

LOS FANSUBS: EL CASO DE TRADUCCIONES (NO TAN) AMATEUR

Eva María Martínez García

(Escuela de Traductores de Toledo)

Resumen

El propósito de este artículo es describir el funcionamiento de los fansubs y su evolución en busca de la calidad en el proceso de subtítulos y edición. En la primera parte del artículo se introducen los conceptos, la historia y las prácticas éticas y legales. La segunda cubre en profundidad el proceso de la traducción, las características del subtítulo y la cadena de trabajo. La tercera recoge algunos ejemplos visuales comparativos. El artículo termina con una reflexión sobre el trabajo de estos grupos y su evolución.

Palabras clave

Fansubs, anime, traducción audiovisual, traducción amateur, subtítulo.

Abstract

The purpose of this paper is to describe the functioning of the so-called fansubs and its evolution in search of the quality in the process of subtitling and editing. The first part of the article will introduce the main concepts, the history and the ethics and legality of fansubs. The second part covers in depth the translation process, the subtitling characteristics and the line of work. The third part gathers some comparative images. The paper concludes with a reflection on the work of these groups and its evolution.

Keywords

Fansubs, anime, audiovisual translation, amateur translation, subtitling.

1. Contextualización

1.1. Introducción

Los fansubs (del inglés *fan subtitled*) son agrupaciones de gente aficionada sin ánimo de lucro dedicadas a traducir y subtitular series no licenciadas¹ en el país de destino para distribuir las posteriormente de manera gratuita a través de la red. El producto final resultado de esta traducción se publicará manteniendo su formato original (imagen o vídeo) tras pasar un proceso de edición más o menos complejo dependiendo de las características técnicas de la serie.

Aunque el término *fansub* se utiliza casi de manera exclusiva para referirse a grupos que cubren series de anime² y manga³, también engloba a aquellos que subtitulan series de habla inglesa antes de que den el salto a España (como ocurrió con la conocida serie norteamericana *Heroes* o con la británica *The IT Crowd*) y a otras series de origen asiático (como los doramas⁴).

Este tipo de traducción hecha por fans se ha convertido en un fenómeno social de masas en Internet (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez, 2006). Prueba de ello son todos los portales, páginas y foros dedicados a la publicación diaria de series de anime y manga que cuentan con varias versiones, calidades y formatos llevados a cabo por diferentes fansubs, lo cual ofrece al espectador una amplia gama de posibilidades de elección en base a diferentes criterios. Sin embargo, a pesar de la amplia repercusión con la que este fenómeno cuenta en la red, esta modalidad de traducción pasa prácticamente desapercibida entre los estudiosos, siendo comentada sólo de manera superficial por algunos como Díaz Cintas (2005), Kayahara (2005) y Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006).

No hay duda de que, con el paso de los años, algunos fansubs han evolucionado en busca de una calidad que ofrecer a sus seguidores. Una calidad que, además, se convierte en un sello de identidad del grupo y hace destacar sus versiones por encima de otras de la misma serie hechas por otros grupos. En esta búsqueda se mira no sólo al traductor, sino que también se busca calidad en la corrección, la edición, la imagen, el sonido y la revisión: los detalles cobran cada vez mayor importancia, de manera que

podemos afirmar que algunos fansubs rozan (o pretenden rozar) prácticamente lo profesional.

Este artículo surge de mi propia experiencia como *fansubber* en varios de estos grupos, en contraste con mi formación universitaria como traductora y con la intención de intentar cubrir un pequeño fragmento de ese vacío existente en los estudios sobre este campo alternativo de la traducción audiovisual.

Para ello, recorreré en primer lugar y de manera general la historia y los aspectos legales y éticos de los fansubs. Tras esta pequeña contextualización, me centraré especialmente en el papel del traductor cuyo material de trabajo es una subtitulación que supone una primera versión traducida del original (generalmente en inglés), para describir después *grosso modo* cuáles son las características generales de la subtitulación en los fansubs y cómo funciona la cadena de trabajo de estos grupos. Al final del artículo presentaré algunos ejemplos comparativos de edición y traducción como muestra de esa evolución mencionada anteriormente.

1.2. Historia

Lejos de mi intención queda tratar en detalle en este artículo la historia de los fansubs, si bien considero que son necesarias algunas pinceladas para poder conocerlos mejor y situarnos aunque sea superficialmente en el espacio-tiempo.

Estas agrupaciones surgen en Estados Unidos a raíz de la explosión mediática de la producción de series de anime en Japón a mediados de los años 80. Sólo unas pocas series conseguían la licencia para su distribución en países extranjeros y conseguir títulos nuevos era bastante complicado, por lo que algunos seguidores de estas series con conocimientos de japonés comenzaron a producir copias de subtítulos de manera *amateur* en VHS para cubrir así las necesidades del mercado y de los propios aficionados. De esta producción se distribuía un número limitado de cintas en tiendas de cómics y otros círculos frecuentados por *devotos* de este tipo de animación.

