



SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI
(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)

Via P. S. Mancini, 2 – 00196 - Roma

**TESI DI DIPLOMA
DI
MEDIATORE LINGUISTICO**

(Curriculum Interprete e Traduttore)

Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al termine dei Corsi afferenti alla classe delle

**LAUREE UNIVERSITARIE
IN
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

IL FENOMENO DEL FANSUBBING

RELATORI:

Prof.ssa Adriana Bisirri

CORRELATORI:

Prof. Alfredo Rocca
Prof.ssa Luciana Banegas
Prof.ssa Claudia Piemonte

CANDIDATA:

Angelica Urbani

ANNO ACCADEMICO 2016/2017

Dedicata a me e ai miei genitori.

Sommario

Introduzione	7
CAPITOLO 1: COS'È IL FANSUB.....	8
1.1 DEFINIZIONE E NASCITA DEL FANSUB.....	8
1.2 LA FIGURA DEL FANSUBBER	10
1.3 IL FANSUBBING IN ITALIA.....	12
1.4 ESISTENZA DEL FANDUB (FANDUBBING) E PERCHÉ MENO UTILIZZATO NEI FILM INTERI O EPISODI.....	15
CAPITOLO 2 : LA TRADUZIONE AUDIOVISIVA	1
2.1 COS'È LA TRADUZIONE AUDIOVISIVA.....	1
2.2 METODI DI TRASFERIMENTO E DI ADATTAMENTO LINGUISTICO	4
2.3 LA DIMENSIONE POLISEMIOTICA DELLA TRADUZIONE AUDIOVISIVA	10
2.4 APPROCCI TRADUTTIVI DEL TRASFERIMENTO LINGUISTICO - CULTURALE	12
CAPITOLO 3: TRADUZIONE AMATORIALE E TRADUZIONE PROFESSIONALE A CONFRONTO	18
3.1 IL PROCESSO DI REALIZZAZIONE DEL FANSUBBING E LE VARIE FIGURE COINVOLTE.....	18
3.1.1 CARATTERISTICHE E DIFFICOLTÀ.....	23
3.1.2 LE COMUNITÀ FAN IN ITALIA E I LORO RUOLI	25
3.1.3 CONVENZIONI E REGOLE TECNICHE	28
3.2 LA SOTTOTITOLAZIONE PROFESSIONALE.....	31
3.2.1 CARATTERISTICHE E ASPETTI TECNICI DELLA SOTTOTITOLAZIONE	34
3.3 DIFFERENZE E SIMILITUDINI TRA IL FANSUBBING E LA SOTTOTITOLAZIONE PROFESSIONALE	42
CAPITOLO 4: GLI <i>ANIME</i> E LA DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE DAL GIAPPONESE ALL'ITALIANO	47
4.1 DEFINIZIONE E ORIGINE DEGLI ANIME GIAPPONESI	47
4.2 <i>L'ANIME BOOM</i> IN ITALIA	53

4.3 DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE DAL GIAPPONESE ALL'ITALIANO	56
4.3.1 DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE NEL FILM "YOUR NAME"	58
CAPITOLO 5: LEGALITÀ DEL FANSUBBING	61
Conclusioni.....	65
ENGLISH SECTION	65
Introduction	67
CHAPTER 1: WHAT IS THE FANSUB	68
1.1 DEFINITION AND BIRTH OF FANSUB	68
1.2 THE FIGURE OF THE FANSUBBER	70
1.3 FANSUBBING IN ITALY.....	72
1.4 THE EXISTENCE OF FANDUB (FANDUBBING) AND BECAUSE IT IS LESS USED IN WHOLE FILMS OR EPISODES.	75
CHAPTER 2: THE AUDIOVISUAL TRANSLATION.....	77
2.1 WHAT IS AUDIOVISUAL TRANSLATION.....	77
2.2 METHODS OF LINGUISTIC TRANSFER AND ADAPTATION.....	80
2.3 THE POLYSEMIOTIC DIMENSION OF AUDIOVISUAL TRANSLATION.....	86
2.4 TRANSLATING APPROACHES OF LINGUISTIC-CULTURAL TRANSFER	89
CHAPTER 3: AMATEUR TRANSLATION AND PROFESSIONAL TRANSLATION IN COMPARISON.....	94
3.3 DIFFERENCES AND SIMILARITIES BETWEEN FANSUBBING AND PROFESSIONAL SUBTITLING	94
Conclusion.....	99
SECCIÓN ESPAÑOLA.....	100
Introducción.....	101
CAPÍTULO 4: EL ANIME Y LAS DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN DEL JAPONÉS AL ITALIANO	102
4.1 DEFINICIÓN Y ORIGEN DEL ANIME JAPONÉS	102

4.2 <i>EL BOOM DEL ANIME EN ITALIA</i>	108
4.3 LAS DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN DEL JAPONÉS AL ITALIANO	112
4.3.1 DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN EN LA PELÍCULA "YOUR NAME"	114
CAPÍTULO 5: LEGALIDAD DEL <i>FANSUBBING</i>	116
Conclusiones	120
Ringraziamenti	121
Bibliografia	122
Sitografia	124

Introduzione

Questa tesi vuole analizzare il fenomeno del fansubbing, proprio come suggerisce il titolo. Si tratta di un fenomeno legato al mondo audiovisivo, in particolar modo alla sottotitolazione svolta a livello amatoriale e quindi non da persone che svolgono la professione di sottotitolatori. Sono state analizzate quindi, l'origine di questo fenomeno, come nasce e perché, chi sono le figure che svolgono questa attività e chi collabora insieme ad esse per il processo di realizzazione. È stata aperta inoltre una parentesi sull'esistenza del fandub, che riguarda invece il doppiaggio svolto a livello amatoriale, e i motivi per cui viene utilizzato di meno rispetto alla pratica del fansubbing. Parlando di questo argomento è stato inevitabile analizzare anche quella che è la traduzione audiovisiva. Sono state evidenziate le differenze e le similitudini tra la pratica del fansubbing e la sottotitolazione professionale. Ovviamente, essendo un fenomeno strettamente legato all'esistenza degli anime giapponesi, è stata aperta anche una parentesi su questi ultimi e sulle difficoltà che si possono riscontrare per quanto riguarda la traduzione dal giapponese all'italiano, non essendo queste persone dei traduttori professionisti; come esempio è stato preso il film giapponese *“Your Name”*. Infine sono state trattate le questioni legali che riguardano questa pratica amatoriale.

CAPITOLO 1: COS'È IL FANSUB

1.1 DEFINIZIONE E NASCITA DEL FANSUB

Il termine inglese ***fansub*** deriva dall'unione della parola *fan* che significa “appassionato” e *sub*, abbreviazione di *subtitle* che significa sottotitolo. Quando parliamo di “pratica del fansub”, ci riferiamo alla traduzione amatoriale non autorizzata dei dialoghi, in una lingua diversa da quella originale e alla sincronizzazione dei relativi sottotitoli al video e all'audio di un'opera audiovisiva, di solito non commercializzata, nella lingua in cui si traduce. Una volta che i sottotitoli sono stati inseriti nel video, quest'ultimo viene diffuso da appassionati interessati a renderlo disponibile, soprattutto via internet, a persone che non conoscono la lingua originale dell'opera audiovisiva. Questi traduttori amatoriali sono chiamati *fansubber*. Il fansubbing rappresenta quindi la pratica di traduzione e creazione di prodotti audiovisivi da parte dei fan; solitamente questa attività viene messa a confronto con le traduzioni audiovisive dei professionisti.

Ad oggi il fenomeno del fansubbing è la manifestazione più importante dell'attività traduttiva svolta dai fan, come dimostra l'esistenza di numerosi siti web e community fan che propongono questo tipo di pratica traduttiva (Díaz Cintas, Muñoz Sánchez, 2006). L'origine di questo fenomeno risale agli anni '80 quando la trasmissione

degli anime¹ giapponesi era proibita o fortemente censurata negli Stati Uniti, in quanto il contenuto era considerato inappropriato. Ciò ha fatto sì che i fan degli anime si riunissero in “club” dedicati alla traduzione ed alla distribuzione di tali programmi (Massidda, 2012). Come affermano Bruti e Zanotti (2012): *“Gli appassionati cercarono in questo modo di sanare una falla del mercato della distribuzione producendo una traduzione non autorizzata, che, di fatto, era l'unica possibilità di rendere fruibile il programma. Il fenomeno si è poi gradualmente esteso anche ad altri prodotti audiovisivi: prima ai film e telefilm di produzione estera, e poi anche a prodotti già tradotti ma la cui qualità lasciava insoddisfatto il pubblico degli spettatori abituali.”*

Tuttavia il processo di creazione dei sottotitoli, all'origine del fenomeno, non era affatto semplice; innanzitutto bisognava trovare il video originale dell'episodio da tradurre e il transcript² dei dialoghi. I transcript però non erano sempre disponibili, perciò si doveva ricorrere all'aiuto di traduttori professionisti. Il reperimento di questi materiali comportava dei costi piuttosto elevati per i primi fansubber, inoltre questi dovevano disporre di un equipaggiamento tecnologico adeguato che permetesse loro di inserire i sottotitoli nel video, come i lettori LaserDisc, i videoregistratori e i computer (Barra, Guarnaccia, 2008).

Questa nuova forma di traduzione svolta dai “fan per i fan”, condivide solo in parte quelle restrizioni tecniche imposte alla sottotitolazione a livello professionale, risultando più creativa e meno dogmatica. Infatti, alcuni appassionati preferiscono utilizzare il termine

¹Anime: neologismo con cui in Giappone si indicano l'animazione e i film d'animazione (giapponesi e non). In Occidente, si tende a definire “anime” come sinonimo di “cartone animato giapponese”.

² Transcript: trascrizione

subbing, invece di *subtitling*³, proprio per indicare la peculiarità di questo fenomeno (Díaz Cintas, Remael, 2007:27).

1.2 LA FIGURA DEL FANSUBBER

Al giorno d'oggi, nonostante l'Italia sia riconosciuta come uno dei paesi all'avanguardia nel doppiaggio dei film, possiamo affermare che i doppiatori e i traduttori professionisti si ritrovano a fare i conti con questi "competitor", i fansubber (*fandubber* per quanto riguarda invece il doppiaggio amatoriale), che pur non avendo svolto gli stessi studi risultano in qualche modo concorrenziali. Chi sono i fansubber? Naturalmente la parola deriva da fansub. Come già affermato in precedenza si tratta di traduttori amatoriali che si dilettano nella traduzione e nella contemporanea sincronizzazione dei sottotitoli al video e all'audio di serie tv non ancora commercializzate.

Molto spesso ci si chiede se il *fansubbing* possa aprire a queste persone le porte della traduzione professionale, ma secondo alcuni dati statistici la maggior parte dei fansubber svolge quest'attività soltanto per divertimento o semplicemente perché è appassionata a una determinata serie tv, manga⁴ o cartone animato. Quando si parla di fansubbing è facile pensare ad un'attività svolta soprattutto da persone molto giovani, spesso soprannominate "nerd"⁵. In realtà buona parte

³ Subtitling: sottotitolazione

⁴Manga: termine giapponese che indica i fumetti di piccolo formato caratterizzati da forti contrasti passionali tra i personaggi.

⁵Nerd: è un termine della lingua inglese con cui viene definito chi ha una certa predisposizione per la tecnologia ed è allo stesso tempo tendenzialmente solitario e con una ridotta propensione alla socializzazione.

dei fansubber ha un'età compresa tra i 24 e i 30 anni e, il più delle volte, si tratta di studenti universitari che studiano le lingue e che grazie a questa pratica, riescono ad esercitarsi nella traduzione dei loro programmi preferiti, unendo così l'utile al dilettevole. Naturalmente, esiste anche una buona percentuale di persone sopra ai trent'anni che già svolgono un lavoro ma che per hobby si dilettano nella traduzione. Inoltre, la percentuale di fansubber che collaborano con una community è molto alta, proprio per questo possiamo dedurre che il fansubbing sia una pratica che sta prendendo sempre più piede.

Come abbiamo già affermato in precedenza, la maggior parte delle persone che svolgono la pratica del fansubbing non sono traduttori professionisti né tanto meno ambiscono a farlo. Alcuni sondaggi rivelano infatti una percentuale molto alta di fansubber che non ha trovato alcun contatto utile per avviare un lavoro retribuito. Tuttavia possiamo notare come il fansubbing sia invece una pratica che aiuta gli aspiranti traduttori a prendere confidenza con i programmi di sottotitolazione, ad approfondire le proprie conoscenze sulle lingue e, instaurare una rete di amicizie che un domani potrebbe tornare utile.

Tenendo in considerazione la figura del fansubber, risultano evidenti le differenze tra quest'ultimo e la figura professionale del traduttore. Naturalmente un traduttore professionista avendo alle spalle anni di studi e conoscenze tecniche che invece un fansubber non ha, sarà in grado di cogliere le sfumature di alcune parole che in base al contesto e alla lingua, possono avere significati diversi. Oltre tutto la traduzione professionale del traduttore possiede un riconoscimento da un punto di vista legale, a differenza di quella del fansubber. D'altro

canto, i fansubber, potranno contare solamente sulla loro passione verso il contenuto di un'opera audiovisiva, ma non possono garantire la stessa fedeltà e correttezza di una traduzione offerta invece da un professionista.

1.3 IL FANSUBBING IN ITALIA

La prima cosa importante da sapere per capire l'origine del fenomeno del fansubbing nel nostro paese, è che la modalità di traduzione audiovisiva predominante in Italia, è il doppiaggio. Tuttavia, esistono pareri discordanti riguardo questa pratica traduttiva: questo, infatti, può risultare ad alcuni piacevole e semplice da seguire per via della sostituzione dell'intera colonna sonora originale, e per il processo di domesticazione operato sugli elementi del dialogo tipici della cultura del testo originale. Queste stesse modifiche, però, sono oggetto di critica da parte dei sostenitori dei fansubs, poiché vengono percepite come un appiattimento del testo originale, fornendo così un “prodotto transnazionale deprivato di un'appartenenza culturale”. Inoltre, il prodotto doppiato non permette di fruire di tutti quegli elementi che vanno perduti con la sostituzione della colonna sonora originale, come le voci degli attori (Massidda 2012). Infine, bisogna tenere in considerazione i tempi di produzione di queste due modalità traduttive, poiché per il doppiaggio sono necessari tempi di produzione decisamente superiori a quelli richiesti per la produzione dei sottotitoli fan (che in genere sono disponibili nei giorni immediatamente successivi alla messa in onda negli Stati Uniti).

Tuttavia, manca un tassello, ovvero la pratica traduttiva della sottotitolazione. Possiamo affermare grazie ad un'intervista ad alcuni responsabili di settore delle aziende di sottotitolazione, che questa pratica traduttiva ha una scarsa applicazione nel nostro paese; il primo motivo riguarda la cultura del doppiaggio che è fortemente radicata in Italia, il secondo riguarda invece l'interferenza che la lettura dei sottotitoli implica. Infatti, quasi tutte le persone intervistate, discutono della sottotitolazione sempre in relazione al doppiaggio; sostengono, infatti, che il dover leggere sia un compito molto più impegnativo del semplice ascoltare, e il fatto di essere abituati al doppiaggio, rende più faticosi i sottotitoli. Naturalmente, oltre agli aspetti negativi dei sottotitoli, sono stati menzionati anche alcuni aspetti positivi, come ad esempio apprezzare le voci degli attori e avere la possibilità di ascoltare i dialoghi originali. Nonostante ciò, l'applicazione della sottotitolazione è estesa principalmente ai DVD, e raramente a rappresentazioni cinematografiche televisive. Alla luce di quanto detto, possiamo quindi dedurre che il fansubbing sia una sorta di rivendicazione della volontà del pubblico, di poter godere di un'opera audiovisiva attraverso i sottotitoli.

In Italia, così come nel resto del mondo, i primi gruppi fansub sono nati per dedicarsi al sottotitolaggio di prodotti audiovisivi asiatici, in particolar modo degli anime. In questo ambito sono attivi gruppi come: *AnimeClick*⁶ e *Asian World*⁷, specializzati, rispettivamente, in anime e lungometraggi orientali che non sono distribuiti in Italia (Vellar, 2010: 151). Naturalmente, con il passare del tempo, la richiesta di

⁶ *AnimeClick*: portale web italiano dedicato a manga e anime.

⁷ *Asian World*: sito web di intrattenimento.

prodotti sottotitolati è diventata sempre più insistente e ciò ha costretto i gruppi di fansubber ad ampliare il proprio bacino d'utenza, per riuscire a soddisfare le esigenze dei fan.

È importante aggiungere però, che il fenomeno del fansubbing inizia ad acquisire visibilità in Italia nel 2005, grazie alla messa in onda di una serie televisiva statunitense che ha avuto un grandissimo successo, *“Lost”*. Questa serie tv ha avuto talmente successo da appassionare moltissimi fan che di conseguenza hanno dato vita a diverse comunità fan. Dopo il finale della prima stagione, i fan non vedevano l'ora di scoprire cosa fosse successo ai loro protagonisti ma erano recidivi all'idea di dover aspettare un anno intero per poter vedere gli episodi doppiati (Massidda, s.a.). Proprio per questo motivo è nata *ItaSA*, la principale community italiana che si dedica alla traduzione amatoriale di serie televisive a poche ore dalla messa in onda negli Stati Uniti, che tutt'oggi contiene un archivio di sottotitoli di 991 serie televisive e conta più di 484 358 utenti iscritti. In questo modo *ItaSA* è diventata un pilastro portante all'interno del *fandom*⁸ italiano ed è riuscita a instaurare vere e proprie collaborazioni transnazionali con team di fansubber e *crew* di *ripper* al fine di condividere risorse e riunire competenze (Vellar, 2010: 152).

Possiamo quindi affermare che, se inizialmente, questi fori mediatici venivano utilizzati solo per uno scambio di opinioni sugli episodi, successivamente sono diventati uno strumento per poter fornire la diffusione degli episodi in tempi brevi.

⁸ Fandom: comunità di appassionati che condividono un interesse comune.

1.4 ESISTENZA DEL FANDUB (FANDUBBING) E PERCHÉ MENO UTILIZZATO NEI FILM INTERI O EPISODI.

Fin'ora ci siamo concentrati solamente sulla pratica del fansubbing; in realtà esiste anche un'altra attività che è quella del *fandubbing*, e riguarda invece il doppiaggio praticato a livello amatoriale. Rispetto alla pratica del fansubbing, quest'ultimo è ancora poco conosciuto in Italia, al contrario, è molto diffuso all'estero. Il fenomeno del fandubbing nasce per avere la possibilità di ascoltare film inediti nella propria lingua o per ridoppiare vecchie serie animate che per colpa della troppa censura sono state "rovinate", o delle quali se ne sono ormai persi i diritti⁹. In questo caso le persone che si occupano di questa pratica, e realizzano quindi i doppiaggi, sono chiamate *fandubber*; si tratta perlopiù di ragazzi giovani che attraverso alcuni siti, forum¹⁰ o altri strumenti dedicati a questa attività, si organizzano in gruppi per realizzare il doppiaggio di film, episodi di serie tv, cartoni animati o anime inediti in Italia. Di quest'ultima categoria, ovvero gli anime, le produzioni di fandub sono più frequenti, poiché i media non considerano molto la categoria. In Italia, la prima comunità virtuale ad attuare questo tipo di attività, fu il *Crazy Anime Dub* nata nel 2004 e che il 15 ottobre del 2010 ha concluso definitivamente ogni attività. Possiamo dire però che alcuni dei suoi membri, hanno successivamente intrapreso la strada del doppiaggio a livello professionistico.

⁹Diritti: diritto d'autore (copyright).

¹⁰ Forum: termine utilizzato in italiano per indicare l'insieme delle sezioni di discussione in una piattaforma informatica, o una singola sezione, oppure lo stesso software utilizzato per fornire questa struttura.

Come abbiamo già affermato in precedenza, questo tipo di attività non è ancora molto diffusa in Italia, proprio per questo motivo e anche per la difficoltà nel coinvolgere altre persone, i gruppi di fandubber sono pochissimi. Questo, va ad incidere in qualche modo sull’organizzazione per la realizzazione del lavoro, poiché il fandubber, generalmente non opera da solo, ma partecipa ad un gruppo di doppiaggio; però come abbiamo già detto, si fa ancora molta fatica a coinvolgere altre persone e quindi, altre figure che possono rendersi utili nella creazione del lavoro. Di conseguenza c’è una enorme difficoltà nell’organizzazione e nella realizzazione tecnica del doppiaggio, infatti vengono doppiati perlopiù episodi o clip di breve durata e, raramente, film interi o episodi.

Ciò nonostante, grazie ai diversi team di doppiaggio su internet, questo fenomeno negli ultimi tempi sta prendendo sempre più piede.

CAPITOLO 2 : LA TRADUZIONE AUDIOVISIVA

2.1 COS'È LA TRADUZIONE AUDIOVISIVA

Quando parliamo di sottotitolazione, doppiaggio e, anche se non a livello professionale, di fansubbing e fandubbing ci riferiamo comunque ad attività che riguardano un prodotto audiovisivo; per ognuna di queste attività viene eseguita in ogni caso una traduzione audiovisiva.

Quando parliamo di traduzione audiovisiva ci riferiamo a tutte le modalità di trasferimento linguistico che si propongono di tradurre i dialoghi originali di prodotti audiovisivi, ossia che comunicano attraverso il canale acustico e visivo per far sì che un pubblico più ampio ne possa usufruire (Perego, 2007:7). La traduzione audiovisiva rappresenta un settore particolare all'interno della teoria della traduzione, poiché la sua componente intersemiotica è ciò che la caratterizza e la distanzia dagli altri ambiti degli studi della traduzione. Tuttavia quest'ultima, poiché era considerata al di fuori dell'ambito della traduzione, è diventata oggetto di studio a livello accademico e teorico, soltanto agli inizi degli anni '50 (Díaz Cintas, 2004). Grazie allo sviluppo delle nuove tecnologie e quindi grazie all'era della digitalizzazione, il lavoro del traduttore audiovisivo viene semplificato e velocizzato. Questo continuo sviluppo ha influito in qualche modo sulla terminologia che viene utilizzata per parlare di traduzione audiovisiva, che è divenuta infatti una definizione poco stabile nel tempo, e che ha generato un po' di confusione. Nel periodo in cui la televisione non

aveva la stessa popolarità che ha oggi, veniva etichettata come *traduzione filmica*, per poter mettere in evidenza il prodotto che inizialmente veniva veicolato attraverso la traduzione, ossia il dialogo del film; successivamente viene utilizzato il termine *traduzione per lo schermo*, per indicare invece il mezzo di distribuzione dei prodotti che venivano mandati in onda, e questo avveniva naturalmente attraverso uno schermo che poteva essere quello televisivo, cinematografico o quello dei computer. In seguito viene etichettata come *trasferimento linguistico* per arrivare infine al termine *traduzione audiovisiva*, considerato il termine più appropriato ed esauriente, dato che il testo audiovisivo, proprio come suggerisce la parola, rappresenta una tipologia di testo in cui la sfera sonora e la sfera visiva si combinano e vanno a creare un testo abbastanza complesso e con molti codici che rendono la traduzione difficile.

