramaticais, tipos de letra difíceis de ler, erros de tradução ou ainda legendas mal posicionadas.

O cargo de “Quality Checker” é o mais baixo na hierarquia do “fansubbing” e a porta de entrada para os que desejam enveredar por este mundo. Para proceder à revisão do episódio, este membro vai-se familiarizando com as normas do grupo em que participa, razão pela qual pode mais tarde ascender a outros cargos mais importantes da cadeia.

Actividade: Correção de erros ao nível da ortografia, dactilografia, gramática, legendagem e tradução.

Participantes: “Quality Checker”.

Recursos necessários: Programas de edição de texto e reprodutores de vídeo.

1.5.9. Codificação

Nesta etapa, o “Encoder” é o responsável pela criação do ficheiro de vídeo final. Este membro cria o ficheiro final de acordo com os padrões estipulados pelo grupo e, para tal, tem ao seu dispor “filtros”, ferramentas que ajudam a melhorar a imagem e o áudio.

Actividade: Criação do ficheiro de vídeo final.

Participantes: “Encoder”.

Recursos necessários: Programa *Virtual Dub*, filtro *Textsub*, *codecs* de vídeo (XviD, H.264, entre outros...).¹⁶

¹⁶ *Codecs*: Arquivos responsáveis pela codificação e descodificação de determinados arquivos de vídeo.

1.5.10. Distribuição

Assim que o ficheiro está pronto para ser partilhado, é enviado ao responsável pela distribuição. A distribuição pode ser feita com recurso a diversos programas ou “sites” pelo que, de seguida, se apresenta uma breve descrição dos mesmos.

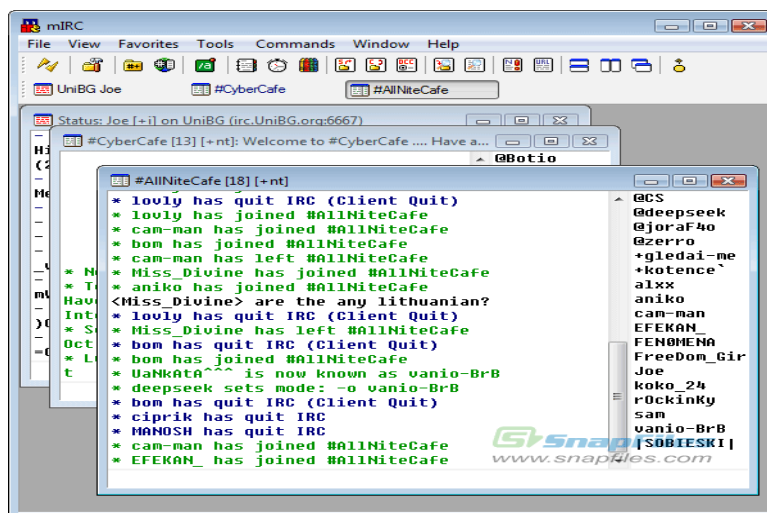


Figura 10: Aspecto de uma janela do programa IRC

Fonte: <http://www.snapfiles.com/screenshots/mirc.htm> (acedido em 01/11/2010)

Inicialmente a “anime” começou por ser partilhada com recurso ao IRC, um protocolo de comunicação utilizado na Internet. Os utilizadores conversavam com outros numa espécie de chat, requisitavam os ficheiros e recebiam autorização para os descarregar. Mas como nem todos os cibernautas gostavam de interagir com outros em protocolos deste tipo, descarregavam episódios noutros meios de partilha P2P como, por exemplo, o E-mule ou o Kazaa.¹⁷ Nestes programas, o utilizador pesquisa o ficheiro pretendido e pode descarregar sem qualquer interacção. Porém, a grande desvantagem do P2P prende-se com o tempo que se leva até descarregar um ficheiro: os utilizadores funcionam como servidores e se após concluírem o “download” desligarem o programa, impossibilitam os outros de obter o ficheiro pretendido.

¹⁷ P2P: Tecnologia que estabelece uma espécie de rede virtual de computadores, onde cada estação possui capacidades e responsabilidades equivalentes.

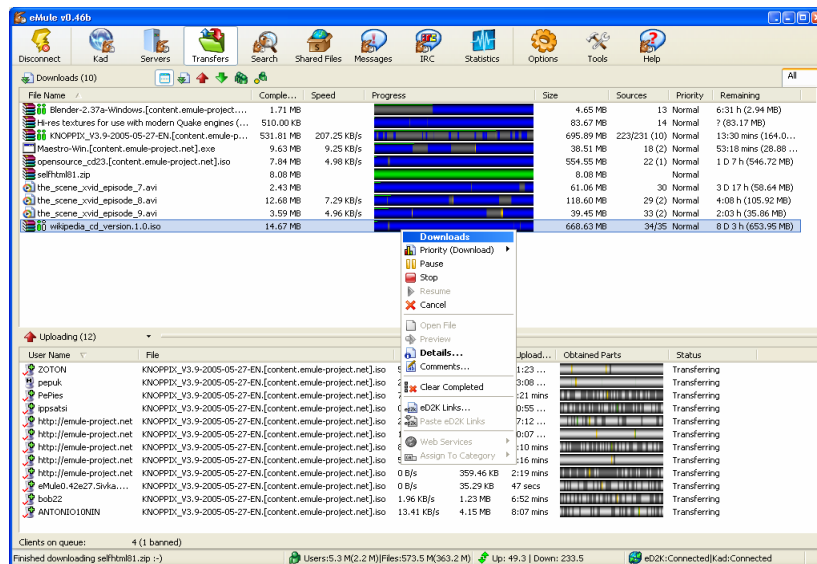


Figura 11: Aspecto de uma janela do programa *E-mule*

Fonte: <http://www.emule-project.net/home/screenshots/transfer.png> (acedido em 01/11/2010)

Mas não tardou até surgir o *BitTorrent*, o método que veio revolucionar a forma como esta comunidade de fãs passou a partilhar ficheiros. Este pequeno programa além de ocupar pouco espaço na memória do computador (o que é vantajoso para quem tem computadores lentos), permitia aos fãs partilhar ficheiros de grandes dimensões como é o caso de episódios de telenovelas que, em formato de qualidade razoável, ocupam cerca de 500 a 700 megabytes por vídeo. Como este programa surgiu praticamente na mesma altura em que a Internet de banda larga se estava a instalar (cerca dos anos 2001/2002), depressa ganhou grande adesão dentro da comunidade. Porém, o *BitTorrent*, sendo um programa *P2P*, tinha a mesma desvantagem dos restantes métodos. Para se poder efectuar um “download”, têm de existir “seeds”, ou seja, têm de estar “online” computadores com a janela do programa aberta para partilharem o ficheiro. O *BitTorrent* acabou por dar lugar a outros métodos de partilha mas é, nesta altura, ainda bastante usado pela comunidade graças à eficácia e rapidez de “download” que permite.

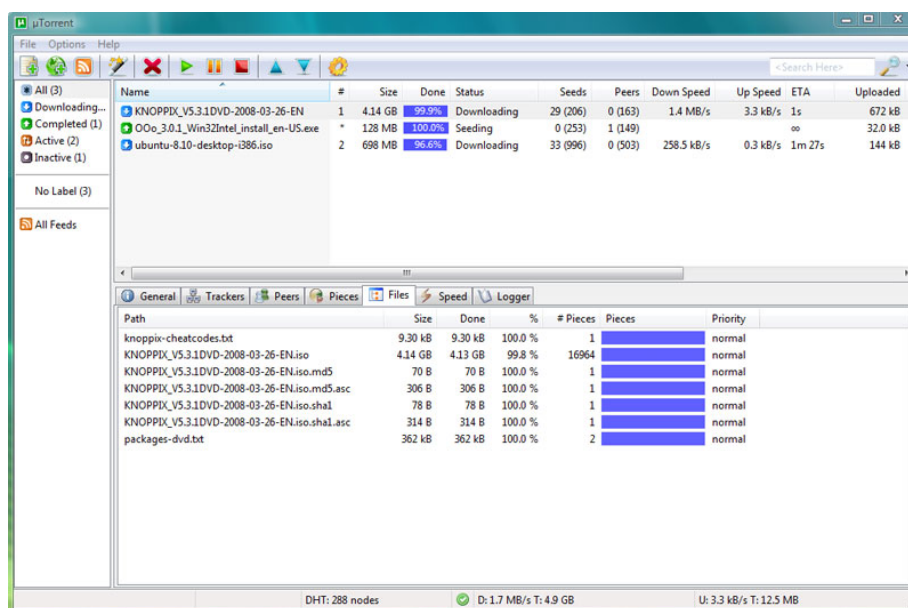


Figura 12: Aspecto de uma janela do programa *µTorrent*

Fonte: <http://www.amitbhawani.com/blog/best-torrent-p2p-software-for-windows-or-mac/>

(accedido em 04/03/2011)

Passado o apogeu do *BitTorrent*, entre 2004 e 2006, depressa surgiram alternativas. Uma delas é o recurso a “sites” de alojamento “online” de ficheiros. Este tipo de “sites” revela-se bastante útil quando se pretende armazenar ficheiros de menor dimensão como videoclipes de música (os de menor qualidade rondam os 50 a 80 megabytes por vídeo) ou para utilizadores com ligações mais lentas para os quais descarregar por *BitTorrent* não é uma opção viável. O utilizador necessita apenas de criar uma conta num “site” como o *Megaupload* ou o *Gigasize*, fazer o “upload” dos ficheiros e publicar as ligações no seu próprio “site”. Este método teve grande adesão por parte da comunidade *LiveJournal* e da comunidade bloguista por ser prático e por se poder limitar o acesso aos ficheiros alojados.

The screenshot shows the Megaupload website interface. At the top, there is a navigation bar with the Megaupload logo, a welcome message "Seja bem-vindo", and links for "Minha Conta" and "Sair". Below this is a secondary navigation bar with links for "Gerenciador de arquivos", "Premium", "Prêmios", "Top 100", "Mega Ferramentas", "Suporte", and "FAQ".

The main content area displays file information: "Nome do arquivo:", "Descrição do arquivo:", and "Tamanho do arquivo: 656.59 MB". A download link is provided: "Link do download: <http://www.megaupload.com/>". There is also a link to "Importar para a minha conta".

A comparison table is shown with the following data:

Características	Premium	Grátis
Download de alta velocidade com o Mega Manager	✓	✗
Prioridade de velocidade de download	Alta	Baixa
Downloads máximos em paralelo	Ilimitado	1
Limite de download a cada 24 horas	Ilimitado	Muito limitado
Publicidade	Pequeno	Máximo
Tempo de espera antes de cada download começar	Nenhum	45 segundos
Suporte para aceleradores de download	✓	✗

Below the table are two buttons: "Download Premium" (orange) and "Download Comum" (black).

Figura 13: Aspecto do “site” de alojamento *Megaupload*

Fonte: www.megaupload.com/ (acedido em 04/03/2011)

Todavia, as distribuidoras começaram a sentir-se lesadas e iniciaram uma perseguição feroz aos “sites” de partilha de ficheiros. Como resultado, muitos fecharam e outros mudaram de servidores, mas não foi o suficiente para dissuadir os fãs de partilhar material. Ultimamente, tem-se assistido à proliferação dos chamados “sites” de “streaming”. Nestes “sites”, é feito o “upload” do vídeo e o utilizador pode ver o episódio “online” sem necessitar de fazer o “download” do mesmo.

De facto, o sistema de “download” criou um problema de armazenamento para os fãs. Por um lado, os DVD são a forma mais barata e rápida de gravar as séries mas por outro ocupam bastante espaço. Quanto aos discos rígidos têm uma boa quantidade de espaço disponível mas são dispendiosos. Foi para solucionar estes problemas que surgiram os “sites” de “streaming”. Inicialmente, o “site” mais usado era o *Youtube*. Porém, os estúdios de animação começaram a reivindicar os direitos de autor de inúmeros vídeos e, como resultado, o *Youtube* viu-se obrigado a ceder às pressões e tem apagado conteúdos.

Como o *Youtube* passou a ser um “site” monitorizado, os fãs tiveram de encontrar outros recursos, veja-se, criar novos “sites” de “streaming”. Estes novos “sites” conseguem contornar a capacidade legal das distribuidoras, pois mesmo que estas consigam retirar um vídeo de um “site”, horas depois está multiplicado por vários “sites” em diferentes servidores espalhados por todo o mundo.

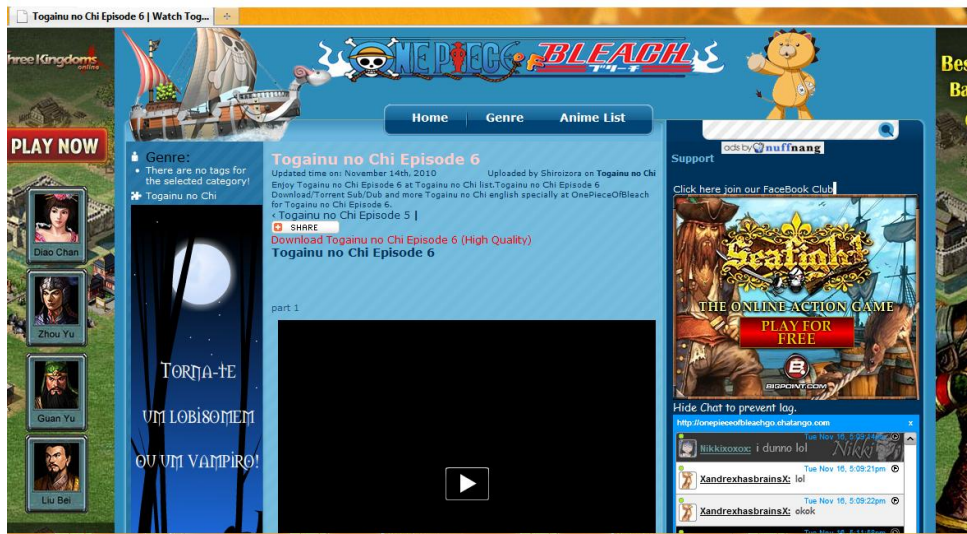


Figura 14: Aspecto do “site” de “streaming” One Piece of Bleach

Fonte: <http://onepieceofbleach.com/> (acedido em 01/11/2010)

Actividade: Distribuição dos episódios.

Participantes: Distribuidor(es).

Recursos necessários: Programa *IRC*, programas de *P2P*, “sites” de alojamento “online” de ficheiros e “sites” de “streaming” de vídeos.

1.5.11. Lançamento

A última etapa é a do lançamento. Os distribuidores publicam os ficheiros “online” e publicitam o lançamento em “sites” dedicados ao efeito.

Actividade: Publicidade.

Participantes: Distribuidor(es).

Recursos necessários: “Sites” e fóruns da comunidade.

Neste capítulo, definiram-se as principais modalidades de tradução audiovisual com especial enfoque na Tradução para Legendagem. De seguida, apresentou-se o “fansubbing” em perspectiva histórica e os motivos que conduzem à produção desta actividade de grupo. Focaram-se ainda algumas questões éticas e expuseram-se as etapas e intervenientes de um grupo de “fansubbing”. No próximo capítulo, apresenta-se o conceito de norma que permite descrever o processo de “fansubbing”, das suas etapas e intervenientes e de estratégia de tradução, que permite uma classificação as regularidades encontradas. Apresenta-se, por fim, o *corpus* criado para este estudo e a metodologia de investigação.

Capítulo 2. Enquadramento teórico e metodológico

2.1. Conceito de *corpus*

Numa definição mais geral, o termo *corpus* compreende uma colecção de dados linguísticos, seleccionados e estruturados de acordo com critérios designados. Neste sentido, um *corpus* pode potencialmente conter qualquer tipo de texto, não apenas prosa mas jornais, assim como poesia, drama e também listas de palavras, dicionários, entre outros (EAGLES, 1996).