Merece la pena mencionar que, en el ámbito hispanohablante, el fansubeo comenzó en Latinoamérica por tres frentes: México, Argentina y Chile. Esta actividad no llegaría a España hasta pasados unos años.

Con la bajada de precio de los ordenadores y la explosión de Internet, la subtitulación en VHS fue cambiando gradualmente a subtitulación digital, y el canal de distribución pasó a ser la distribución electrónica a través de diferentes medios que ofrecía la red y que se verán más adelante. La explosión *real* de los fansubs comenzó a mediados de los años 90.

1.3. Ética y derechos de autor

A principios de los años 90, algunos aficionados a las series de anime decidieron crear sus propios fansubs para popularizar este tipo de series en sus respectivos países. Como bien explican Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006):

[...] it has been implicitly acknowledged by fansubbers as well as by Japanese copyright holders that the free distribution of fansubs can have a very positive impact in the promotion of a given anime series in other countries. This approach [...] might well explain why there have been practically no confrontations between translators and copyright holders.

De hecho, una de las normas adquiridas por estos grupos es detener toda actividad relacionada con la traducción y la distribución de una serie en cuanto una productora adquiere los derechos sobre aquella para su distribución legal.

Sin embargo, la proliferación de estos grupos gracias a Internet ha generado el descontento y la preocupación de muchas productoras japonesas que consideran que esta actividad les perjudica muy seriamente. Este descontento llega a tal extremo que, según anuncia la Web ImperioAnime.com⁵ en línea: "la Asociación de Animaciones Japonesas, la Red de Derechos de Contenido para Autores de Cómic y la Asociación de Vídeo y Software de Japón, en conjunto con organizaciones gubernamentales del Japón, ya han establecido los primeros mecanismos de control y censura a la distribución ilegal de anime por Internet."

Además, este compendio en contra del fansubeo ha dado a conocer públicamente un Programa Estratégico de Protección Intelectual⁶. Este programa contiene párrafos donde anuncian medidas contra la distribución ilegal, tales como facilitar la denuncia por parte de usuarios con IPs japonesas y la introducción de medidas técnicas para facilitar estos procesos.

De hecho, algunas distribuidoras ya han tomado acciones legales contra algunos de estos grupos. El caso más notorio ha sido el de FUNimation Entertainment contra Fansubs Shinsen-subos en 2009, a quienes pidieron que dejaran de subtítular el anime *Romeo X Juliet* de Gonzo en nombre del autor.

También existen medios de protección de *copyright* en portales como Youtube, donde bloquean de manera total o parcial la reproducción de aquellos vídeos que incluyen contenido administrado por entidades legales si estas así lo requieren, pudiendo cancelar la cuenta del usuario al que se le notifique una infracción en más de dos ocasiones tal y como reza el artículo 6.2 de su política de derechos de autor⁷.

Ya he mencionado anteriormente que una de las normas adquiridas por los fansubs es la de detener toda actividad relacionada con la serie una vez que esta consigue la licencia para distribuirse en el país donde actúa. Sin embargo, no deja de resultar curioso que esta actividad se detenga no por la adquisición de los derechos de la traducción⁸, sino por la compra de la licencia de la serie japonesa en sí misma. Claro que, como bien explica el propio Díaz Cintas (2001:86), “[...] el nombre del traductor rara vez aparece en los créditos de las películas y, por si esto fuera poco, su labor no está reconocida a efectos de copyright”.

2. La traducción en los fansubs: en busca de la calidad

La traducción es el primer eslabón de la cadena de trabajo y una de sus marcas distintivas de calidad, junto con la calidad de la edición general del vídeo (sincronización de los subtítulos, tipos de letra, edición de carteles, etc.).

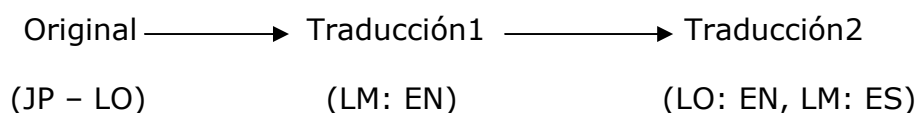
La gran mayoría de las veces, los *traductores* que participan en estos grupos no tienen nada que ver con el mundo de la traducción; sólo son aficionados que pretenden contribuir con su granito de arena a la difusión de estas animaciones, ya que hay muchísimos títulos de gran interés sin licenciar o de los cuales sólo se ha licenciado una parte y después queda discontinuado por parte de la distribuidora extranjera. Es por ello que, en aquellos fansubs que se preocupan por la calidad y la usan como estandarte, se exige que los aspirantes a este puesto pasen una prueba en un tiempo establecido por el administrador.