Si tratta dunque di un lavoro complesso che presenta diverse difficoltà. Queste difficoltà riguardano in particolar modo l'obbligo della *sincronizzazione* che naturalmente va a condizionare la traduzione del testo originale. Per quanto riguarda invece la teoria e la metodologia, bisogna essere in grado di controllare l'eterogeneità delle fonti di riferimento con cui si lavora e, cercare di applicare teorie che provengono da ambiti di studio diversi; le fonti infatti non sono sempre legate all'ambito della traduzione ma spaziano da una disciplina all'altra. Anche per quanto riguarda il materiale di lavoro, non è del tutto semplice, spesso infatti i copioni dei testi audiovisivi non sono disponibili nelle lingue di partenza e di arrivo. Inoltre, capita che il lavoro di trascrizione richieda dei tempi lunghi, e questo causa spesso

l'usura del materiale audiovisivo, per l'ascolto ripetuto dei dialoghi o per il continuo riavvolgimento della pellicola, nel caso in cui vengano utilizzate le videocassette. Molti traduttori che si occupano del materiale audiovisivo non considerano il doppiaggio o la sottotitolazione come forme di traduzione, a causa della sincronizzazione che porta inevitabilmente ad accorgimenti di adattamento imprevedibili. Questo condiziona spesso la validità delle traduzioni ma anche delle ricerche. Nonostante ciò, la traduzione filmica, ha raggiunto ad oggi un posizione precisa e stabile nella teoria della traduzione poiché non è molto distante da altre tipologie di traduzione.

Negli ultimi tempi i prodotti audiovisivi che necessitano di un qualsiasi tipo di traduzione, sono aumentati, e questo ha portato all'evoluzione della figura del traduttore audiovisivo che oggi è considerato un vero e proprio professionista. In passato invece, la traduzione dei testi audiovisivi, era gestita soprattutto da personale non esperto, ovvero da produttori indipendenti o da persone con ottime abilità linguistiche. La qualità del prodotto è molto importante e una buona ricezione del film non dipende soltanto da un'ottima sincronizzazione dei dialoghi, ad esempio nel doppiaggio, o da una buona presentazione dei sottotitoli nel caso della sottotitolazione, ma è determinata soprattutto dalla qualità della traduzione del testo audiovisivo. Proprio per questo motivo, il traduttore audiovisivo, deve essere una figura professionale, pronta a soddisfare tutte le esigenze qualitative richieste.

2.2 METODI DI TRASFERIMENTO E DI ADATTAMENTO

LINGUISTICO

Esistono tredici metodi di trasferimento e di adattamento linguistico, di cui otto sono i tipi dominanti, ovvero: **sottotitolazione interlinguistica, doppiaggio, interpretazione consecutiva, interpretazione simultanea, voice-over, commento libero, traduzione simultanea e produzione multilingue**. I restanti cinque sono quelli più difficoltosi: la **traduzione degli script**, la **sottotitolazione simultanea**, la **sopratitolazione**, la **descrizione audiovisiva** e la **sottotitolazione interlinguistica per sordi**. Qui sotto spiegheremo alcuni di questi:

- **Interpretazione consecutiva:** consiste nella traduzione del discorso dell'oratore dopo che questo, o una parte di questo, è terminato. Quindi l'interprete deve comprendere e memorizzare tutto il discorso affinché possa esporne i punti fondamentali. Dato che è impossibile tradurre un discorso ad intervalli piuttosto lunghi, è consuetudine prendere degli appunti utilizzando degli espedienti per sintetizzare con una, due o tre parole un'intera frase. Questo tipo di traduzione raddoppia la durata del discorso dell'oratore e richiede inoltre un alto livello di attenzione del pubblico, che deve concentrarsi per non perdere il filo del discorso durante le pause. L'interpretazione consecutiva di solito viene utilizzata durante le interviste, le riunioni, i processi e durante tutti gli eventi nei quali è presente un pubblico che parla una lingua diversa da quella dell'oratore.
- **Traduzione e interpretazione simultanea:** nell'interpretazione simultanea, l'atto dell'interpretazione avviene simultaneamente.

Tra il discorso dell'oratore e l'interpretazione fornita si verifica quasi sempre uno scarto di tempo detto “décalage”, che varia a seconda delle lingue coinvolte nella traduzione. In questa modalità traduttiva, l'interprete lavora all'interno di una cabina insonorizzata dotata di una console, in cui l'interprete ascolta l'oratore attraverso delle cuffie e fornisce l'interpretazione agli ascoltatori che non conoscono la lingua dell'oratore tramite un microfono. Inoltre l'interprete dalla sua postazione deve essere in grado di vedere l'oratore. Questo tipo di traduzione è tipica dei convegni, delle assemblee, dei meeting e di tutti gli eventi a cui partecipa un pubblico internazionale.

- **Produzione multilingue:** nella produzione multilingue lo stesso testo è redatto in più lingue. Si tratta di produzioni testuali molto comuni in quei paesi in cui due o più lingue possiedono lo status di lingua ufficiale. Un esempio di produzione multilingue sono i trattati costitutivi e gli atti emessi dagli organi dell'Unione Europea. Poiché destinati ad una pluralità di paesi in cui si parlano lingue diverse, è necessario che questi documenti vengano redatti in tante lingue quante quelle appartenenti all'U.E., tutte considerate ugualmente ufficiali.
- **Il commento libero:** si tratta di una rielaborazione del testo originale che appare in forma scritta ed è usato per rendere fruibili documentari o cortometraggi (Perego, 2007:31). Questo tipo di traduzione ammette un certo grado di flessibilità, ed è particolarmente utile per tradurre elementi culturalmente distanti dalla cultura di arrivo. Infatti, essendo meno vincolata

rispetto ad altri metodi di traduzione audiovisiva, si possono aggiungere delle spiegazioni o eliminare delle informazioni non fondamentali per la comprensione del testo. Per la realizzazione del commento libero si usano delle strutture sintattiche piuttosto semplici, per cui si prediligono frasi coordinate rispetto alle subordinate, e preposizioni brevi (Perego, 2007:32).

- ***La narrazione***: quest'ultima, è molto utilizzata per i documentari e i cortometraggi. Nella narrazione, il testo di partenza è un testo che accompagna le immagini sul video che racconta e spiega ciò che si vede. La sua traduzione spesso prevede sia riduzioni che esplicitazioni del testo di partenza. Questa flessibilità è data dal fatto che non c'è la necessità di sincronizzare l'audio con il labiale, anche se il ritmo deve essere rispettato in quanto il testo originale e quello di arrivo sono trasmessi sincronicamente (Perego, 2007:30). Di solito lo stile della narrazione è piuttosto formale e privo di espressioni colloquiali. Inoltre il testo della narrazione è letto da un'unica voce, solitamente si tratta di un attore o di un giornalista (Gambier, 1994:276).
- ***La descrizione audiovisiva***: questo tipo di traduzione è del tutto singolare in quanto è indirizzata ad un pubblico specifico: i non vedenti e gli ipovedenti. La descrizione viene fornita da una voce fuori campo che descrive ciò che si vede sullo schermo, e dà informazioni relative a dei fattori rilevanti percepibili solo visivamente. Grazie alla descrizione audiovisiva bisogna considerare che i fruitori di questo tipo di traduzione possono essere affetti da cecità di diverso grado. Ne sono un esempio i

non vedenti dalla nascita e coloro che hanno perso la vista in seguito: i primi non hanno alcun tipo di memoria visiva, al contrario dei secondi che possono ricordare alcune immagini. Il tipo di descrizione differirà quindi a seconda del destinatario. La quantità di informazioni e dettagli forniti è pensata e adattata per i riceventi in modo da non risultare né ridondante né insufficiente.

- ***La soprattitolazione***: la soprattitolazione è un metodo di traduzione audiovisiva utilizzato per tradurre diversi tipi di produzione teatrale, come il teatro di prosa, il teatro musicale o l'opera lirica (Perego, 2007:24). La traduzione dei testi teatrali, divenne una pratica diffusa verso la fine del secolo scorso. Il termine soprattitolazione deriva dal fatto che il testo tradotto appare su schermi allungati posti al di sopra del palcoscenico. Tuttavia, in alcuni teatri vi sono poltrone dotate di piccoli schermi collocati sullo schienale da cui lo spettatore potrà leggere i sottotitoli. Il vantaggio di questo sistema è che i sottotitoli possono essere proiettati in lingue diverse.
- ***Voice-over***: è una modalità di traduzione simile al doppiaggio, in quanto il testo tradotto viene esposto oralmente e sovrapposto alla colonna sonora originale che resta udibile, sebbene ad un volume molto basso. I dialoghi sono letti o recitati da professionisti (Perego, 2007: 28-29). Il voice-over condivide alcune caratteristiche con il doppiaggio e con la sottottitolazione, infatti è presentato oralmente come il doppiaggio, però la sua traduzione prevede una rielaborazione sintetica dei contenuti che

la avvicina alla sottotitolazione. Questo tipo di traduzione, non ponendo il vincolo della sincronizzazione del parlato con il labiale, presenta dei costi bassi e tempi di produzione brevi. Per queste ragioni il voice-over è spesso utilizzato da emittenti televisive (ad esempio MTV) che intendono mantenere bassi i costi di produzione (Díaz Cintas, 2001). Il voice-over è utilizzato principalmente per le trasmissioni televisive, anche se in diversi paesi (Polonia, Russia, repubbliche ex sovietiche) è utilizzato anche per la traduzione di film, per via di una situazione instabile dei media (Perego, 2007:29).

- **Doppiaggio:** il doppiaggio è la forma di traduzione audiovisiva maggiormente utilizzata in Italia. Essa consiste nel sostituire la colonna sonora originale con una nuova colonna sonora i cui dialoghi sono interamente recitati nella lingua di arrivo, in modo da creare nello spettatore l'illusione che gli attori si esprimano nella sua lingua. Nel nostro paese il doppiaggio è una pratica piuttosto datata. Inizialmente è stato imposto con una disposizione ministeriale del 1930 che proibiva il divieto assoluto di trasmettere programmi in lingua diversa dall'italiano (Quaragnolo, 2000:19). Ad oggi il doppiaggio italiano è ampiamente evoluto e ha raggiunto un livello molto elevato (Perego, 2007: 21). Il doppiaggio è il metodo di traduzione audiovisiva più vincolato alle immagini sullo schermo: deve esserci una sincronizzazione perfetta tra il parlato e il labiale, l'intonazione dei doppiatori deve corrispondere alla mimica degli attori, per cui la traduzione dei dialoghi può subire

cambiamenti anche significativi per adattarsi ai tempi delle battute. Inoltre si devono tradurre i giochi di parole e gli elementi culturo-specifici, trovando un corrispettivo adeguato nella lingua di arrivo (Pavesi, 1994: 129-42).

- **Sottotitolazione:** presenta i dialoghi della colonna sonora in forma scritta, questi in genere appaiono nella parte in basso sullo schermo. I sottotitoli possono essere interlinguistici, intralinguistici e bilingue (Díaz Cintas, Ramael, 2007: 8-9). Quest'ultima verrà approfondita nel paragrafo successivo.
- **Sottotitolazione intralinguistica per sordi:** questo tipo di sottotitolazione esige l'applicazione di speciali adattamenti testuali: include informazioni aggiuntive, si adatta a un ritmo di lettura più lento e aderisce a norme sintattiche diverse dalle norme di base. È fondamentale attenersi a strategie specifiche, ovvero: chiara identificazione dei personaggi che prendono la parola, regolare ricorso al metalinguaggio fonologico e adattamento del ritmo di presentazione del sottotitolo. Un ulteriore accorgimento prevede l'uso del metalinguaggio fonologico per la riproduzione verbale delle componenti non verbali dei film (spari, squilli di telefono ecc.)

2.3 LA DIMENSIONE POLISEMIOTICA DELLA TRADUZIONE AUDIOVISIVA

La particolarità della traduzione audiovisiva è che il trasferimento linguistico avviene su tipologie testuali che presentano una interrelazione tra diversi codici: visivo, verbale e sonoro (Ranzato, 2010). Per tali ragioni, il vincolo principale della traduzione audiovisiva è la compresenza delle immagini e del parlato, per cui, al momento della traduzione, si deve fare attenzione a non creare contrasti con le immagini originali e la traduzione fornita. Infatti, se ci dovesse essere una forte discordanza tra questi il codice visivo e quello uditivo, la corretta ricezione del messaggio del testo originale potrebbe risultare compromessa. Chaume (2004) propone un elenco di codici che caratterizzano i testi audiovisivi, in relazione al lavoro del traduttore:

- **Il codice linguistico:** essendo l'elemento principale di un testo, è ciò su cui il traduttore opera direttamente. Il codice linguistico di un prodotto audiovisivo simula il linguaggio parlato, il cui intento è quello di simulare la spontaneità della conversazione. Perciò il traduttore deve cercare di dotare il testo di arrivo della stessa spontaneità, utilizzando le caratteristiche della lingua parlata.
- **I codici paralinguistici:** riguarda gli elementi soprasegmentali “che rendono completa e organica la comunicazione verbale umana” (Canepari, 1985: 87). Si tratta di pause, silenzi, tono di voce, etc.
- **Il codice musicale:** all'interno di un film o telefilm è possibile che vengano inserite delle canzoni (si pensi ad esempio al telefilm *Glee* di cui le parti cantate sono l'elemento principale). Il

traduttore in questo caso deve decidere quali convenzioni usare: nel caso in cui il film sia doppiato può scegliere se utilizzare una colonna sonora diversa per le parti cantate o usare la stessa. Nel caso dei sottotitoli, all'interno del testo delle canzoni, solitamente il testo è in corsivo, per differenziarsi dalle parti parlate. Inoltre, nella sottotitolazione per non udenti si trova anche il simbolo “ # ” all'inizio e alla fine della canzone.

- **Il codice di arrangiamento sonoro:** si riferisce ai suoni del testo audiovisivo. Infatti, i suoni possono essere diegetici, ossia che appartengono alla storia, o non diegetici, che non appartengono propriamente alla storia, come le voci fuori campo. I suoni non diegetici, non essendo legati all'immagine, lasciano al traduttore più libertà nella traduzione.
- **Il codice iconografico:** è il codice più significativo a livello visivo, ed è il principale vincolo per il traduttore, che deve adattare i dialoghi non solo al labiale degli attori, ma anche al contesto. Fanno parte di questo codice anche quei simboli che sono difficilmente riconosciuti dal pubblico ricevente. Nel caso in cui questi simboli fossero importanti per la comprensione generale del testo, a volte si ricorre ad una spiegazione inserita nel dialogo per renderli più familiari allo spettatore.
- **Il codice fotografico:** si tratta dei cambiamenti di colore, di illuminazione e di prospettiva. Questo pone due problemi per il traduttore: uno è la diversa connotazione culturale che possono avere alcuni colori che può variare da cultura a cultura. L'altra, meno vincolante per il traduttore, riguarda il cambiamento di

illuminazione che nel caso della sottotitolazione può far ricorrere ad un cambiamento del colore del sottotitolo.

- **Il codice di tipi d'inquadrature:** si riferisce soprattutto alle inquadrature da vicino o ai primi piani sugli attori, per cui il traduttore (soprattutto il doppiatore) deve scegliere scrupolosamente le parole che più si avvicinino al movimento labiale del testo originale, senza che questa scelta implichi un drastico cambiamento di significato.
- **Il codice di mobilità:** è collegato al codice precedente e riguarda i codici prossemici e cinetici. Rispettare questo codice significa coordinare i gesti e le espressioni degli attori con le parole.
- **Il codice grafico:** riguarda la presenza di titoli, didascalie, sottotitoli, e oggetti che contengono delle scritte che di norma sono tradotte quando rappresentano un elemento fondamentale per una completa comprensione del messaggio.
- **Il codice sintattico:** si tratta dell'associazione delle immagini e di come sono collegate l'una all'altra. A volte infatti la funzione di alcune immagini è funzionale allo sviluppo della trama. Tenere in conto questi collegamenti è di aiuto per capire a pieno il testo.

2.4 APPROCCI TRADUTTIVI DEL TRASFERIMENTO LINGUISTICO - CULTURALE

Per comprendere meglio le dinamiche della traduzione audiovisiva è importante osservare alcuni aspetti problematici. Prima di tutto va considerato l'elemento umoristico che pone principalmente due tipi di problemi che riguardano il trasferimento linguistico e il

trasferimento culturale. Questi due aspetti, tuttavia, non sorgono necessariamente in contesti umoristici. Per quanto riguarda lo *humor*: da sempre la traduzione degli elementi umoristici è considerata uno dei fattori più problematici dai professionisti di questo settore. Infatti lo *humor*, essendo strettamente relazionato a fattori linguistici, sociali e psicologici, la sua traduzione richiede una piena comprensione del testo da parte del traduttore, che deve essere in grado di localizzare gli elementi umoristici presenti nel testo. In secondo luogo, si deve stabilire quali siano gli elementi rilevanti per rendere una traduzione fedele, e l'importanza dell'elemento umoristico in relazione al testo che si deve tradurre. In effetti, a volte, capita che per la trasmissione del messaggio complessivo del testo di partenza, non sia necessario inserire lo stesso numero di battute, poiché la natura dello *humor* varia a seconda della lingua. Inoltre, poiché possono esserci più modi per fare lo stesso tipo di battuta, spesso si può ovviare al problema trascendendolo dal significato delle singole parole che la compongono. Patrick Zabalbeascoa (2005: 5-12) distingue diversi tipi di battute: secondo la descrizione da lui fornita, queste possono riguardare l'autoreferenzialità alla lingua (umorismo metalinguistico, giochi di parole), la cultura della lingua in cui sono prodotte (che risultano comprensibili solo da un pubblico ristretto), e la dimensione polisemiotica (internazionalità, improvvisazione, combinazione di elementi verbali e paraverbali).

Quando si parla di traduzione audiovisiva ci si ritrova spesso a discutere di “infedeltà” della traduzione. Queste infedeltà sono attribuibili a quattro fattori: censura, autocensura, incompetenza del

traduttore e adattamento di parole o espressioni difficili da tradurre. Per quanto riguarda invece gli approcci traduttivi utilizzati per il trasferimento linguistico degli elementi più problematici, si tratta dei concetti di: **equivalenza, adeguatezza, fedeltà e skopos**. Per quanto riguarda l'**equivalenza**, si tratta di un concetto che descrive la relazione esistente tra il testo originale e il testo tradotto. Esiste un'*equivalenza formale* e un'*equivalenza dinamica*: l'*equivalenza formale* è improntata sulla forma e sul contenuto del messaggio, quindi dal punto di vista formale la traduzione risulta simile al testo di partenza; mentre l'*equivalenza dinamica* si basa sul cosiddetto “principio dell’effetto equivalente” in cui la relazione tra il recettore e il messaggio dovrebbe essere sostanzialmente la stessa che esisteva tra il recettore originale e il messaggio. Inoltre il fattore determinante nell’equivalenza dinamica è che il testo tradotto sortisca lo stesso effetto di quello sortito dal testo originale, richiedendo se necessario delle variazioni a livello formale. L'**adeguatezza** invece è un parametro di valutazione della traduzione piuttosto simile all’equivalenza. Infatti una traduzione si considera adeguata quando il traduttore è in grado di fornire una versione che rispecchi la carica linguistica del testo originale, e che, allo stesso tempo, risulti accettabile nella lingua verso cui si traduce. Questo concetto è molto simile a quello dell’equivalenza dinamica: la differenza caratterizzante sta nel fatto che, a differenza di quest’ultima, l’adeguatezza rappresenta il compromesso trovato per trasmettere gli aspetti dominanti del testo originale (Perego, 2007:44), rappresentando quindi un approccio più orientato verso il testo tradotto. Anche il concetto di **fedeltà** è vicino a quello di equivalenza, nella fattispecie

dell'equivalenza formale. Infatti il termine di paragone predominante, per quanto riguardala fedeltà, è la sua vicinanza con il testo originale, per cui più il testo tradotto riporta tutte le sue parti di significato, maggiore è il suo grado di fedeltà. Affinché ciò avvenga, il traduttore deve avere una buona conoscenza della lingua in cui è scritto il testo originale per capire a fondo il messaggio complessivo e l'intenzione dell'autore, in modo da poter riflettere sul testo di arrivo il suo tono originale. Nella sottotitolazione, inoltre, esistono degli elementi che possono condurre a una traduzione più fedele dei dialoghi, o al contrario, possono portare ad allontanarsi dal testo originale. Dato che nella sottotitolazione si mantiene la colonna sonora originale, un motivo per cui si resta fedeli è la conoscenza della lingua dei dialoghi originali da parte del pubblico ricevente. Un altro fattore che porta alla fedeltà è lo status della lingua che si traduce: di solito si tratta dell'inglese, il cui prestigio è innegabile. Questo fa sì che le traduzioni dall'inglese saranno più vicine al testo originale di quelle traduzioni eseguite dai testi in lingue diverse. Tuttavia, ci sono altri due fattori che portano ad agire in senso contrario alla fedeltà: la ridondanza intersemiotica e la comunicazione non verbale, che portano all'adozione di strategie il cui scopo è non appesantire la traduzione con l'inserimento di elementi che sono già esplicati al canale visivo o uditorio. Infine abbiamo lo **skopos**, questa teoria sostiene che all'interno del processo traduttivo, il principale elemento da prendere in considerazione sia la funzione del testo originale: questa è una delle teorie della traduzione che spiega il motivo per cui il traduttore spesso adatta il testo originale al contesto ed alle situazioni del testo di arrivo.

Questo tipo di approccio alla traduzione dà grande importanza al testo di origine poiché questo è stato pensato per avere un certo effetto su un preciso tipo di pubblico. È importante dire però che nella traduzione non è sempre possibile riprodurre alcuni di quegli elementi funzionali a suscitare l'effetto che l'autore del testo originale aveva in mente; perciò è necessario adattare questi elementi alla cultura di arrivo per fare in modo che la funzione del testo rimanga inalterata. La teoria dello skopos consente quindi un discostamento dal testo di partenza.

CAPITOLO 3: TRADUZIONE AMATORIALE E TRADUZIONE PROFESSIONALE A CONFRONTO

3.1 IL PROCESSO DI REALIZZAZIONE DEL FANSUBBING E LE VARIE FIGURE COINVOLTE

Díaz Cintas e Muñoz Sánchez nel loro “Fansubs: Audiovisual Translation in Amateur Environment” (2006), offrono un’interessante descrizione del fenomeno, in cui analizzano le varie fasi in cui si suddivide il processo di traduzione per la produzione dei sottotitoli. Grazie alla loro descrizione possiamo notare come nel processo di creazione dei fansubs, siano coinvolte diverse figure che svolgono diversi ruoli:

- *Raw providers*: coloro che si occupano di trovare il materiale utile per tradurre, ossia i video originali non tradotti che generalmente venivano estratti dai DVD o VHS.
- *Traduttori*: coloro che si occupano del trasferimento linguistico. Di solito la traduzione viene effettuata dal giapponese all’inglese, nonostante la maggior parte dei traduttori non sia madrelingua inglese. Le competenze limitate di questi traduttori nella lingua verso cui si traduce, potrebbe incidere sul risultato finale.
- *Timers*: chiamati anche “temporizzatori”, sono coloro che sincronizzano i sottotitoli alle scene in cui questi devono apparire, cercando di far coincidere nel modo più perfetto possibile il sottotitolo all’audio. Quindi è importante trovare un equilibrio tra i ritmi delle scene, la suddivisione dei dialoghi e il tempo a

disposizione per ogni sottotitolo, in relazione anche alla sua lunghezza.

- *Tipografi*: si occupano della scelta del carattere da utilizzare per i sottotitoli, sono responsabili delle convenzioni da seguire e dell'organizzazione strutturale del copione.
- *Revisori*: come ci suggerisce il termine, sono coloro che si occupano di revisionare e correggere la traduzione e quindi indispensabili nel caso in cui i traduttori non siano madrelingua; il loro compito è quello di verificare la coerenza della traduzione, fare in modo che le scelte linguistiche risultino più naturali possibili rispetto alla lingua verso cui si traduce.
- *Codificatori*: il loro compito è quello di unire il video con il testo che contiene i sottotitoli; per fare ciò, si servono di programmi specifici di codificazione (*Virtual Dub* e i filtri *Textsub*). Si occupano quindi, di produrre la versione sottotitolata degli episodi.