Laviosa (2010: s.p.) foca especificamente o facto de, na linguística moderna, o *corpus* constituir uma colecção de textos autênticos em formato electrónico seleccionados de acordo com critérios específicos. Olohan (2004: 1) afirma tratar-se de uma ferramenta de pesquisa também em Estudos de Tradução pois permite estudar a tradução em várias vertentes. Permite, igualmente, alcançar generalizações sobre os factores socioculturais que condicionam o tradutor, assim como aprofundar o estudo das normas tradutórias (2004: 191, 192). Laviosa (2010: s.p.) acrescenta que o *corpus* pode ser uma mais-valia na formação de futuros tradutores já que, para além de facilitar o estudo das normas do comportamento tradutório, permite, igualmente, recuperar e examinar equivalentes terminológicos, fraseológicos, sintácticos e estilísticos. Laviosa (2010:s.p.) prossegue dando exemplos de alguns estudiosos que formularam hipóteses e as conseguiram testar graças à análise de *corpora* aliada ao estudo do produto e do processo da tradução. Foca também o papel importante que o estudo de *corpora* irá desempenhar no futuro, em áreas como a tradução audiovisual e a interpretação em língua gestual.

Nas palavras de McEnery (2006: 4): “A *corpus* is a collection of (1) *machine-readable* (2) *authentic texts* (including transcripts of spoken data) which is (3) *sampled* to be (4) *representative* of a particular language or language variety”. Mais uma vez surge a ideia de que o *corpus* é um objecto electrónico criado de modo a ser representativo de uma língua em particular ou de uma variedade de língua.

Depreende-se, então, que *corpus* é a) uma colectânea de textos b) em formato electrónico c) seleccionados de acordo com critérios específicos d) que permitem formular generalizações sobre tipos de texto e o contexto de produção.

2.2. Concepção do *corpus*

O objectivo deste trabalho prende-se com a análise das principais regularidades dos textos de chegada, de forma a reconstituir estratégias de tradução e as normas que as enquadram no contexto do “fansubbing” em inglês. Para este efeito, apresentar-se-á, de seguida, uma definição dos critérios que levaram à selecção dos textos a incluir nos sub-*corpora* não translato e translato.

2.2.1. O sub-*corpus* não translato

Os motivos que levaram à escolha do texto a incluir no sub-*corpus* não translato prendem-se com o cariz histórico da peça e, como consequência, com a existência de referências culturais, muitas provavelmente desconhecidas do espectador e que, por isso, também provocam dificuldades na tradução.

a) Língua de partida

Já mencionado anteriormente, os primeiros grupos de “fansubbing” surgiram devido ao descontentamento com a qualidade da dobragem norte-americana e com o tipo de tradução em aceitabilidade de que a “anime” era alvo. O público do “fansubbing” tem preferência pelo produto na sua língua original, razão pela qual a língua de partida é a japonesa. Apesar de actualmente existirem legendagens amadoras de programas das mais variadas línguas de partida, o japonês continua a ser uma das mais procuradas e disponibilizadas “online”.

b) Meio de difusão

No ano 2010, a peça foi difundida em televisão nos canais TV Kanagawa, Chiba TV, TV Saitama, KBS Kyoto, Sun TV, AT-X, Tokyo MX TV e TV Aichi. Ainda no mesmo ano, foi lançada a versão DVD para venda. Neste trabalho foi analisada a versão televisiva.

c) Escopo cronológico

O texto de partida data do ano 2010.

d) Dimensão

O texto de partida a incluir no sub-*corpus* não translato apresenta uma duração de cerca de 23 minutos.

e) Classificação etária

Não foi encontrada qualquer classificação etária para esta peça.

f) Características da história

O período feudal no qual se enquadra a acção e os referentes culturais opacos contribuíram para a selecção do texto de partida a incluir no sub-*corpus* não translato. Pelo facto de se tratar de uma realidade desconhecida do espectador, os grupos irão deparar muitas vezes com problemas de tradução a resolver mediante a aplicação de estratégias. A dimensão histórico-cultural da peça foi, por isso, o factor fundamental na escolha do texto de partida a incluir no sub-*corpus* não translato.

2.2.2. O sub-*corpus* translato

Os textos incluídos no sub-*corpus* translato foram escolhidos para serem analisadas regularidades a fim de reconstituir estratégias de tradução e regularidades de legendagem. Esta escolha justifica-se com base nos parâmetros que se seguem.

a) Língua de chegada

Sendo o “fansubbing” de língua de chegada inglesa o mais antigo, é considerado o mais reputado e respeitado neste meio. Os grupos que traduzem para língua inglesa são ainda hoje considerados o modelo a seguir no “fansubbing” actual.

Assim, no sub-*corpus* translato, apenas estão incluídos textos de chegada legendados em língua inglesa. Como foi anteriormente abordado, a opção pela legendagem como a modalidade de eleição dos “fansubbers” deu-se devido às preferências tradutórias do público de “anime”. Além disso, graças aos avanços tecnológicos tornou-se cada vez menos dispendioso ter um computador equipado com programas de legendagem, razão pela qual, o número de grupos amadores aumentou exponencialmente.

No total são três textos traduzidos e legendados, em língua inglesa, por três grupos. Foram escolhidos três grupos diferentes de modo a não tornar o estudo tendencioso e ser possível observar quais as regularidades presentes nos textos traduzidos e quais as estratégias tradutórias que preferem perante os mesmos problemas.

Os grupos escolhidos foram Dattebayo, Kesenai-Subs e a coligação dos grupos Wasurenai Fansubs e AOI-Anime (daqui por diante referida como Wasurenai-Aoi). Ao consultar o “site” de referência *AniDB.net* pode aceder-se à classificação correspondente de cada um dos grupos. As avaliações são feitas pelos utilizadores registados do “site” e situam-se entre 0 e 10 (sendo 0 o valor mais baixo e 10 o valor mais alto). Na tabela de classificação desta série apenas estes grupos foram avaliados pelos utilizadores, razão pela qual não é possível referir resultados de outros grupos. As classificações aqui registadas foram retiradas do “site” em 18/07/2011.

O grupo Dattebayo que já opera desde 2004, é um dos nomes mais famosos no panorama do “fansubbing” de língua de chegada inglesa pois já traduziu e legendou um grande número de séries de animação. De acordo com o “site”, possui uma classificação de 6.82 valores. Quanto ao grupo Kesenai, existente desde 2007, conta com uma avaliação de 7.20 valores. Por fim, a coligação Wasurenai-Aoi conta com uma pontuação de 7.11 valores.

b) Meio de difusão

A Internet tornou-se o grande meio de difusão da tradução e legendagem amadora por duas razões: pela rapidez e pelo baixo custo. A Internet actual de alta velocidade e de mensalidades a preços acessíveis fez disparar a partilha e distribuição de vídeos, que estão agora ao alcance de todos. O “fansubbing” acompanhou as inovações tecnológicas e das antigas VHS distribuídas de maneira limitada passou-se à partilha “online” em massa. Há também que lembrar que o público do “fansubbing” é maioritariamente constituído por jovens adolescentes, pelo que o domínio das novas tecnologias e o baixo custo (ou custo zero) das descargas é determinante.

A escolha dos textos incluídos no sub-*corpus* translato e não translato deveu-se, igualmente, à facilidade na obtenção dos mesmos. Encontrando-se disponíveis na rede foram facilmente descarregados.

c) Escopo cronológico

Os textos incluídos no sub-*corpus* translato datam do ano 2010.

d) Dimensão

O sub-*corpus* translato apresenta o total de 1073 legendas e o total de 5921 palavras.

Assim, de acordo com a classificação de *corpora* de Laviosa (2010: s.p.), este *corpus* define-se da seguinte forma:

- 1.1) Finito (um texto de partida em japonês e três textos de chegada em inglês);
- 1.2) Sincrónico (o texto de partida e os textos de chegada datam do ano 2010);
- 1.3) De carácter geral;
- 1.4) Bilingue (japonês e inglês);
- 1.5) Multimodal (peça audiovisual);
- 1.6) Não anotado.

2.3. Descrição do *corpus*

A escolha da peça a analisar à luz dos critérios até agora mencionados recaiu sobre um episódio da série *Hakuouki Shinsengumi Kitan*. Visto os grupos de “fansubbing” se encontrarem em diferentes fases de produção optou-se por escolher um episódio em comum, o episódio três.

- Texto de partida: *Hakuouki Shinsengumi Kitan – Yoiyami ni saku hana* (episódio 3)

A série de animação histórica *Hakuouki* foi baseada num jogo (com o mesmo nome) destinado ao público feminino e lançado para a consola *Playstation 2*, em 2008. A acção situa-se no Japão num intervalo de tempo que decorre entre o fim do Período Edo (cerca de 1853 e 1867) e o início da Era Meiji (1868). A série inclui elementos de fantasia mas as personagens e os acontecimentos são baseados em factos reais. Neste episódio, os

“Shinsengumi”, uma força especial da polícia de Quioto, levam a cabo uma operação para eliminarem uma facção conspiradora que pretendia incendiar a cidade. Os “Shinsengumi” tinham recebido informações de que os conspiradores se encontravam num de dois albergues, pelo que, estrategicamente, se dividiram em duas equipas. Graças à personagem principal, Chizuru, que foi chamar a equipa que se encontrava no albergue errado, os “Shinsengumi” uniram forças e conseguiram, com sucesso, derrotar os inimigos. Devido à vitória alcançada, foram, mais tarde, destacados para outras missões, entre elas, a defesa do Palácio Imperial.

2.4. Transcrição e alinhamento do *corpus*

Nesta análise, a unidade considerada para a transcrição, alinhamento e classificação foi a legenda. As legendas dos vídeos dos grupos Kesenai e Wasurenai-Aoi foram retiradas com recurso ao programa *MKVMerge Gui*.¹⁸ Porém, o formato do ficheiro do episódio da Dattebayo não se mostrou compatível com este procedimento, pelo que as legendas deste grupo tiveram de ser transcritas manualmente. O texto de partida oral japonês foi igualmente transcrito à mão. De forma a poder facilmente comparar dados e tirar conclusões criou-se um *corpus* paralelo e electrónico em formato MS Excel, com as legendas dos três textos de chegada em inglês, alinhadas com o segmento correspondente do texto de partida em japonês. Depois de alinhadas as legendas dos textos de chegada e os segmentos correspondentes do texto de partida em japonês, foram, posteriormente, criadas tabelas individuais para cada grupo com a tradução e as correspondentes regularidades e estratégias de tradução utilizadas. Há que referir que a classificação executada permitiu identificar em cada legenda mais do que uma estratégia tradutória. As estratégias foram, por isso, contabilizadas pelo número de ocorrências.

Na seguinte tabela apresenta-se a dimensão real do *corpus* analisado, ou seja, do sub-*corpus* não translato (texto de partida em japonês) e do sub-*corpus* translato (três textos de chegada em inglês):

Textos	N.º de legendas
Texto de partida	251
Texto de chegada Dattebayo	338
Texto de chegada Kesenai	387

¹⁸ O programa *MKVMerge Gui* encontra-se disponível em <http://www.videohelp.com/tools/MKVtoolnix> (acedido em 15/09/2011).

Texto de chegada Wasurenai-Aoi	348
Total	1324

Figura 15: Número de legendas no sub-*corpus* não-translato e no sub-*corpus* translato

Como se pode verificar, existe maior número de legendas no sub-*corpus* translato em relação ao sub-*corpus* não translato. Isto deve-se ao facto de o sub-*corpus* translato incluir legendas adicionais como, por exemplo, as legendas de nota de tradutor, as legendas de tipo “karaoke” e as legendas de identificação de tradutor.

Para além da legenda flutuante referida no primeiro capítulo deste trabalho, o *corpus* evidenciou estes tipos de legendas que se passam a apresentar.

Legenda de nota de tradutor

Esta legenda é uma intervenção do tradutor “fansubber”. Consiste na introdução de uma nota que explica ao espectador conceitos desconhecidos. Costuma surgir no topo do ecrã e em sincronia com a legenda que inclui o conceito a explicar. Enquanto o grupo Dattebayo assinala a nota de tradução com recurso aos parênteses, o grupo Kesenai opta pela apresentação desta legenda recorrendo a uma cor diferente.

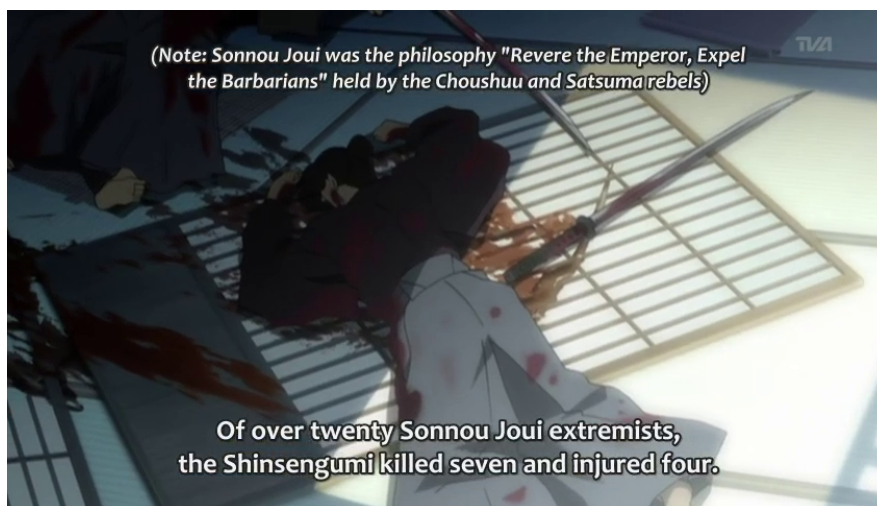


Figura 16: Exemplo de legenda de nota de tradutor retirado do texto de chegada Dattebayo



Figura 17: Exemplo de legenda de nota de tradutor retirado do texto de chegada Kesenai

Legenda de tipo “karaoke”

Este tipo de legenda surge sincronizado com a música da abertura e do encerramento do episódio. Nos três textos de chegada, a legenda de tipo “karaoke” apresenta-se em três linhas de legenda: 1) a linha de tradução que se apresenta centrada na parte de baixo do ecrã; 2) a linha de “romaji”, ou seja, a transcrição do japonês que recorre ao alfabeto latino surge centrada no topo do ecrã; 3) a linha de “kanji” (caracteres japoneses) que surge à esquerda (Wasurenai-Aoi) ou à direita do ecrã (Dattebayo), orientada verticalmente ou ainda centrada no topo do ecrã imediatamente abaixo da linha de “romaji” (Kesenai). À medida que a música é cantada, as linhas de “romaji” e “kanji” vão sendo iluminadas para o espectador poder facilmente acompanhar a letra.



Figura 18: Exemplo de legenda de tipo “karaoke” retirado do genérico de abertura do texto de chegada Kesenai

Legenda de identificação de tradutor

A legenda de identificação do tradutor costuma ser utilizada na legendagem televisiva para identificar o tradutor/legendador da peça e a empresa para a qual trabalha. Geralmente surge no genérico final e tem uma duração breve.

Por analogia, no “fansubbing” esta legenda está também presente embora não inclua apenas o nome (ou alcunha) do tradutor mas de todos os membros que trabalharam naquele episódio. É utilizada na abertura do episódio (Dattebayo e Wasurenai-Aoi) ou no ecrã de patrocinadores (Kesenai).

Como se pode observar na figura seguinte, a legenda situada acima da linha de tradução contém a alcunha “interactii”, o membro responsável pela legendagem e formatação do texto.