Dicha prueba consiste en una traducción inglés-español que contiene varios fragmentos de distintos textos y con diferentes dificultades oscilando entre media-alta-muy alta. El formato de la prueba es un documento en texto plano (TXT). Se busca ante todo un resultado final fluido en un español neutro y correcto, sin faltas de ortografía, gramática o sintaxis. En función del resultado, se entrará o no a formar parte de la plantilla (*staff*).

A partir de aquí me centraré en explicar la tarea del traductor en el proceso de subtitulación y hablaré brevemente de los procesos posteriores. El traductor puede tanto recibir propuestas para implicarse en un grupo de trabajo como hacer una propuesta propia de una serie que le interese y buscar sus propios compañeros de equipo, siempre y cuando cumpla las normas sobre las series bajo licencia. Una vez tenga la serie, ha de buscar su propia fuente de traducción. Aquí podemos encontrar dos vías:

- Si el traductor sabe japonés, trabajará desde el vídeo en raw, es decir, desde el vídeo con el audio en japonés sin ningún tipo de subtítulos.
- Si se va a traducir desde el inglés, el traductor deberá buscar entre las versiones existentes subtituladas en lengua inglesa y quedarse con la que más le convenza dependiendo de su calidad.

En el segundo caso debemos tener en cuenta que partimos de un texto ya traducido a una primera Lengua Meta (LM), que para nosotros será la Lengua Origen (LO) sobre la cual elaboraremos nuestra propia traducción a nuestra LM:



Este esquema representa cómo se efectúa el trasvase en estos casos: el original (japonés -JP- LO) tiene un primer trasvase al inglés como Lengua Meta (LM:EN), y la versión en inglés sirve entonces como original (LO:EN) para efectuar el trasvase a otra lengua meta, en este caso, el español (LM:ES).

Aunque lo deseable sería que la traducción se hiciera siempre hacia la lengua materna del traductor (Newmark, 1988:3), lo cierto es que, como comentan Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006), este primer trasvase hacia el inglés es llevado a cabo en ocasiones por los propios nativos japoneses. La razón es sencilla: para poder realizar la traducción hay que comprender el texto en su totalidad a todos los niveles, tanto lingüísticos como culturales, y la cantidad de nativos ingleses que cumplan estos requisitos es bastante escasa.

Una vez que el traductor seleccione la versión con la que va a trabajar, tendrá que documentarse previamente sobre la serie, personajes, tipología y argumento, puesto que es información que siempre vendrá bien tener en cuenta para optimizar los resultados de su trabajo.

Tras la fase de documentación, el traductor deberá visualizar el capítulo completo para conocer en mayor detalle cuál es el escenario donde transcurre la historia, quiénes son sus protagonistas, qué tipo de lenguaje utilizan (ya sea en el original japonés o en la traducción inglesa, dependiendo de cuál sea nuestra LO), si hay o no coloquialismos, chistes, referencias culturales, carteles, si son necesarias o no notas del traductor para facilitar al público cierta información implícita, etc. Es posible que tras la primera visualización sea necesaria una etapa de documentación por cuestiones terminológicas o por referencias culturales que nos sean desconocidas.

Si tenemos en cuenta que estas traducciones se hacen de manera totalmente desinteresada y gratuita, es completamente comprensible que, en ocasiones, la calidad lingüística de los subtítulos no sea todo lo buena que debiera. Es por ello que muy posiblemente surjan problemas o dudas

durante la traducción de las versiones inglesas, en cuyo caso viene bien cualquiera de los siguientes recursos:

- Acudir a compañeros que sepan japonés (la solución ideal);
- acudir a otras versiones en inglés, si las hubiera;
- o acudir a otras versiones en español, si las hubiera.

Por otra parte, ver otras versiones en español permite conocer la calidad de otros grupos para así saber qué aspectos son mejorables y cuáles pueden ser ejemplos a seguir para aplicarlos en nuestra versión.

Tras este *previo*, el traductor entrará de lleno en la parte técnica del subtítulo valiéndose de las herramientas que explicaré a continuación.

2.1. Características del subtítulo en los fansubs

Ferrer Simó (2005) expuso en un artículo pionero sobre este tema una serie de características que diferencian a los fansubs de las traducciones comerciales, sobre todo a nivel de presentación. Si bien es cierto que difieren en muchos aspectos, otros tantos las aproximan, y algunas características de edición llegan incluso a superar a las ediciones profesionales.