Infine, il video completo di sottotitoli può essere distribuito attraverso tre canali principali: P2P, IRC¹¹ e Usenet.

Per quanto riguarda il **processo di realizzazione**, possiamo affermare che non è per niente semplice, ed è inoltre abbastanza lungo. I procedimenti sono i seguenti:

- Si ottiene la raw e successivamente si invia il video all'encoder che valuta la sua qualità audio e video.
- Si passa la copia al traduttore e si comincia a tradurre l'episodio. Come abbiamo già affermato, solitamente la

¹¹ IRC: Internet Relay Chat

traduzione viene effettuata dal giapponese all’inglese; questo avviene proprio perché il giapponese è una lingua molto complicata e non tutti la conoscono così bene da saperla tradurre. Si traduce quindi da una versione già tradotta che può essere inglese, spagnola o francese. Consigliabile che il traduttore veda alcuni episodi degli anime e si documenti sui nomi dei personaggi, luoghi e caratteristiche degli anime per tradurre in modo veritiero. Deve anche indicare quando le voci sono fuori campo per facilitare il lavoro dei tipografi. Una volta terminata la traduzione, viene salvata in un file di testo ed inviata al timer.

- In questa fase vengono sincronizzati i sottotitoli all’audio. Il timer decide quando ogni sottotitolo deve iniziare e finire. Terminato il tutto, il timer invia il file al tipografo.
- Il tipografo sceglie il carattere per i sottotitoli, per le voci fuori campo, per i pensieri, per gli effetti sonori e così via. Deciderà inoltre se utilizzare l’italico o diversi colori per facilitare la lettura al pubblico. Una volta terminato, il file viene inviato al revisore.
- I revisori devono controllare i sottotitoli correggendo eventuali errori, per farlo devono ricontrillare la raw. Una volta terminato, inviano il file ai codificatori;
- I codificatori che lavorano con programma open source come Virtual Dub, devono creare un file unico che contenga la raw e i sottotitoli tradotti;

- In seguito verrà effettuato un controllo qualità eseguito dal traduttore o dal revisore, dove eventuali errori dovranno essere corretti. Una volta finito, il file è pronto.
- Infine, il file viene distribuito online tramite *BitTorrent*, viene avvisato il maggior numero di siti di fan per permettere che più gente possibile venga a conoscenza della nuova release.

3.1.1 CARATTERISTICHE E DIFFICOLTÀ

Per quanto riguarda le caratteristiche del fansubbing, Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006), facendo riferimento a Ferrer Simo (2005), ne propongono una lista:

- Uso di caratteri diversi per i sottotitoli di uno stesso programma;
- Uso di colori diversi per identificare gli attori;
- Uso di più righe per lo stesso sottotitolo (fino a quattro righe);
- Uso di note esplicative o glosse¹²;
- Posizione variabile dei sottotitoli sullo schermo;
- Riferimenti ai traduttori in apertura e in chiusura.

Per prima cosa, i fansubber, tendono a restare fedeli al testo originale, preservandone le peculiarità, senza effettuare nessuna domesticazione, in modo da mostrare che si ha a che fare non solo con una lingua ma anche con una cultura diversa. Inoltre, come abbiamo già affermato, nei fansub è piuttosto comune trovare delle glosse. Queste sono una naturale conseguenza della scelta dei traduttori di restare vicini al testo di partenza: questi, scegliendo di non tradurre le espressioni o i riferimenti a fatti culturalmente vincolati, sanno che lo spettatore avrà bisogno di contestualizzare ciò che dicono i personaggi. Nella pratica professionale non si è mai fatto uso di tali convenzioni, dato che una delle regole fondamentali della sottitolazione è che i migliori sottotitoli sono quelli che passano inosservati, senza interferire in modo eccessivo con la visione del programma. I fansubber, puntano a rimanere sempre vicini al testo di partenza, fornendo agli utenti uno

¹²Glosse: glosse nella lingua di arrivo che compaiono all'improvviso sullo schermo, di solito racchiuse in piccole finestre a sfondo bianco che hanno lo scopo di fornire spiegazioni su qualche elemento culturalmente marcato dell'originale.

spunto per interessarsi e al tempo stesso avvicinarsi alla cultura del prodotto audiovisivo. Preferiscono adottare un approccio che li avvicina alla cultura del testo di partenza, in modo da permettere agli utenti di apprezzare le voci, le colonne sonore e l'atmosfera, presenti nell'originale. L'idea è quella di allontanarsi da una traduzione fluente, addomesticata e neutra per arrivare a una traduzione quasi "aperta", che preserva il sapore della lingua e della cultura dell'originale (Massidda 2015:12-13). Secondo la Forgia e Tonin (2011:155), il fansub si configura come un "genere ibrido", che spesso non tiene conto dei limiti e degli standard imposti dal sottotitolaggio professionale, ma il cui scopo è quello di concentrarsi sulla componente encyclopedico-culturale, spesso trascurata a favore della componente prettamente linguistica.

Il ricorso a tali strategie creative, ha fatto sì che la pratica del fansubbing venisse considerata "abusiva", perché indirizza il pubblico verso il testo d'origine sfidando alcune regole e limiti che solitamente sono imposti al sottotitolaggio professionale (Nornes in O'Hagan, 2009: 100). Bisogna considerare in ogni caso, che le traduzioni per i fansub, vengono eseguite da appassionati di film e serie tv e non da professionisti. Per questo motivo, le convenzioni a cui devono sottostare sono più flessibili e non avendo imposizioni dall'agenzia che commissiona le traduzioni, i fansubber possono agire con più libertà (Bruti, Zanotti, 2012).

Sicuramente, non essendo traduttori professionisti, i fansubber troveranno diverse difficoltà, ci sarà dunque la possibilità di incontrare alcuni errori nella traduzione, nella battitura al computer o nella

sincronizzazione ai video. Spesso si ritrovano a dover tradurre solo dall’audio per rispettare i loro “calendari”, il gioco in questo modo diventa più difficile ed è normale commettere errori, parliamo di audio impossibili da decifrare anche per i sottotitolatori esperti che lo fanno da anni. I tempi sono più brevi rispetto ad una vera e propria professione perché i fansubber seguono il palinsesto americano, quindi se una puntata esce in America il lunedì sera, la puntata tradotta e sincronizzata da loro uscirà il giorno seguente. Cercano quindi di essere i più veloci possibili per andare incontro alle numerose richieste del fandom, e per riuscire ad offrire il sottotitolo dell’episodio in tempo.

3.1.2 LE COMUNITÀ FAN IN ITALIA E I LORO RUOLI

In Italia esistono attualmente le seguenti comunità di fansubbing: *ItaSA (Italian Subs Addicted)*, *Subsfactory*, *Subspedia*, *Subs4you*, *AlaskaSubs*, *Nowaysubs*, *Angels&Demonds*, *OURFanSubs*, *MyITsubs*, *TV 24/7*, *iSubs*. Tra queste le principali sono ***ItaSA*** e ***Subsfactory***, anche se operano in maniera diversa l’una dall’altra. La comunità ***Subsfactory*** nasce dall’unione di diversi gruppi che si occupavano di sottotitolazione la cui visibilità e accessibilità erano limitate agli appassionati delle serie televisive di cui si rendevano disponibili i sottotitoli. Infatti i primi canali di scambio, avvenivano su canali IRC e su piattaforme P2P. Barra e Guarnaccia nel loro articolo (2008) riportano la testimonianza della fondatrice di Subsfactory, Superbiagi, che racconta le tappe della formazione della community: dopo aver cominciato a creare per se stessa i sottotitoli per la serie tv *Alias* e a condividerli su *eMule*, è stata contattata da una ragazza che le diceva che i suoi lavori erano molto

apprezzati dai membri di un blog dedicato alla serie tv da lei tradotta. Successivamente, alcuni membri di questo blog si sono proposti di aiutarla nella sottotitolazione, dando vita al “Team47”. Quest’ultimo, col passare del tempo, si è esteso ed ha iniziato ad occuparsi di più serie televisive e ad includere un numero maggiore di collaboratori. Il modus operandi di *Subsfactory* è quello di rimanere il più fedeli possibile al testo originale, prediligendo l’accuratezza del lavoro svolto piuttosto che la rapidità con cui vengono rilasciati i sottotitoli (Barra, Guarnaccia, 2009). Per quanto riguarda **ItaSA (Italian Subs Addicted)**, ha invece tutt’altra origine, ItaSA è nata infatti per puro spirito di contraddizione; uno degli admin, Robbie, intervistato da Barra e Guarnaccia (2008: 237), sostiene che “il fansubbing era una cosa di casta” a cui solo pochi eletti potevano partecipare. Infatti, continua, quando il fondatore di ItaSA, Klonni, aveva proposto la sua collaborazione ai traduttori di *Subsfactory* per la traduzione della serie televisiva *Lost*, e il suo aiuto non era stato accettato. Per questo motivo Klonni ha deciso di creare una nuova comunità di fan dedita alla sottotitolazione di serie televisive. Il lavoro di traduzione svolto dai membri di ItaSA è improntato alla ricerca di soluzioni creative nel processo di traduzione, inoltre, il loro obiettivo principale è rendere disponibili i sottotitoli nel minor tempo possibile.

Possiamo notare quindi, come le due community, concepiscono il lavoro del fansubber in maniera tendenzialmente opposta. Tuttavia il lavoro svolto da entrambe le comunità risulta soddisfacente.

Come abbiamo già affermato ci sono più figure all’interno dei gruppi di lavoro che si occupano della traduzione delle serie televisive. Queste figure sono:

- **Admin:** amministratori del forum che si occupano dell'amministrazione e della gestione del sito, oltre ad essere responsabili delle fasi di traduzione e revisione.
- **Traduttori senior:** traduttori con più esperienza all'interno del forum e anche loro si occupano della fase di revisione e possono svolgere inoltre il ruolo di moderatori globali del forum.
- **Publisher:** utenti che si occupano di tradurre ed effettuare le revisioni.
- **Traduttori:** rappresentano la vera forza lavoro della community e si occupano esclusivamente della traduzione. È possibile diventare traduttori dopo aver superato test in cui si verificano le abilità linguistiche, sia in inglese che in italiano. Dopo il superamento del test si diventa “traduttori junior”, che coincide con una fase di prova in cui si è affiancati da un traduttore più esperto.

Inoltre, all'interno del forum, ci sono altre figure il cui compito è quello di svolgere funzioni adiacenti a quelle descritte, che riguardano non solo la creazione dei sottotitoli ma anche la gestione del sito.

Queste figure sono:

- **Resyncher:** questi hanno il compito di sincronizzare i sottotitoli con tutte le versioni video possibili. Infatti, solitamente, esistono più versioni di uno stesso episodio, la cui differenza risiede nella risoluzione. I tipi di risoluzione sono: classica (360p), HD (720p), full HD (1080p), WEB-DL e DVDRip.
- **Imagineer:** realizzano le immagini che accompagnano il collegamento ai sottotitoli nella homepage del sito. Di solito

queste immagini possono rappresentare i protagonisti della serie televisiva e/o la scritta con il nome della serie.

- **Blogger:** si occupano di scrivere gli articoli destinati al blog relativo al sito. La sezione “blog” del sito contiene articoli e recensioni relativi alle serie tv che la community si occupa di tradurre.
- **Moderatori:** come suggerisce la parola, si occupano di moderare una o più sezioni del forum, affiancando gli admin e i traduttori senior. Di norma il moderatore di un forum è un utente con dei poteri in più rispetto agli utenti normali, poiché questi, possono spostare, cancellare, chiudere e aprire le discussioni e modificarne il titolo, renderle importanti, in modo che queste rimangano sempre in prima pagina.
- **Developer:** hanno il compito di sviluppare delle applicazioni sia per il computer che per gli smartphone.

3.1.3 CONVENZIONI E REGOLE TECNICHE

Naturalmente anche nel fansubbing esistono delle convenzioni o parametri tecnici che i traduttori devono seguire alla lettera. Prima di tutto i sottotitoli possono essere disposti su due righe, ma la loro lunghezza deve essere all’incirca uguale, anche la punteggiatura deve essere rispettata e molto importanti sono inoltre i trattini che devono essere usati all’inizio della frase per distinguere due persone che stanno parlando. Fondamentale è l’uso degli accenti e degli apostrofi, infatti spesso capita che gli accenti non si riescono a leggere e quindi è preferibile scrivere *perche’* anziché *perché*. È importante dire che i

sottotitolatori amatoriali cercano di non perdere nessuna informazione e rimanere il più possibile fedeli al prodotto originale. I fansubbers fanno questo perché amano le serie televisive e i film, proprio per questo capiterà di incontrare dei sottotitoli abbastanza lunghi per non perdere nessuna informazione. Infatti molte persone preferiscono seguire serie sottotitolate proprio perché doppiandole si perde la loro realtà, in particolar modo nelle comedy come “The Big Bang Theory” e “2 Broke Girls” che hanno delle bellissime battute e che doppiate in italiano perdono tutto il loro effetto. Quasi sempre vengono mantenute citazioni, riferimenti o battute comiche che nella lingua di partenza sono chiari, ma che nella lingua di arrivo perdono un po’ l’effetto voluto dall’autore. I fansubbers seguono queste regole perché sono fedeli ai dialoghi dei prodotti audiovisivi e non vogliono rovinare la loro vera essenza. Come abbiamo già affermato, le due principali comunità fansub *ItaSA* e *Subsfactory*, concepiscono il lavoro del fansubber in maniera tendenzialmente opposta: la prima ha come scopo quello di rendere disponibili i sottotitoli nel minor tempo possibile, mentre la seconda si concentra maggiormente sul rimanere più fedele possibile al testo originale. Qui di seguito riporteremo le linee guida che entrambe seguono: per quanto riguarda *ItaSA*, la più grande tra le due community, le linee guida per i traduttori riguardano i seguenti punti:

1. Programmi da utilizzare: **Jubler**, **Miyu**, **Subtitle Editor**, **Subtitle Workshop**, **Visual Sub Sync**.
2. Norme di traduzione: ogni riga deve contenere al massimo 45 caratteri per riga, per un massimo di due righe (90 caratteri); la durata di un sottotitolo oscilla tra 1 e 5 secondi (un secondo per

monosillabi o per due parole molto corte); non superare mai i cinque secondi; utilizzare il corsivo per flashback e canzoni (aggiungendo il simbolo #); utilizzare gli apostrofi anziché i segni diacritici (per problemi con il software utilizzato): à, è, ì, ò, ù diventano a', e', i', o', u'; utilizzare gli asterischi per dubbi riguardanti la traduzione e la resa; nominare il file nel seguente modo: titolo + episodio + nickname + parte.

Subsfactory invece possiede una vera e propria "Guida del Traduttore", molto lunga e dettagliata, che contiene le regole principali da seguire, insieme ad alcuni consigli e trucchi:

1. Programmi da utilizzare: Jubler, Media Subtitler, Subtitle Workshop, Visual Sub Sync.
2. Norme di traduzione: ogni riga deve contenere al massimo 45 caratteri per riga, per un massimo di due righe (90 caratteri); uniformare al massimo le righe e dividere il testo in frasi complete; anche in questo caso, utilizzare gli apostrofi anziché i segni diacritici (per problemi con il software utilizzato): à, è, ì, ò, ù diventano a', e', i', o', u';
3. Timing: la durata di un sottotitolo oscilla tra 1 e 6 secondi; fare attenzione alle battute e ai sottotitoli che esprimono sorpresa e suspense; non anticipare mai un'informazione; ricordarsi di segnalare lettere, cartelli, giornali, ecc.
4. Consigli: guardare l'episodio intero; fare lo spotting della parte assegnata prima di tradurre, rivedere i sottotitoli e infine tradurre; evitare i calchi; la struttura della frase italiana è diversa da quella inglese; dopo aver caricato la parte assegnata,

controllare la traduzione e leggere il feedback del revisore, per imparare dagli errori commessi.

Dopo aver analizzato Queste convenzioni, possiamo notare che la caratteristica principale del fansubbing è quella di permettere un maggior numero di caratteri per riga rispetto ai sottotitoli professionali, che si aggira tra i 27 e 40 caratteri in base al mezzo utilizzato. Il motivo di questa scelta è dato dal desiderio dei fansubber di esprimere nel testo di arrivo tutte le sfumature presenti nei dialoghi di partenza, cosa che invece spesso non viene veicolata dai sottotitoli professionali.

3.2 LA SOTTOTITOLAZIONE PROFESSIONALE

In base a criteri di carattere linguistico, possiamo distinguere due tipologie di sottotitolaggio: quello intralinguistico, che corrisponde alla trascrizione totale o parziale dei dialoghi nella stessa lingua dell'originale ed è indicato per le persone sordi e per coloro che vogliono imparare una lingua straniera, e quello interlinguistico, per il quale vengono emessi sottotitoli in una lingua diversa da quella del prodotto originale, coinvolgendo quindi due lingue e culture diverse (Perego, 2005: 69). Quest'ultimo tipo di sottotitolaggio è definito "diagonale" (Gottlieb, 1992: 163), poiché non si limita a trasformare un testo orale in un testo scritto ma comporta anche il passaggio da un testo orale in una data lingua a un testo scritto in una lingua differente. Nel corso degli anni, sono stati numerosi gli autori che si sono occupati di sottotitolaggio, cercando di fornirne una definizione. Tra questi, citiamo Frederich Chaume (2004: 33), secondo il quale il sottotitolaggio consiste nell'incorporare un testo scritto (sottotitoli) nella lingua

d'arrivo allo schermo nel quale viene presentato un film nella versione originale, in modo che i sottotitoli coincidano perfettamente con gli interventi degli attori. Secondo una più ampia definizione fornita da Díaz Cintas e Remael (2007: 8-9), il sottotitolaggio, oltre a presentare un testo scritto che riporta nella lingua d'arrivo i dialoghi dei parlanti, deve considerare anche tutti quegli elementi discorsivi che appaiono nell'immagine, come lettere, inserti, e cartelloni, e quelli che sono contenuti nell'audio originale, come canzoni e voci fuori campo. Anche in questo caso, un requisito fondamentale è che i sottotitoli siano sincronizzati con i dialoghi e le immagini, per permetterne al pubblico la lettura. Secondo i due autori, in tutti i programmi sottotitolati interagiscono tre elementi: il parlato, l'immagine e i sottotitoli. Questi, uniti alla grandezza dello schermo e alla capacità dell'utente di guardare le immagini e al tempo stesso leggere i sottotitoli a una certa velocità, determinano le caratteristiche basilari di questa pratica, e per questo motivo il traduttore deve cercare di raggiungere un buon equilibrio tra questi elementi, in modo che non entrino in conflitto tra loro. Essendo un tipo di traduzione intersemiotica, il traduttore, oltre a dover trasferire le intenzioni comunicative veicolate dal codice orale della lingua di partenza al codice scritto della lingua d'arrivo, deve stare attento a far coincidere quest'ultimo con tutte le realtà paralinguistiche presenti nel prodotto audiovisivo, come le distanze e i movimenti o i gesti degli attori, al fine di ottenere sottotitoli coerenti sia rispetto all'immagine che rispetto ai dialoghi. Nonostante il sottotitolaggio sia sempre stato considerato solamente come una forma di traduzione di prodotti audiovisivi, in realtà la dimensione traduttiva rappresenta solo

uno dei tanti aspetti che lo caratterizzano. Infatti, come afferma Perego nella sua analisi (*ibid.*: 73), oltre al vero e proprio processo traduttivo, che implica il passaggio da una lingua all'altra, nel sottotitolaggio bisogna considerare anche la necessità di effettuare una riduzione testuale, per rendere il testo più breve per motivi di spazio, e un passaggio diamesico, che consiste nel passaggio dal codice orale a quello scritto. Queste due operazioni sono da considerare complementari e di uguale importanza. La semplificazione e la riduzione testuale, in particolar modo, sono gli aspetti ritenuti più caratterizzanti e specifici del sottotitolaggio, su cui molti autori si soffermano. La velocità del parlato, infatti, essendo inferiore a quella della lettura, diviene inevitabile una certa compressione o riduzione del testo originale. Uno degli studiosi che si concentra in questo aspetto è Ian Mason (in Perego, 2005: 37), il quale considera i sottotitoli come una riduzione del testo originale, che ha l'obiettivo di adattare la lingua alle circostanze in cui il testo è stato prodotto e di permetterle di trasmettere le intenzioni dell'autore. Altri autori vedono il sottotitolaggio come un transfer (Lomheim in Perego, 2005: 38), mettendo in risalto il processo attraverso il quale da un testo orale si ottiene un testo scritto, e per altri ancora si tratta di un "adattamento" (Delabastita, 1989: 214) che fa sì che un prodotto possa essere fruito allo stesso modo dal pubblico d'arrivo. Considerando questi aspetti, è evidente come il sottotitolaggio possegga caratteristiche e scopi comunicativi peculiari e come chi lo esegue debba attuare strategie traduttive specifiche, che in un certo modo cambiano i contenuti del prodotto originale (Perego, 2005: 38). Come sottolinea Pavesi:

“cambiano le intenzioni alla base del testo tradotto, che non nasce, come il testo originale, con lo scopo di accompagnare in un doppio canale le immagini mostrate sullo schermo, ma con lo scopo di assistere lo spettatore della comunità di arrivo nella comprensione integrale del film. La traduzione, non sostituendo il testo originale, ma aggiungendosi a esso, ne perde così le intenzioni, le motivazioni originali.” (in Perego, 2005: 38-39)

3.2.1 CARATTERISTICHE E ASPETTI TECNICI DELLA SOTTOTITOLAZIONE

Nel mondo del sottotitolaggio professionale non esiste un manuale di stile unico e degli standard internazionali da rispettare e applicare durante la creazione di sottotitoli, e ciò ci porta a osservare numerose discrepanze e poca coerenza tra sottotitoli. Ogni azienda adotta delle proprie convenzioni interne, che possono variare anche di poco ma che rendono impossibile una classificazione generale delle norme utilizzate. Tuttavia, anche se non esistono delle direttive ufficiali in materia di sottotitolaggio, come ogni modalità traduttiva che si rispetti anche questa presenta dei tratti caratteristici e i sottotitolatori adottano convenzioni che sono ormai entrate nell'uso comune. Nel tentativo di fornire delle linee guida generali che aiutassero a preservare e al tempo stesso migliorare la qualità del sottotitolaggio, autori come Ivarsson e Carroll (in Díaz Cintas e Remael, 2007: 80) hanno redatto un *Code of Good Subtitling Practice*, che si rivolge non solo ai traduttori ma anche a tutti i professionisti coinvolti nel processo del sottotitolaggio. In questo paragrafo cercheremo di riassumere gli

aspetti più importanti che vengono presi in considerazione nel sottotitolaggio professionale di un prodotto audiovisivo e quelli che sono considerati fondamentali per permettere un confronto con il sottotitolaggio amatoriale (il fansubbing). Nel fare ciò prenderemo come esempio l'approfondito lavoro di ricerca svolto dagli autori Díaz Cintas e Remael nel libro *Audiovisual Translation: Subtitling* (2007) e da Elisa Perego in *Traduzione multimediale* (2005).