Figura 19: Exemplo de legenda de identificação de tradutor retirado da abertura do texto de chegada Dattebayo

Na figura que se segue, as legendas de identificação de tradutor foram inseridas no ecrã de patrocinadores para evitar a contaminação da imagem na abertura do episódio.



Figura 20: Exemplo de legenda de identificação de tradutor retirado do ecrã de patrocinadores do texto de chegada Kesenai

Relativamente à pontuação e à formatação das legendas há que destacar a falta de coerência no recurso às aspas e ao itálico.

No contexto português, Neves (2007: 52) refere que as aspas servem para identificar extractos de textos lidos, citações ou discurso directo. As aspas deverão ser colocadas no início de cada legenda, passando para o fim da legenda caso se trate da última legenda de citação.

O único grupo a recorrer às aspas foi Dattebayo que o fez para marcar um poema. Porém, Dattebayo assinala as aspas no início e no fim de cada legenda de citação.



Figura 21: Exemplo de recurso a aspas retirado do texto de chegada Dattebayo

Em relação ao itálico, Díaz Cintas (2003: 177) recomenda que se recorra a esta formatação aquando da presença de voz *off*, vozes distantes, declarações de carácter evocativo ou imaginário (voz da consciência, sonhos, entre outros) e para conferir ênfase a alguma palavra em particular.

O único grupo a recorrer ao itálico foi Wasurenai-Aoi. Este grupo representa a itálico a voz do narrador, a voz interior das personagens e, ainda, as citações.



Figura 22: Exemplo de recurso a itálico na representação da voz do narrador, retirado do texto de chegada Wasurenai-Aoi



Figura 23: Exemplo de recurso a itálico na representação da voz interior, retirado do texto de chegada Wasurenai-Aoi

Em termos de número de palavras, não foi possível elaborar uma tabela representativa do sub-*corpus* não translato, pois a unidade de contagem do japonês é o carácter. Assim sendo, não se revela uma unidade de contagem pertinente para este estudo.

Sub-<i>corpus</i> translato	N.º de palavras
Dattebayo	1868
Kesenai	1971
Wasurenai-Aoi	2082
Total	5921

Figura 24: Número de palavras no sub-*corpus* translato

Devido à dimensão reduzida do *corpus*, aos objectivos deste trabalho e ao tempo disponível, não foi possível analisar a relação entre o número de legendas e o número de palavras. Este poderá ser um tema a abordar em trabalhos futuros.

Depois de apresentadas as características do *corpus* de trabalho, seguidamente introduz-se o conceito de norma tradutória que permitirá analisar o fenómeno de “fansubbing”.

2.5. Normas de tradução (Toury, 1995)

Tratando-se o “fansubbing” de uma actividade tradutória encontra-se sujeito a constrangimentos socioculturais que influenciam as opções dos tradutores. Para melhor descrever estes constrangimentos, assim como o processo de “fansubbing”, as suas etapas e intervenientes é necessário fazer um enquadramento do conceito de norma.

O conceito de norma inscreve-se nos Estudos Descritivos de Tradução, ramo desenvolvido desde o início dos anos 1970 por vários investigadores entre os quais se contam James S. Holmes e Gideon Toury. Na obra *Descriptive Translation Studies and Beyond* (1995: 1), Toury afirma que nenhuma ciência empírica se pode julgar completa e desfrutar de relativa autonomia se não tiver um ramo descritivo adequado. Trata-se, então, de uma abordagem descritiva, empírica, interdisciplinar, com especial enfoque no contexto de chegada (Rosa, 2010: s.p.).

Descrever, explicar e prever fenómenos é o objectivo desta disciplina e o seu objecto de estudo centra-se em objectos concretos: “facts of real life rather than merely speculative entities resulting from preconceived hypotheses and theoretical models” (Toury, 1995: 1).

Num primeiro momento, a análise dos objectos de estudo é levada a cabo através de *corpora* elaborados para o efeito, assim como de um conjunto de hipóteses que vão sendo testadas e refutadas ao longo da pesquisa (Toury, 1995: 1). Num segundo momento são analisadas as normas tradutórias, em cuja formulação deve culminar um estudo descritivo comparativo de texto de partida e texto de chegada (Rosa, 2004: 41).

Sendo um estudo empírico deve ser tratado como tal e fundamentado em pressupostos bem definidos e dotado de metodologias adequadas. Foi esta componente prática dos Estudos Descritivos de Tradução, com especial ênfase no teste, na análise comparativa e na replicabilidade da metodologia que conduziu à criação de métodos científicos para a análise de pares de texto de partida e de texto de chegada (Munday, 2009: 180).

Outra característica fundamental dos Estudos Descritivos de Tradução é o contexto, já que é encarado como um condicionante da tradução. Se existem traços do texto de partida que são mantidos ou reconstruídos no texto de chegada, é porque lhes é atribuída importância do ponto de vista do receptor (Toury, 1995: 12). Para Toury, o contexto sociocultural em que a tradução se enquadra é o da cultura de chegada, razão pela qual, o texto traduzido deve ser sempre analisado à luz dos constrangimentos e influências que esse contexto exerce (Rosa, 2004: 40).

Os esforços de Toury concentram-se, pois, na descrição e na explicação de tudo o que seja considerado tradução na cultura de chegada: “all utterances which are presented or regarded as such within the target culture, on no matter what grounds” (Toury, 1995: 32). Segundo Rosa (2004: 41), a tradução como objecto de estudo configura-se de três modos: como produto (“consoante a análise se centre nas características próprias dos textos traduzidos”), como processo (“estudo do processo ou actividade de tradução”) e como função (“função que estes textos desempenham e na influência que exercem no contexto sociocultural determinado da cultura de chegada”).

Tratando-se a tradução de um fenómeno enquadrado num contexto social, torna-se necessário determinar os constrangimentos socioculturais que condicionam a tarefa do tradutor (Schaffner, 2010: s.p.).

Schaffner, no artigo “Norms of Translation” (2010), acrescenta que os tradutores optam por soluções específicas que julgam ser aquelas que os seus leitores esperam. Todas as suas opções inserem-se num determinado contexto histórico e social e não são feitas ao acaso. Por outras palavras, a tradução e as decisões tomadas no processo de tradução são regidas por normas, as quais determinam igualmente a relação entre o texto de partida e de chegada. Estas normas constituem, assim, um contínuo dinâmico de constrangimentos ao trabalho do tradutor. Ao investigador compete, então, estudar a tradução em cada cultura, as decisões do tradutor e os constrangimentos ao trabalho deste.

Segundo Toury (1995: 55), as normas consistem em ideias ou valores partilhados por uma comunidade e expressam o que é considerado um comportamento correcto e apropriado num dado momento. Nas palavras de Rosa (2004: 49), as normas são características da motivação de um conjunto de escolhas sistemáticas efectuadas pelos tradutores num determinado momento histórico. Existem normas mais fortes e outras mais fracas cuja força se vai alterando ao longo do tempo. Veja-se que, para Toury (1995: 55), as normas podem ser desrespeitadas e quebradas, embora isso não invalide a norma. Contudo, dependendo da força da norma em questão, o indivíduo poderá ser sujeito a sanções.

No caso concreto do “fansubbing”, tome-se como exemplo a norma que estipula que todo o discurso deve ser traduzido exceptuando o caso dos nomes próprios, topónimos, sufixos honoríficos, elementos dotados de significado especial para a intriga e elementos culturais. Aquando da tradução da série *One Piece*, o grupo Nakama-fansubs optou por não traduzir a palavra “nakama” (amigo, companheiro) argumentando que para além de ser esse o nome do grupo, a palavra continha um significado especial para a intriga. Esta opção valeu ao grupo uma onda de protestos, pois muitos consideram que a palavra “nakama” não possui qualquer valor particular para não ser traduzida. Pode assim afirmar-se que a Nakama-fansubs sobrepôs os seus desejos à norma e que o conflito que se seguiu ilustra a expectativa decorrente da norma.

Para Toury (1995: 54), em termos de força, as normas situam-se entre as regras (mais objectivas) e as idiossincrasias (mais subjectivas). As normas podem ganhar validade e força de tal maneira que se tornam regras. Contudo, também poderá suceder o oposto. Toury refere que estas mudanças de força e validade estão ligadas ao estatuto que a norma ocupa em determinada sociedade. Por sua vez, Hermans no artigo “Norms and the Determination of Translation: A Theoretical Framework” (1996: 32) considera a regra mais forte do que a norma, sendo muitas vezes institucionalizada e imposta por uma autoridade, o que implica sanções mais pesadas. Por outro lado, a idiossincrasia possui menor força sancionatória.

No artigo “Norms” (1997: 190), Baker defende que as normas se encontram no nível intermédio entre a competência (“competence is the level of description which allows the theorist to list the inventory of options that are available to the translators in a given context”) e o desempenho do tradutor (“concerns the subset of options that translators actually select in real life”). Neste sentido, as normas são opções que os tradutores num determinado contexto sociocultural seleccionam regulamente (Baker, 1997: 190). Estas decisões não são tomadas aleatoriamente mas antes de acordo com o que é ou não considerado aceitável numa determinada comunidade. São, portanto, constrangimentos que limitam o comportamento tradutório e o tornam mais previsível.

Há ainda que distinguir regularidades de comportamento de normas. Toury (1995: 55) explica que as regularidades consistem em comportamentos repetidos e regulares, observáveis nos textos. Como tal, são a principal fonte de estudo das normas. É a identificação destas regularidades presentes na tradução que permitirá ao investigador extrair as normas (Schaffner, 2010: s.p.). Rosa (2010: s.p.) acrescenta que aos EDT cabe exactamente a função de entender e explicar estas regularidades: “The identification of relations of sequence, correlation or cause between profile and context variables is also carried out with the purpose of producing more refined formulations of probabilistic theoretical laws, capable of predicting what translation may be under a given set of circumstances”.

Toury (1995: 65) afirma que as regularidades podem ser identificadas tanto em fontes textuais como extratextuais. Por fontes textuais entenda-se os textos traduzidos e por fontes extratextuais, por exemplo, críticas, prefácios, notas de tradução, livros prescritivos e códigos de conduta que reforçam o valor das normas.

As normas distinguem-se, igualmente, das formulações explícitas pois não se encontram sob a forma escrita. Contudo, Toury (1995: 55) adverte que as formulações verbais reflectem a consciência das normas e da sua respectiva força.

Segundo Toury (1995: 56) existem três tipos de normas: 1) as normas preliminares, 2) as normas iniciais e 3) as normas operacionais.

1: Normas preliminares

As normas preliminares prendem-se com a existência de uma política de tradução e com a preferência pela tradução directa ou pela indirecta. Em primeiro lugar, por política de tradução entenda-se as motivações que levam à escolha dos textos de partida. Quanto ao “fansubbing” já foi abordado que os grupos apresentam diferentes motivações: por diversão, pelo gosto pelas línguas de trabalho, pela tradução e legendagem, pela série em questão, por procura de reconhecimento, pela comunidade ou pelo gosto pela rivalidade entre grupos.

Relativamente à escolha entre tradução directa ou indirecta no “fansubbing” assiste-se com cada vez mais frequência ao aparecimento de grupos que não traduzem directamente do japonês. Na sua grande maioria são grupos cuja língua de chegada é o espanhol ou o português europeu e que traduzem com recurso ao inglês como língua mediadora.

Relativamente aos grupos cuja língua de chegada é o inglês, a tradução indirecta não é tolerada, sendo rejeitada pela comunidade. E mesmo os grupos que usam o inglês como língua intermediária não têm por hábito referir que o fazem.

Afirmar que um grupo faz traduções indirectas pode tornar-se mesmo ofensivo. Veja-se o exemplo do grupo Aoi-Anime que colocou no seu “site” o seguinte comentário em inglês e em japonês:

And to those who are accusing us of translating this series from Chinese to English, Quit tooting your own horns over the web and grow up!

おい～おい～おい～ 中国語かよ (> □ <)ノ (笑)?! ふざけないでくれる? 俺たちの日本語の能力を責める前に、自分の足りなさを自覚しなさい。まあいいか。。。 お前の意見は最初からどうでもよかった。 しゃんなろ——!(笑)

(Aoi-Anime in: <http://www.aoi-anime.info/?p=41> (acedido em 12/04/2011))

(Olha!Olha!Olha! Chinês?! (LOL) Querem parar de gozar connosco? Antes de dizerem mal da nossa capacidade de entender japonês, tenham consciência das vossas fraquezas. Queremos lá saber... Desde o princípio que não queremos saber da vossa opinião para nada. “Shannaro”!!! (LOL)¹⁹ (tradução nossa do japonês)

Após o lançamento das primeiras traduções e legendagens dos episódios da série *Hakuouki*, o grupo AOI-Anime começou a receber “emails” de descontentamento relativos à tradução, alguns deles acusando mesmo aquele grupo de traduzir com recurso ao chinês como língua intermediária. A tradução mediada de “anime” tem vindo a tornar-se prática comum e gera controvérsia na comunidade pois acredita-se que origina textos de chegada em inglês pouco fluentes e em alguns casos agramaticais. Acredita-se ainda que tradutores que não traduzem directamente do japonês jamais poderão ser bons mediadores interculturais pois não dominam nem a língua nem conhecem profundamente a cultura japonesa. Deste exemplo, depreende-se que a norma preliminar em “fansubbing” valoriza a tradução directa do japonês.

Em resposta aos “emails”, o grupo colocou no seu “site” o comentário acima citado. A primeira parte encontra-se escrita em inglês e a segunda parte, em japonês, foi escrita em tom de provocação. O mais curioso, é que o comentário em japonês não é fluente, o que demonstra ter sido escrito por uma pessoa que não domina a língua japonesa.

¹⁹ “Shannaro” é uma expressão inventada a que a personagem Sakura da “anime” *Naruto* recorre quando quer expressar entusiasmo ou irritação (in *Urban Dictionary*, <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Shannaro>, acedido em 18/07/2011).

2: Normas iniciais

As normas iniciais prendem-se com a opção do tradutor em traduzir em função das normas da cultura de partida, ou seja, em adequação ou traduzir de acordo com as normas da cultura de chegada, em aceitabilidade.

Como já foi abordado anteriormente, o “fansubbing” surgiu devido ao descontentamento com o tipo de tradução domesticante (Venutti, 1995: 20) ou em aceitabilidade (Toury, 1995: 57) praticado pelas distribuidoras norte-americanas, pois a expectativa do público de animação japonesa era a de uma tradução que reflectisse, o mais possível, os traços da cultura nipónica. O produto “fansub” é, por definição, traduzido em adequação. É por este motivo que Díaz Cintas e Sánchez (2006: 46) afirmam que os consumidores deste tipo de produto estão mais expostos a idiossincrasias culturais estrangeiras do que outros espectadores.

3: Normas operacionais

Por último, as normas operacionais dizem respeito às decisões tomadas no acto de tradução. Dividem-se em dois tipos: as normas matriciais que estão relacionadas com a distribuição e extensão da tradução e a segmentação do texto e, por último, as normas linguístico-textuais que compreendem a selecção do material textual (sintáctico, lexical, entre outros) a incluir no texto de chegada.

Num estudo descritivo e retrospectivo como este, o objectivo será partir de regularidades dos textos de chegada contidas no sub-*corpus* translato e reconstituir estratégias de tradução a fim de inferir possíveis normas tradutórias do contexto de chegada.

Até ao momento, apresentaram-se as normas como constrangimentos do processo tradutório e as regularidades como evidência textual das normas. De seguida, apresenta-se o conceito de estratégia tradutória, fundamental para a classificação das principais regularidades a descrever.