Aquí expongo mi propia tabla recopilatoria, donde presento enfrentadas las características de los dos tipos de traducción. Esta tabla está basada en mis años de experiencia como fansubber y en mi formación académica en el campo de la traducción audiovisual *comercial*:

Característica	Traducción en fansubs	Traducción comercial
Se trabaja sobre una lista de diálogos	No. Se trabaja sobre el audio o sobre el archivo de subtítulos en formato Advanced Sub Station Alpha (ASS).	Se trabaja sobre el audio o sobre una lista de diálogos.
Siempre se tiene el vídeo	Sí.	No necesariamente, depende del cliente.
Restricción de caracteres	No.	Sí.

Libertad de tipografía	Sí. Pueden usarse distintos tipos de letra y colores para cada personaje.	No. La tipografía estándar empleada por los estudios es Arial o Times New Roman 12pt (Díaz Cintas, 2001:114).
Límite de líneas	Hasta cuatro líneas. Además, se recurre a notas explicativas en la parte superior de la pantalla.	Sí (dos líneas como máximo).
El traductor se encarga de la adaptación	No.	Existe la posibilidad (y de hecho es lo deseable).
Existen correctores	No siempre.	Debería, aunque según Díaz Cintas (2001:81), "esta etapa [de revisión] suele ser ignorada por la mayoría de estudios, ya que incurre en un aumento de costes".
Edición	Sí. Puede englobar no sólo la tipografía, sino también el contenido japonés de carteles, pizarras, pantallas, etc.	Sí, cuando hay información relevante. Se hace en forma de subtítulo.
Los subtítulos se graban en el vídeo	Normalmente no. Se acoplan en el vídeo en forma de parche.	Sí, a través de impresión y lavado. Aunque en DVDs y en la TDT se emplean subtítulos digitales.
Existe un control final	No siempre. A este control se le denomina <i>Quality Check</i> (QC).	Sí.
Opening y ending	Los capítulos de anime siempre incluyen un <i>opening</i> y un <i>ending</i> ⁹ . El fansub elige si los traduce o no.	No.
Distribución	Mediante diversos protocolos de Internet (XDCC mediante Internet Relay Chat -IRC-, Bitorrent, servidores de almacenamiento como MegaUpload, Sendspace, MediaFire, etc.).	Mediante distribuidoras oficiales.
Se conoce quién ha trabajado en la versión al español	Sí, aparecen los nombres de usuario que utilizan en la red (<i>nicks</i>).	No, sólo aparecen los de la plantilla original (actores, equipo de dirección, producción, etc.).

Dado que el traductor interactuará de manera directa con los subtítulos la mayoría de las veces, es importante saber que en la subtitulación digital podemos encontrar dos tipos: los *softsubs* y los *hardsubs*.

En el caso de los *softsubs*, los subtítulos son cerrados, es decir, que se puede poner o quitar de manera opcional a antojo del espectador (como ocurre en los DVDs y como es el caso de la TDT). La mayoría de los fansubs optan por utilizar *softsubs* porque, a la hora de corregir en la fase del QC, facilita bastante el trabajo de la persona que se encarga de corregir el archivo. Los *softsubs* permiten, además, que se pueda obtener por separado el archivo de subtítulo para trabajar sobre él con mayor comodidad.

Por el contrario, los *hardsubs* son subtítulos abiertos y no permiten ningún tipo de modificación. La ventaja es que así se evita el "robo" de la traducción, pero, por contrapartida, complica mucho el proceso técnico de la edición al tener que corregir sobre el vídeo como una sola unidad y no sobre el parche del subtítulo. Si se quiere traducir desde *hardsubs*, habrá que partir de cero pausando el vídeo en cada frase para poder realizar el trasvase lingüístico.

Como he avanzado al final del apartado anterior, los traductores de estos grupos se valen de programas de traducción asistida para subtítulos con el fin de poder realizar su tarea con mayor comodidad. Uno de los más extendidos es Aegisub, aunque con este sólo podremos abrir los archivos de subtítulos y de vídeo por separado; es decir, que si no tenemos el archivo de diálogos en Advanced Sub Station Alpha (ASS), tendremos que traducir directamente desde el vídeo con el subtítulo integrado para crear así nuestro propio archivo ASS. Sin embargo, la herramienta PerrySub (aplicación desarrollada por Ignacio López Sais en colaboración con Francisco Soto, estudiantes de la Universidad Politécnica de Valencia y de la Universidad de Sevilla respectivamente¹⁰), es capaz de demuxear (extraer) los subtítulos de un vídeo en formato MKV; esto es, nos permite obtener el *softsub* del vídeo en un archivo aparte.

Este programa cuenta además con una herramienta de traducción asistida que permite ver el subtítulo original inglés en el vídeo al tiempo que traducimos, y también nos da la posibilidad de crear nuestro propio

glosario-diccionario y de personalizar el programa con páginas de consulta *on-line* incorporadas en diferentes pestañas que podemos ajustar a nuestra medida. Esta es la herramienta utilizada por los traductores del fansub Anime Underground¹¹ (AU), siendo los creadores del software dos de sus integrantes¹².