Per prima cosa, gli aspetti tecnici che stanno alla base del sottotitolaggio determinano le scelte traduttive del sottotitolatore e di conseguenza la resa finale del prodotto. Queste restrizioni tecniche a cui deve sottostare il traduttore riguardano principalmente la disposizione dei sottotitoli sullo schermo, lo spazio che occupano e il tempo di esposizione. Di solito, i sottotitoli, vengono posti nella parte inferiore dello schermo e sono centrati o allineati a sinistra, in modo da non coprire troppo le immagini e i particolari visivi più significativi. Lo spazio occupato dal sottotitolo non può superare le due righe di lunghezza, ognuna delle quali ammette un massimo di 28-40 caratteri, a seconda del mezzo su cui si fruisce il prodotto audiovisivo e anche in base alle preferenze delle case di produzione o dei canali TV. Secondo Díaz Cintas e Remael (2007: 84), il numero massimo di caratteri accettato nei sottotitoli per la televisione è di 37; tuttavia, alcuni preferiscono sottotitoli di 33-35 caratteri per riga, e altri invece consentono un massimo di 39-41 caratteri, sempre in base alle loro linee guida e ai software che utilizzano. Per il cinema e i DVD, invece, la norma solitamente è di 40 caratteri al massimo per riga. Se le due righe hanno lunghezza diversa, conviene che quella superiore sia più corta,

così da formare una struttura a piramide, che non distolga troppo l'attenzione dello spettatore dalla scena e allo stesso tempo agevoli il processo di lettura. Per quanto riguarda il tempo di esposizione sullo schermo, di solito è compreso tra un minimo di un secondo e mezzo e un massimo di sei secondi. Si è dimostrato che i sottotitoli con una durata inferiore risultano troppo veloci per essere letti e, al contrario, sottotitoli più lunghi provocano una rilettura non necessaria da parte dello spettatore. Inoltre, la maggior parte dei professionisti segue la "six-second rule", secondo la quale uno spettatore medio è in grado di leggere in sei secondi il testo scritto in due sottotitoli pieni, di 37 caratteri ognuno. Ciò significherebbe che l'occhio umano in media riesce a decifrare 12 caratteri al secondo. Tuttavia, come afferma Perego (2005: 54), queste norme in circostanze particolari possono essere adattate, visto che la permanenza dei sottotitoli sullo schermo non può essere decisa a priori, ma dipende da molti fattori, tra cui la velocità dei dialoghi e la durata delle scene. Tra un sottotitolo e l'altro bisogna mantenere inoltre una leggera pausa, che in genere corrisponde a due o tre fotogrammi, per permettere all'occhio umano di cogliere il cambio di informazione. Per facilitare quest'obiettivo, molti programmi di sottotitolaggio, tra i quali Subtitle Workshop, presentano una funzione che inserisce automaticamente una pausa ogni volta che si crea un nuovo sottotitolo. Come nel caso dei criteri tecnici, anche per quel che riguarda le norme tipografiche non esiste un manuale di stile che sia condiviso internazionalmente; al contrario, all'interno degli stessi paesi le norme da seguire possono variare a seconda delle preferenze del committente. Tuttavia, l'assenza di manuali di stile non

comporta la totale assenza di convenzioni. Infatti, i sottotitoli seguono delle regole tipografiche che non sono affatto nuove, ma che si rifanno alle norme stilistiche della lingua d'arrivo, conosciuta quindi dagli spettatori. Ovviamente, per far sì che i sottotitoli siano leggibili e comprensibili al pubblico, il traduttore deve sottostare ad alcune convenzioni formali, che diventano indispensabili per poter rappresentare graficamente il linguaggio parlato e per veicolare alcuni elementi tipici di questa modalità orale, come: l'intonazione, l'enfasi, le esitazioni, ecc. È importante rispettare le regole grammaticali e le convenzioni grafiche e paragrafematiche della lingua in cui si sottotitola, tenendo però in conto che per la sua natura frammentata ogni sottotitolo è un'unità informativa isolata, sconnessa dai sottotitoli precedenti o successivi, e perciò la sua lettura differisce molto da quella di un testo su una pagina. I segnali interpuntivi comunemente usati nel sottotitolaggio italiano sono molti, non potendoli analizzare tutti, andremo ad elencare quelli che svolgono una funzione fondamentale, che comprendono: il punto, la virgola, il punto e virgola, i due punti, i puntini di sospensione, il punto interrogativo ed esclamativo, le virgolette e infine le lineette, che vengono anteposte al discorso diretto. Inoltre, il traduttore può ricorrere anche ad altri accorgimenti grafici, come: l'uso dello stampatello maiuscolo, per indicare il titolo del film, le sigle, i cartelli e ogni tipo di indicazione scritta che appare nell'immagine (Díaz Cintas e Remael, 2007: 118), e del corsivo, indicatore di voci in lontananza o fuori campo.

Nel paragrafo precedente abbiamo parlato di **“riduzione testuale”**. Naturalmente, i sottotitoli, non possono essere una

traduzione letterale del testo di partenza, e non devono nemmeno esserlo, visto che convivono e interagiscono sia con il canale visivo che con il canale uditivo di questo. Inoltre, è provato che la velocità del parlato è maggiore rispetto alla velocità di lettura di una persona e per questo motivo il sottotitolo deve risultare più conciso del testo originale, in modo da permettere agli spettatori di recepire le informazioni e collegarle a ciò che vedono e sentono. Infine, considerando nuovamente i fattori tecnici, abbiamo visto come i sottotitoli devono rispettare delle ulteriori restrizioni legate al numero dei caratteri e al tempo di esposizione, che sottopongono il sottotitolatore a continue sfide nel tentativo di riprodurre in forma scritta, nel miglior modo e nel minor tempo possibile, ciò che viene detto. Tutti questi aspetti rendono indispensabile un'attività di riduzione del testo di partenza, che può variare in base alle decisioni prese dal sottotitolatore, ma che comporta in ogni caso alcune modifiche del testo di partenza, considerate da alcuni come ingiustificate o penalizzanti al fine della comprensione del testo, e da altri, invece, come necessarie e dunque accettabili. Alcuni degli autori a favore della riduzione testuale, considerano i sottotitoli un testo guida che accompagna lo spettatore nella visione di un film in un'altra lingua, inoltre, sostengono che lo spettatore sia in grado di recuperare le informazioni che non vengono fornite dai sottotitoli, grazie alle immagini che appaiono sullo schermo. In ogni caso, nonostante le diverse opinioni riguardo le tecniche di riduzione testuale adottate, è importante sottolineare che la riduzione testuale è un tratto determinante della sottitolazione e va intesa come tale, non come

strategia repressiva che limita la validità di questa forma di traduzione audiovisiva. Al contrario, accettare la riduzione senza considerarla un fattore inibente significa riconoscere le differenze funzionali e culturali tra codici diversi, quello parlato e quello scritto e tra percezioni diverse (Perego, 2005: 78). Secondo Díaz Cintas e Remael (2007: 146), esistono due tipologie di riduzione, che nella fase di creazione dei sottotitoli vengono spesso alternate: la **riduzione totale** e la **riduzione parziale**. La **riduzione totale** prevede l'eliminazione od omissione di componenti lessicali, che possono essere parole singole o frasi intere. In primo luogo, vengono eliminate tutte quelle informazioni deducibili dal contesto e dal canale visivo; in secondo luogo, si tende a tralasciare i tratti tipici del linguaggio orale: esitazioni, riempitivi, ripetizioni, riformulazioni, appellativi, informazioni storico-geografiche precedentemente menzionate, i complementi circostanziali o modali, le componenti di pragmatica interpersonale, e i tratti peculiari di un determinato personaggio, che è possibile tradurre solo la prima volta in cui compaiono (Perego, 2005: 81). D'altro canto, la **riduzione parziale** prevede la condensazione delle informazioni riportate nel testo di partenza, che non vengono perciò eliminate ma solo sintetizzate e riformulate a livello linguistico. La riduzione parziale agisce principalmente sul lessico e sulla sintassi, attraverso compattamenti e condensazioni. Alcune volte, come afferma Perego (ibid.: 87), la riduzione può convivere con procedimenti di espansione testuale e contenutistica, che possono rivelarsi efficaci per creare sottotitoli non necessariamente ridotti ma esaurenti e compiuti, che facilitano allo spettatore la comprensione del messaggio ed evitano l'insorgere di

eventuali problemi interpretativi. È importante, quindi, che il traduttore sia in grado di capire quali sono gli elementi più rilevanti sui quali non è possibile intervenire, per evitare di compromettere il grado d'informatività del testo di partenza, e quali invece sono gli elementi che possono essere omessi. Nonostante la necessità di riduzione del testo originale, è importante fare in modo che il sottotitolo mantenga sempre l'informatività presente nel testo originale (ovvero, che faccia credere allo spettatore che non siano state tralasciate delle informazioni) e che di questo ne conservi la coerenza, la coesione e la dinamicità comunicativa, poiché lo spettatore, non conoscendo (o conoscendo poco) la lingua di partenza, lo utilizzerà come un ausilio alla comprensione del prodotto. Come affermano La Forgia e Tonin (2009): *“il sottotitolaggio coesiste con le tracce originali e spesso si pone come loro traduzione eterofunzionale, avendo come palese obiettivo quello di guidare il pubblico nella comprensione del parlato originale, e non quello di sostituirsi ad esso in modo mimetico. Con esso deve, tuttavia, coabitare in sintonia, non creando conflitti decodificativi.”*

Nei paragrafi precedenti abbiamo parlato di come nel fansubbing, si tende a rimanere sempre **fedeli** al testo originale, e quindi a mantenere anche intatti i riferimenti culturali della lingua originale del prodotto audiovisivo. Quindi se fino ad oggi era pratica comune adattare gli elementi della cultura d'origine alla cultura d'arrivo, adesso sta diventando sempre più frequente l'abitudine di mantenere intatti i riferimenti culturali nei sottotitoli; possiamo affermare quindi, che, questa tendenza ha avuto origine a partire dal fenomeno del fansubbing. Nel tradurre un prodotto audiovisivo, è molto comune

trovarsi faccia a faccia con elementi che rimandano alla cultura d'origine di tale prodotto e che possono quindi presentare un problema di traduzione, determinando le varie strategie e scelte del sottotitolatore. È evidente che se i due sistemi culturali sono vicini tra loro, la traduzione dei riferimenti culturali, intesi come quegli elementi che nei film e nei prodotti audiovisivi sono specifici al contesto socioculturale di origine e possono non essere noti alla cultura di arrivo, sarà più semplice dal caso in cui un determinato elemento non esista nella cultura d'arrivo oppure sia totalmente sconosciuto alla maggior parte del pubblico. In questi casi, i traduttori, devono trovare un'alternativa che permetta al pubblico della cultura d'arrivo, di colmare nel miglior modo possibile il divario culturale. Nel farlo, però, devono anche sottostare ai limiti imposti dall'immagine e dall'audio originali, che potrebbero far capire all'utente che il concetto originale e la sua resa nella lingua d'arrivo non corrispondono, causando confusione e portandolo a dubitare dell'affidabilità e della qualità del sottotitolaggio. Quindi, la scelta del sottotitolatore, si colloca tra il rischio di ottenere un'incomprensione del pubblico (se viene mantenuto lo stesso riferimento e il pubblico non lo conosce) e il rischio di non essere credibile (se è evidente che il prodotto appartiene a un'altra cultura e viene adattato interamente alla cultura d'arrivo); in questo modo, il telespettatore medio, avrà familiarità con i riferimenti culturali di una determinata cultura e non ci sarà bisogno di cambiarli. Da tutto ciò, emerge che nel sottotitolaggio non esiste un criterio uniforme per quel che riguarda la traduzione di riferimenti culturali. Alcuni autori parlano di una serie di strategie da poter utilizzare; in ogni caso, qualunque

strategia venga adottata, è inevitabile che questa influenzi il modo in cui la cultura di partenza viene percepita dalla cultura di arrivo. In questo modo si andranno a rafforzare quindi, gli stereotipi (positivi o negativi), indebolendo o mettendo in evidenza le differenze culturali, o addirittura creando incomprensioni a livello culturale (Ramière, 2006: 156).

3.3 DIFFERENZE E SIMILITUDINI TRA IL FANSUBBING E LA SOTTOTITOLAZIONE PROFESSIONALE

La differenza più evidente che emerge tra le due tipologie riguarda la tendenza del fansubbing a non rispettare le regole e i principi su cui si basa la traduzione audiovisiva, né dal punto di vista formale né dal punto di vista delle strategie adottate. Oltre a riconoscere una differenza sostanziale per ciò che riguarda le restrizioni tecniche e il numero di caratteri ammessi per riga (fino a 45), elemento che permette ai fansubber di riprodurre le sfumature del testo originale, la maggior parte degli autori concorda sulla natura sperimentale del fansubbing e vede il suo punto forte nella creatività e nell'accuratezza di resa di certi aspetti linguistici e stilistici, così come culturali (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez, 2006; O'Hagan, 2009; Bruti e Zanotti, 2013, 2015; Massidda, 2015). Il fansubbing, rispetto alla sottotitolazione professionale, mostra un approccio alla traduzione meno addomesticante, in quanto chi lo realizza è prima di tutto fan, ancor prima di essere traduttore e, in virtù dell'amore e della dedizione che prova verso il prodotto su cui lavora, non accetta che vi siano

perdite di sfumature o adattamenti. D'altro canto, la tendenza dei sottotitolatori professionali è quella di adattare il prodotto alla cultura di arrivo e di renderlo più appetibile sul mercato, proprio per farlo sembrare un prodotto originale e non una traduzione. La maggior parte dei manuali di sottotitolaggio, infatti, suggerisce che i migliori sottotitoli sono quelli che passano inosservati, e che accompagnano lo spettatore nella fruizione del prodotto senza disturbare troppo. Diversi autori, ci fanno notare inoltre, come le pratiche del sottotitolaggio professionale sembrano promuovere una standardizzazione culturale e linguistica, che non fa trasparire gli aspetti salienti di una determinata cultura. A discapito dei traduttori professionisti, bisogna però dire che ciò è dovuto in primo luogo alle restrizioni di spazio e tempo che influenzano il risultato finale e che, nel caso di riferimenti culturali, non permettono molto spazio di manovra, e in secondo luogo dalle scadenze ravvicinate che vengono loro imposte, così come dalla mancanza di una visione d'insieme del prodotto. Per questo motivo, sono sempre di più i traduttori professionisti di serie televisive che ricorrono a forum di fan per ottenere informazioni preziose sui protagonisti o sugli episodi precedenti (Innocenti e Maestri, 2010). È importante dire che per molti autori, la conoscenza approfondita del prodotto che i fansubber sottotitolano, è sicuramente un valore aggiunto, e che in diversi casi, può compensare la loro mancanza di esperienza e formazione a livello traduttivo. La differenza che c'è tra il fenomeno del fansubbing e la sottotitolazione professionale, è evidenziata inoltre in un'analisi che è stata condotta sulla serie televisiva *Lost*, della quale abbiamo già parlato nel primo capitolo. In questa analisi, emerge una differenza

sostanziale tra i sottotitoli italiani della versione distribuita in DVD e quelli diffusi da *ItaSA* e *Subsfactory*; si è potuto notare che i tratti conversazionali, come le interiezioni, i marcatori del discorso e i vocativi, subiscono una drastica riduzione nel sottotitolaggio professionale, sia in termini di repertorio, sia in termini quantitativi, in favore di una maggiore leggibilità. Al contrario, i sottotitoli delle due community, sembrano più propensi ad accogliere nella lingua di arrivo i tratti tipici della lingua di partenza, ampliando il repertorio e cercando di non introdurre grosse variazioni di significato rispetto al testo di partenza o di ricorrere a procedimenti di riduzione testuale. Inoltre, l'obiettivo dei fansubber è quello di rifiutare le pratiche tradizionali di addomesticamento e l'eccessiva sinteticità dei sottotitoli professionali, per trasmettere al testo di arrivo tutto ciò che appartiene ai dialoghi originali (Massidda, 2015: 59). Secondo Bruti e Zanotti (2013, 2015), se le strategie adottate dai sottotitolatori professionali, rispondono principalmente a *criteri di economicità* (la riduzione testuale è uno dei principi base), *corrispondenza* (la traduzione deve rispettare le norme della lingua di arrivo) e *rilevanza* (i tratti conversazionali vanno tradotti solo se sono fondamentali per la comprensione), il lavoro dei fansubber si basa invece su un criterio di *esaustività*, che li porta a scegliere una trasposizione semi-letterale del testo di partenza (soprattutto nel caso di *Subsfactory*) e a preferire scelte traduttive orientate a questo. Anche Innocenti e Maestri (2010) nel loro studio sulla serie *The Big Bang Theory* sottolineano come l'obiettivo dei fansubber sia quello di fornire agli utenti e ai fan una resa integrale e fedele dei dialoghi originali, perché più adatta a una fruizione da parte di un appassionato. Grazie a

questo studio, hanno potuto notare che le traduzioni svolte dai fansubber sono molto curate, coerenti e strettamente fedeli al testo originale, e soprattutto attente a non perdere ogni minima sfumatura costruita abilmente dagli sceneggiatori della serie: le battute, gli *inside-jokes*, le citazioni, i giochi di parole ecc., proprio perché i fansubber sono molto attenti a non deludere le aspettative di traduzione dei loro fan. Oltre alle differenze, esistono aspetti sui quali, invece, la sottotitolazione professionale e il fansubbing si trovano d'accordo e riguardano: la posizione e l'allineamento sullo schermo (in basso e al centro), la velocità di lettura (*ItaSA*: 1-5 secondi, *Subsfactory*: 1-6 secondi) e la segmentazione semantica delle frasi nei sottotitoli, in quanto anche i fansubber puntano a scrivere frasi autonome, che contengano un nucleo informativo principale e che possano essere lette con facilità dallo spettatore. Per quanto riguarda l'uso della punteggiatura e delle convenzioni grafiche, è importante dire che le community *ItaSA* e *Subsfactory*, ci tengono a fornire delle linee guida per i traduttori che oltre a spiegare regole grammaticali di base quali, l'uso corretto della punteggiatura, degli apostrofi e dei segni diacritici in italiano, contengono anche una lista di falsi amici e di errori comuni che vengono commessi nel tradurre (Massidda, 2015: 55). Tuttavia, non si può dire la stessa cosa di altre community meno conosciute, che spesso non hanno consapevolezza dei propri processi decisionali e, a volte, abusano della punteggiatura cercando di riflettere nei sottotitoli le dinamiche dei dialoghi originali (Fornari, 2010: 63). Per concludere, possiamo affermare quindi che, nonostante le differenze che ci sono tra la professione del sottotitolaggio e il fansubbing, abbiamo potuto

notare come, almeno le principali community *ItaSA* e *Subsfactory*, abbiano alcuni aspetti tecnici che assomigliano molto a quelli del sottotitolaggio professionale; ma la caratteristica del sottotitolaggio amatoriale che più lo distingue da quello tradizionale è, come già detto, il suo approccio orientato al testo di partenza. Come afferma Fornari (ibid: 68) il target del fansub è una persona interessata all'orizzonte culturale nel quale il prodotto che segue è nato, e dunque alle usanze, alle tradizioni e alla sua lingua. Tra i tanti studiosi che sono a favore dell'approccio adottato dai fansubber, troviamo Lawrence Venuti (in Myskia, 2013:7), che considera la non trasparenza come un approccio più onesto e, nonostante il gioco di parole, più trasparente, che non cerca di nascondere il proprio carattere peculiare nei confronti dell'originale, e che quindi lascia all'utente la possibilità di metterlo in discussione.

CAPITOLO 4: GLI ANIME E LA DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE DAL GIAPPONESE ALL'ITALIANO

4.1 DEFINIZIONE E ORIGINE DEGLI ANIME GIAPPONESI

Il termine *anime* (アニメ), dall'abbreviazione di *animēshon* (traslitterazione giapponese della parola inglese *animation* che significa “animazione”) è un neologismo con cui in Giappone, a partire dagli anni settanta del XX secolo, si indicano l’animazione e i film d’animazione giapponesi e non. In Occidente viene utilizzato invece, per indicare le opere di animazione di produzione giapponese, si tende quindi, a definire la parola *anime* come sinonimo di “cartone animato giapponese”. Naturalmente questa definizione occidentale non fornisce l’idea esatta della complessità e della varietà degli anime, anzi, riduce l’animazione giapponese a un prodotto rivolto ad un pubblico infantile, o al contrario, a carattere pornografico, confondendo in entrambi i casi una parte per il tutto. È importante dire che l’anime è allo stesso tempo un prodotto di intrattenimento commerciale, un fenomeno culturale popolare di massa e anche una forma d’arte tecnologica, indirizzato a diverse tipologie di pubblico che comprende bambini, adolescenti e adulti. Esistono inoltre, anime concepiti per categorie socio-demografiche specifiche (impiegati, casalinghe, studenti e altro). Gli anime possono trattare soggetti, argomenti e generi molto diversi tra loro: amore, avventura, fantascienza, storie per bambini, letteratura, sport, fantasy, erotismo e molto altro ancora. Questi, possono essere prodotti in diversi formati: per la televisione, come serie televisive (*original anime video*); per il cinema, come lungometraggi,

mediometraggi e cortometraggi; per internet e la web TV¹³ (*original net anime*). In Giappone questi format vengono indicati come: *TV Anime* (TVA), *Original Video Anime* (OVA), e infine *Movie* e *NET Anime* (NETA).

Come accade per qualsiasi *medium* ovunque nel mondo, anche gli *anime* veicolano inevitabilmente la cultura dei loro autori e, nello specifico, quella giapponese. Sono infatti numerosi, negli *anime*, i riferimenti e i richiami ad elementi fondamentali del costume e della società nipponici, elementi che spesso offrono contributi determinanti del contenuto e dell'estetica, e che possono individuarsi, in via di estrema approssimazione, nelle tradizioni shintoista e buddhista. È possibile trovare inoltre, frequenti riferimenti esplicativi e impliciti anche alla cultura occidentale, e ne sono un esempio i numerosi anime concepiti nell'ambito del *Sekai Meisaku Gekijō* (World Masterpiece Theater¹⁴), ovvero, serie indipendenti l'una dall'altra ma che hanno in comune il fatto di essere tratte, in particolar modo, da romanzi americani ed europei per ragazzi. Molte di queste serie sono diventate dei classici dell'animazione, come: *Anna dai capelli rossi* e *Heidi*.

Per quanto riguarda l'origine dell'animazione giapponese, possiamo dire che risale già alla fine del periodo Edo, quando alcuni pittori iniziarono a riprodurre dettagliatamente sequenze di movimenti, come nel caso delle danze orientali disegnate da Katsushika Hokusai, e in Giappone comparve l'*utsushie* (写し絵), una sorta di variante della

¹³ Web TV: web television, detta Web TV o web TV, è il servizio di televisione fruibile attraverso il Web. La tecnologia alla base della web TV è lo streaming.