2.6. Estratégias de tradução (Chesterman, 1997)

Segundo Chesterman, na obra *Memes of Translation – The Spread of Ideas in Translation Theory* (1997: 88), o uso de estratégias é a forma encontrada pelos tradutores para respeitar as normas e para poder atingir uma tradução satisfatória. Caracterizam-se por serem comportamentos linguístico-textuais, isto é, operações levadas a cabo durante a formulação do texto de chegada e que caracterizam a relação existente entre o texto de partida e o texto de chegada (Chesterman, 1997: 89). As estratégias são formas explícitas de manipulação textual usadas, na maioria das vezes, de forma consciente pelos tradutores. O tradutor encontra-se restringido pelas expectativas dos leitores, dos clientes e pelo clima político e cultural da altura da tradução, razão pela qual, não quererá violar as normas desta cultura de chegada (Chesterman, 1997: 113).

Como foi referido anteriormente, o público do “fansubbing” possui expectativas muito concretas em relação à tradução: procura uma tradução em adequação ou estrangeirizante. A escolha de estratégias dos tradutores “fansubber” é, por isso, ajustada ao tipo de tradução de forma a obedecer às expectativas e às normas vigentes da comunidade.

Chesterman (1997: 92) estabelece uma distinção entre estratégias de compreensão e estratégias de produção. Em primeiro lugar, as estratégias de compreensão estão relacionadas com a análise do texto de partida e com a natureza da tradução, ou seja, com as normas iniciais. Quer isto dizer que compreendem a escolha do tradutor entre uma tradução em adequação ou em aceitabilidade, a relação entre o texto de partida e de chegada, o conceito de tradução na cultura de chegada, os constrangimentos existentes, entre outros.

Em segundo lugar, as estratégias de produção estão relacionadas com as normas operacionais, isto é, com a maneira como o tradutor manipula o material linguístico de modo a produzir um texto de chegada valorizado pela cultura de chegada. Chesterman (1997: 92-112) menciona que estas estratégias podem ser divididas em três subcategorias: as estratégias sintáticas, que manipulam a forma; as estratégias

semânticas, que manipulam o sentido; e, por último, as estratégias pragmáticas, que manipulam a mensagem.

2.6.1. Estratégias de produção (Chesterman, 1997)

Para os objectivos deste trabalho, torna-se pertinente abordar com mais pormenor o elenco de estratégias de produção proposto por Chesterman (1997: 94), que se apresenta de seguida:

Estratégias sintácticas

G1: Tradução Literal: constitui a tradução mais próxima possível do texto de partida, sem descurar a gramaticalidade;

G2: Empréstimo, decalque: consiste no empréstimo de itens ou sintagmas ou da tradução literal dos mesmos;

G3: Transposição: constitui a mudança de classe de palavras (por exemplo, de nome para verbo ou de adjectivo para advérbio);

G4: Mudança de tipo e organização de unidade: ocorre quando uma unidade do texto de partida é traduzida para uma unidade diferente no texto de chegada (por exemplo, uma frase é traduzida em duas);

G5: Mudança de estrutura sintagmática: corresponde a mudanças internas ao nível do sintagma (por exemplo, no modo verbal, na pessoa ou no número e género dos nomes);

G6: Mudança de estrutura oracional: corresponde a mudanças nos constituintes da oração (por exemplo, na ordem SVO, mudanças de voz activa para voz passiva, entre outras);

G7: Mudança de estrutura frásica: corresponde a mudanças entre a oração principal e subordinadas;

G8: Mudança de elos coesivos: a mudança de elos coesivos afecta as referências intratextuais, as elipses, as substituições, as pronominalizações, as repetições, o uso de conectores, entre outros;

G9: Mudança de nível: O modo de expressão de um item muda de um nível (fonológico, morfológico, sintáctico e lexical) para outro;

G10: Alteração de padrões de repetição e rítmicos: é a estratégia usada para traduzir esquemas retóricos como paralelismos, repetições, aliteraões e métrica. O tradutor possui quatro hipóteses: 1) preserva o esquema no texto de chegada, dentro do possível; 2) altera o esquema no texto de chegada, escolhendo outro com uma função semelhante; 3) abandona o esquema e não se oferece nada no texto de chegada; 4) introduz um esquema retórico no texto de chegada apesar de não existir nenhum no texto de partida.

Estratégias semânticas

S1: Sinonímia: selecção de um sinónimo ou quase sinónimo;

S2: Antonímia: selecção de um antónimo combinado com um elemento de negação;

S3: Hiponímia/Hiperonímia: corresponde a mudanças nas relações de hiponímia e hiperonímia. O tradutor tem à disposição três opções: 1) tradução de um hiperónimo (mais geral) por um hipónimo (mais particular); 2) tradução de um hipónimo por um hiperónimo; 3) tradução de um hipónimo por um hipónimo correspondente;

S4: Opostos: pares de estruturas verbais que expressam a mesma ideia mas de pontos de vista contrários, por exemplo, os verbos “comprar” e “vender”;

S5: Mudança de grau de abstracção: corresponde a mudanças no grau de abstracção que poderão ir do mais abstracto para o mais concreto ou do mais concreto para o mais abstracto;

S6: Mudança da distribuição de elementos: corresponde a mudanças na distribuição dos componentes semânticos. As mudanças podem ocorrer em expansão (mais itens, “diluição” do texto) ou em compressão (menos itens, texto mais “denso”);

S7: Mudança de ênfase: corresponde à adição, à redução ou a alterações na ênfase ou no foco temático;

S8: Paráfrase: a adopção desta estratégia resulta num texto de chegada distante do texto de partida, que em alguns casos até nem é traduzido. O texto de chegada é, assim, uma versão livre que descarta os componentes semânticos ao nível do lexema em favor do sentido pragmático de outra unidade, como por exemplo, uma oração;

S9: Mudança de tropo: esta estratégia aplica-se à tradução de tropos retóricos ou figuras de estilo. Por exemplo: 1) a metáfora do texto de partida é mantida como metáfora no texto de chegada (neste caso, i) são idênticas semanticamente, ii) não são idênticas semanticamente ou iii) não estão relacionadas lexicalmente, pois a imagem é diferente); 2) a metáfora do texto de partida é traduzida por outra diferente no texto de chegada; 3) a metáfora é abandonada e não se oferece nada no texto de chegada; 4) introduz-se uma metáfora no texto de chegada apesar de não existir nenhuma no texto de partida;

S10: Outras mudanças semânticas: inclui mudanças de vários tipos (por exemplo, mudanças de sentido físico ou mudanças deícticas).

Estratégias pragmáticas

PR1: Filtro cultural: consiste ou na domesticação de itens da cultura de partida, que são substituídos por equivalentes na cultura de chegada; ou no empréstimo de itens culturais, ou seja, na estrangeirização;

PR2: Mudança de grau de explicitação/implicação: compreende mudanças na ordem da explicitação (explicitar elementos implícitos no texto de partida) e da implicação (o tradutor espera que os leitores infiram e deixa alguns elementos da mensagem implícitos);

PR3: Mudança de informação: consiste na adição de informação não presente no texto de partida e na omissão de informação que o tradutor considera desnecessária e que não pode ser inferida pelo leitor;

PR4: Mudança interpessoal: corresponde a alterações no estilo, no grau de formalidade, de emotividade e do léxico técnico, ou seja, todas as mudanças que estejam relacionadas com a dicotomia texto/autor e leitor;

PR5: Mudança locutória: consiste nas mudanças de actos de fala, do modo verbal, do uso de exclamações, interrogações retóricas e mudanças do discurso directo para indirecto;

PR6: Mudança de coerência: consiste na mudança da organização lógica da informação no texto;

PR7: Tradução parcial: corresponde qualquer tipo de tradução parcial, por exemplo, à tradução resumida, à transcrição, à tradução de sons, entre outras;

PR8: Mudança de visibilidade de autoria: corresponde à intrusão do tradutor através da elaboração de notas de rodapé e de tradução, comentários, explicações ou glossários;

PR9: Transedição: consiste na reescrita, por parte do tradutor, de um texto de partida incorrecto ou mal escrito;

PR10: Outras mudanças pragmáticas: mudanças que se prendem com o *layout* do texto, a escolha de variedade dialectal, entre outras.

2.6.2. Estratégias de tradução audiovisual de referentes culturais (Díaz Cintas, 2003)

Um dos aspectos mais complexos para qualquer tradutor centra-se nos referentes culturais. Se existem situações em que as referências extralinguísticas não são tão óbvias para o público de chegada como para o público de partida, noutras existem mesmo determinados conceitos que nem sequer existem na cultura de chegada (Díaz Cintas, 2003: 246). Estes casos são de difícil solução mas cabe ao tradutor escolher a estratégia que melhor se adapte ao problema. Na obra *Teoría y práctica de la subtitulación Inglés-Español* (2003: 246), Díaz Cintas indica que as soluções dependerão em grande parte do referente cultural em si, do contexto, da natureza do programa, das características da modalidade e do próprio tradutor.

Partindo do modelo dos autores Vinay e Darbelnet na obra *Comparative Stylistics of French and English* (1995), Díaz Cintas (2003: 246) elabora uma lista de estratégias dirigidas especificamente à tradução de referentes culturais em Tradução Audiovisual que se divide em processos de tradução directa e processos de tradução oblíqua.

De seguida, elabora-se uma breve exposição das estratégias referidas por este autor.

Processos de tradução directa

a) Empréstimo: consiste na incorporação no texto de chegada de palavras ou locuções estrangeiras que têm a mesma forma e significado que na língua de partida;

b) Decalque: consiste em tomar emprestado o conceito e o sintagma mas traduzindo literalmente os elementos que o compõem.

Processos de tradução oblíqua

a) Explicitação: consiste na substituição do referente do texto de partida por outra palavra da língua de chegada que explicita a natureza do mesmo;

b) Transposição cultural: ocorre quando o tradutor produz uma tradução em aceitabilidade por considerar que o referente pertence a uma realidade demasiado distante do público de chegada;

c) Substituição: consiste na substituição de uma palavra ortograficamente longa por uma palavra sinónima mais breve;

d) Recriação lexical: consiste na criação de palavras ou expressões no texto de chegada quando estas existem no texto de partida;

e) Compensação: após uma tradução em que não foi possível expressar todo o valor conotativo de um referente, o tradutor compensa o leitor numa tradução seguinte através do recurso a uma palavra mais concreta na língua de chegada que explicita o termo em questão;

f) Omissão: consiste na omissão de material linguístico;

g) Adição: consiste na adição de material linguístico para explicitar um referente obscuro.

Após a apresentação do conceito de estratégia de tradução e da abordagem aos autores Chesterman (1997) e Díaz Cintas (2003), a secção que se segue introduz a classificação de estratégias relevantes para o *corpus*.

2.6.3. Metodologia de análise

Nesta secção começa-se por recordar a hipótese que orienta este estudo, prosseguindo-se com a apresentação da classificação de estratégias de tradução, relacionadas com as duas normas iniciais de tradução, que nos propomos estudar neste *corpus*, e termina-se

referindo brevemente os diferentes passos seguidos pela análise, classificação e quantificação de estratégias de tradução.

Como já foi abordado, o “fansubbing” foi motivado pelo descontentamento dos fãs norte-americanos relativamente à qualidade da dobragem e às traduções domesticantes praticadas em “anime” pelos distribuidores dos Estados Unidos. Recordando as palavras de Pérez González (2006: 260) relativas ao fenómeno de “fansubbing”: “was born to provide fellow fans worldwide with the fullest and most authentic experience of anime action and the Japanese culture which embeds it.” Por conseguinte, os fãs aperceberam-se que apenas poderiam ser eles próprios a traduzir de acordo com a expectativa da comunidade “anime” do seu país que é, como afirmam, um texto de chegada cuja tradução é, sempre que possível, estrangeirizante.

Assim, relativamente ao *corpus* em análise, o objectivo deste estudo consistirá em testar a seguinte hipótese:

Hipótese: a tradução para “fansubbing” em inglês revela uma norma inicial de adequação.

Atendendo ao elenco de estratégias apresentadas anteriormente e aos objectivos deste estudo, optou-se por não incluir estratégias sintácticas, à excepção da tradução literal, do empréstimo e do decalque. Isto deve-se a questões de ordem tipológica. Sendo a língua japonesa de tipo SOV e a inglesa de tipo SVO, é praticamente inevitável ocorrerem mudanças sintácticas, razão pela qual este estudo não focou essa classe de estratégias.

As estratégias escolhidas foram, de seguida, reagrupadas em duas categorias:

- Estratégias geradoras de tradução em adequação, ou seja, que contribuem para uma tradução produzida em função dos conhecimentos do espectador do texto audiovisual de partida;
- Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade, ou seja, que contribuem para uma tradução produzida em função dos conhecimentos do espectador da cultura de chegada.

Num primeiro momento, o *corpus* analisado globalmente à luz destas duas categorias permite verificar se a tradução é maioritariamente elaborada em adequação ou em

aceitabilidade. Num segundo momento, os resultados analisados por grupo serão relacionados com as classificações que os fãs atribuem a cada grupo permitindo, assim, identificar qual o modelo de tradução preferido pelo público e qual o grupo que poderá ser mais representativo da norma inicial de “fansubbing” em inglês.

O conjunto de estratégias abaixo apresentado foi escolhido em função da sua relevância para este trabalho, pelo que só é aplicável a este *corpus*.

Norma inicial (Toury, 1995)	Díaz Cintas (2003)	Chesterman (1997)	Classificação adoptada
Adequação		G1: Tradução Literal	1) Tradução Literal
	Empréstimo	G2: Empréstimo	2) Empréstimo
	Omissão	PR3: Mudança de informação: omissão	3) Omissão
Aceitabilidade	Decalque	G2: Decalque	4) Decalque
		S7: Mudança de ênfase	5) Mudança de ênfase
	Transposição cultural	PR1: Filtro Cultural: domesticação	6) Transposição cultural
	Explicitação	PR2: Mudança de grau de explicitação: incremento	7) Explicitação
	Adição	PR3: Mudança de informação: adição	8) Adição
		PR4: Mudança interpessoal	9) Mudança interpessoal
		PR8: Mudança de visibilidade de autoria	10) Mudança de visibilidade de autoria

Figura 25: Classificação de estratégias relevantes para o *corpus*

De seguida, apresenta-se a selecção de estratégias relevantes para o *corpus* com recurso a exemplos ilustrativos. Devido à complexidade da tradução, a cada exemplo apresentado pode corresponder mais do que uma estratégia. Porém, cada exemplo que se segue foi escolhido para ilustrar apenas a estratégia referida. As traduções para japonês sugeridas tentam ser tão literais quanto possível.

Estratégias geradoras de tradução em adequação

1) Tradução literal

Constitui a tradução mais próxima possível do texto de partida.

Exemplo A

A1) 新八、何か異常あったか。	Texto de partida japonês
A2) Shinpachi, did anything strange happen?	Tradução nossa
A3) Shinpachi, did anything strange happen?	Texto de chegada Kesenai

Neste exemplo, “Shinpachi” é um nome próprio, pelo que não foi traduzido.

2) Empréstimo

A presença deliberada na tradução de itens opacos do texto de partida implica que o tradutor pressuponha que o espectador de chegada possui conhecimentos semelhantes aos do espectador de partida.

Neste trabalho, não foi considerada a estratégia PR1: Filtro Cultural: estrangeirização pois o próprio Andrew Chesterman (1997: 108) equaciona a estrangeirização com o empréstimo e a transferência directa (decalque).²⁰

Não querendo, portanto, aprofundar esta questão tipológica, optou-se por relacionar as estratégias tradutórias com as normas iniciais propostas por Toury (1995).