2.2. La cadena de trabajo

A lo largo del artículo he ido mencionando otros agentes que, junto con el traductor, componen el *staff* del fansub y forman una cadena de trabajo donde cada eslabón depende del anterior. Por lo general se asigna una tarea por persona, aunque en ocasiones una sola persona puede llevar a cabo varias de ellas con el fin de reducir errores durante el proceso de creación del vídeo. La cadena siempre empieza por la obtención del vídeo en versión subtitulada (o en *raw*) por parte del traductor.

- **Traducción:** consiste en el trasvase de una lengua a otra. Esta tarea podrá realizarse desde el original japonés o desde una versión ya subtitulada, generalmente en inglés. El traductor se encargará no sólo del capítulo en sí, sino también del *opening* y del *ending* (en un archivo a parte de la traducción del capítulo), de los intertítulos, los insertos, las notas que aparezcan y los carteles y pantallas (trabajándose estas más adelante en el proceso de edición). También deberá estar atento a posibles notas explicativas que crea conveniente añadir e insertarlas en líneas nuevas durante la subtitulación para dejarle marcada su decisión a la persona encargada de los tiempos (*timer*) y al editor, quien se encargará de su localización espacial en pantalla durante la parte técnica.
- **Corrección:** una persona diferente al traductor corregirá la gramática, la sintaxis y la ortografía. El estilo permanecerá conforme a la línea que haya seguido el traductor y se adaptará más tarde en el *Quality Check* (QC) si así se cree conveniente.
- **Sincronización (tiempos):** adaptación de los subtítulos en pantalla. Si se sincroniza a partir del archivo de subtítulos demuxado, los tiempos están prácticamente resueltos y esta tarea sólo requerirá un

repasso general para comprobar que estos están correctamente adaptados. Si hay que hacerlo partiendo de cero, esta tarea se convierte en una de las que más tiempo consume junto con la traducción y la edición de carteles.

- **Karaokes:** en los karaokes se puede dividir el trabajo en dos, encargándose así una persona de los tiempos y otra de los efectos. La letra de las canciones suele aparecer en formato bilingüe (transcripción del japonés en caracteres latinos *-rōmaji-* y traducción) o incluso en formato trilingüe (original en caracteres japoneses *-katakana, hiragana y kanji-*, transcripción al *rōmaji* y traducción).
- **Edición:** los editores se encargan de la tipografía del texto y de la creación y la inserción de las nuevas notas y carteles en español dentro del vídeo. Dependiendo de la serie y del cuidado que se le ponga, esta tarea puede resultar realmente compleja a nivel técnico si se opta por la sustitución de carteles y pantallas completas por archivos de imagen en JPG hechos mediante editores fotográficos como Photoshop, editores de vídeo no lineal y herramientas de postprocesado de vídeo. En el quinto apartado expondré algunos ejemplos de edición.
- **Encodeado:** la persona encargada del encodeado realiza la compresión de todos los elementos (audio, vídeo, traducción, carteles, parches, etc.) para darle el formato final al vídeo. Los más utilizados en la actualidad son el AVI, el MP4 y el MKV.
- **Revisión (QC):** algunos fansubs aplican una fase de revisión final antes de publicar el archivo en la Web. Durante este proceso, diferentes personas del *staff* visionan el capítulo y anotan los fallos que crean necesarios corregir, tanto de tipo técnico como de tipo lingüístico, para hacer una nueva versión a través de un parche bajo las siglas RC (*Release Candidate*). Esta versión se volverá a someter al mismo proceso de revisión hasta dar con una que esté libre de errores, que será la que se haga pública para su descarga.

- **Distribución:** el lanzamiento de capítulo (*release*) se hace público a través de la página Web del fansub para que sus seguidores conozcan la noticia y puedan descargárselo y comentar. Además, el capítulo se puede publicar también en páginas que comprendan las *releases* de varios fansubs, como es el caso de los portales Mcanime.net¹³ o Elrincondelmanga.com¹⁴ a través de los canales ya mencionados en la tabla (bitorrent, XDCC y servidores de almacenamiento).

La subtitulación digital que utilizan los fansubs hace posible que se puedan corregir los fallos identificados en los diferentes procesos tras la fase del QC sin que ello afecte a la totalidad del trabajo, al contrario de lo que ocurre en la traducción comercial. Díaz Cintas explica que, una vez obtenida la aprobación del cliente tras la fase de simulación, “se puede entonces proceder a la siguiente fase [la impresión] que es irreversible”, y más adelante comenta que “en el caso de películas que van a festivales o filmotecas [...] se suele trabajar con un subtitulado electrónico que no requiere la impresión de los textos en copia”, añadiendo que “la relación umbilical del subtitulado con los avances tecnológicos hace previsible que en un futuro [...] esta etapa de impresión y la posterior de lavado dejen de ser necesarias” (2001:81-82).