¹⁴ World Masterpiece Theater: denominazione letteralmente traducibile in *Teatro dei Capolavori del Mondo*, indica che le varie serie sono ispirate a romanzi della letteratura per ragazzi mondiale, anche se nello specifico di origine occidentale; per questa peculiarità, possono essere identificati come un sottogenere ben definito dell'animazione giapponese.

lanterna magica¹⁵. Tuttavia, i veri pionieri dell'animazione giapponese, colpiti dalle prime opere occidentali arrivate nel Sol Levante, furono il pittore Seitarō Kitayama, e i vignettisti Oten Shimokawa e Jun'ichi Kōuchi. Basandosi su soggetti tradizionali, nel 1914, furono proprio loro ad iniziare a sperimentare, ognuno autonomamente, alcune tecniche di animazione rudimentali come ad esempio fotografare in sequenza disegni realizzati col gesso su una lavagna. Nel 1917, furono presentati diversi filmati d'animazione frutto della loro fatica, all'epoca chiamati *senga eiga* (腺画 映画, film di linee). Il primo a partire pare sia stato, nel 1916, Seitaro Kitayama con *Saru to kani no kassen* (サルとカニの合戦), prodotto dalla *Nikkatsu Uzumasa*, anche se ad essere proiettato per primo fu *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* (芋川椋三玄関番の巻) di Oten Shimokawa nel marzo del 1917, seguito dall'opera di Kitayama e da *Hanawa hekonai meitō no maki* (塙凹内名刀之巻) di Jun'ichi Kōchi, che introdusse per la prima volta l'uso delle sfumature di grigio per le ombre. Del 1918 è invece *Momotarō* (桃太郎), sempre di Kitayama, proiettato con successo anche in Francia. Tra questi dobbiamo menzionare inoltre, Sanae Yamamoto, che nel 1925 realizzò il cortometraggio *Ubasute yama* (姥捨て山), e Noburō Ōfuchi, autore nel 1927 di *Kujira* (くじら), realizzato con una tecnica innovativa che conferiva maggiore fluidità ai movimenti rispetto al passato, e primo *senga eiga* ad essere importato e distribuito in Unione Sovietica. Ōfuchi, in particolar modo, utilizzò una tradizionale carta semitrasparente (千代紙, *chiyogami*) su cui disegnò

¹⁵ Lanterna magica: la lanterna magica era uno strumento di semplice utilizzo che potrebbe essere paragonato ai moderni proiettori di diapositive.

le silhouette dei personaggi con risultati di maggiore suggestione nelle trasparenze e nelle ombre. Nel 1932, vide quindi la luce, la prima produzione con il sonoro parlato, *Chikara to onna no yononaka* (力と女の世の中) di Kenzō Masaoka. Negli anni trenta, tuttavia, la politica espansionistica e nazionalista del Governo giapponese prese ad imporre uno stretto controllo sull'industria cinematografica e, di conseguenza, anche la produzione di animazione, caratterizzata da una cronica carenza di fondi, venne incoraggiata e finanziata soprattutto come strumento di propaganda e valorizzazione della cultura nipponica. Così, il primo lungometraggio animato giapponese, *Momotarō umi no shinpei* (桃太郎 海の神兵) di Mitsuyo Seo, venne prodotto nel 1945 con fondi della Marina imperiale¹⁶ per raccontare la storia patriottica di Momotaro, che con il suo esercito di animali antropomorfi pone sotto assedio e conquista una base navale nemica in Nuova Guinea. Tra il 1917 e il 1945, furono realizzati complessivamente almeno 400 filmati d'animazione, dei quali, tra terremoti, bombardamenti e censura governativa, è rimasto ben poco. Finita la seconda guerra mondiale, la situazione dell'animazione giapponese mutò radicalmente, poiché la grave crisi economica di quel periodo rese molto difficile l'impegno di risorse nel settore. Diversi anni dopo l'attività riprese in modo costante, e la produzione che segnò l'inizio vero e proprio della "nuova era dell'animazione nipponica" fu anche il primo lungometraggio animato a colori, nonché primo della neonata *Toeï Dōga*; si tratta di *La leggenda del serpente bianco*

¹⁶ Marina Imperiale: la Marina imperiale giapponese fu l'apparato militare navale dell'impero giapponese dal 1869 al 1947.

(白蛇伝 *Hakujaden*) di Taiji Yabushita (cofondatore della Toei insieme a Sanae Yamamoto), realizzato nel 1958 e distribuito anche in Occidente, ovvero in Italia, con il titolo *La leggenda del serpente bianco*. Ad esso seguirono numerosi altri lungometraggi prodotti dalla Toei, anche questi ultimi distribuiti in Occidente. Per quanto riguarda la nascita dell'industria dell'anime moderna, quest'ultima, deve la sua nascita e la sua fortuna a due fattori determinanti: da un lato l'esistenza risalente in Giappone di un mercato dei fumetti (**manga**) estremamente fiorente e dinamico, dall'altro l'avvento della televisione negli anni sessanta. Il 1º gennaio del 1963, giorno della messa in onda del primo episodio della serie televisiva in bianco e nero *Tetsuwan Ato (Astro Boy)* di Osamu Tezuka, può essere senz'altro considerata la data di nascita dell'industria moderna dell'animazione giapponese, prodotta dalla Mushi Production, fondata dallo stesso Tezuka, e tratta dal suo omonimo manga; la serie riscuoterà un grande successo anche all'estero, e conterà alla fine ben 193 episodi, l'ultimo dei quali trasmesso in Giappone alla fine del 1966. Il primo anime televisivo seriale con puntate di trenta minuti, *Tetsuwan Atom* è, assieme al coevo *Tetsujin 28-Go (Super Robot 28)* tratto dal *manga* di Mitsuteru Yokoyama, anche il primo *anime* robotico, capostipite di un filone certamente tra i più rappresentativi dell'animazione giapponese, che conoscerà il suo apice negli anni settanta con le saghe dei *super robot* di Gō Nagai e il realismo inaugurato da Yoshiyuki Tomino. Ulteriore e definitivo impulso alla neonata industria dell'animazione del Sol Levante venne poi ancora da Osamu Tezuka, che nel 1965 realizzò sempre con la Mushi anche la prima serie televisiva animata a colori di

successo, *Jungle taitei* (*Kimba il leone bianco*), basata su un altro suo *manga*; da questa, due anni dopo, lo stesso autore trasse il lungometraggio omonimo, molto più rifinito, che arrivò in Italia "camuffato" da produzione americana con il titolo *Leo il re della giungla*, e con il quale Tezuka vinse il Leone d'oro alla XIX Mostra del cinema per ragazzi di Venezia. Dalla metà degli anni sessanta in poi c'è una crescita continua dell'animazione giapponese, gli studi di produzione si moltiplicano, si affinano sempre più le tecniche, e le televisioni private, così come la televisione di Stato NHK aumentano progressivamente la loro domanda di serie animate. Inoltre, sin dal principio e sempre più spesso, i personaggi degli anime vengono sfruttati a fini pubblicitari per i prodotti più disparati, garantendo così alle case di produzione entrate ulteriori, e comincia anche a prendere piede il finanziamento diretto delle serie da parte dei produttori di giocattoli, soprattutto nell'ambito del genere robotico, finalizzato al successivo *merchandising* di *gadget* e modellini. Fino agli anni ottanta si parlerà dunque di un vero e proprio **anime boom**, alimentato anche dalla diffusione dei videoregistratori e dalla conseguente esplosione del mercato *home video*, cui sarà destinato un apposito tipo di produzione, il cosiddetto *Original Anime Video* (OAV), nato ufficialmente nel 1983 con l'opera di fantascienza *Dallos*. Negli anni, la produzione, per venire incontro alle richieste di un pubblico sempre più vasto e variegato, si articolerà in una molteplicità di generi e sottogeneri del tutto sconosciuta nel mondo dell'animazione televisiva occidentale, e ciò sia prelevando a piene mani dall'enorme serbatoio creativo dei *manga* e della cultura tradizionale giapponese, sia grazie

all'emergere di autori originali che ne segneranno la storia: Isao Takahata, Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii e Katsuhiro Ōtomo, il cui film *kolossal Akira* del 1988, contribuirà alla diffusione e al successo degli anime in Occidente. Dal dopoguerra alla metà degli anni novanta si stimava fossero state prodotte circa 3.000 opere ufficiali, di cui al 1990 ben 350 importate in Italia.

4.2 L'ANIME BOOM IN ITALIA

A partire dagli anni Sessanta e soprattutto nel corso degli anni Settanta, prima dell'arrivo degli anime sui canali televisivi italiani, furono proiettati al cinema e messi in onda in televisione una ventina di film d'animazione. Questi, furono adattati in modo molto disinvolto: tagli di scene, modifiche generiche, cambi addirittura nei titoli e nei nomi dei protagonisti, perfino dei registi affinché avessero un suono più anglofono. La prima impressione tra i critici e il pubblico italiani fu quella di trovarsi davanti a delle produzioni di livello artistico modesto anche se di un settore industriale fiorente. Per quanto riguarda *l'anime boom* in Italia (1978-1984), possiamo affermare che anime e manga hanno sempre viaggiato parallelamente e sono stati l'uno complementare all'altro, all'interno dello stesso immaginario. In molti paesi, inclusa l'Italia, le serie televisive sono arrivate poco prima del manga, e ne hanno creato automaticamente la domanda. Dopo l'arrivo dei manga e del loro grande successo, le nuove generazioni di lettori avevano già familiarità con il ricco scenario di stili e linguaggi, lo stesso degli anime, quindi la domanda verso questi è stata alimentata anche dai giovani lettori. Dalla metà degli anni Settanta, le società italiane di

distribuzione (come Doro TV Merchandising e ITB), la direzione RAI e alcune stazioni private (ovvero le reti televisive Fininvest-/Mediaset e molte emittenti minori) cominciarono ad acquistare numerose serie vecchie e nuove dai principali network televisivi e studi giapponesi. Allora il valore dello yen era piuttosto basso e questo, sommato a una manodopera a buon mercato, rese i prezzi delle serie nipponiche molto competitivi. Dobbiamo dire inoltre, che, le condizioni favorevoli di una produzione a basso costo spinsero alcune reti, aziende ed editori tedeschi, francesi, italiani e dei Paesi Bassi a coprodurre serie e film insieme agli studi giapponesi, che a loro volta si resero conto che in Europa c'era un mercato molto ricettivo. Queste serie dovevano essere basate su storie europee e avere un retrogusto il più possibile europeo, ma realizzate con le competenze e l'innovazione tecnico-espressiva giapponesi. I primi risultati di questa "mescolanza" internazionale furono le serie "*Barbapapà*" (*Barbapapa*, diretta da Atsushi Takagi e altri, 1974), "*Heidi*" (*Alps no shojo Heidi*, di Isao Takahata, 1974) e "*Vicky il vichingo*" (*Chiisana Viking Vikke*, di Hiroshi Saito, 1974), in onda in Belgio, Francia, Germania, Paesi Bassi, Italia, Spagna e Svizzera. Ideate con un occhio al pubblico internazionale, ebbero successo anche in Giappone. Per quanto riguarda "*Barbapapà*" fu la prima serie di lunga durata ad essere trasmessa nel nostro paese, nel 1976. In un secondo momento, gli animatori europei furono coinvolti nel processo di creazione di altre serie, come ad esempio "*Ulisse 31*" (*Uchu densetsu Ulysses 31*, di Ky - osuke Mikuriya, 1981, produzione franco-giapponese) e "*Il fiuto di Sherlock Holmes*" (*Meitantei Holmes*, di Kyosuke Mikuriya e Hayao Miyazaki, 1984, produzione italo-giapponese). Nel 1976, grazie

alla Sentenza n. 202, che sanciva la liberalizzazione delle frequenze radio e televisive, la televisione italiana diventò terra di conquista per gli tutti gli investitori che volevano fondare la propria piccola stazione privata, che in molti casi ebbe vita breve e intensa. Budget risicati, scarsa fantasia, limitate competenze professionali portarono le scelte editoriali verso una direzione, ovvero, l'acquisto di licenze di programmi stranieri a bassissimo costo. Per riempire i palinsesti vennero scelte quindi, da un lato, le telenovelle latinoamericane e dall'altro le serie di anime giapponesi. Naturalmente, la storia dell'animazione nipponica in Italia, è molto più complessa e lunga di quanto abbiamo raccontato fin'ora. Tuttavia, c'è da dire che la popolarità degli anime in questo paese, negli ultimi anni, vive letteralmente di rendita dagli anni Settanta e Ottanta. La differenza fondamentale nella popolarità raggiunta dagli anime in Italia rispetto ad altri paesi in cui essi non sono arrivati in così grande quantità, non risiede solo nel numero di serie e film come "massa critica" ma anche nelle modalità di programmazione e nell'accompagnamento multimediale che si è creato "spontaneamente" in quello che Bono e Castelli già nel 1983 avevano denominato "big business all'italiana". In altre parole, in Italia si è verificato un "contagio" multimediale indiscriminato fra tutti i giovani, dai tardi anni Settanta in poi, mediante l'esposizione televisiva, editoriale e commerciale. Ciò ha permesso loro di avere un'idea del Giappone e del suo contesto culturale, mentre negli altri paesi gli anime hanno potuto far presa solo fra ristrette comunità di fan. Un esempio è la "contaminazione" dei linguaggi, delle immagini, degli stili narrativi, relativi agli anime, che in qualche modo hanno attecchito in ogni forma

di comunicazione nel nostro paese: nei fumetti, nei riferimenti nei programmi televisivi, nella lingua quotidiana, negli articoli di giornale, con omaggi nelle riviste, citazioni nelle pubblicità, o perfino, di recente, con l'ingresso, episodico ma reale, nel dibattito politico (si pensi alla menzione di Goldrake da parte del Presidente del Consiglio di fronte ai microfoni della stampa nel 2014, o ai sindacalisti che lo apostrofano proprio cantando la canzone “UFO Robot”). Un altro esempio è la concezione che gli appassionati hanno del Giappone (che può trattarsi di idee corrispondenti al vero o un po’ romanzate), oppure alle nozioni sui giapponesi come individui, come popolo, a prescindere da come vengono descritti generalmente dai media.

4.3 DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE DAL GIAPPONESE ALL’ITALIANO

Innanzitutto, è importante dire che la lingua giapponese è strutturalmente molto diversa dalle lingue indo-europee, da quelle romanzo o neo-latine come l’italiano. Questa lingua possiede una particolare struttura sintattica; alcune caratteristiche che contribuiscono a posizionarla in un mondo linguistico tutto a parte sono le seguenti:

- la generale assenza di ciò che è considerato superfluo;
- la chiara esplicitazione del soggetto solo quando la sua mancata omissione renderebbe il messaggio poco comprensibile;
- l’espressione del pensiero in modo più sfumato e ambiguo;
- L’assenza di distinzione tra genere, numero e persona nei sostantivi, verbi e aggettivi;
- L’assenza del futuro;

- La sfumatura di confine tra verbi e aggettivi;
- La mancanza di distinzione tra articoli determinati e indeterminati;
- La sua profonda irrazionalità.

Inoltre, nella sua forma scritta, la lingua giapponese è più tollerante verso il requisito dell'interconnessione semantica tra gli enunciati che invece caratterizza la lingua italiana; mentre molte sono le ridondanze e le formulazioni standard che non trovano equivalenti in italiano e per questo diventano intraducibili. Rispetto alla lingua italiana troviamo un minor uso di sinonimi e inoltre, non disponendo di particelle pronominali e di pronomi relativi, obbliga a identificare in continuazione l'oggetto; questo non può accadere nella lingua italiana poiché si andrebbe a perdere la scorrevolezza e la naturalezza. Per questi motivi, quando ci si ritrova a tradurre dal giapponese all'italiano, non si deve mai tradurre in modo letterale. Questo non può avvenire poiché le differenze sintattiche tra le due lingue sono così marcate che è impossibile farlo. In realtà, questo non dovrebbe essere fatto neanche dall'italiano all'inglese (nonostante la sua maggior somiglianza alla lingua italiana). Quando ci troviamo di fronte a traduzioni effettuate troppo letteralmente dal giapponese, ne traspare la struttura sintattica originale, e questo, le rende poco naturali all'orecchio del lettore italiano e ne accentua ancor di più la natura di traduzione. Per quanto riguarda invece la traduzione dall'italiano al giapponese la situazione è relativamente più semplice, anche se solo fino a un certo punto. L'italiano, essendo una lingua molto più precisa e ricca di strumenti semantici rispetto alla lingua giapponese, se la si conosce a fondo, non

vi è modo di sbagliare. In ogni caso, poiché tradurre in modo più naturale dal giapponese richiede uno sforzo maggiore, la tentazione di percorrere la strada della traduzione letterale, non è trascurabile.

4.3.1 DIFFICOLTÀ DI TRADUZIONE NEL FILM “YOUR NAME”

Parlando delle difficoltà di traduzione dal giapponese all’italiano, ci sono aspetti della lingua giapponese più complicati da tradurre, quali: distinzione del linguaggio maschile e femminile, i cosiddetti “linguaggi relazionali” e i dialetti. Questi tre aspetti della lingua giapponese sono particolarmente complicati da tradurre in italiano poiché non esistenti come concetti nella lingua italiana. I primi due aspetti, ovvero distinzione del linguaggio maschile e femminile e i linguaggi relazionali, danno informazioni aggiuntive sull’interlocutore e su chi parla, come lo status sociale, il sesso di chi parla e che tipo di relazione hanno chi parla e chi ascolta. Spesso i fansubber non riescono a tradurre in maniera appropriata queste sfumature, ad esempio quando vengono utilizzati onorifici giapponesi si tende a banalizzare la traduzione, dando semplicemente del lei, cercando di trasmettere il rispetto che troviamo all’interno della frase giapponese; ma il più delle volte l’onorifico non indica un vero e proprio “rispetto” bensì qualcosa di più complesso, come ad esempio le relazioni interpersonali e la struttura gerarchica della società. Un altro aspetto complicato per i fansubber, riguarda la differenza tra il linguaggio maschile e quello femminile; infatti chi studia in maniera approfondita la lingua giapponese si accorgerà, parlando soprattutto con persone di una certa età, che gli uomini e le donne usano espressioni, forme di verbi e particelle enfatiche diverse. Questa

differenza di linguaggio è legata intrinsecamente alla cultura giapponese, per questo è complicato riuscire a tradurre in un'altra lingua, queste lievi sfumature del linguaggio maschile e femminile. Un esempio concreto di questa difficoltà possiamo riscontrarlo nel film giapponese del 2016 “*Your Name*” (*kimi no na ha*), scritto e diretto da Makoto Shinkai. In questo film si parla di un ragazzo e una ragazza che un giorno si ritrovano l'uno nel corpo dell'altra; possiamo notare come nella versione doppiata in italiano, il pubblico riesca a comprendere quasi immediatamente che i due ragazzi si sono scambiati, poiché il ragazzo parla di sé stesso al femminile, mentre nella versione sottotitolata dai fansubber, che cercano come sempre di rimanere il più fedeli possibile all'originale, notiamo come il pubblico che non conosce la lingua giapponese, non riesca a cogliere immediatamente qualcosa di particolare. Infatti nella lingua giapponese, anche se in maniera un po' più velata, rispetto alla versione professionale italiana, si comprende che sta accadendo qualcosa di particolare ai due personaggi, per via di una particella enfatica, tipicamente femminile, che viene utilizzata però dal protagonista. Questo aspetto della lingua giapponese viene trattato a livello professionale e a livello amatoriale in maniera totalmente differente; il fansubber, commettendo un errore di traduzione, decide di ignorare completamente questo aspetto del linguaggio femminile, rendendo la situazione del film originale meno ambigua, poiché nel sottotitolo traduce lasciando il discorso iniziale del ragazzo al maschile. Invece, il traduttore professionista che traduce quasi sicuramente dalla lingua giapponese all'italiano, a differenza del fansubber che per facilitarsi il lavoro traduce spesso dall'inglese, rende esplicita

l'ambiguità presente nel film originale, optando per una traduzione più accurata che rispetta le dinamiche del film ma decide di rinunciare a quell'aria di mistero che è presente in maniera preponderante nel film originale.

CAPITOLO 5: LEGALITÀ DEL FANSUBBING

Sicuramente quella del *fansubbing* è una pratica che si trova ai limiti della legalità; addirittura molti lo considerano un atto illegale a tutti gli effetti poiché, alla sua base, vi è la circolazione non autorizzata di materiale audiovisivo normalmente coperto da copyright (in Italia, diritto d'autore). Alcuni siti possiedono materiale illegale perché decidono di imprimere i sottotitoli al video, ma le community italiane più famose decidono di lavorare solo con i softsubs¹⁷ per non incorrere ovviamente a questioni legali, distribuendo solamente la parte dei sottotitoli; infatti quest'ultimi sono solo interpretazioni di episodi di telefilm o film e quindi non violano nessun copyright, questa decisione comporta solo l'infrazione del diritto di traduzione che di norma è riservato all'autore. Ad oggi, in Italia, l'unica normativa vigente in materia di copyright è il Decreto-Legge "Urbani", che, convertito in L 128/2004, prevede "interventi per contrastare la diffusione telematica abusiva di materiale audiovisivo" e dunque sanzioni penali e pecuniari in caso di violazione. In realtà, non esiste una legge mirata a regolare l'attività dei fansubber, il cui confine tra legalità e illegalità è incerto, infatti non si è mai assistito ad alcuna azione legale nei confronti di questi gruppi. In ogni caso, per tutelare la propria attività, la maggior parte dei gruppi di fansub mette a disposizione dei propri utenti unicamente i sottotitoli, senza associarvi nessun file video (protetto da copyright), dichiarando che i sottotitoli amatoriali sono libere interpretazioni di un prodotto audiovisivo, create per essere condivise

¹⁷ Softsub: è un tipo di sottotitoli per video digitale, che vengono memorizzati separatamente dal video stesso. I sottotitoli non sono quindi impressi nell'immagine, ma sono codificati a run-time (tempo di esecuzione) durante la riproduzione del video.

gratuitamente tra fan, e sostenendo che il modo in cui poi i fan riescano a recuperare il video originale non è di loro responsabilità (Massidda, 2015: 22). Inoltre, per non incorrere in questioni legali, di solito i gruppi fansub pubblicano sui loro siti un disclaimer¹⁸, nel quale dichiarano la propria politica di gestione. Infatti, nella pagina dedicata alla registrazione come membro, *ItaSA* chiarisce che:

"i contenuti offerti sono interamente gratuiti, redatti con la massima cura e diligenza, e sottoposti a controllo da parte di coloro che collaborano al portale. Il sito contiene, tra l'altro, traduzioni che, a norma delle vigenti leggi, sono interpretazioni dei traduttori e pertanto tutelate dal diritto vigente. Il sito NON contiene filmati o link a file audio/video coperti da copyright. Testi, foto, grafica, e qualunque altro materiale, inseriti da ItaSA nel proprio portale, non potranno essere pubblicati, riscritti, commercializzati, distribuiti, in internet o radio o videotrasmessi, da parte degli utenti e dei terzi in genere, in alcun modo e sotto qualsiasi forma, se non con il consenso dei relativi autori/proprietari." Anche *Subsfactory* nella sua homepage, dichiara: *"Subsfactory è una community che fornisce gratuitamente sottotitoli per opere audiovisive non in lingua italiana. Tale attività viene svolta senza alcun fine di lucro, diretto o indiretto, e solo grazie all'attività volontaria e non retribuita di tantissimi appassionati. Il sito non contiene alcun materiale audiovisivo (o link ad esso) coperto da copyright. Il sito offre contenuti gratuiti liberamente scaricabili (sottotitoli). Tali sottotitoli sono libere interpretazioni dei traduttori. I sottotitoli forniti sono pubblicati nel loro stato di fatto e così come essi sono resi disponibili,*

¹⁸Disclaimer: desconoscimento

senza che vi sia alcuna garanzia in merito, implicita o esplicita. Il sito ed i suoi amministratori declinano ogni responsabilità, diretta o indiretta, derivante da un uso improprio o illecito dei sottotitoli, da parte degli utenti o di terzi. Il materiale contenuto nel sito (immagini, testi) è da considerarsi sotto copyright dei rispettivi autori e come tale non può essere divulgato, commercializzato o distribuito se non con il consenso dei legittimi proprietari”.