²⁰ “The opposite procedure [PR1: Cultural Filtering: naturalization, domestication or adaptation], whereby such items are not adapted in this way but e.g. borrowed or transferred directly, is thus exoticization, foreignization or estrangement” (Chesterman, 1997: 108).

Exemplo B

B1) <u>新撰組</u> か、ご苦労であった。	Texto de partida japonês
B2) <u>Newly Selected Corps</u> , good work.	Tradução nossa
B3) <u>Shinsengumi</u> , well done.	Texto de chegada Kesenai

(sublinhado nosso)

Apesar de o nome “Shinsengumi” se poder traduzir em inglês por “Newly Selected Corps”, o tradutor preferiu manter o termo original. Existe, de facto, muita ficção baseada neste grupo especial da polícia de Quioto, pelo que o tradutor considerou que “Shinsengumi” é já do conhecimento dos espectadores.

Exemplo C

C1) よう千鶴 <u>ちゃん</u> 、親父さんのこと何か分かったか?	Texto de partida japonês
C2) Hey, <u>little Chizuru</u> , did you find something about your father?	Tradução nossa
C3) Hey, Chizuru <u>-chan</u> , have you learned anything about your father?	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Em japonês, os sufixos honoríficos usam-se após o nome e a sua função é a de posicionar socialmente as personagens. Neste caso, o sufixo “-chan” é usado como diminutivo, como uma forma carinhosa de tratar a personagem principal feminina, Chizuru. Em inglês poderá corresponder a “miss”, “dear” ou “little”. Tratando-se de um elemento de caracterização social da língua japonesa, o tradutor presumiu que os espectadores já têm conhecimento prévio do valor destas formas. Terá sido por esta razão, que o sufixo honorífico foi mantido no texto de chegada sem qualquer nota de tradutor.

3) Omissão

A omissão ocorre quando o tradutor julga que é desnecessário manter no texto de chegada uma informação presente no texto de partida, presumindo que é conhecida pelo espectador da cultura de chegada.

Exemplo D

D1) 平家物語 っ て 言う <u>軍記</u> も の の <u>冒頭</u> だ。	Texto de partida japonês
D2) It's the <u>opening</u> passage of a <u>military</u> poem called "The Tale of The Heike".	Tradução nossa
D3) That was a passage from the Heike Monogatari.	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Em legendagem, o tradutor encontra-se limitado por vários constrangimentos, por exemplo, o ritmo de produção oral ou a relação entre a velocidade de leitura e o número de caracteres por segundo. Surge, assim, a necessidade de condensação pois o objectivo da legendagem é alcançar a maior legibilidade possível do texto da legenda, de modo a libertar a atenção do espectador para a totalidade da peça (Rosa: 2009). No exemplo acima citado, a omissão efectuada pelo tradutor não permite ao espectador perceber que a personagem citou os versos de abertura de um poema dedicado a feitos militares.

Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade

4) Decalque

O tradutor recorre ao decalque para traduzir de forma literal um termo ou sintagma que considera opaco para o espectador. Nos textos de chegada, ocorreram também instâncias mistas em que um sintagma é traduzido por empréstimo e decalque.

Exemplo E

E1) これが、後に <u>禁門の変</u> と呼ばれる京の都中を巻き込む激しい戦いの始まりだった。	Texto de partida japonês
E2) This was the beginning of what was later known as <u>“The Forbidden Gates Rebellion”</u> , a fierce battle that involved the whole town of Kyoto.	Tradução nossa
E3) This was the beginning of what was later known as <u>“The Forbidden Gates Incident”</u> , a fierce fight that would involve the center of the capital.	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Neste exemplo, tratando-se “Kinmon no Hen” (em inglês, “The Forbidden Gates Rebellion/Incident”) de um acontecimento da história japonesa, o tradutor considerou que seria desconhecido do espectador da cultura de chegada, pelo que optou pelo decalque do nome da rebelião de clãs rivais ocorrida a 20 de Agosto de 1864 junto aos portões do Palácio Imperial, em Quioto.

Exemplo F

F1) <u>石田散薬</u> か。	Texto de partida japonês
F2) <u>Ishida’s powdered medicine?</u>	Tradução nossa
F3) <u>Ishida's powdered medicine?</u>	Texto de chegada Kesenai

(sublinhado nosso)

Em primeiro lugar, neste exemplo ocorre uma instância de empréstimo, “Ishida” que corresponde ao nome do fabricante do medicamento em questão. Em segundo lugar, o tradutor recorre ao decalque para traduzir o segmento que corresponde a “powdered medicine”, pois sem essa informação o espectador não conseguiria identificar o referente.

5) Mudança de ênfase

Tendo em conta que o público do “fansubbing” é maioritariamente constituído por adolescentes e que os próprios tradutores são também jovens, esta estratégia é aplicada como forma de aproximar o texto de chegada ao discurso coloquial dos adolescentes norte-americanos.

Exemplo G

G1) それにしても <u>おせいな</u> 、所司代たちは。	Texto de partida japonês
G2) Even so, the government officials are <u>late</u> .	Tradução nossa
G3) The Shoshidai are <u>really</u> taking their <u>sweet</u> time.	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Este exemplo apresenta uma dupla adição de ênfase graças ao recurso às palavras “really” e “sweet”, mostrando que os funcionários do governo estão a levar muito tempo a chegar.

Exemplo H

H1) まあ、 <u>特別</u> っちゃー <u>特別</u> だな。	Texto de partida japonês
H2) Well, actually (the medicine) it's <u>special</u> .	Tradução nossa
H3) It's " <u>special</u> " in its own way.	Texto de chegada Dattebayo

(sublinhado nosso)

O recurso às aspas é frequente entre os jovens quer seja na escrita, quer até mesmo na oralidade. No diálogo entre adolescentes é comum estes sinalizarem as aspas movimentando para cima e para baixo, em forma de “V”, os dedos indicadores e médios das duas mãos. Por vezes, o uso das aspas pode até conferir um tom irónico à conversa.

6) Transposição cultural

Esta estratégia permite manipular o texto de partida e substituir o referente da cultura de partida por outro da cultura de chegada.

Exemplo I

I1) 池田屋に居た <u>尊皇攘夷の過激派浪士</u> 二十数名の内、新撰組は七名を討ち取り、四名に手傷を負わせた。	Texto de partida japonês
I2) Out of the twenty <u>“Revere the Emperor, Expel the Barbarians”</u> extremist masterless <u>samurai</u> who were in Ikedaya, the Newly Selected Corps killed seven and injured four.	Tradução nossa
I3) Out of the twenty <u>anti-foreigner extremists</u> at the Ikedaya, the Shinsengumi arrested seven. Four were wounded in battle.	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Tendo em conta que muito dos seguidores da filosofia “Sonnou Joui” (também traduzido por “Revere the Emperor, Expel the Barbarians”) eram samurais extremistas que não trabalhavam para nenhum senhor feudal e que desejavam expulsar os estrangeiros do Japão, o tradutor transpôs o referente japonês, optando por outro mais familiar para o espectador.

7) Explicitação

O tradutor recorre à explicitação quando pressupõe que está a traduzir conceitos desconhecidos pelo espectador da cultura de chegada, e assim torna explícito o que no texto de partida é só implícito.

Exemplo J

J1) この想いは <u>十六夜</u> に	Texto de partida japonês
J2) Let these feelings into the <u>moon on the 16th day</u>	Tradução nossa
J3) To cast the feelings into the night as the <u>full moon</u> wanes	Texto de chegada Dattebayo

(sublinhado nosso)

Em japonês, a cada dia lunar corresponde um nome específico. Sabendo que o “décimo sexto dia do mês” corresponde à presença da lua cheia no céu, este grupo optou por explicitar tratar-se de uma noite de lua cheia.

8) Adição

Com recurso à adição, o tradutor acrescenta informação que não está presente no texto de partida e sem a qual o espectador não conseguiria entender a narrativa. O tradutor pressupõe, portanto, que o espectador não possui o mesmo nível de conhecimentos que o do espectador do texto de partida.

Exemplo K

K1) 元治元年六月	Texto de partida japonês
K2) Genji, First Year, June	Tradução nossa
K3) JUNE, FIRST YEAR OF THE GENJI <u>ERA, 1864</u>	Texto de chegada Kesenai

(sublinhado nosso)

Neste exemplo, ocorre uma dupla adição. O tradutor adicionou a informação de que “Genji” se trata de uma era japonesa e adicionou a data à qual corresponde este período.

9) Mudança interpessoal

Estas mudanças ocorrem ao nível da emotividade e do registo do discurso.

Exemplo L

L1) くそ僕は 僕はまだ戦える。	Texto de partida japonês
L2) <u>Damn</u> , I... I can still fight...	Tradução nossa
L3) <u>Shit</u> , I...I can still fight....	Texto de chegada Wasurenai-Aoi

(sublinhado nosso)

Quanto à definição destas palavras, o *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus* indica que a palavra “shit” tem uma carga ofensiva e insultuosa. Por sua vez, a palavra “damn” constitui uma expressão de raiva.²¹ Assim, neste exemplo, o tradutor intensificou o registo ao optar por um termo mais ofensivo. Isto também se poderá dever ao facto de os espectadores serem jovens e de a utilização de palavras ofensivas ser frequente no discurso oral.

10) Mudança de visibilidade de autoria

No *corpus* registaram-se três casos de notas de tradutor. Ao introduzir estas notas explicativas no ecrã, o tradutor torna-se visível. Para além das notas de tradutor já citadas nas figuras 16 e 17, apresenta-se a terceira nota de tradutor ainda não mencionada.

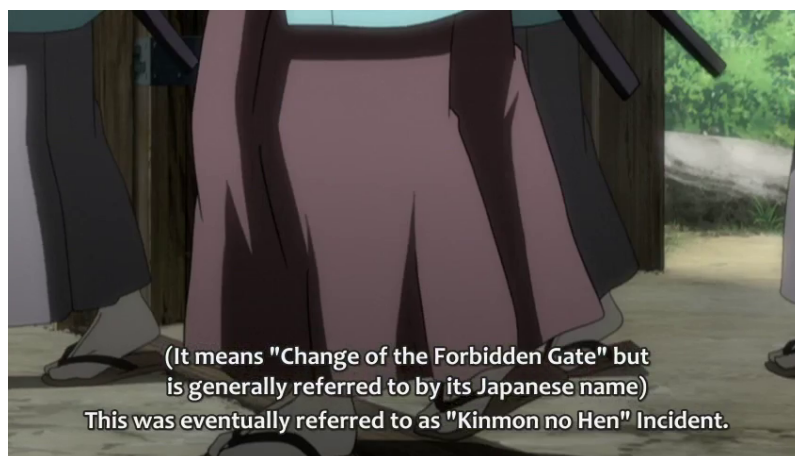


Figura 26: Exemplo de nota de tradutor retirado do texto de chegada Dattebayo

²¹ Definição de “shit” em *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*: http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/shit_1?q=shit (acedido em 14/09/2011) e definição de “damn” http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/damn_1?q=damn (acedido em 14/09/2011).

As notas de tradutor surgem normalmente associadas a empréstimos que ocorrem numa legenda. Neste exemplo, surge na legenda o empréstimo “Kinmon no Hen” sobre o qual é acrescentada alguma informação na legenda de nota de tradutor, que neste caso se situa nas linhas imediatamente acima da legenda onde surge o empréstimo. Apesar de, ao elaborar uma nota de tradutor, ter optado por uma norma inicial de aceitabilidade, o tradutor mantém o empréstimo na legenda e, por conseguinte, opta também por uma norma inicial de adequação. Este misto de normas ocorre devido ao que o tradutor considera ser a expectativa do espectador, ou seja, o tradutor entende que dele se espera que exerça um papel educativo e partilhe termos e informação que julga serem interessantes e úteis para os espectadores.

Em suma, na análise deste *corpus* audiovisual identificaram-se as estratégias de tradução aplicadas em cada legenda, a partir de uma análise comparativa da legenda e do segmento correspondente do texto de partida, de modo a identificar e reconstituir regularidades dos textos de chegada a fim de inferir as normas iniciais que possam ter estado na sua origem.

Neste momento, importa recordar os moldes em que o *corpus* foi organizado. Em primeiro lugar, procedeu-se à extracção dos textos de partida e de chegada e à sua segmentação em legendas seguindo a divisão de cada texto de chegada; em segundo lugar, foram criadas três tabelas paralelas com o texto de partida e os textos de chegada segmentados e alinhados ao nível da legenda.

Uma vez criado o sistema de classificação de estratégias relevantes para o *corpus*, que se acabou de apresentar, procedeu-se então à classificação e contabilização de estratégias. De maneira a quantificar o número de cada estratégia de tradução evidenciada pelos textos de chegada seleccionados para o *corpus*, procedeu-se a uma análise bidireccional nos seguintes moldes:

- a) Identificação e quantificação de estratégias para cada par constituído pela legenda e correspondente texto de partida. Para esta identificação e quantificação, teve-se em conta que a cada legenda pode corresponder mais do que uma estratégia e que uma estratégia pode ocorrer várias vezes na mesma legenda.

- b) Quantificação dos dados e contabilização dos valores relativos e absolutos da sua frequência nas três tabelas paralelas com o texto de partida e os textos de chegada segmentados e alinhados ao nível da legenda.

Por conseguinte, criou-se um *corpus* paralelo e alinhado, constituído por dois sub-*corpora* (translato e não translato). Este *corpus* foi organizado em três tabelas com o texto de partida e de chegada, procedeu-se à classificação das estratégias de tradução em cada legenda e foram calculados os valores relativos e absolutos da frequência de cada estratégia. Partindo das propostas de Chesterman (1997) e de Díaz Cintas (2003), e conjugando-as com as propostas teóricas de Toury (1995), agruparam-se as estratégias em duas categorias: estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade. Esta divisão permitiu verificar se a tradução terá sido maioritariamente elaborada em adequação ou em aceitabilidade. Como acima referido, os resultados da análise foram ainda relacionados com a avaliação dos grupos, feita por utilizadores do “site” *AniDB.net*, o que permitiu tentar retirar conclusões acerca da norma inicial e das estratégias preferidas pelos fãs de “fansubbing” em inglês.

Neste capítulo apresentou-se o *corpus* elaborado para este estudo. Foram definidos critérios de selecção dos textos a analisar, a dimensão do *corpus* e as características deste. De seguida, introduziu-se o conceito de norma e o conceito de estratégia de tradução, que enquadram teoricamente este estudo, e definiu-se a classificação de estratégias relevantes para o *corpus*. Por último, foi apresentada a metodologia de análise.

O capítulo seguinte apresenta o resultado da análise das regularidades e estratégias de tradução presentes nos três textos de chegada, relacionando-as com as normas iniciais de tradução. Os resultados obtidos são depois relacionados com a avaliação dos grupos para assim se retirarem conclusões acerca do modelo preferido pelos fãs, ou seja, o que se aproxima mais da norma.

Capítulo 3. Análise

Neste capítulo, apresentam-se, num primeiro momento, os resultados globais da análise com o objectivo de verificar qual a norma inicial em tradução para “fansubbing”, ou seja, se a tradução é maioritariamente elaborada em adequação ou em aceitabilidade. Num segundo momento, considera-se cada grupo em particular e relacionam-se os resultados obtidos com as avaliações feitas pelos utilizadores do “site” *AniDB.net*. Este procedimento tem como objectivo possibilitar a formulação de conclusões acerca do modelo preferido pelos fãs e, por conseguinte, verificar qual será o grupo que se aproxima mais da norma.

3.1. Análise global

A figura seguinte ilustra a frequência absoluta e relativa das estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade presentes no *corpus*.