3. Ejemplos visuales

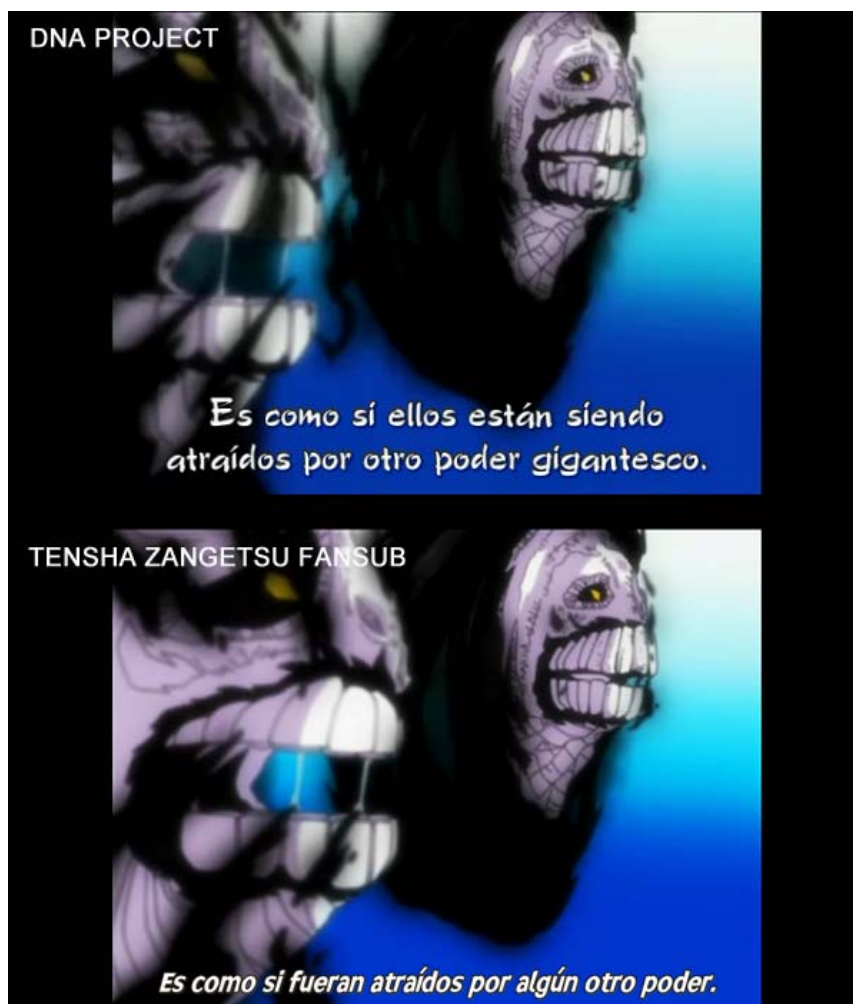
Como ya he comentado anteriormente, la traducción y la edición son algunos de los aspectos que diferencian la calidad de los fansubs. En el caso de la traducción, podemos encontrar desde estructuras calcadas casi por completo del inglés hasta traducciones muy naturalizadas donde se ha tenido en cuenta al personaje, su carácter y su forma de hablar. En el caso de la edición podemos encontrar desde el uso de recursos muy básicos para resolver situaciones complejas (como las notas en la parte superior de la pantalla) hasta sustituciones de pantallas completas gracias a un trabajo de edición muy complejo que implica el conocimiento y uso de herramientas como Adobe After Effects o Photoshop (entre otras) por parte de los editores que trabajen en la serie.

3.1. Ejemplos de traducción

Ejemplo 1

Serie: Bleach

Fansubs: DNA Project, Tensha Zangetsu Fansub



En la primera imagen, la falta de concordancia del verbo con respecto al sujeto, el sujeto sobrante y el calco de la estructura pasiva del inglés al español hacen difícil la lectura y la comprensión del texto, además de dar una imagen de traducción rápida despreocupada por la calidad. La segunda imagen, aunque sin ser una traducción perfecta, presenta una calidad algo más cuidada; el mensaje se ha reducido a una sola línea para expresar lo mismo y evitan el uso redundante de un sujeto que ya encontramos marcado en el verbo, quedando sólo el calco de la estructura pasiva como posible error.

Ejemplo 2

Serie: Higashi no Eden

Fansubs: Wa-Fe no Fansub, Anime Underground



En esta comparativa podemos ver el resultado de una traducción latina y una traducción castellana, reflejado claramente en el uso de los vocablos "arrojar" por "tirar" (que en países como Cuba y Venezuela tiene significados diferentes al de "lanzar") y "riesgoso" (calco del inglés *risky*) por "arriesgado".