Il metodo di lavoro dei gruppi fansub che si occupano di sottotitolare prodotti anglosassoni non è la stessa di quelli che trattano prodotti asiatici che, creando hardsubs, devono dichiarare di utilizzare solo prodotti che non sono distribuiti in Italia e di cessare subito la loro diffusione nel momento in cui ne viene acquisita la licenza per la distribuzione nazionale (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez, 2006: 44). Quindi, nel caso in cui avvenga ciò, i fansubber devono interrompere il sottotitolaggio degli episodi futuri, nel caso in cui li abbiano già iniziati, e non possono più renderli scaricabili dagli utenti, inoltre sono tenuti a cancellare gli episodi già scaricati. Inizialmente l'attività dei fansubber di anime veniva considerata dalle case di produzione e distribuzione asiatiche come un mezzo di promozione dei propri prodotti, e quindi, un vero e proprio trampolino di lancio per aumentare la visibilità e la circolazione di un prodotto (Díaz Cintas e Muñoz Sánchez, 2006: 44). Oggi, invece, la situazione è cambiata; infatti le compagnie giapponesi percepiscono il fansubbing come un elemento che danneggia il mercato, dato che ormai gli anime sono conosciuti e apprezzati da tutti e non hanno più bisogno dei fansub per promuoversi. Inoltre, il fatto che alcune volte i fansub vengano messi in vendita in rete può mettere

a dura prova il mercato degli anime, diminuendo le vendite. Un altro fattore importante da prendere in considerazione è l'influenza che esercita il sottotitolaggio amatoriale sul mercato internazionale, tale da indurre i traduttori professionali a prendere in considerazione le scelte fatte dai fansubber per non contrariare o tradire i fan (Fornari, 2010: 14). Per concludere possiamo affermare quindi che, se da una parte l'attività dei fansubber si colloca al confine tra l'illegale e il legale e, in un certo senso contribuisce a promuovere un prodotto, dall'altra lo Stato non fa nulla per impedire che questa continui e ancora oggi, non ha emanato leggi che la vietino o la regolamentino.

Conclusioni

In conclusione possiamo notare come la pratica del fansubbing, pur essendo una pratica amatoriale, e quindi svolta soltanto per hobby o divertimento, sia allo stesso tempo, un mezzo di esercitazione per tutti gli studenti universitari che studiano le lingue, e che grazie a questa pratica hanno la possibilità di prendere confidenza con i programmi di sottotitolazione e affinare le proprie capacità traduttive, utilizzando come campo di prova le loro serie televisive preferite, unendo in questo modo, l'utile al dilettevole. In aggiunta a ciò, l'aspetto che rende il fansubbing utile, riguarda il fatto di rendere fruibile nel minor tempo possibile qualsiasi tipo di prodotto audiovisivo, a tutti coloro che sono appassionati di serie televisive o anime giapponesi, senza dover attendere uno o più anni per gli episodi ridoppiati nella propria lingua. Inoltre, essendo i fansubber molto fedeli al prodotto originale, il pubblico potrà godere della visione, in particolar modo degli anime giapponesi, senza troppe censure.

ENGLISH SECTION

Introduction

This thesis wants to analyze the phenomenon of fansubbing, just as the title suggests. It is a phenomenon related to the audiovisual world, especially to subtitling carried out at an amateur level and therefore not by people who work as subtitlers. Therefore, the origin of this phenomenon, how it was born and why, who are the figures who carry out this activity and who collaborate with them for the realization process have been analyzed. It was also opened a parenthesis on the existence of fandub, which concerns the dubbing carried out at amateur level, and the reasons why it is used less than the practice of fansubbing. Speaking about this topic, it was inevitable to analyse also what is audiovisual translation. The differences and similarities between the practice of fansubbing and professional subtitling were highlighted. Obviously, being a phenomenon closely related to the existence of Japanese anime, a parenthesis was also opened about the latter and the difficulties that can be found in the translation from Japanese to Italian, since these people are not professional translators; as an example, the Japanese movie "*Your Name*" was taken as an example. Finally, legal issues concerning this amateur practice were dealt with.

CHAPTER 1: WHAT IS THE FANSUB

1.1 DEFINITION AND BIRTH OF FANSUB

The English term ***fansub*** is derived from the union of the word *fan* which means “passionate” and *sub*, abbreviation of subtitle. When we talk about of “fan practice”, we refer to the unauthorized amateur translation of dialogues, in a language other than the original one, and to the synchronization of the related subtitles to the video and audio of an audiovisual work, usually not commercialized, in the language into which it is translated. Once the subtitles have been inserted in the video, it is broadcast by enthusiasts interested in making it available, especially via the Internet, to people who do not know the original language of the audiovisual work. These amateur translators are called *fansubbers*. Fansubbing therefore represents the practice of translation and creation of audiovisual products by fans; usually this activity is compared to the audiovisual translations of professionals.

To date, the phenomenon of fansubbing is the most important manifestation of the translation activity carried out by fans, as demonstrated by the existence of numerous websites and fan communities offering this type of translation practice¹⁹. The origin of this phenomenon dates back to the 1980s when Japanese anime²⁰ broadcasting was banned or heavily censored in the United States, as the content was considered inappropriate. This caused anime fans to

¹⁹Díaz Cintas J. e P. Muñoz Sanchez, P. (2006). "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment". *JoTrans - The Journal of Specialised Translation*, 6: 37-52.

²⁰Anime: neologism used in Japan to indicate animation and animated films (Japanese or not). In the West, people tend to define “anime” as a synonym of “Japanese cartoon”.

gather in "clubs" dedicated to the translation and distribution of these programs²¹. As Bruti and Zanotti²² say: *"In this way, fans tried to heal a market failure in the distribution market by producing an unauthorized translation, which, in fact, was the only way to make the program usable. The phenomenon then gradually extended to other audiovisual products: first to films and TV series of foreign production, and then also to products already translated but whose quality left the audience of regular viewers unsatisfied"*.

However, the process of creating the subtitles, at the origin of the phenomenon, was not at all simple; first of all it was necessary to find the original video of the episode to be translated and the transcript of the dialogues. However, the transcripts were not always available, so professional translators were needed. Finding these materials was quite expensive for the first fansubbers, and they also had to have adequate technological equipment that allowed them to insert subtitles in the video, such as LaserDisc players, video recorders and computers²³.

This new form of translation carried out by "fans for fans" only partially shares those technical restrictions imposed on subtitling at a professional level, being more creative and less dogmatic. In fact, some fans prefer to use the term *subbing*, instead of *subtitling*, precisely to indicate the peculiarity of this phenomenon²⁴.

²¹Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.

²²Bruti, S. e S. Zanotti (2013). "Frontiere della traduzione audiovisiva: il fenomeno del fansubbing e i suoi aspetti linguistici". In C. Bosisio e S. Cavagnoli (2013), 119-142.

²³ Guarnaccia Fabio e Barra Luca, *Essere Fansubber, alla scoperta delle comunità che sottotitolano le serie tv, Sguardi Laterali*.

²⁴Díaz Cintas, J. e A. Remael (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester, Kinderhook: St. Jerome publishing.

1.2 THE FIGURE OF THE FANSUBBER

Nowadays, despite the fact that Italy is recognized as one of the leading countries in film dubbing, we can say that professional dubbers and translators find themselves facing these "competitors", the fansubber (*fandubber* as far as amateur dubbing is concerned), who, despite not having done the same studies, are somehow competitive. Who are the fansubbers? Of course the word comes from fansub. As previously stated, they are amateur translators who dabble in translating and synchronizing subtitles to video and audio from TV series not yet commercialized.

Very often one wonders if *fansubbing* can open the doors of professional translation to these people, but according to some statistics most fansubbers do this activity only for fun or simply because they are passionate about a certain TV series, manga²⁵ or cartoon. When it comes to fansubbing it is easy to think of an activity carried out mainly by very young people, often nicknamed "nerds"²⁶. Actually, most of the fansubbers are between 24 and 30 years old and, most of the time, they are university students who study languages and thanks to this practice, they can practice the translation of their favorite programs, thus combining the useful with the enjoyable. Of course, there is also a good percentage of people over the age of 30 who already have a job but who, as a hobby, dabble in translation. Moreover, the percentage of fansubbers who collaborate with a

²⁵Manga: Japanese term for small format comics characterized by strong passionate contrasts between the characters.

²⁶Nerd: is an English term used to define those who have a certain predisposition for technology and at the same time tend to be lonely and with a reduced propensity to socialize.

community is very high, that's why we can deduce that fansubbing is a practice that is becoming more and more popular.

As we have said before, most people who practice fansubbing are not professional translators, let alone aspire to do so. In fact, some surveys reveal a very high percentage of fansubbers who have not found any useful contact to start a paid job. However, we can see that fansubbing is instead a practice that helps aspiring translators to become familiar with subtitling programs, to deepen their knowledge of languages and to establish a network of friendships that could be useful in the future.

Taking into account the figure of the fansubber, the differences between the latter and the professional translator are evident. Of course, a professional translator with years of studies and technical knowledge that a fanubber does not have, will be able to grasp the nuances of some words that, depending on the context and language, may have different meanings. Moreover, the professional translation of the translator has a legal recognition, unlike that of the fansubber. On the other hand, fansubbers can only rely on their passion for the content of an audiovisual work, but they can't guarantee the same fidelity and correctness of a translation offered by a professional.

1.3 FANSUBBING IN ITALY

The first important thing to know to understand the origin of the phenomenon of fansubbing in our country, is that the predominant mode of audiovisual translation in Italy, is dubbing. However, there are conflicting opinions about this translation practice: this, in fact, may be pleasant and easy to follow for some people because of the replacement of the entire original soundtrack, and the process of domestication operated on the elements of dialogue typical of the culture of the original text. These same changes, however, are criticized by fansubs' supporters, as they are perceived as a flattening of the original text, thus providing a "transnational product deprived of cultural belonging". Moreover, the dubbed product does not allow for all those elements that are lost with the replacement of the original soundtrack, such as the actors' voices²⁷. Finally, it is necessary to take into account the production times of these two translating modes, since dubbing requires much longer production times than those required for the production of fan subtitles (which are generally available in the days immediately after airing in the United States).

However, one piece is missing, namely the translating practice of subtitling. We can affirm, thanks to an interview with some subtitling companies' sector managers, that this translating practice has a poor application in our country; the first reason concerns the dubbing culture which is strongly rooted in Italy, the second one concerns the interference that reading subtitles implies. In fact, almost all the people

²⁷Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.

interviewed, always discuss subtitling in relation to dubbing; they argue, in fact, that having to read is a much more demanding task than simply listening, and the fact that they are used to dubbing makes subtitling more tiring. Of course, in addition to the negative aspects of subtitles, some positive aspects were also mentioned, such as appreciating the actors' voices and being able to listen to the original dialogues. In spite of this, the application of subtitling is mainly extended to DVDs, and rarely to TV movie performances. In the light of the above, we can therefore deduce that fansubbing is a kind of claim to the will of the audience, to be able to enjoy an audiovisual work through subtitles.

In Italy, as well as in the rest of the world, the first fansub groups were born to dedicate themselves to subtitling Asian audiovisual products, especially anime. In this field are active groups such as: *AnimeClick*²⁸ and *Asian World*²⁹, specialized, respectively, in anime and oriental feature films that are not distributed in Italy (Vellar, 2010: 151). Of course, with the passing of time, the demand for subtitled products has become more and more insistent and this has forced the fansubber groups to expand their catchment area in order to meet the needs of fans.

It is important to add, however, that the phenomenon of fansubbing began to gain visibility in Italy in 2005, thanks to the airing of a very successful US television series, "*Lost*". This TV series has been so successful that many fans have been passionate about it that as a result they have created several fan communities. After the end of the first season, the fans couldn't wait to find out what happened to their

²⁸ *AnimeClick*: Italian web portal dedicated to manga and anime.

²⁹ *Asian World*: entertainment website.

protagonists but they were reluctant to wait a whole year to see the dubbed episodes. Precisely for this reason *ItaSA* was born, the main Italian community dedicated to the amateur translation of television series just a few hours after they aired in the United States, which still contains an archive of subtitles of 991 television series and has more than 484 358 registered users. In this way *ItaSA* has become a mainstay of Italian fandom³⁰ and has managed to establish real transnational collaborations with fansubber and ripper teams in order to share resources and pool skills³¹.

We can therefore say that, if initially, these media forums were used only for an exchange of opinions on the episodes, later they became a tool to provide the dissemination of the episodes in a short time.

³⁰ Fandom: community of enthusiasts who share a common interest.

³¹ Vellar, A. (2010). "Il fansubbing e le motivazioni della peer production". In E. de Blasio e P. Peverini (2010). 145-162.

1.4 THE EXISTENCE OF FANDUB (FANDUBBING) AND BECAUSE IT IS LESS USED IN WHOLE FILMS OR EPISODES.

Up to now we have focused only on the practice of fansubbing; in reality there is also another activity that is *fandubbing*, and it concerns the dubbing practiced at an amateur level. Compared to the practice of fansubbing, the latter is still little known in Italy, on the contrary, it is very widespread abroad. The phenomenon of fandubbing was born to have the opportunity to listen to unpublished films in their own language or to redouble old animated series that because of too much censorship have been "ruined", or whose rights³² have now been lost. In this case the people who deal with this practice, and therefore make the dubbing, are called *fandubbers*; they are mostly young people who through some sites, forums or other tools dedicated to this activity, organize themselves in groups to make dubbing of films, episodes of TV series, cartoons or anime unpublished in Italy. Of the latter category, i.e. anime, fandub productions are more frequent, as the media do not consider the category much. In Italy, the first virtual community to implement this type of activity was the *Crazy Anime Dub* born in 2004 and that on October 15, 2010 definitively ended all activities. We can say, however, that some of its members, have subsequently taken the path of dubbing at a professional level.

As we have already said before, this type of activity is still not very widespread in Italy, precisely for this reason and also because of the difficulty in involving other people, there are very few fandubber

³² Right: copyright

groups. This, in some way, affects the organization for the realization of the work, because the fandubber, generally does not work alone, but participates in a dubbing group; however, as we have already said, it is still very difficult to involve other people and therefore, other figures who can be useful in the creation of the work. As a result there is an enormous difficulty in the organization and technical realization of the dubbing, in fact, mostly short episodes or clips are dubbed and, rarely, whole films or episodes. Nevertheless, thanks to the various dubbing teams on the internet, this phenomenon has become increasingly popular in recent times.

CHAPTER 2: THE AUDIOVISUAL TRANSLATION

2.1 WHAT IS AUDIOVISUAL TRANSLATION

When we talk about subtitling, dubbing and, even if not on a professional level, fansubbing and fandubbing we are referring to activities that concern an audiovisual product; for each of these activities an audiovisual translation is performed in any case.

When we speak of audiovisual translation we are referring to all the linguistic transfer methods that are intended to translate the original dialogues of audiovisual products, i.e. that communicate through the acoustic and visual channel so that a wider audience can benefit from them³³. Audiovisual translation represents a particular field within translation theory, since its intersemiotic component is what characterises it and distances it from other areas of translation studies. However, the latter, since it was considered outside the field of translation, only became the subject of academic and theoretical study in the early 1950s³⁴. Thanks to the development of new technologies and therefore thanks to the era of digitisation, the work of the audiovisual translator is simplified and speeded up. This continuous development has had some influence on the terminology used to talk about audiovisual translation, which has become a definition that is not stable over time, and which has generated some confusion. At a time when television was not as popular as it is today, it was labelled as a

³³ Perego, E. (2005). *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carocci.

³⁴ Díaz Cintas, J. e A. Remael (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester, Kinderhook: St. Jerome publishing.

film translation, in order to highlight the product that was initially conveyed through translation, i.e. the dialogue of the film; later the

term *translation for the screen* was used, to indicate instead the means of distribution of the products that were broadcast, and this naturally took place through a screen that could be the television, cinema or computer screen. It is then labelled as *linguistic transfer* to finally arrive at the term *audiovisual translation*, considered the most appropriate and exhaustive term, since audiovisual text, just as the word suggests, represents a type of text in which the sound and the visual sphere combine and go to create a fairly complex text with many codes that make translation difficult.

It is therefore a complex work that presents several difficulties. These difficulties concern in particular the obligation of *synchronisation*, which naturally affects the translation of the original text. As far as theory and methodology are concerned, it is necessary to be able to control the heterogeneity of the sources of reference with which one works and, try to apply theories that come from different fields of study; the sources are not always linked to the field of translation but range from one discipline to another. Also as far as the working material is concerned, it is not entirely simple, in fact the scripts of audiovisual texts are often not available in the source and target languages. Moreover, it happens that transcription work takes a long time, and this often causes the wear and tear of the audiovisual material, for repeated listening to dialogues or for the continuous rewinding of the film, if videotapes are used. Many translators dealing with audiovisual material do not consider dubbing or subtitling as forms of translation, due to the

synchronisation that inevitably leads to unpredictable adaptations. This often conditions the validity of translations but also of research. In spite of this, filmic translation has so far reached a precise and stable position in translation theory because it is not very far from other types of translation.

In recent times, the number of audiovisual products that require any type of translation has increased, and this has led to the evolution of the figure of the audiovisual translator who today is considered a true professional. In the past, the translation of audiovisual texts, on the other hand, was managed mainly by non-experts, i.e. by independent producers or people with excellent linguistic skills. The quality of the product is very important and a good reception of the film does not only depend on an excellent synchronization of the dialogues, for example in dubbing, or on a good presentation of subtitles in the case of subtitling, but is mainly determined by the quality of the translation of the audiovisual text. For this very reason, the audiovisual translator must be a professional figure, ready to meet all quality requirements.

2.2 METHODS OF LINGUISTIC TRANSFER AND ADAPTATION

There are thirteen methods of linguistic transfer and adaptation, of which eight are the dominant types: *interlinguistic subtitling, dubbing, consecutive interpretation, simultaneous interpretation, voice-over, free commentary, narration, simultaneous translation* and *multilingual production*. The remaining five are the most difficult types: *script translation, simultaneous subtitling, supertitling, audiovisual description* and *interlingual subtitling for the deaf*. Below we will explain some of these:

- **Consecutive interpretation:** consists in translating the speaker's speech after this, or part of it, is finished. Then the interpreter has to understand and memorize the whole speech in order to expose the fundamental points. Since it is impossible to translate a speech at rather long intervals, it is customary to take notes by using tricks to synthesize an entire sentence with one, two or three words. This type of translation doubles the length of the speaker's speech and also requires a high level of attention from the audience, who must concentrate so as not to lose the thread of the speech during pauses. Consecutive interpretation is usually used during interviews, meetings, processes and all events where an audience speaking a language other than the speaker's is present.

- ***Translation*** and ***simultaneous interpretation***: in simultaneous interpretation, the act of interpreting occurs simultaneously. Between the speaker's speech and the interpretation provided there is almost always a time gap called "décalage", which varies according to the languages involved in the translation. In this translation mode, the interpreter works in a soundproof booth equipped with a console, where the interpreter listens to the speaker through headphones and provides interpretation to listeners who do not know the speaker's language through a microphone. In addition, the interpreter from his or her workstation must be able to see the speaker. This type of translation is typical of conferences, assemblies, meetings and all events in which an international audience participates.
- ***Multilingual production***: in multilingual production the same text is written in several languages. These are very common text productions in those countries where two or more languages have the status of official language. An example of multilingual production are the founding treaties and acts issued by the bodies of the European Union. Since they are intended for a plurality of countries where different languages are spoken, it is necessary that these documents are drafted in as many languages as those belonging to the EU, all of which are considered equally official.

- ***The free commentary***: it is a reworking of the original text that appears in written form and is used to make accessible documentaries or short films³⁵. This type of translation allows a certain degree of flexibility, and is particularly useful for translating elements that are culturally distant from the target culture. In fact, being less constrained than other audiovisual translation methods, explanations can be added or information that is not fundamental to the understanding of the text can be eliminated. For the realization of the free commentary, rather simple syntactic structures are used, so that coordinated sentences are preferred over subordinate ones, and short prepositions³⁶.
- ***Narration***: the latter is widely used for documentaries and short films. In narration, the starting text is a text that accompanies the images on the video that tells and explains what you see. Its translation often includes both reductions and explanations of the source text. This flexibility is given by the fact that there is no need to synchronize the audio with the lips, although the rhythm must be respected as the original and the target text are transmitted synchronously. Usually the style of the narration is rather formal and devoid of colloquial

³⁵https://www.academia.edu/7030302/La_traduzione_audiovisiva_sottotitolazione_e_fansubbing_a_confronto

³⁶https://www.academia.edu/7030302/La_traduzione_audiovisiva_sottotitolazione_e_fansubbing_a_confronto

expressions. Moreover, the text of the narration is read by a single voice, usually an actor or a journalist³⁷.

- **Audiovisual description:** this type of translation is quite unique as it is addressed to a specific audience: the blind and visually impaired. The description is provided by a voice-over that describes what you see on the screen, and gives information about relevant factors that can only be perceived visually. Thanks to the audiovisual description, it must be considered that the users of this type of translation may be affected by blindness of different degrees. Examples of this are the blind from birth and those who have lost their sight afterwards: the former have no visual memory whatsoever, unlike the latter who can remember certain images. The type of description will therefore differ according to the recipient. The amount of information and details provided is designed and adapted for recipients so that it is neither redundant nor insufficient.
- **Supertitling:** Supertitling is an audiovisual translation method used to translate different types of theatrical production, such as drama, musical theatre or opera (Perego, 2007:24). The translation of theatrical texts became a widespread practice towards the end of the last century. The term supertitling derives from the fact that

³⁷ Gambier, Y. a cura di (1998). *Translating for the media: Papers from the International Conference Languages & the Media*. Berlin: University of Turku, Centre for Translation and Interpreting.

the translated text appears on elongated screens placed above the stage. However, in some theatres there are seats with small screens placed on the backrest from which the spectator can read the subtitles. The advantage of this system is that the subtitles can be projected in different languages.

- **Voice-over:** is a translation mode similar to dubbing, as the translated text is exposed orally and superimposed on the original soundtrack which remains audible, although at a very low volume. The dialogues are read or recited by professionals. The voice-over shares some characteristics with dubbing and subtitling, in fact it is presented orally as dubbing, but its translation requires a synthetic reworking of the contents that brings it closer to subtitling. This type of translation, without the constraint of the synchronization of speech with the lips, has low costs and short production times. For these reasons, voice-over is often used by television broadcasters (e.g. MTV) who want to keep production costs low³⁸. Voice-over is mainly used for TV broadcasting, although in several countries (Poland, Russia, former Soviet republics) it is also used for the translation of films, due to an unstable media situation.
- **Dubbing:** dubbing is the most widely used form of audiovisual translation in Italy. It consists in replacing the

³⁸https://www.academia.edu/7030302/La_traduzione_audiovisiva_sottotitolazione_e_fansubbing_a_confronto

original soundtrack with a new soundtrack whose dialogues are entirely recited in the target language, so as to create in the spectator the illusion that the actors are expressing themselves in their own language. In our country dubbing is a rather outdated practice. It was initially imposed by a ministerial provision of 1930 that prohibited the broadcasting of programs in languages other than Italian. To date, Italian dubbing has largely evolved and has reached a very high level. Dubbing is the method of audiovisual translation most closely linked to the images on the screen: there must be perfect synchronization between the spoken word and the lips, the intonation of the dubbing actors must correspond to the actors' mimicry, so the translation of dialogues can undergo even significant changes to adapt to the timing of the lines. In addition, wordplay and culturo-specific elements must be translated, finding an adequate equivalent in the target language³⁹.

- **Subtitling:** presents the dialogues of the soundtrack in written form, these generally appear at the bottom of the screen. Subtitles can be interlinguistic, intralinguistic and bilingual⁴⁰. The latter will be discussed in more detail in the next paragraph.

³⁹Pavesi Maria, *La traduzione filmica: aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano* (Carocci Editore 2005).

⁴⁰ Díaz Cintas, J. e A. Remael (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester, Kinderhook: St. Jerome publishing.

- ***Intralinguistic subtitling for the deaf***: this type of subtitling requires the application of special textual adaptations: it includes additional information, adapts to a slower reading rhythm and adheres to syntactic norms other than the basic norms. It is essential to follow specific strategies, i.e.: clear identification of the characters who speak, regular use of phonological metalanguage and adaptation of the subtitle presentation rhythm. A further measure is the use of phonological metalanguage for the verbal reproduction of the non-verbal components of films (shots, telephone rings, etc.).