	Dattebayo		Kesenai		Wasurenai-Aoi		Frequência absoluta global	Frequência relativa global
	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência absoluta	Frequência relativa	Frequência absoluta	Frequência relativa		
Estratégias geradoras de tradução em adequação	155	74%	196	73%	146	64%	497	70%
Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade	54	26%	72	27%	82	36%	208	30%

Figura 27: Frequência absoluta e relativa do número de estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade no *corpus*

Quantitativamente, o *corpus* apresenta uma frequência relativa de 70% de estratégias geradoras de tradução em adequação. Em relação aos grupos, Dattebayo é o que apresenta a maior frequência relativa de estratégias geradoras de tradução em adequação,

74%. Quanto às estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade, Wasurenai-Aoi foi o grupo que registou o resultado mais alto, 36%.

No capítulo anterior foi apresentada a seguinte hipótese:

A tradução para “fansubbing” em inglês revela uma norma inicial de adequação.

Neste *corpus* verifica-se que a tradução dos grupos é maioritariamente elaborada em adequação. Como já foi mencionado, o “fansubbing” surgiu na década de 1980 como a forma encontrada pelos fãs para responder à expectativa da comunidade “anime” norte-americana. Este tipo de tradução estrangeirizante, surgiu por oposição à domesticante praticada pelas distribuidoras. Pérez González (2006: 260) afirma que as “fansubs” surgiram com o seguinte objectivo: “to provide fellow fans worldwide with the fullest and most authentic experience of anime action and the Japanese culture which embeds it.” Dado que os tradutores para “fansubbing” são também consumidores de “anime” e de outros produtos de “fansubbing”, só estes sabem qual a forma de proporcionar aos fãs a acima citada “experiência autêntica de “anime” e da cultura japonesa”: através de uma tradução estrangeirizante que seja tão próxima quanto possível do texto e da cultura de partida.

Passando a uma análise por grupo, qualquer das traduções elaboradas pelos três grupos evidencia uma clara preferência por um tipo de tradução que valoriza uma norma inicial de adequação. Destes grupos, Dattebayo é o que mais recorre a estratégias geradoras de tradução em adequação, logo seguido por Kesenai. Recordando as avaliações feitas pelos utilizadores do “site” *AniDB.net*, Dattebayo apresenta uma pontuação de 6.82 valores e Kesenai apresenta o resultado mais elevado, 7.20 valores. Daqui se pode concluir que os fãs preferem traduções maioritariamente elaboradas em adequação e que valorizam os grupos que correspondem à sua expectativa. Todavia, os fãs não parecem desvalorizar as traduções elaboradas em aceitabilidade. Apesar de o grupo Wasurenai-Aoi surgir no *AniDB.net* logo abaixo de Kesenai, com 7.11 valores, é o grupo que apresenta o resultado mais alto de tradução elaborada em aceitabilidade. Embora os fãs demonstrem interesse pela cultura japonesa e possam eventualmente possuir alguns conhecimentos de japonês, há que ter em conta que se assistem a um programa legendado é porque não entendem a peça na íntegra. Os fãs valorizam, assim, um tradutor que tenha consciência do nível de conhecimentos do seu público e que sempre que considere necessário seja capaz de manipular o texto de partida em função dos

espectadores. Esta não será uma tarefa difícil dado que o próprio tradutor é também um jovem espectador de outros produtos de “fansubbing” e tem, por isso, consciência das limitações da maioria dos outros espectadores.

3.2. Análise particular

Nesta secção analisam-se os resultados das estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade de cada grupo em particular tendo em conta as avaliações dadas pelos utilizadores do *AniDb.net*, de forma a descobrir qual o modelo que mais agrada aos fãs, ou seja, o que mais se aproxima da norma.

Estratégias geradoras de tradução em adequação

Dattebayo

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Dattebayo.

Dattebayo: Estratégias geradoras de tradução em adequação	Frequência absoluta	Frequência relativa
Omissão	3	2%
Empréstimo	75	48%
Tradução literal	77	50%

Figura 28: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Dattebayo

Quantitativamente, a estratégia geradora de tradução em adequação mais recorrente em Dattebayo é a tradução literal, com 50%, seguida do empréstimo que regista 48% de instâncias.

Qualitativamente, o caso de Dattebayo é bastante curioso pois apesar de ter os resultados mais altos de tradução em adequação, é o grupo que possui a classificação

mais baixa, 6.82 valores. Comparativamente com os outros grupos, uma das razões que poderá explicar esta classificação poderá ter sido o baixo resultado da estratégia de tradução literal. Sabendo que o público de “fansubbing” possui alguns conhecimentos da língua japonesa e que usa os episódios como ferramenta de aprendizagem, consequentemente adoptar uma tradução que não seja maioritariamente literal poderá contrariar a expectativa dos fãs e ter um impacto negativo na avaliação do grupo. Uma outra razão poderá ser a relação entre a elevada percentagem de empréstimos e o baixo valor de tradução em aceitabilidade (26%). Dattebayo proporciona aos seus leitores um elevado número de empréstimos. Contudo, tratando-se de conceitos opacos para o espectador, este não vai conseguir entendê-los. Como já foi referido, o espectador espera não só que o tradutor mantenha conceitos japoneses na tradução mas que também seja capaz de, ao mesmo tempo, proporcionar alguma espécie de informação, caso julgue tratar-se de termos desconhecidos do espectador.

Kesenai

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Kesenai.

Kesenai: Estratégias geradoras de tradução em adequação	Frequência absoluta	Frequência relativa
Omissão	4	2%
Empréstimo	62	32%
Tradução literal	130	66%

Figura 29: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Kesenai

Quantitativamente, Kesenai é o grupo que apresenta a maior percentagem de tradução literal, 66% e a menor percentagem de empréstimo, 32%.

Qualitativamente, Kesenai é o grupo com a avaliação mais alta, 7.20 valores. O que distingue este grupo dos outros é a elevada frequência da estratégia de tradução literal (66%). Isto parece indicar que os fãs preferem traduções elaboradas em adequação e tão

literais quanto possível. Como já foi referido, para muitos fãs o primeiro contacto com a língua japonesa dá-se através do “fansubbing”, pelo que os produtos deste tipo acabam por se tornar um meio de aprendizagem e de aproximação à língua e à cultura japonesa. Tenha-se em conta que a maioria dos fãs é composta por jovens, pelo que a acessibilidade e o custo zero na obtenção de um episódio de “fansubbing” determinam a escolha do material de estudo deste tipo de público. Assim, mais do que a frequência de empréstimos, os fãs valorizam a tradução literal que lhes permite acompanhar mais facilmente o texto de partida japonês. Apesar de, numa fase inicial, o público do “fansubbing” ter sido maioritariamente constituído por norte-americanos, a Internet permitiu divulgar os episódios por todo o mundo. O público é agora constituído por fãs de nacionalidades diferentes, com uma língua de partida e de chegada em comum. Porém, este público não possui níveis de conhecimento de inglês iguais. De forma a facilitar a comunicação, adopta-se uma estratégia de tradução literal que permite aos fãs aproximarem-se de modo uniforme do japonês independentemente do seu nível de conhecimento de inglês. O texto de chegada resulta, por isso, numa tradução exótica, como ilustra o exemplo abaixo:

Exemplo M

M1) いや！勘弁してよ、 <u>これ以上傷が増えちゃしゃれになんないよ！</u>	Texto de partida japonês
M2) Give me a break! <u>It'd be too lame if I got hurt even more.</u>	Texto de chegada Dattebayo
M3) No! G-Give me a break. <u>It's not funny if I get any more wounds.</u>	Texto de chegada Kesenai

(sublinhado nosso)

Este exemplo apresenta uma comparação entre um segmento de tradução do grupo Dattebayo e do grupo Kesenai. Enquanto Dattebayo opta por uma tradução que seja natural e fluente em inglês, o grupo Kesenai adopta uma tradução o mais literal possível do texto de partida japonês. Esta tradução resulta exótica e pouco natural em inglês, contudo trata-se de uma versão muito mais próxima do texto de partida. Ao invés de outros formatos como por exemplo, livros, em que a tradução ambiciona a fluência na língua de chegada e o tradutor a invisibilidade, a tradução que os fãs de “fansubbing”

parecem apreciar é exactamente uma tradução que se percebe claramente tratar-se de uma tradução.

Wasurenai-Aoi

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Wasurenai-Aoi.

Wasurenai-Aoi: Estratégias geradoras de tradução em adequação	Frequência absoluta	Frequência relativa
Omissão	4	3%
Empréstimo	70	48%
Tradução literal	72	49%

Figura 30: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em adequação relevantes para o *corpus* no texto de chegada Wasurenai-Aoi

Quantitativamente, Wasurenai-Aoi é o grupo que apresenta a frequência mais baixa de tradução literal, 49%. O empréstimo é a segunda estratégia mais recorrente, com 48% de frequência.

Qualitativamente, Wasurenai-Aoi registou a mesma frequência de empréstimo que Dattebayo (48%). Nas classificações do “site” *AniDB.net*, Wasurenai-Aoi ocupa o segundo lugar dos grupos, com 7.11 valores. Apesar de a tradução literal ser tão valorizada pelos fãs, este grupo apresenta o resultado mais baixo. Provavelmente, Wasurenai-Aoi não terá sido penalizado pelos fãs na avaliação pois, como já mencionado, é o grupo com mais frequência de estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade. Assim, o grupo compensa a construção de um texto com um elevado número de empréstimos com maior número de casos de tradução em aceitabilidade produzida em função dos conhecimentos do espectador da cultura de chegada.

Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade

Dattebayo

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Dattebayo.

Dattebayo: Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade	Frequência absoluta	Frequência relativa
Mudança de visibilidade de autoria	2	3%
Transposição cultural	4	6%
Decalque	9	13%
Adição	11	16%
Explicitação	14	20%
Mudança interpessoal	14	20%
Mudança de ênfase	15	22%

Figura 31: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Dattebayo

Quantitativamente, Dattebayo apresenta uma frequência relativa de 22% da estratégia de mudança de ênfase. As segundas estratégias mais recorrentes são a mudança interpessoal e a explicitação, com 20%. Em terceiro lugar encontra-se a adição, com 16%.

Qualitativamente, Dattebayo teve o resultado mais alto de entre os grupos da estratégia de mudança de ênfase e um resultado significativo da estratégia de mudança interpessoal. Isto demonstra que este grupo tendencialmente procura aproximar a tradução ao discurso dos jovens seus destinatários. Como já foi mencionado, tanto o público como os tradutores são jovens pelo que Dattebayo, tendo consciência desse facto, produz uma tradução com a qual os jovens se podem identificar. Consequentemente, o registo é marcadamente informal e o discurso aproximado à oralidade.

Exemplo N

N1) よう、遅かったな、残念ながら <u>美味し</u> <u>いところはもらっちゃったぜ。</u>	Texto de partida japonês
N2) Hey, you're late. Unfortunately, <u>I've taken</u> <u>all the good parts.</u>	Tradução nossa
N3) Hey, you're late! Sorry, but <u>I hogged all the</u> <u>fun.</u>	Texto de chegada Dattebayo

(sublinhado nosso)

Neste exemplo, surge uma tradução que pode ser associada à informalidade do discurso dos jovens graças à expressão “to hog” que, segundo o *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*, tem uma carga negativa e informal.²²

Contrariamente a Kesenai que tenta ao máximo traduzir literalmente, Dattebayo aposta numa tradução natural e fluente em inglês (como se pode ver no exemplo M, anteriormente citado). Isto parece ser desvalorizado pelos fãs, pois Dattebayo é o grupo que obtém a classificação mais baixa no “site” *AniDB.net*.

Kesenai

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Kesenai.

Kesenai: Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade	Frequência absoluta	Frequência relativa
Mudança de visibilidade de autoria	1	1%
Transposição cultural	6	8%
Mudança de ênfase	7	10%
Explicitação	12	17%
Adição	14	20%
Mudança interpessoal	16	22%

²² Definição de “hog” em *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*:
http://dictionary.cambridge.org/dictionary/american-english/hog_3 (acedido em 22/09/2011).

Decalque	16	22%
----------	----	-----

Figura 32: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Kesenai

Quantitativamente, Kesenai apresenta 22% de frequência de decalque e de mudança interpessoal, sendo a segunda estratégia mais recorrente a adição, com 20%.

Qualitativamente, Kesenai distingue-se dos restantes grupo por apresentar o valor mais elevado de decalque (22%), de transposição cultural (8%) e de adição (20%). Estes recursos parecem ser apreciados pelos fãs quando o tradutor se depara com um empréstimo que considera ser opaco para o espectador. O elevado resultado de decalque demonstra também, mais uma vez, que o tradutor foi ao encontro das expectativas do espectador em relação a estratégias de tradução literal. O espectador de “fansubbing” espera, então, encontrar alguma “estranheza” na tradução, porém, desde que esta não o impeça de entender a narrativa. O grupo Kesenai opta, assim, por uma tradução menos explícita (17%, resultado mais baixo dos três grupos) em detrimento de uma tradução mais literal. Quanto à mudança interpessoal, todos os grupos mostraram um registo tendencialmente informal.

Wasurenai- Aoi

A figura abaixo representa a frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Wasurenai-Aoi.

Wasurenai-Aoi: Estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade	Frequência absoluta	Frequência relativa
Mudança de visibilidade de autoria	0	0%
Transposição cultural	5	6%
Decalque	10	12%
Mudança de ênfase	11	14%
Adição	14	17%
Mudança interpessoal	19	23%
Explicitação	23	28%

Figura 33: Frequência absoluta e relativa de cada uma das estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade relevantes para o *corpus* no texto de chegada Wasurenai-Aoi

Quantitativamente, Wasurenai-Aoi apresenta 28% de frequência de explicitação. A segunda estratégia mais recorrente é a mudança interpessoal, com 23% e a terceira é a adição, com 17%.

Qualitativamente, Wasurenai-Aoi distingue-se dos outros grupos por ter o resultado mais elevado de explicitação, 28%. Este grupo opta maioritariamente por uma tradução elaborada em explicitação, o que parece agradar aos fãs dado que se encontra em segundo lugar na classificação do “site” *AniDB.net*. Ao invés de Kesenai que adopta uma tradução mais literal, este grupo apresenta valores mais baixos de decalque e transposição cultural e prefere elaborar a sua tradução em explicitação. Wasurenai-Aoi é também o grupo que obtém o resultado mais elevado de mudança interpessoal, o que significa que existem alterações no registo, como pode ser visto no exemplo L, anteriormente citado (Capítulo 2 deste estudo). Este grupo apresenta também o segundo resultado mais elevado de mudança de ênfase, o que sugere uma tradução destinada a um público jovem, pelo registo mais informal e oral que adopta nas traduções.

Em suma, neste capítulo, apresentaram-se os resultados quantitativos e qualitativos da análise efectuada. Em primeiro lugar, expuseram-se os resultados globais para verificar se a tradução para “fansubbing” foi maioritariamente elaborada em adequação ou em aceitabilidade. Os resultados globais obtidos evidenciaram 70% de estratégias geradoras de tradução em adequação, ficando, portanto, provada a hipótese orientadora deste estudo: a tradução para “fansubbing” revela uma norma inicial de adequação. A tradução de cada um dos três grupos foi também elaborada maioritariamente em adequação.

Num segundo momento partiu-se para a análise dos grupos em particular relacionando a análise quantitativa das diversas estratégias com as classificações obtidas no “site” *AniDB.net*. O grupo com a avaliação mais elevada foi Kesenai, com 7.20 valores; o segundo foi Wasurenai-Aoi, com 7.11 valores; e, por último, Dattebayo, com 6.82 valores.