3.2. Ejemplos de edición de karaokes

Ejemplo 1: edición trilingüe. Arriba la transcripción en rōmaji y abajo la traducción en español y la letra en caracteres japoneses.

Serie: Darker than Black

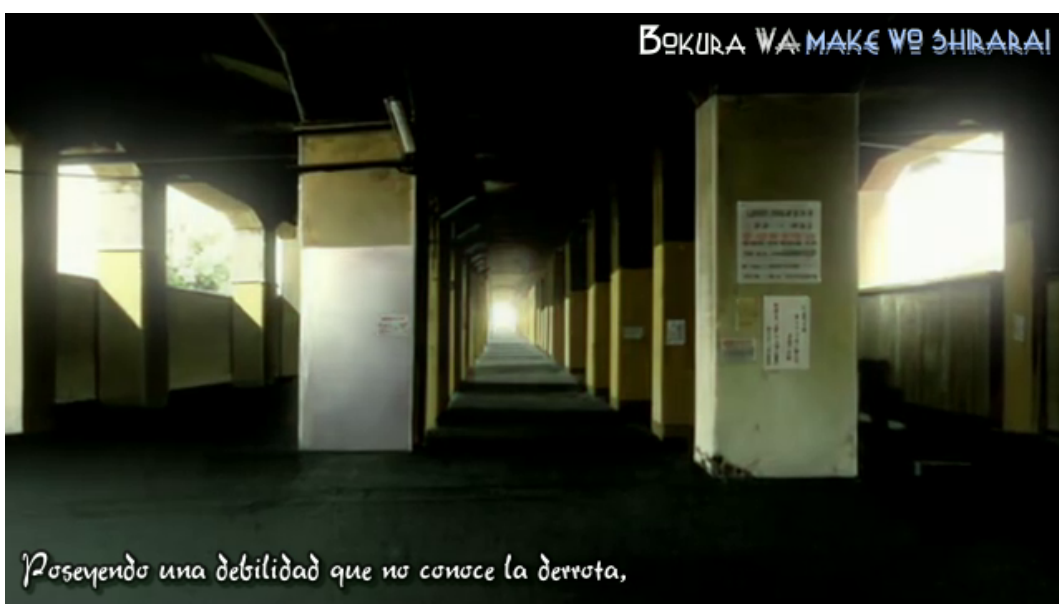
Fansub: Anime Underground



Ejemplo 2: edición bilingüe. Arriba, la transcripción en rōmaji; abajo la traducción al español.

Serie: Bleach

Fansub: DNA Project



3.3. Ejemplos de edición de pantallas

Serie: Kami nomizo Shiru Sekai (también conocida bajo su título en inglés: *The World God only Knows*)

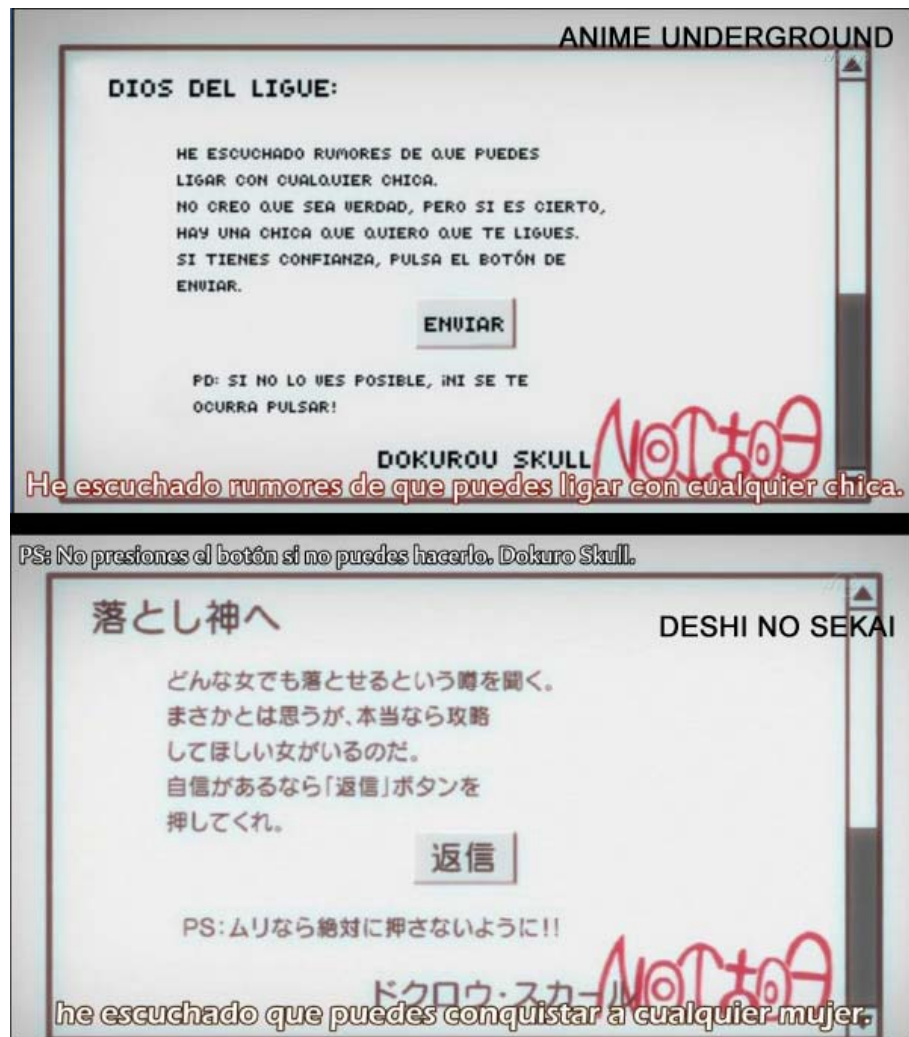
Fansubs: Anime Underground y Deshi no Sekai.