2.3 THE POLYSEMIOTIC DIMENSION OF AUDIOVISUAL TRANSLATION

The peculiarity of audiovisual translation is that the linguistic transfer takes place on textual typologies that present an interrelation between different codes: visual, verbal and sound. For these reasons, the main constraint of audiovisual translation is the co-presence of images and speech, so when translating, care must be taken not to create contrasts with the original images and the translation provided. In fact, if there should be a strong discordance between these visual and auditory codes, the correct reception of the message of the original

text could be compromised. Chaume⁴¹ proposes a list of codes that characterise audiovisual texts, in relation to the translator's work:

- **The language code:** being the main element of a text, it is what the translator works on directly. The linguistic code of an audiovisual product simulates spoken language, whose intent is to simulate the spontaneity of the conversation. Therefore the translator must try to give the target text the same spontaneity, using the characteristics of the spoken language.
- **The paralinguistic codes:** it concerns the suprasegmental elements "that make human verbal communication complete and organic". These are pauses, silences, tone of voice, etc.
- **The musical code:** Songs may be included in a movie or TV show (think for example of the Glee TV show of which the sung parts are the main element). The translator in this case must decide which conventions to use: if the film is dubbed, he can choose whether to use a different soundtrack for the sung parts or to use the same one. In the case of subtitles, within the lyrics of the songs, the lyrics are usually in italics, to differentiate themselves from the spoken parts. In addition, in the subtitles for the deaf you will also find the " # " symbol at the beginning and end of the song.

⁴¹ Chaume, F. (2004). Cine y traducción. Madrid: Cátedra

- **The sound arrangement code:** refers to the sounds of the audiovisual text. In fact, sounds can be diegetic, i.e. that they belong to history, or not diegetic, that they do not really belong to history, like voice-overs. Non diegetic sounds, not being linked to the image, leave the translator more freedom in translation.
- **The iconographic code:** it is the most visually significant code, and is the main constraint for the translator, who has to adapt the dialogues not only to the actors' lips, but also to the context. Also part of this code are those symbols that are hardly recognized by the receiving audience. If these symbols are important for the general understanding of the text, sometimes an explanation inserted in the dialogue is used to make them more familiar to the viewer.
- **The photographic code:** these are changes in colour, lighting and perspective. This poses two problems for the translator: one is the different cultural connotation that some colours may have that can vary from culture to culture. The other, which is less binding for the translator, concerns the change of lighting which in the case of subtitling can lead to a change in the colour of the subtitle.
- **The code of types of shots:** it mainly refers to close-up shots or close-ups on the actors, so the translator (especially the voice actor) must scrupulously choose the words that come closest to the lip movement of the original

text, without this choice involving a drastic change of meaning.

- **The mobility code:** it is linked to the previous code and concerns proxemics and kinetic codes. Respecting this code means coordinating the actors' gestures and expressions with words.
- **The graphic code:** it concerns the presence of titles, captions, subtitles, and objects that contain writing that are normally translated when they represent a fundamental element for a complete understanding of the message.
- **The syntactic code:** this is the association of the images and how they are connected to each other. Sometimes in fact the function of some images is functional to the development of the plot. Taking these links into account helps you to fully understand the text.

2.4 TRANSLATING APPROACHES OF LINGUISTIC-CULTURAL TRANSFER

To better understand the dynamics of audiovisual translation it is important to observe some problematic aspects. First of all, it is important to consider the humorous element which mainly poses two types of problems concerning linguistic and cultural transfer. These two aspects, however, do not necessarily arise in humorous contexts. As far as *humor* is concerned: the translation of humorous elements has always been considered one of the most problematic factors by

professionals in this field. Indeed, *humor*, being closely related to linguistic, social and psychological factors, its translation requires a full understanding of the text by the translator, who must be able to localize the humorous elements present in the text. Secondly, it must be established which elements are relevant to making a translation faithful, and the importance of the humorous element in relation to the text to be translated. Indeed, it sometimes happens that for the transmission of the overall message of the source text, it is not necessary to enter the same number of lines, as the nature of the *humour* varies according to the language. Moreover, since there may be more than one way to make the same type of joke, the problem can often be overcome by transcending the meaning of the individual words. Patrick Zabalbeascoa⁴² distinguishes different types of jokes: according to his description, these can concern the self-referentiality to language (metalinguistic humor, puns), the culture of the language in which they are produced (which are understandable only by a small audience), and the polysemiotic dimension (internationality, improvisation, combination of verbal and paraverbal elements).

When it comes to audiovisual translation, we often find ourselves discussing the "infidelity" of the translation. These infidelities are attributable to four factors: censorship, self-censorship, incompetence of the translator and adaptation of words or expressions that are difficult to translate. As regards the translation approaches used for the linguistic transfer of the most problematic elements, these are the concepts of: **equivalence, adequacy, fidelity** and **skopos**. With regard

⁴²https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22492/zabalbeascoa_humor_2005.pdf?sequence=1

to **equivalence**, this is a concept that describes the relationship between the original text and the translated text. There is *formal equivalence* and *dynamic equivalence*: *formal equivalence* is based on the form and content of the message, so from a formal point of view the translation is similar to the source text; while *dynamic equivalence* is based on the so-called "equivalent effect principle" in which the relationship between the receptor and the message should be substantially the same as that which existed between the original receptor and the message. Moreover, the determining factor in dynamic equivalence is that the translated text has the same effect as the original text, requiring, if necessary, variations at a formal level.

Adequacy on the other hand, is a translation evaluation parameter rather similar to equivalence. In fact, a translation is considered adequate when the translator is able to provide a version that reflects the linguistic charge of the original text, while at the same time being acceptable in the language to which it is translated. This concept is very similar to that of dynamic equivalence: the distinguishing difference lies in the fact that, unlike the latter, adequacy represents the compromise found to convey the dominant aspects of the original text, thus representing a more translated text-oriented approach. The concept of fidelity is also close to that of equivalence, in the case of formal equivalence. In fact, the predominant term of comparison, as far as **fidelity** is concerned, is its closeness to the original text, so the more the translated text contains all its parts of meaning, the greater its degree of fidelity. For this to happen, the translator must have a good knowledge of the language in which the original text is written in order

to fully understand the overall message and intention of the author, so that he can reflect on the target text its original tone. In subtitling, moreover, there are elements that can lead to a more faithful translation of the dialogues, or on the contrary, they can lead to departures from the original text. Since the original soundtrack is retained in the subtitling, one reason for remaining faithful is the receiving audience's knowledge of the language of the original dialogues. Another factor that leads to fidelity is the status of the language that is translated: it is usually English, whose prestige is undeniable. This means that translations from English will be closer to the original text than translations from texts in different languages. However, there are two other factors that lead to acting contrary to fidelity: intersemiotic redundancy and non-verbal communication, which lead to the adoption of strategies whose purpose is not to burden the translation with the inclusion of elements that are already explicit to the visual or auditory channel. Finally we have the **skopos**, a theory arguing that within the translation process, the main element to take into account is the function of the original text: this is one of the theories of translation that explains why the translator often adapts the original text to the context and situations of the target text. This type of approach to translation gives great importance to the source text because it is designed to have a certain effect on a specific type of audience. It is important to say, however, that in translation it is not always possible to reproduce some of those functional elements that have the effect that the author of the original text had in mind; therefore it is necessary to adapt these elements to the target culture in

order to ensure that the function of the text remains unchanged. The skopos theory therefore allows for a deviation from the original text.

CHAPTER 3: AMATEUR TRANSLATION AND PROFESSIONAL TRANSLATION IN COMPARISON

3.3 DIFFERENCES AND SIMILARITIES BETWEEN FANSUBBING AND PROFESSIONAL SUBTITLING

The most evident difference that emerges between the two typologies concerns the tendency of fansubbing not to respect the rules and principles on which the audiovisual translation is based, neither from a formal point of view nor from the point of view of the strategies adopted. Besides recognizing a substantial difference as regards technical restrictions and the number of characters allowed per line (up to 45), which allows fansubbers to reproduce the nuances of the original text, most authors agree on the experimental nature of fansubbing and see its strong point in the creativity and accuracy of rendering of certain linguistic and stylistic, as well as cultural aspects⁴³. Fansubbing, compared to professional subtitling, shows a less taming approach to translation, as the person who makes it is first and foremost a fan, even before being a translator and, by virtue of the love and dedication he feels towards the product he works on, does not accept any loss of nuance or adaptation. On the other hand, the

⁴³Díaz Cintas J. e P. Muñoz Sanchez, P. (2006). "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment". *JoSTrans - The Journal of Specialised Translation*, 6: 37-52; https://www.researchgate.net/publication/277945017_Evolution_of_Usergenerated_Translation_Fansubs_Translation_Hacking_and_Crowdsourcing; Bruti, S. e S. Zanotti (2013). "Frontiere della traduzione audiovisiva: il fenomeno del fansubbing e i suoi aspetti linguistici", Bruti, S. e S. Zanotti (2015). "Fansubbing in close-up: a study of interjections and discourse markers". In R. Antonini e C. Bucaria (2015). 231-256; Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.

tendency of professional subtitlers is to adapt the product to the culture of arrival and make it more palatable on the market, just to make it look like an original product and not a translation. Most subtitling manuals, in fact, suggest that the best subtitles are those that go unnoticed, and that accompany the viewer in the enjoyment of the product without disturbing too much. Several authors also point out that professional subtitling practices seem to promote cultural and linguistic standardization, which does not reveal the salient aspects of a given culture. To the detriment of professional translators, however, it must be said that this is due, firstly, to the restrictions of space and time which influence the final result and which, in the case of cultural references, do not allow much room for manoeuvre, and secondly, to the tight deadlines imposed on them, as well as the lack of an overall view of the product. For this reason, more and more professional TV series translators are using fan forums to obtain valuable information about the protagonists or previous episodes⁴⁴. It is important to say that for many authors, the in-depth knowledge of the product that fansubbers subtitle, is certainly an added value, and in several cases, can compensate for their lack of experience and training in translation. The difference between the phenomenon of fansubbing and professional subtitling is also highlighted in an analysis that was conducted on the TV series *Lost*, which we have already discussed about in the first chapter. In this analysis, a substantial difference emerges between the Italian subtitles of the version distributed on DVD and those distributed by *ItaSA* and *Subsfactory*; it has been noted that

⁴⁴Innocenti, V. e A. Maestri (2010). Il lavoro dei fan. Il fansubbing come alternativa al doppiaggio ufficiale in *The Big Bang Theory*.

conversational traits, such as interjections, speech markers and vocations, undergo a drastic reduction in professional subtitling, both in terms of repertoire and in quantitative terms, in favour of greater readability. On the contrary, the subtitles of the two communities seem more inclined to accept the typical traits of the source language in the target language, expanding the repertory and trying not to introduce large variations of meaning with respect to the source text or to resort to text reduction procedures. Moreover, the goal of the fansubbers is to reject traditional taming practices and the excessive conciseness of professional subtitles, in order to convey to the target text everything that belongs to the original dialogues⁴⁵. According to Bruti and Zanotti (2013, 2015), if the strategies adopted by professional subtitlers mainly respond to *criteria of cost-effectiveness* (text reduction is one of the basic principles), *correspondence* (translation must respect the norms of the target language) and *relevance* (conversational traits must be translated only if they are fundamental for comprehension), the work of the fansubbers is instead based on a criterion of *exhaustiveness*, which leads them to choose a semi-literal transposition of the source text (especially in the case of Subsfactory) and to prefer translating choices oriented towards this. Also Innocenti and Maestri⁴⁶ in their study on the series *The Big Bang Theory* underline how the goal of the fansubbers is to provide users and fans with an integral and faithful rendering of the original dialogues, because it's more suitable to be used by an

⁴⁵Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.

⁴⁶Innocenti, V. e A. Maestri (2010). Il lavoro dei fan. Il fansubbing come alternativa al doppiaggio ufficiale in *The Big Bang Theory*

enthusiast. Thanks to this study, they have been able to notice that the translations carried out by the fansubbers are very accurate, consistent and strictly faithful to the original text, and above all careful not to lose every single nuance skillfully built by the scriptwriters of the series: the lines, the *inside-jokes*, the quotes, the puns, etc., precisely because the fansubbers are very careful not to disappoint the translation expectations of their fans. Besides the differences, there are aspects that professional subtitling and fansubbing agree on, such as: the position and alignment on the screen (bottom and center), the reading speed (*ItaSA*: 1-5 seconds, *Subsfactory*: 1-6 seconds) and the semantic segmentation of the sentences in the subtitles, as fansubbers also aim to write autonomous sentences that contain a main information core and can be easily read by the viewer. As for the use of punctuation and graphic conventions, it is important to say that the *ItaSA* and *Subsfactory* communities are keen to provide guidelines for translators who, in addition to explaining basic grammatical rules such as the correct use of punctuation, apostrophes and diacritical signs in Italian, also contain a list of false friends and common mistakes that are made when translating⁴⁷. However, the same cannot be said of other lesser known communities, which often lack awareness of their decision-making processes and sometimes abuse punctuation trying to reflect the dynamics of the original dialogues in the subtitles⁴⁸ (Fornari, 2010: 63). To conclude, we can therefore say that, despite the

⁴⁷Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.

⁴⁸Fornari, E. (2010). *Fansub: il sottotitolaggio amatoriale in Italia*. Tesi di Laurea Magistrale, Scuola di Lingue e Letterature, Traduzione e Interpretazione, Università di Bologna. <http://www.agregat.net/subtitle/backend/uploads/theses/Fornari_2010.pdf> [visitato: 23.03.2016]

differences between the profession of subtitling and fansubbing, we have been able to notice that, at least the main *ItaSA* and *Subsfactory* communities have some technical aspects that are very similar to those of professional subtitling; but the characteristic of amateur subtitling that most distinguishes it from traditional subtitling is, as already said, its starting text-oriented approach. As Fornari says the target audience of the fansub is a person interested in the cultural horizon in which the following product was born, and therefore in its customs, traditions and language. Among the many scholars who are in favour of the approach adopted by fansubbers, we find Lawrence Venuti, who considers non-transparency as a more honest and, despite the pun, more transparent approach, that does not try to hide its own peculiar character towards the original, and who therefore leaves the user the possibility to question it.

Conclusion

In conclusion, we can note that the practice of fansubbing, while being an amateur practice, and therefore carried out only for hobbies or entertainment, is at the same time, a means of practice for all university students who study languages, and that thanks to this practice they have the opportunity to become familiar with subtitling programs and hone their translating skills, using as a testing ground their favorite TV series, thus combining the useful with the enjoyable. In addition to this, the aspect that makes fansubbing useful, is that it makes any type of audiovisual product available in the shortest possible time, to all those who are fans of TV series or Japanese anime, without having to wait one or more years for the episodes redoubled in their own language. Moreover, being the fansubbers very faithful to the original product, the audience will be able to enjoy the vision, especially of Japanese anime, without too much censorship.

SECCIÓN ESPAÑOLA

Introducción

Esta tesis quiere analizar el fenómeno del fansubbing, tal y como sugiere el título. Se trata de un fenómeno relacionado con el mundo audiovisual, especialmente con la subtitulación realizada a nivel de aficionado y, por tanto, no por personas que trabajen como subtituladores. Por lo tanto, se ha analizado el origen de este fenómeno, cómo nació y por qué, quiénes son las figuras que llevan a cabo esta actividad y quiénes colaboran con ellos para el proceso de realización. También se abrió un paréntesis sobre la existencia del fandub, que se refiere al doblaje realizado a nivel de aficionados, y las razones por las que se utiliza menos que la práctica del fandubbing. Hablando de este tema, era inevitable analizar también lo que es la traducción audiovisual. Se destacaron las diferencias y similitudes entre la práctica de los fansubbing y el subtitulado profesional. Obviamente, al ser un fenómeno estrechamente relacionado con la existencia del anime japonés, también se abrió un paréntesis sobre este último y las dificultades que se pueden encontrar en la traducción del japonés al italiano, ya que estas personas no son traductores profesionales; como ejemplo, se tomó la película japonesa "Your name". Por último, se abordaron cuestiones jurídicas relativas a esta práctica de aficionados.

CAPÍTULO 4: EL ANIME Y LAS DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN DEL JAPONÉS AL ITALIANO

4.1 DEFINICIÓN Y ORIGEN DEL ANIME JAPONÉS

El término *anime* (アニメ), de la abreviatura *animēshon* (transliteración japonesa de la palabra inglesa "animation" que significa "animación") es un neologismo utilizado en el Japón desde el decenio de 1970 para indicar la animación y las películas animadas japonesas y no japonesas. En Occidente, por otra parte, la palabra *anime* se utiliza para denotar trabajos de animación de producción japonesa, y por lo tanto, hay una tendencia a definir la palabra *anime* como sinónimo de "caricatura japonesa". Por supuesto, esta definición occidental no da la idea exacta de la complejidad y variedad del anime, al contrario, reduce la animación japonesa a un producto dirigido a un público infantil, o por el contrario, a un personaje pornográfico, confundiendo en ambos casos una parte por el todo. Es importante decir que el anime es al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial, un fenómeno cultural de masas popular y también una forma de arte tecnológica, dirigida a diferentes públicos, incluidos niños, adolescentes y adultos. También hay almas diseñadas para categorías socio-demográficas específicas (empleados, amas de casa, estudiantes y otros). Las almas pueden tratar temas, asuntos y géneros muy diferentes: amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y mucho más. Estos pueden ser producidos en diferentes formatos: para la televisión, como series de televisión (*video anime original*); para el cine, como largometrajes, medios y

cortometrajes; para internet y web TV⁴⁹ (*net anime original*). En Japón estos formatos se denominan: *TV Anime* (TVA), *Original Video Anime* (OVA), y finalmente *Movie and NET Anime* (NETA).

Como sucede con cualquier *medio* en cualquier parte del mundo, el *anime* lleva inevitablemente la cultura de sus autores y, específicamente, la japonesa. De hecho, en el anime hay numerosas referencias y referencias a elementos fundamentales de las costumbres y la sociedad japonesas, elementos que a menudo ofrecen contribuciones decisivas al contenido y la estética, y que pueden encontrarse, de manera muy aproximada, en las tradiciones sintoístas y budistas. También es posible encontrar frecuentes referencias explícitas e implícitas a la cultura occidental, y un ejemplo de ello son las numerosas almas concebidas dentro del *Sekai Meisaku Gekijō* (World Masterpiece Theater⁵⁰), es decir, series independientes entre sí pero que tienen en común el hecho de que están tomadas, en particular, de novelas americanas y europeas para niños. Muchas de estas series se han convertido en clásicos de la animación, como: *Heidi* y *Anna dai capelli rossi*.

En cuanto al origen de la animación japonesa, podemos decir que se remonta al final del período Edo, cuando algunos pintores comenzaron a reproducir secuencias detalladas de movimientos, como en el caso de las danzas orientales diseñadas por Katsushika Hokusai, y en Japón apareció el *utsushie* (写し絵), una especie de variación de la

⁴⁹ Web TV: la televisión web, llamada Web TV o web TV, es el servicio de televisión utilizado a través de la Web. La tecnología detrás de la televisión por Internet está en streaming.

⁵⁰ World Masterpiece Theater: traducible literalmente como Teatro de las Obras Maestras del Mundo, indica que las diversas series se inspiran en las novelas de la literatura mundial para niños, aunque específicamente de origen occidental; por esta peculiaridad, pueden identificarse como un subgénero bien definido de la animación japonesa.

linterna mágica⁵¹. Sin embargo, los verdaderos pioneros de la animación japonesa, impresionados por las primeras obras occidentales que llegaron al Sol Naciente, fueron el pintor Seitarō Kitayama, y los dibujantes Oten Shimokawa y Jun'ichi Kōuchi. Basándose en los temas tradicionales, en 1914, fueron ellos los que comenzaron a experimentar, cada uno de forma independiente, algunas técnicas rudimentarias de animación como la fotografía en secuencia de dibujos hechos con yeso en un pizarrón. En 1917 se presentaron varias películas animadas como resultado de sus esfuerzos, en ese momento llamadas *senga eiga* (腺画 映画, películas de líneas). El primero en comenzar fue aparentemente, en 1916, Seitaro Kitayama con *Saru to kani no kassen* (サルとカニの合戦), producido por *Nikkatsu Uzumasa*, aunque el primero en mostrarse fue *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* (芋川椋三玄関番の巻) de Oten Shimokawa en marzo de 1917, seguido por el trabajo de Kitayama y *Hanawa hekonai meitō no maki* (塙凹内名刀之巻) por Jun'ichi Kōchi, quien introdujo por primera vez el uso de sombras en tonos de gris. De 1918 es en cambio *Momotarō* (桃太郎), también de Kitayama, proyectado con éxito en Francia. Entre ellas cabe mencionar también a Sanae Yamamoto, que en 1925 realizó el cortometraje *Ubasute yama* (姥捨て山), y Noburō Ōfuki, autor en 1927 de *Kujira* (くじら), realizado con una técnica innovadora que daba mayor fluidez a los movimientos que en el pasado, y el primer *senga eiga* que se importó y distribuyó en la Unión Soviética. Ofuki, en particular, utilizó un papel tradicional semitransparente (千代紙,

⁵¹ Linterna mágica: la linterna mágica era una herramienta fácil de usar que podía compararse con los modernos proyectores de diapositivas.

chiyogami) en el que dibujó las siluetas de los personajes con resultados más evocadores en transparencias y sombras. En 1932, vio la luz, la primera producción con sonido hablado, *Chikara to onna no yononaka* (力と女の世の中) de Kenzō Masaoka. Sin embargo, en los años treinta, la política expansionista y nacionalista del gobierno japonés comenzó a imponer un estricto control sobre la industria cinematográfica y, en consecuencia, también la producción de animación, caracterizada por una falta crónica de fondos, se alentó y financió principalmente como instrumento de propaganda y fomento de la cultura japonesa. Así, el primer largometraje de animación japonés, *Momotarō umi no shinpei* (桃太郎 海の神兵) de Mitsuyo Seo, se produjo en 1945 con fondos de la Armada Imperial⁵² para contar la historia patriótica de Momotaro, que con su ejército de animales antropomórficos sitió y conquistó una base naval enemiga en Nueva Guinea. Entre 1917 y 1945, se realizaron un total de al menos 400 películas animadas, de las cuales, en medio de terremotos, bombardeos y censura gubernamental, quedó muy poco. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la situación de la animación japonesa cambió radicalmente, ya que la grave crisis económica de ese período hizo muy difícil comprometer recursos en el sector. Varios años después, la actividad se reanudó constantemente, y la producción que marcó el verdadero comienzo de la "nueva era de la animación japonesa" fue también el primer largometraje de animación a todo color, así como el primero del recién nacido *Toei Dōga*; se trata de *La Leyenda de la Serpiente Blanca* (白蛇伝 *Hakujaden*) de Taiji Yabushita

⁵² Armada Imperial: la Armada Imperial Japonesa fue el aparato militar naval del Imperio Japonés desde 1869 hasta 1947.