O grupo preferido pelos fãs é Kesenai, representando assim o modelo que mais se aproxima da norma para “fansubbing” em língua inglesa. Através da análise das

estratégias geradoras de tradução em adequação e em aceitabilidade, este grupo evidenciou as seguintes características: 1) uma tradução tão literal quanto possível, que permita ao espectador acompanhar o texto de partida com recurso às legendas (66%); 2) uma tradução exótica, pouco natural em inglês; 3) uma tradução estrangeirizante, na qual surgem empréstimos e conceitos desconhecidos explicados pelo tradutor (Empréstimo, 32%; Adição, 20%; Decalque, 22%); 4) uma tradução que se apresenta como uma tradução; 5) um tradutor que tem consciência do nível de conhecimentos do espectador e que fornece informação sempre que julga necessário, quer na tradução quer tornando-se visível através de notas de tradutor. Por último, devido à proximidade das classificações dos grupos Kesenai e Wasurenai-Aoi, também se poderá, eventualmente, ter em conta outra característica: 6) uma tradução elaborada em explicitação.

Conclusão

O objectivo deste estudo foi observar regularidades e estratégias tradutórias presentes na tradução para legendagem de produtos de “fansubbing”.

Sendo o “fansubbing” uma área relativamente recente e, por isso, ainda pouco estudada, no primeiro capítulo procedeu-se ao enquadramento deste fenómeno no contexto dos estudos de Tradução Audiovisual e de Tradução para Legendagem. Apresentou-se, depois, uma perspectiva histórica do “fansubbing” e as etapas e intervenientes de um grupo de tradução e legendagem amadora.

No segundo capítulo descreveu-se a criação de um *corpus* para analisar este fenómeno. Inicialmente pensou-se elaborar um *corpus* com séries dos anos 2005/2006, a chamada “era de ouro” do “fansubbing”, ou seja, o período a que corresponde o “boom” deste fenómeno. Todavia, não se revelou possível devido à dificuldade na obtenção dos episódios de “anime” dessa altura. A escolha recaiu, então, numa série do ano 2010 essencialmente porque, ao tratar-se de uma série recente, está mais acessível e é mais fácil descarregá-la. Num segundo momento, definiu-se o enquadramento teórico deste trabalho que se centrou nos conceitos de norma e de estratégia de tradução. O conceito de norma de tradução, definido por Toury (1995) enquanto um conjunto de constrangimentos socioculturais que influencia as opções dos tradutores, permitiu descrever o processo de “fansubbing”, das suas etapas e dos seus intervenientes. O conceito de estratégias de tradução tal como propostas por Chesterman (1997) e também por Díaz Cintas (2003) para a tradução para legendagem permitiram uma classificação das principais regularidades a descrever. Após apresentado o enquadramento teórico procedeu-se à escolha de um conjunto de estratégias em função da sua relevância para este trabalho. As estratégias foram organizadas em duas categorias: estratégias geradoras de tradução em adequação e estratégias geradoras de tradução em aceitabilidade. O *corpus* analisado globalmente à luz destas duas categorias permitiu verificar se a tradução é maioritariamente elaborada em adequação ou em aceitabilidade. No decurso da análise ao *corpus* deparámo-nos com diferentes tipos de legendas: as legendas flutuantes, as legendas de nota de tradutor, as legendas de tipo “karaoke” e as legendas de identificação de tradutor. Resulta, assim, a necessidade de proceder a uma

atualização do elenco de tipos de legendas que a bibliografia em Tradução Audiovisual sugere.

No terceiro e último capítulo, analisou-se o *corpus* criado para o efeito e contabilizaram-se regularidades e estratégias tradutórias. A partir destes resultados puderam ser retiradas algumas ilações acerca do modelo preferido pelos fãs: verificou-se que a tradução para “fansubbing” dos textos de chegada se enquadra numa norma inicial em adequação e que o grupo Kesenai corresponde ao modelo preferido.

Apesar de inicialmente esperarmos um resultado significativo de estratégias geradoras de tradução em adequação, os resultados da análise foram surpreendentes devido à elevada frequência deste tipo de estratégias. Os valores altos de tradução literal fizeram-nos também reflectir acerca dos modelos de tradução para legendagem vigentes. A tradução para legendagem destinada ao suporte televisivo que era tradicionalmente aceite como o modelo de boa prática está, neste momento, a ser desafiada por novos costumes. Assiste-se cada vez mais à contaminação da tradução para legendagem e da legendagem televisiva por aspectos de práticas amadoras, o que leva a repensar os modelos até agora seguidos. Coloca-se, portanto, a questão de saber se devemos rejeitar e repudiar estas novas práticas ou, pelo contrário, de acolhê-las e renovar os modelos tradicionais.

Ao realizar este estudo surpreendeu-nos, ainda, o empenho e a dedicação dos “fansubbers” que colocam o seu trabalho voluntário à disposição de uma comunidade. Certamente investem muitas horas do seu tempo em investigação e na tradução e legendagem de episódios, trabalho que nem sempre é reconhecido por alguns espectadores. Os “fansubbers” estão facilmente expostos à crítica já que a maioria possui um “site” ao qual os utilizadores têm acesso público. Porém, percebe-se que os “fansubbers” trabalham por gosto, pelo que dificilmente se deixam abater por críticas menos construtivas. Assim, pensamos que esta forma de voluntariado é bastante positiva e causou-nos até admiração pelo afinco com que se dedicam a esta causa.

Com este trabalho espera-se ter aberto caminho a novas oportunidades de estudo nesta área. Seria interessante continuar este estudo da tradução para “fansubbing”, considerando outras línguas de chegada, como por exemplo, o espanhol ou o português europeu. Os “fansubbers” que trabalham nestas línguas traduzem frequentemente com recurso ao inglês como língua mediadora. Tratando-se de um fenómeno de tradução

indirecta, as estratégias tradutórias e os erros mais recorrentes poderão ser distintos dos analisados por este trabalho.

Por natureza, os jovens são inconformistas e abertos a novas experiências pelo que a comunidade de “fansubbing” também se encontra em constante mudança. Tratando-se de um tema bastante actual e inovador espera-se que a comunidade académica ganhe interesse por este fenómeno tão característico da era da globalização e aprofunde os seus conhecimentos nesta matéria.

Bibliografia

Anime Database, *AniDB.net* in: <http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=main> (acedido em 21/03/2011).

AnimeNewsNetwork (2003), “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”, *Animenewsnetwork.com* in: <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2003-06-08/2> (acedido em 21/10/2010).

AnimeNewsNetwork (2003), “Unethical Fansubbers”, *Animenewsnetwork.com* in: <http://www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/2> (acedido em 31-01-2011).

Aoi-Anime (2010), “What? We’re alive! New series! Hakuouki Shinsengumi Kitan!” in: <http://www.aoi-anime.info/?p=41> (acedido em 12/04/2011).

Baker, Mona (1997), “Norms” in: Baker, Mona (ed), *Encyclopedia of Translation Studies*, London and New York: Routledge, pp. 163-165.

blakbunnie27 (2008), “How much time to fansub?”, *AnimeSuki Forums* in: <http://forums.animesuki.com/showthread.php?t=66607> (acedido em 20/09/2010).

cabad - The Campaign Against Bad Anime Dubbing LiveJournal community (2002), “Community Profile”, *livejournal.com* in: <http://community.livejournal.com/cabad> (acedido em 28/10/2010).

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, “damn” in: http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/damn_1?q=damn (acedido em 14/09/2011).

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, “shit” in: http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/shit_1?q=shit (acedido em 14/09/2011).

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, “to hog” in: http://dictionary.cambridge.org/dictionary/american-english/hog_3 (acedido em 22/09/2011).

chaos4ver (2007), “What Goes Into A Fansub (aka. an idiot’s guide to fansubbing)”, *Fansubbing Blog - Adventures in Anime, AFx, and .ASS.* in: http://fansubbing.blogspot.com/2007/03/what-goes-into-fansub-aka-idiots-guide_05.html (acedido em 09/10/2010).

Chesterman, Andrew (1997), *Memes of Translation – The Spread of Ideas in Translation Theory*, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.

Demicco, Mathew (2001), “Chapter 2: Equipment”, *The Begginer’s Guide to Subtitling* in: <http://armitage.crinkle.net/karinkuru/howtosub/2.html> (acedido em 16/09/2010).

Díaz Cintas, Jorge (2001), *La Traducción Audiovisual – El Subtitulado*, Ediciones Almar, Salamanca.

Díaz Cintas, Jorge (2003), *Teoría y práctica de la subtitulación Inglés-Español*, Ariel Cine, Barcelona.

Díaz Cintas, Jorge (2010), “Subtitling”, in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

Díaz Cintas, Jorge e Muñoz Sánchez, Pablo (2006), “Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment”, *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, pp. 37-52 in: http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf (acedido em 29/07/2010).

Díaz Cintas, Jorge e Orero, Pilar (2010), “Voiceover and dubbing” in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

EAGLES – Expert Advisory Group on Language Engineering Standards (1996), in: www.ilc.cnr.it/EAGLES/pub/eagles/corpora/corpusstyp.ps.gz (acedido em 19/03/2011).

Ferrer Simó, M.R. (2005), “Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los critérios profesionales”, *Puentes* 6, pp. 27-44 in: <http://www.ugr.es/~greti/puentes/puentes6/04%20Maria%20Rosario%20Ferrer.pdf> (acedido em 29/07/2010).

Folaron, Deborah (2010), “Networking and Volunteer Translators”, in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds.), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

Galbraith, Patrick W. (2009), *The Otaku Encyclopedia – An insider’s guide to the subculture of Cool Japan*, Kodansha Japan, America and Europe.

Gambier, Yves (2006), “Multimodality and Audiovisual Translation” in: Carroll, Mary, Gerzymisch-Arbogast, Heidrun e Nauert, Sandra (eds), *MuTra: Audiovisual Translation Scenarios*, Copenhagen: MuTra Conference Proceedings, pp. 91-98 in: http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf (acedido em 20/09/2010).

Gilles, Poitras (2001), *Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know*, Berkeley: Stone Bridge Press.

Gottlieb, Henrik (1997), “Subtitling” in: Baker, Mona (ed), *Encyclopedia of Translation Studies*, London and New York: Routledge, pp. 244-248.

Hatcher, J.S. (2005), "Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law", *Scripted - A Journal of Law, Technology and Society*, s.p. in: <http://www.law.ed.ac.uk/ahrc/script-ed/vol2-4/hatcher.asp> (acedido em 19/07/2010).

Hermans, Theo (1996), “Norms and the Determination of Translation: A Theoretical Framework” in: Alvarez, R. e Vidal, C.A. (eds), *Translation, Power Subversion*, Clevedon: Multilingual Matters, pp. 25-51.

Infusion Fansubbing Team (2003), *The Infusion Fansubbing Newbie Guide* in: <http://www.lolikon.org/guide.html> (acedido em 16/09/2010).

Ivarsson, Jan e Carroll, Mary (1998a), “Code of Good Subtitling Practice” in: <http://www.transedit.se/code.htm> (acedido em 10/09/2010).

Ivarsson, Jan e Carroll, Mary (1998b), *Subtitling*, Simrishamn: TransEdit.

Joseph, John E. (2006), *Language and Politics*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

KickAssAnime Wiki (2008), “Typeset”, *kickassanime.org* in: <http://kickassanime.org/wiki/index.php?title=Typeset> (acedido em 16/09/2010).

Kime, Chad (1996), “RIAP Writes - Poor Voice Directing”, *Ex: The Online World of Anime and Manga*, vol 1, issue 4 in: http://www.ex.org/1.4/10-riap_dub.html (acedido em 28/10/2010).

Kristen (2007), “How to Time at Chihiro”, *Chihiro-sub.com* in: <http://www.chihiro-sub.com/how-to-time/> (acedido em 28/08/2011).

Laviosa, Sara (2010), “Corpora” in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

McEnery, Tony, Xiao, Richard e Tono, Yukio (2006), *Corpus-Based Language Studies – An Advanced Resource Book*, London and New York: Routledge.

Meyer F., Charles (2002), *English Corpus Linguistics – An Introduction*, Cambridge: Cambridge University Press.

Munday, Jeremy (2001), *Introducing Translation Studies – Theories and Applications*, Oxon: Routledge.

Munday, Jeremy (eds) (2009), *The Routledge Companion to Translations Studies*, Oxon: Routledge.

Neves, Josélia (2007), *Vozes que se vêem - Guia de Legendagem para Surdos*, Leiria: Instituto Politécnico de Leiria e Universidade de Aveiro.

O’Hagan, Minako (2009), “Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing”, *Journal of Internationalisation and Localisation*, vol 1, pp. 94-121 in: http://www.lessius.eu/jial/documents/JIAL_2009_1_2009_APA.pdf (acedido em 20/09/2010).

Olohan, Maeve (2004), *Introducing Corpora in Translation Studies*, London and New York: Routledge.

OneLook Dictionary Search, “Fansub” in: <http://www.onelook.com/?w=fansub&ls=a> (acedido em 01/02/2011).

Pérez González, Luis (2006), “Fansubbing anime: insights into the ‘butterfly effect’ of globalisation on audiovisual translation”, *Perspectives: Studies in Translatology*, vol 14, issue 4, pp. 260-277.

Remael, Aline (2010), “Audiovisual Translation” in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

Revere, Nathan (2010), “Localization vs Censorship: Fansubbing and the Search for a ‘Real Japan’”, *Post Bubble Culture* in: <http://postbubbleculture.blogs.wm.edu/2010/03/13/localization-vs-censorship/> (acedido em 21/09/2011)

Rosa, Alexandra Assis (2004), *Tradução, poder e ideologia : retórica interpessoal no diálogo narrativo dickensiano em português : 1950-1999*, vol 1, Tese de doutoramento, Lisboa: Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

Rosa, Alexandra Assis (2007), “Texto e Contexto em Tradução” in: F.A, Teresa, Alves, Maria Isabel Barbudo, Viana Ferreira, Carlos, Rosa, Alexandra Assis, Queiroz de Barros, Rita e Mealha, Isabel (eds), *And gladly wolde [s]he lerne and gladly teche - Homenagem a Júlia Dias Ferreira*, Lisboa: Colibri, pp. 73-84.

Rosa, Alexandra Assis (2009), “‘Ay: there’s the rub’: Algumas Questões em Tradução Audiovisual” in: Pinheiro de Sousa, Alcinda, Varandas, Angélica, Fernandes, Isabel, Elliott, John, Cecília Lopes da Costa, Maria, Vítor Bastos, Mário, Cid, Teresa e Malafaia, Teresa (eds), *So long lives this, and this gives life to thee - Homenagem a Maria Helena de Paiva Correia*, Lisboa: Colibri, pp. 101- 111.

Rosa, Alexandra Assis (2010), “Descriptive Translation Studies” in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

Schaffner, Christina (2010), "Norms of Translation" in Gambier, Yves e Luc van Doorslaer (eds), *Handbook of Translation Studies*, vol 1, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, s.p.

Toury, Gideon (1995), "The Nature and Role of Norms in Translation" in *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, pp. 53-69.

Tragic (2008), "Tragic's Fansubbing Guide", *forums.animecouncil.net* in: <http://forums.animecouncil.net/useful-information/tragic%27s-fansubbing-guide~-3458/> (acedido em 16/09/2010).

tripperazn (2008), "What is the point of fansubbing?", *AnimeSuki Forums* in: <http://forums.animesuki.com/showthread.php?t=62620> (acedido em 12/11/2010).

Urban Dictionary (2004), "Fansub" in: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fansub> (acedido em 12/01/2011).

Urban Dictionary (2005), "Shannaro" in: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Shannaro> (acedido em 18/07/2011).

Venuti, Lawrence (1995), *The Translator's Invisibility*, London and New York: Routledge.

Vinay, Paul e Darbelnet, Jean (1995), *Comparative Stylistics of French and English*, Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.

Von Riedemann, Dominic (2006), "Fansubs: publicity or piracy? – part 1 of a series about the fansub phenomenon", *suite101.com* in: <http://www.suite101.com/content/fansubs--publicity-or-piracy--a6055#ixzz12RM3mX9K> (acedido em 14/10/2010).

Von Riedemann, Dominic (2007), "Why Do Fansubbers Sub? Why the Internet Changed Role of Producers and Bootleggers", *suite101.com* in: <http://www.suite101.com/content/why-do-fansubbers-sub-a38569> (acedido em 14/10/2010).

Wikipedia (2002), “Fansub” in: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fansub> (acedido em 07/07/2010).

Wikipedia (2005), “Editing of anime in American distribution” in: http://en.wikipedia.org/wiki/Editing_of_anime_in_American_distribution (acedido em 13/10/2010).

Wiktionary (2007), “Fansub” in: <http://en.wiktionary.org/wiki/fansub> (acedido em 12/01/2011).

Wordnik, “Fansub” in: <http://www.wordnik.com/words/fansub> (acedido em 01/02/2011).

Wordnik, “Fansubbing” in: <http://www.wordnik.com/words/fansubbing> (acedido em 01/02/2011).

Filmografia:

Bishoujo Senshi Sailor Moon© 1992 Naoko Takeuchi/ PNP, traduzido e legendado pelo grupo VKLL.

Hakuoki© 2010 IF/ DF, traduzido e legendado pelos grupos Dattebayo, Kesenai e Wasurenai-Aoi.

Slayers Revolution© 2008 Hajime Kanzaka/ Araizumi Rui/ Fujimi Shobo, traduzido e legendado pela coligação SS-Eclipse.

Skip Beat© 2008 Nakamura Yoshiki/ Hakusensha, traduzido e legendado pela coligação Ureshii-Yoroshiku.

Lista de anexos

Anexo 1. “A New Ethical Code for Digital Fansubbing”

Anexo 2. Glossário de termos de “fansubbing”

Anexo 1. "A New Ethical Code for Digital Fansubbing"

A New Ethical Code for Digital Fansubbing

Jun 8th 2003

Abstract: The goal of this ethical code is not point the finger at fansubbers who do not follow its every precepts. This code is intended as an impartial view from a source independant from both the industry and the *fansub* community. The guidelines outlined below were made deliberately stringent, and could be considered as a difficultly attainable "holy grail" of ethical fansubbing. For example, based on how many of these rules a fansubber follows, one could evaluate how ethical he is compared to others.

This code of ethics is based on 6 basic premises from which a certain number of specific rules are derived.

1. The main purpose of fansubs is to allow English-language fans access to obscure anime they would never see otherwise.

- a. At least once a year, a fansubber should justify his or her existence by subbing an obscure or older title.
- b. A fansubber does the community no good by duplicating another's work. Therefore, if a *fansub* of an anime is already available, the fansubber should devote his or her efforts to another series, unless said existing *fansub* suffers from an excessively bad translation.

2. A secondary purpose of fansubs is to give fans an advance taste of anime that may someday be licensed.

- a. Because of the speed at which new series are picked up, it should be assumed that a new series **will** be picked up. Therefore only the first 4 or 5 episodes should be fansubbed in order to give a taste of the anime. (roughly the same as viewing the first DVD release)
- b. If, after the show has completed its run in Japan (or one year from the airing of the first episode), the title is still unlicensed, then fansubbing may continue.

3. Fansubs are not to be considered a substitute for owning a legal, English-language copy.

- a. Do not distribute an American-licensed anime. Distribution must stop the instant a license is announced. Any distribution after that point gives the licensee legal cause to pursue the fansubber.
- b. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore perfection should not be considered a goal. Small improvements in video quality or translation should not be considered justification to create another competing *fansub*.
- c. Fansubs are not meant to compete with a professional product, therefore the audio/video quality of a *fansub* should not attempt to match or better the quality of a professional DVD. In fact, a large filesize is a hindrance to the spread of a *fansub* and thus goes against the purpose of increasing awareness of a title. 175MB per 25-minute episode should be considered a maximum and 140MB a better choice.

4. Fansubbers should operate in a manner which minimizes impact on the commercial interests of anime-producing companies as it is in the best interests of anime fandom that these companies be healthy and create more anime.

- a. Do not *fansub* an American-produced anime. Even if the company didn't officially announce a "license" or a release date, we know it's going to come to the US.
- b. If the Japanese company went to the trouble of producing a DVD with English subtitles, do not *fansub* it and especially do not rip it and pretend it's a *fansub*. Region-2 encoding on the DVD is easily overcome and not considered a sufficient obstacle to fans to justify a *fansub*.
- c. If the creators of the show specifically request it not be distributed over the internet, their wishes should be respected.
- d. Encouraging and supporting people who choose to pick up the R2 DVDs as they come out is a good idea. Make the timed script available as a DVD subtitle file for people who would like to buy the Japanese DVD but don't understand Japanese.

5. We have an interest in the way other fans behave because it affects the reputation of all fandom.

a. If you see any series that is licensed (beyond one or two episodes, especially) on a fansubber's website, e-mail them about it. If they do not take it off in a certain number of days, e-mail the company that holds the license. Remember to give the company the URL and what series/*OAV*/movie is being fansubbed that is now licensed.

b. The fansubber should promote *fansub* ethics by displaying the code of conduct expected of the viewer somewhere in the anime (preferably during the eyecatch), such as:

- not for sale, rent or auction
- do not distribute once licensed
- if you liked this anime, please buy a legit copy once it becomes available

6. You make fansubs voluntarily, out of your own free time, because you are a fan. Never for personal profit or recognition. If at any time you feel you should be compensated for the work you've done then you're probably doing this for all the wrong reasons.

a. The fansubber's goal should be to promote the anime they are fansubbing, not to promote themselves. As such, a *fansub* shouldn't contain credits (translator, timesetter, etc.) or a watermark identifying the group. The only exception is the name and website of the fansubber, presented at the beginning, eyecatch or end.

b. At no time should money be made from distributing fansubs. The one and only reason to ask for money is to offset the cost of distribution supplies such as blank DVDs, CDs, packaging materials, shipping costs. A fansubber should not charge for time or labor (time spent copying CDs, going to the post office) as he is doing this voluntarily. Where distribution costs exist, those costs should not be rounded up, either to simplify pricing or to obtain compensation for labor; this amount, no matter how small, is not part of the distribution costs.

c. Start-up costs and expansion costs of fansubbing equipment are the sole responsibility of those that would subtitle/distribute. You may not charge for the non-

distribution costs associated with fansubbing, like buying the R2 DVD, paying for a translation or maintaining a website. Charging these expenses out to fans requesting fansubs is not reasonable. These expenses are considered the costs of participating in this expensive hobby. Fans or other sources, however, can voluntarily provide funds for these costs.

Fonte: <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2003-06-08/2> (acedido em 21/10/2010)

Anexo 2. Glossário de termos de “fansubbing”

Adobe After Effects – Programa de pós-edição usado para criar imagens em movimentos, aplicar efeitos visuais, corrigir cores, entre outros.

Aegisub – Programa gratuito de legendagem para os formatos .ass, .ssa e .srt.

AniDB.net (Anime Database) – “Site” onde utilizadores registados podem aceder a informação sobre “anime” e sobre grupos de “fansubbing”.

“Anime” – Desenho animado japonês.

Anime News Network.com (ANN) – “Site” norte-americano de informação sobre “anime” e “manga”.

Animesuki.com – “Site” no qual os Distribuidores podem publicar episódios de “fansubbing” de séries não licenciadas nos Estados Unidos.

Aquisição de um episódio em “raw” – Etapa de aquisição de um episódio não traduzido e não legendado.

BitTorrent – Protocolo que garante uma maior rapidez nas descargas pois permite que os utilizadores que estão a fazer a descarga estejam, ao mesmo tempo, a processar o “upload” do ficheiro.

“Bootleg” – Cópia ilegal de DVD originais e de material de “fansubbing” vendida normalmente em convenções de “anime”.

“Bootleggers” – Empresas ou particulares que vendem as “bootlegs”.

“Capper” – Membro de um grupo de “fansubbing” que grava os episódios de televisão directamente para o computador.

“Codec” – Arquivo responsável pela codificação e decodificação de determinados arquivos de vídeo.

Codificação – Etapa de criação do ficheiro de vídeo final de um episódio de “fansubbing”.

“Commodore Amiga” – Computador pessoal desenvolvido pela empresa canadiana “Commodore International”, muito popular na década de 1980.

Controlo de Qualidade – Etapa de detecção de erros ou problemas existentes nas legendas e na legendagem de um episódio de “fansubbing”.

“Digisub” – Formato actual de “fansub”, totalmente digital.

Distribuição – Etapa de partilha na Internet de um episódio de “fansubbing”.

Distribuidor – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é distribuir os episódios de “fansubbing” na Internet.

“Download” directo (descarga directa) – O acto de descarregar um ficheiro com recurso ao protocolo *FTP*.

Edição – Etapa de correcção de erros ortográficos, dactilográficos e gramaticais de um episódio de “fansubbing”.

Editor (Ed) – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é rever a tradução e corrigir eventuais erros ortográficos, dactilográficos e gramaticais.

E-mule – Programa de partilha de conteúdos *P2P*.

“Encoder” – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é criar o ficheiro de vídeo final de um episódio de “fansubbing”.

“F.O.S. effects” – Correspondem às legendas flutuantes.

“Fansub” – termo que corresponde à abreviação vocabular de “fan+sub(titled)”. Por “fansub” entendam-se as seguintes acepções: a) Legenda “hardsub” (legenda aberta) ou “softsub” (legenda fechada) feita por amadores; b) Tradução interlinguística amadora para legendagem; c) Edições não oficiais legendadas de produtos audiovisuais japoneses; d) Grupos de fãs que elaboram as traduções e legendagens.

“Fansubber” – Membro de um grupo de “fansubbing”.

“Fansubbing” – Fenómeno do “fansub” iniciado na década de 1980 devido ao descontentamento dos fãs norte-americanos relativamente às traduções domesticantes praticadas pelos distribuidores de “anime” nos Estados Unidos.

Filtro – Ferramenta que ajuda a melhorar a imagem e o áudio.

Filtro *Textsub* – Ferramenta usada no programa *VirtualDub* que permite extrair ou inserir legendas de um vídeo.

Formatação do Texto – Etapa de selecção do tipo, do tamanho e da cor de letra a usar, da criação e introdução de legendas flutuantes e da formatação e temporização das legendas de tipo “karaoke” de um episódio de “fansubbing”.

Fórum – “Site” a que os utilizadores podem aceder para discutir variados temas. Os temas estão divididos por categorias e cada categoria divide-se em tópicos de conversa. Dependendo das definições de segurança do fórum, os comentários podem ser visíveis publicamente.

FTP (File Transfer Protocol) – Protocolo usado na descarga de um ficheiro proveniente de um servidor ligado à Internet. É também usado para fazer o “upload” de ficheiros para servidores na Internet. É normalmente designado por “download” directo ou descarga directa.

“Genlock” (“Generator Locking”) – Peça usada para ligar dois aparelhos à televisão e processar essas duas imagens em simultâneo.

Gigasize – “Site” de alojamento “online” de ficheiros.

H.264 – *Codec* de vídeo baseado no *MPEG-4 Part 10*.

“Hardsub” – Tipo de legenda aberta usada em episódios de “fansubbing”.

IRC – Protocolo de comunicação utilizado na Internet.

JACOsub – Programa gratuito de legendagem para os computadores “Commodore Amiga”.

“Kanji” – Caracteres de origem chinesa usados na escrita japonesa.

“Karaoke” – a) Legendas que acompanham a música do genérico de abertura e de encerramento dos episódios de “anime”; b) Temporização e estilização das legendas que acompanham a música do genérico de abertura e de encerramento dos episódios de “anime”.

“Karaoke” – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é editar o “karaoke” de um episódio de “fansubbing”.

Kazaa – Programa de partilha de conteúdos *P2P*.

Lançamento – Etapa de publicação e publicidade na Internet de um episódio de “fansubbing”.

“Laserdisc” – Primeiro disco óptico de armazenamento de áudio e vídeo disponível ao público, muito popular na década de 1980 e 1990.

Legendagem – Etapa de temporização das legendas, ou seja, da introdução dos fotogramas de entrada e saída das legendas, do tempo de exposição das legendas e da divisão de legendas de um episódio de “fansubbing”

Livejournal – Comunidade virtual na qual os utilizadores podem criar o seu “journal” ou blogue.

“Manga” – Banda desenhada japonesa.

Megaupload – “Site” de alojamento “online” de ficheiros.

P2P – Tecnologia que estabelece uma espécie de rede virtual de computadores, onde cada estação possui capacidades e responsabilidades equivalentes.

“Quality Checker” (QCer) – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é detectar erros de qualquer tipo ou problemas que existam nas legendas e na legendagem de um episódio de “fansubbing”.

“Raw” (episódio) – Episódio não traduzido e não legendado para “fansubbing”.

“Raw Provider” (“Raw Getter”) – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é procurar na Internet um episódio gravado a partir da televisão ou uma cópia feita a partir de um DVD.

Revisão da Legendagem – Etapa de correcção de aspectos técnicos da legendagem de um episódio de “fansubbing”.

Revisão da Tradução – Etapa de revisão e correcção gramatical e ortográfica da tradução de um episódio de “fansubbing”.

“Romaji” – Transcrição do japonês que recorre ao alfabeto latino.

Sabbu – Programa gratuito de legendagem usado no “fansubbing”.

“Seeds” – Num programa de *BitTorrent*, “seeds” correspondem aos computadores que se encontram “online” com a janela do programa aberta para partilharem o ficheiro com outros utilizadores.

“Sites” de “Streaming” – “Sites” para os quais é feito o “upload” de vídeos que ficam disponíveis publicamente.

“Sites” de alojamento “online” de ficheiros (*Online File Hosting*) – “Sites” que, por um determinado período de tempo e, nalguns casos, mediante o pagamento de certa quantia permitem o armazenamento “online” de ficheiros.

“Softsub” – Tipo de legenda fechada usada em “fansubbing”.

“Styling” – Selecção do tipo, do tamanho e da cor da letra a usar num episódio de “fansubbing”.

Sub Station Alpha (SSA) – Programa gratuito de legendagem para os formatos .ssa e .ass.

“Tapesub” – Antigo formato de “fansub” distribuído em suporte VHS.

“Timer” (T) – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é legendar um episódio de “fansubbing”.

Torrent – Extensão dos ficheiros de programas de *BitTorrent*.

Tradução – Etapa de tradução interlinguística de um episódio de “fansubbing” levada a cabo pelo tradutor.

“Translator” (TL) – Tradutor para “fansubbing”.

“Typesetter” (TSer) – Membro de um grupo de “fansubbing” cuja função é: a) fazer o “styling”; b) criar e introduzir os “F.O.S. effects”; c) criar as legendas de “karaoke” num episódio de “fansubbing”.

“Upload” – O acto de enviar ou partilhar um ficheiro na Internet.

uTorrent – Programa de *BitTorrent*.

VHS (*Video Home System*) – Cassete de vídeo.

Virtual Dub – Programa gratuito usado na manipulação e compressão de vídeo.

VobSub – Programa gratuito que permite copiar as legendas de um DVD e, posteriormente, sincronizá-las com o ficheiro de vídeo.

XviD – *Codec* que permite visualizar e criar vídeos *MPEG-4*.