(cofundador de Toei junto con Sanae Yamamoto), realizado en 1958 y distribuido también en Occidente, es decir, en Italia, con el título de *La Leyenda de la Serpiente Blanca*. Fue seguido por otros numerosos largometrajes producidos por Toei, también distribuidos en Occidente. En cuanto al nacimiento de la moderna industria del anime, ésta debe su nacimiento y fortuna a dos factores determinantes: por un lado, la existencia en Japón de un mercado del cómic (*manga*) extremadamente floreciente y dinámico y, por otro, el advenimiento de la televisión en los años sesenta. El 1 de enero de 1963, día en que salió al aire el primer episodio de la serie de televisión en blanco y negro de Osamu Tezuka, *Tetsuwan Ato (Astro Boy)*, puede considerarse sin duda la fecha de nacimiento de la moderna industria de animación japonesa, producida por Mushi Production, fundada por el propio Tezuka, y basada en su manga del mismo nombre; la serie fue también un gran éxito en el extranjero, y finalmente tuvo 193 episodios, el último de los cuales salió al aire en Japón a finales de 1966. Primer anime televisivo en serie con episodios de treinta minutos, *Tetsuwan Atom* es, junto con el contemporáneo *Tetsujin 28-Go (Super Robot 28)* del *manga* de Mitsuteru Yokoyama, también el primer anime robótico, progenitor de uno de los géneros de animación japoneses más representativos, que alcanzó su apogeo en los años setenta con las sagas de super robots de Gō Nagai y el realismo inaugurado por Yoshiyuki Tomino. Un impulso adicional y definitivo a la recién nacida industria de la animación de Rising Sun vino de Osamu Tezuka, que en 1965 también produjo la primera serie de televisión animada en color de éxito con Mushi, *Jungle taitei (Kimba el león blanco)*, basada en otro de sus *mangas*; de aquí,

dos años después, el mismo autor sacó el largometraje homónimo, mucho más refinado, que llegó a Italia "disfrazado" de una producción americana con el título de *Leo el rey de la jungla*, y con el que Tezuka ganó el León de Oro en la 19^a edición del Festival de Cine Infantil de Venecia. A partir de mediados de los años sesenta hay un crecimiento continuo de la animación japonesa, los estudios de producción se multiplican, las técnicas son cada vez más refinadas, y la televisión privada, así como la televisión estatal de la NHK, aumentan progresivamente su demanda de series animadas. Además, desde el principio y cada vez más a menudo, los personajes de anime se explotan con fines publicitarios para una gran variedad de productos, garantizando así a las empresas productoras ingresos adicionales, y también empieza a imponerse la financiación directa de la serie por parte de los fabricantes de juguetes, especialmente en el género robótico, destinada a la posterior *comercialización* de *gadgets* y modelos. Hasta los años ochenta se hablará de un verdadero **boom del anime**, alimentado también por la difusión de las videogramadoras y la consiguiente explosión del mercado del vídeo doméstico, al que se destinará un tipo especial de producción, el llamado *Original Anime Video* (OAV), nacido oficialmente en 1983 con la obra de ciencia ficción *Dallos*. A lo largo de los años, la producción, para satisfacer las demandas de un público cada vez más amplio y variado, se articulará en una multiplicidad de géneros y subgéneros completamente desconocidos en el mundo de la animación televisiva occidental, y ello tanto por el hecho de tomar de lleno la enorme reserva creativa del *manga* y la cultura tradicional japonesa, como por la aparición de

autores originales que marcarán su historia: Isao Takahata, Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii y Katsuhiro Ōtomo, cuyo éxito de taquilla de 1988, *Akira*, contribuirá a la difusión y al éxito del anime en Occidente. Desde la posguerra hasta mediados de los años noventa, se estimó que se habían producido unas 3.000 obras oficiales, 350 de las cuales habían sido importadas a Italia en 1990.

4.2 EL BOOM DEL ANIME EN ITALIA

A partir de los años sesenta y sobre todo en los setenta, antes de la llegada de las almas a las televisiones italianas, se proyectaron en el cine y se emitieron por televisión una veintena de películas de animación. Se adaptaron de forma muy despreocupada: cortes de escenas, cambios genéricos, incluso cambios en los títulos y nombres de los protagonistas, incluso de los directores para que tuvieran un sonido más anglosajón. La primera impresión de la crítica y del público italianos fue la de encontrarse ante producciones de modesto nivel artístico, aunque de un floreciente sector industrial. En cuanto al **auge del anime** en Italia (1978-1984), podemos afirmar que el anime y el manga siempre han viajado en paralelo y se han complementado mutuamente, dentro del mismo imaginario. En muchos países, entre ellos Italia, las series de televisión llegaron poco antes que el manga y crearon automáticamente una demanda de ellas. Tras la llegada del manga y su gran éxito, las nuevas generaciones de lectores ya estaban familiarizadas con el rico escenario de estilos y lenguajes, al igual que con el anime, por lo que la demanda de los mismos también fue

alimentada por los jóvenes lectores. A partir de mediados de los años setenta, las empresas de distribución italianas (como Doro TV Merchandising e ITB), la dirección de la RAI y algunas emisoras privadas (es decir, las redes de televisión Fininvest-/Mediaset y muchas emisoras más pequeñas) comenzaron a comprar muchas series antiguas y nuevas de las principales redes y estudios de televisión japoneses.

En ese momento el valor del yen era bastante bajo y esto, combinado con la mano de obra barata, hizo que los precios de las series japonesas fueran muy competitivos. Hay que decir también que las condiciones favorables para la producción a bajo coste empujaron a algunas redes, empresas y editores alemanes, franceses, italianos y holandeses a coproducir series y películas junto con los estudios japoneses, que a su vez se dieron cuenta de que había un mercado muy receptivo en Europa. Estas series debían basarse en historias europeas y tener el mayor regusto europeo posible, pero realizadas con la experiencia japonesa y la innovación técnico-expresiva. Los primeros resultados de esta "mezcla" internacional fueron las series "*Barbapapà*" (*Barbapapa*, dirigida por Atsushi Takagi y otros, 1974), "*Heidi*" (*Alpes no shojo Heidi*, de Isao Takahata, 1974) y "*Vicky la vikinga Vikke*" (*Chiisana Viking Vikke*, de Hiroshi Saito, 1974), que se emitieron en Alemania, Bélgica, España, Francia, Italia, los Países Bajos y Suiza. Diseñados con un público internacional en mente, también tuvieron éxito en Japón. En lo que respecta a "*Barbapapà*", fue la primera serie larga que se emitió en nuestro país, en 1976. Más tarde, los animadores europeos participaron en el proceso de creación de otras series, como "*Ulises 31*" (*Uchu densetsu Ulysses 31*, de Kyō-ōsuke Mikuriya, 1981, producción

franco-japonesa) y "The Sniff of Sherlock Holmes" (*Meitantei Holmes*, de Kyosuke Mikuriya y Hayao Miyazaki, 1984, producción italo-japonesa).

En 1976, gracias a la sentencia nº 202, que sancionaba la liberalización de las frecuencias de radio y televisión, la televisión italiana se convirtió en una tierra de conquista para todos los inversores que quisieran fundar su propia pequeña emisora privada, que en muchos casos tenía una vida corta e intensa. Los presupuestos restringidos, la falta de imaginación y las limitadas habilidades profesionales llevaron a las elecciones editoriales hacia una dirección, es decir, la compra de licencias para programas extranjeros a muy bajo costo. Así que, para llenar la agenda, por un lado, se eligieron telenovelas latinoamericanas y, por otro, series de anime japonés. Por supuesto, la historia de la animación japonesa en Italia es mucho más compleja y larga de lo que hemos contado hasta ahora. Sin embargo, hay que decir que la popularidad del anime en este país, en los últimos años, ha vivido literalmente de los ingresos desde los años setenta y ochenta. La diferencia fundamental en la popularidad alcanzada por las almas en Italia, en comparación con otros países donde no han llegado en tan gran número, radica no sólo en el número de series y películas como "masa crítica", sino también en la programación y el acompañamiento multimedia que se ha creado "espontáneamente" en lo que Bono y Castelli ya en 1983 habían llamado "estilo italiano de las grandes empresas". En otras palabras, en Italia hubo un "contagio" multimedia indiscriminado entre todos los jóvenes, desde finales del decenio de 1970 en adelante, a través de la televisión y la exposición

editorial y comercial. Esto les permitió tener una idea de Japón y su contexto cultural, mientras que en otros países las almas sólo podían captar la atención de las pequeñas comunidades de fans. Un ejemplo es la "contaminación" de los lenguajes, imágenes, estilos narrativos, relacionados con el anime, que de alguna manera se arraigó en todas las formas de comunicación de nuestro país: en los cómics, en las referencias en los programas de televisión, en el lenguaje cotidiano, en los artículos de los periódicos, con homenajes en las revistas, citas en los anuncios, o incluso, recientemente, con la entrada, episódica pero real, en el debate político (pensemos en la mención de Goldrake por el Primer Ministro ante los micrófonos de la prensa en 2014, o en los sindicalistas que la apostrofan sólo cantando la canción "UFO Robot"). Otro ejemplo es la concepción que tienen los aficionados del Japón (que puede ser verdadera o ideas algo ficticias), o las nociónes sobre los japoneses como individuos, como pueblo, independientemente de cómo se describan generalmente en los medios de comunicación.

4.3 LAS DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN DEL JAPONÉS AL ITALIANO

En primer lugar, es importante decir que el idioma japonés es estructuralmente muy diferente de las lenguas indoeuropeas, romances o lenguas neo-latinas como el italiano. Este lenguaje tiene una estructura sintáctica particular; algunas características que contribuyen a posicionarlo en un mundo lingüístico aparte son las siguientes:

- la ausencia general de lo que se considera superfluo;
- la clara explicitación del tema sólo cuando su falta de omisión haría el mensaje apenas comprensible;
- la expresión del pensamiento de una manera más matizada y ambigua;
- La ausencia de distinción entre género, número y persona en sustantivos, verbos y adjetivos;
- La ausencia del futuro;
- El matiz fronterizo entre los verbos y los adjetivos;
- La falta de distinción entre artículos específicos e indeterminados;
- Su profunda irracionalidad.

Además, en su forma escrita, el idioma japonés es más tolerante con el requisito de la interconexión semántica entre las declaraciones que caracteriza al idioma italiano; mientras que muchas son las redundancias y formulaciones estándar que no tienen equivalente en el italiano y, por lo tanto, se vuelven intraducibles. En comparación con el idioma italiano encontramos un menor

uso de sinónimos y además, al no tener partículas pronominales y pronombres relativos, nos obliga a identificar continuamente el objeto; esto no puede suceder en el idioma italiano porque perderíamos fluidez y naturalidad. Por estas razones, cuando uno se encuentra traduciendo del japonés al italiano, nunca debe traducir literalmente. Esto no puede suceder porque las diferencias sintácticas entre los dos idiomas son tan marcadas que es imposible hacerlo. De hecho, esto tampoco debe hacerse del italiano al inglés (a pesar de su mayor similitud con el idioma italiano). Cuando nos enfrentamos a traducciones hechas demasiado literalmente del japonés, la estructura sintáctica original es evidente, y esto las hace antinaturales al oído del lector italiano y acentúa aún más la naturaleza de la traducción. En cuanto a la traducción del italiano al japonés, la situación es relativamente más simple, aunque sólo hasta cierto punto. El italiano, al ser un idioma mucho más preciso y rico en herramientas semánticas que el japonés, si lo conoces a fondo, no hay forma de equivocarse. En cualquier caso, dado que traducir del japonés de una forma más natural requiere un mayor esfuerzo, la tentación de ir por el camino de la traducción literal no es despreciable.

4.3.1 DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN EN LA PELÍCULA "YOUR NAME"

Hablando de las dificultades de traducir del japonés al italiano, hay aspectos del idioma japonés que son más complicados de traducir, tales como: la distinción entre el idioma masculino y el femenino, los llamados "idiomas relacionales" y los dialectos. Estos tres aspectos del idioma japonés son particularmente complicados de traducir al italiano porque no existen como conceptos en el idioma italiano. Los dos primeros aspectos, es decir, la distinción entre el lenguaje masculino y femenino y los lenguajes relacionales, proporcionan información adicional sobre el interlocutor y el hablante, como la condición social, el sexo del hablante y el tipo de relación que tienen el hablante y el oyente. Los *fansubbers* a menudo son incapaces de traducir estos matices de manera apropiada, por ejemplo cuando se usan los honores japoneses tienden a trivializar la traducción, llamándola simplemente *lei*, tratando de transmitir el respeto que encontramos dentro de la frase japonesa; pero la mayoría de las veces el honorífico no indica un "respeto" real sino algo más complejo, como las relaciones interpersonales y la estructura jerárquica de la sociedad. Otro aspecto complicado para los fanáticos del caucho es la diferencia entre el lenguaje masculino y el femenino; de hecho, quienes estudian el idioma japonés en profundidad notarán, sobre todo al hablar con personas de cierta edad, que los hombres y las mujeres utilizan expresiones, formas de verbos y partículas enfáticas diferentes. Esta diferencia de idioma está intrínsecamente ligada a la cultura japonesa, por lo que es complicado traducir estos leves matices del idioma masculino y femenino a otro idioma. Un ejemplo concreto de esta dificultad puede

encontrarse en la película japonesa "Your Name" (*kimi no na ha*) de 2016, escrita y dirigida por Makoto Shinkai. En esta película hablamos de un chico y una chica que un día se encuentran en el cuerpo del otro; podemos ver cómo en la versión doblada en italiano, el público puede entender casi inmediatamente que los dos chicos han cambiado, porque el chico habla de sí mismo de forma femenina, mientras que en la versión subtitulada por los fansubbers, que intentan siempre ser lo más fieles posible al original, notamos cómo el público que no conoce la lengua japonesa, no puede captar inmediatamente algo en particular. De hecho, en el idioma japonés, aunque de manera un poco más velada, en comparación con la versión profesional italiana, entendemos que algo especial está sucediendo con los dos personajes, debido a una enfática partícula, típicamente femenina, que es utilizada por el protagonista. Este aspecto de la lengua japonesa se trata a nivel profesional y amateur de una manera totalmente diferente; el fanático, al cometer un error de traducción, decide ignorar completamente este aspecto de la lengua femenina, haciendo la situación de la película original menos ambigua, ya que en el subtítulo traduce dejando el discurso inicial del chico al masculino. En cambio, el traductor profesional que traduce casi seguro del japonés al italiano, a diferencia del fanático que, para facilitar su trabajo, suele traducir del inglés, hace explícita la ambigüedad presente en la película original, optando por una traducción más precisa que respeta la dinámica de la película pero decide renunciar a ese aire de misterio que prevalece en la película original.

CAPÍTULO 5: LEGALIDAD DEL *FANSUBBING*

Seguramente la del *fansubbing* es una práctica que se encuentra en los límites de la legalidad; incluso muchas personas lo consideran un acto ilegal en todos los aspectos porque, en su base, se encuentra la circulación no autorizada de material audiovisual normalmente amparado por el derecho de autor (en Italia, el derecho de autor). Algunos sitios poseen material ilegal porque deciden dar subtítulos al video, pero las comunidades italianas más famosas deciden trabajar sólo con softsubs⁵³ para no encontrarse con problemas legales, obviamente, distribuyendo sólo la parte de los subtítulos; de hecho, los subtítulos son sólo interpretaciones de episodios de series de televisión o películas y por lo tanto no infringen ningún derecho de autor, esta decisión sólo implica la infracción del derecho de traducción que normalmente está reservado al autor. Hasta la fecha, en Italia la única legislación vigente en materia de derecho de autor es el Decreto-Ley "Urbani", que, convertido en Ley 128/2004, prevé "intervenciones para contrarrestar la difusión telemática abusiva de material audiovisual" y, por lo tanto, sanciones penales y pecuniarias en caso de infracción. En realidad, no existe ninguna ley destinada a regular la actividad de los fansubbers, cuya frontera entre la legalidad y la ilegalidad es incierta, de hecho nunca ha habido ninguna acción legal contra estos grupos. En cualquier caso, para proteger su actividad, la mayoría de los grupos de fansubber ponen a disposición de sus usuarios sólo subtítulos, sin asociar ningún archivo de video (protagonizado por derechos de autor),

⁵³ Softsubs: es un tipo de subtítulos de video digital, que se almacenan por separado del propio video. Por lo tanto, los subtítulos no se imprimen en la imagen, sino que se codifican en tiempo de ejecución durante la reproducción del video.

declarando que los subtítulos para aficionados son interpretaciones libres de un producto audiovisual, creados para ser compartidos gratuitamente entre los aficionados, y afirmando que la forma en que los aficionados consiguen luego recuperar el vídeo original no es su responsabilidad (Massidda, 2015: 22). Además, para no tropezar con problemas jurídicos, los grupos de fansub suelen publicar un disclaimer⁵⁴ de responsabilidad en sus sitios, en el que declaran su política de gestión. De hecho, en la página dedicada a la inscripción como miembro, *ItaSA* aclara eso: *"Los contenidos ofrecidos son totalmente gratuitos, redactados con el máximo cuidado y diligencia, y sujetos al control de quienes colaboran con el portal. El sitio contiene, entre otras cosas, traducciones que, de acuerdo con las leyes vigentes, son interpretaciones de los traductores y, por lo tanto, están protegidas por la ley vigente. El sitio NO contiene películas o enlaces a archivos de audio/video cubiertos por derechos de autor. Los textos, fotos, gráficos y cualquier otro material, insertados por ItaSA en su portal, no podrán ser publicados, reescritos, comercializados, distribuidos, en Internet o transmitidos por radio o video, por los usuarios y terceros en general, de ninguna manera y en ninguna forma, salvo con el consentimiento de los autores/propietarios correspondientes"*. Incluso *Subsfactory* en su página web, dice: *"Subsfactory es una comunidad que proporciona subtítulos gratuitos para obras audiovisuales que no están en lengua italiana. Esta actividad se lleva a cabo sin ningún beneficio, directo o indirecto, y sólo gracias a la actividad voluntaria y no remunerada de muchos aficionados. El sitio no contiene ningún material audiovisual (o*

⁵⁴ Disclaimer: desestimación

enlaces a él) cubierto por derechos de autor. El sitio ofrece contenido descargable gratuito (subtítulos). Estos subtítulos son interpretaciones libres de los traductores. Los subtítulos proporcionados se publican en su estado actual y tal como se ponen a disposición, sin ninguna garantía de ningún tipo, implícita o explícita. El sitio y sus administradores renuncian a toda responsabilidad, directa o indirecta, derivada del uso indebido o ilícito de los subtítulos, por parte de los usuarios o de terceros. El material contenido en el sitio (imágenes, textos) debe considerarse bajo los derechos de autor de sus respectivos autores y, como tal, no puede ser divulgado, comercializado o distribuido sin el consentimiento de los propietarios legítimos".

El método de trabajo de los grupos de fansub que se ocupan de subtitular productos anglosajones no es el mismo que el de los productos asiáticos que, al crear hardsubs, deben declarar que utilizan únicamente productos que no se distribuyen en Italia y que cesan inmediatamente su difusión cuando se adquiere la licencia de distribución nacional (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006: 44). Por lo tanto, en caso de que esto suceda, los fansubbers deben dejar de subtitular los futuros episodios, si ya los han comenzado, y ya no pueden hacerlos descargables por los usuarios, y también están obligados a borrar los episodios ya descargados. Inicialmente la actividad de los fansubbers del anime fue considerada por las empresas de producción y distribución asiáticas como un medio de promoción de sus productos y, por lo tanto, un verdadero trampolín para aumentar la visibilidad y la circulación de un producto (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006: 44). Sin embargo, hoy en día la situación ha cambiado; de hecho,

las empresas japonesas perciben el fansubbing como un elemento que perjudica al mercado, ya que el anime es ahora conocido y apreciado por todos y ya no necesitan fansubs para promocionarse. Además, el hecho de que los fansubs a veces se pongan a la venta en la red puede poner en tensión el mercado del anime, reduciendo las ventas. Otro factor importante a tener en cuenta es la influencia de la subtitulación para aficionados en el mercado internacional, como para inducir a los traductores profesionales a tener en cuenta las decisiones tomadas por los fansubbers de no oponerse o traicionar a los aficionados (Fornari, 2010: 14). Para concluir, podemos decir, por tanto, que si por un lado la actividad de los fansubbers está en la frontera entre lo ilegal y lo legal y, en cierto sentido, ayuda a promocionar un producto, por otro lado el Estado no hace nada para impedir que continúe y todavía hoy no ha promulgado leyes que lo prohíban o regulen.

Conclusiones

En conclusión, podemos observar que la práctica del fansubbing, si bien es una práctica amateur, y por lo tanto se lleva a cabo sólo por aficiones o entretenimiento, es al mismo tiempo, un medio de práctica para todos los estudiantes universitarios que estudian idiomas, y que gracias a esta práctica tienen la oportunidad de familiarizarse con los programas de subtitulado y perfeccionar sus habilidades de traducción, utilizando como campo de prueba sus series de televisión favoritas, combinando así lo útil con lo agradable. Además, el aspecto que hace útil el fansubbing, es que pone a disposición de todos aquellos que son fans de las series de televisión japonesas o del anime, cualquier tipo de producto audiovisual en el menor tiempo posible, sin tener que esperar uno o más años a que los episodios se redoblen en su propio idioma. Además, al ser los fansubbers muy fieles al producto original, el público podrá disfrutar de la visión, especialmente del anime japonés, sin demasiada censura.

Ringraziamenti

Ringrazio tutti i professori che in questi tre anni ci hanno seguito in questo percorso, in particolar modo la Prof.ssa Adriana Bisirri, relatrice della mia tesi ed i miei correlatori, il Prof. Alfredo Rocca, la Prof.ssa Luciana Banegas e la Prof.ssa Claudia Piemonte, per la loro pazienza e disponibilità. Infine vorrei ringraziare i miei genitori per avermi permesso di arrivare fin qui, e me stessa per tutto l'impegno.

Bibliografia

- Díaz Cintas J. e P. Muñoz Sanchez, P. (2006). "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment". *JoSTrans - The Journal of Specialised Translation*, 6: 37-52.
- Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*. New York: Palgrave Macmillan.
- Bruti, S. e S. Zanotti (2013). "Frontiere della traduzione audiovisiva: il fenomeno del fansubbing e i suoi aspetti linguistici". In C. Bosisio e S. Cavagnoli (2013). 119-142.
- Bruti, S. e S. Zanotti (2015). "Fansubbing in close-up: a study of interjections and discourse markers". In R. Antonini e C. Bucaria (2015). 231-256
- Guarnaccia Fabio e Barra Luca, *Essere Fansubber, alla scoperta delle comunità che sottotitolano le serie tv, Sguardi Laterali*.
- Díaz Cintas, J. e A. Remael (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester, Kinderhook: St. Jerome publishing.
- Vellar, A. (2010). "Il fansubbing e le motivazioni della peer production". In E. de Blasio e P. Peverini (2010). 145-162.
- Perego, E. (2005). *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carocci.
- Gambier, Y. a cura di (1998). *Translating for the media: Papers from the International Conference Languages & the Media*. Berlin: University of Turku, Centre for Translation and Interpreting.
- Pavesi Maria, *La traduzione filmica: aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano* (Carocci Editore 2005)
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra
- Innocenti, V. e A. Maestri (2010). Il lavoro dei fan. Il fansubbing come alternativa al doppiaggio ufficiale in *The Big Bang Theory*
- Fornari, E. (2010). Fansub: il sottotitolaggio amatoriale in Italia.
- La Forgia, F. e R. Tonin (2011). "Il fansubbing nell'aula di traduzione: come apprendere a tradurre l'intertestualità dagli errori altrui. Il caso della serie Supernatural". *RITT, Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione*, 13: 151-161.
- La Forgia, F. e R. Tonin (2016). "Il parlato delle serie televisive: il caso di Cuéntame e di Boris". *Orillas*, 5.

M. Roberta Novielli, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio Editori, 2015.

Guido Tavassi, *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, 2^a ed., Latina, Tunué, 2017.

Sitografia

https://www.academia.edu/7030302/La_traduzione_audiovisiva_sottotitolazione_e_fansubbing_a_confronto

<https://www.traduzione.it/traduzione-sottotitoli-differenza-tra-professionisti-e-fansubber.html>

<https://it.scribd.com/document/290614958/Essere-Fansubber-L-Barra-e-F-Guarnaccia>

<https://it.wikipedia.org/wiki/Fandub>

<https://it.wikipedia.org/wiki/Anime>

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22492/zabalbeascoa_humor_2005.pdf?sequence=1

https://www.researchgate.net/publication/277945017_Evolution_of_User-generated_Translation_Fansubs_Translation_Hacking_and_Crowdsourcing