Ejemplo 1:



Como podemos observar, en la versión de Anime Underground han optado por traducir y *suplantar* la imagen original por un letrero en castellano, lo que les permite además abreviar el mensaje del subtítulo.

Ejemplo 2:



Al igual que en el primer ejemplo, AU ha optado por traducir y sustituir el mensaje que aparece en la pantalla de la consola del protagonista para que aparezca completamente en español, a pesar de que de el personaje lo lee en voz alta y aparece también como subtítulo.

4. Conclusiones

Los fansubs son entidades que exigen tiempo y dedicación por el volumen de trabajo que pueden llegar a generar algunas series, y que requieren además un trabajo en equipo rápido y preciso donde la comunicación y la cooperación con el resto de miembros que componen el equipo son imprescindibles.

Curiosamente, a pesar de ser una actividad donde se participa por placer y sin ánimo de lucro, algunos de estos grupos exigen un alto nivel de

calidad a los miembros aspirantes, además de un número mínimo de horas de dedicación a la actividad que le corresponda o se le asigne dentro de la cadena de trabajo y una cierta responsabilidad sobre las fechas de entrega de las partes correspondientes para que los capítulos estén listos a tiempo y se pueda seguir una periodicidad más o menos establecida de publicación.

De toda la cadena, la traducción es sin duda alguna la actividad más importante, ya que sobre esta se basará un alto porcentaje de la calidad que el público internauta otorgue al fansub; de nada sirve una buena edición si sobre esta no reluce una buena traducción, por lo que la elección de los traductores es un punto clave para formar el equipo. Sin embargo, y paradójicamente, aunque los encargados del trasvase lingüístico no suelen poseer formación específica en traducción, ciertos resultados rozan prácticamente lo profesional.

Referencias

DÍAZ CINTAS, Jorge. *La traducción audiovisual: el subtitulado*. 1ª Edición. Salamanca: Almar, 2001. ISBN 84-7455-069-6.

DÍAZ CINTAS, Jorge; MUÑOZ SÁNCHEZ, Pablo. "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment". *The Journal of Specialised Translation*. 2006, Nº 6, p. 37-52. También disponible en http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf [Consulta: 11-noviembre-2010]

DÍAZ CINTAS, Jorge. *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés/español*. 1ª Edición. Barcelona: Ariel, 2003.

FERRER SIMÓ, María Rosario. 2005. "Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales". *Puentes*. 2005, Nº 6, p. 27-43.

KAYAHARA, M. "The digital revolution: DVD technology and the possibilities for Audiovisual Translation". *The Journal of Specialised Translation*. 2005, Nº 3, p. 64-74. También disponible en su versión online en http://www.jostrans.org/issue03/art_kayahara.php [Consulta: 14-noviembre-2010]

NEWMARK, Paul. *A textbook of translation*. New York: Prentice Hall, 1988.

ORGANIZACIÓN MUNDIAL PARA LA PROPIEDAD INTELECTUAL (OMPI). *Convención de Berna para la protección de obras literarias y artísticas*. Francia, 1979.

Disponible en formato electrónico en

http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html, o en su

versión en línea en pdf en

http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html [Consulta: 11-noviembre-2010]

YOUTUBE. *Política de derechos de autor*. Apartado 6, de fecha 09 de junio de 2010. Texto completo disponible online en

<http://www.youtube.com/t/terms> [consulta: 16-noviembre-2010]. Se

puede encontrar información más detallada en la página de sistema de gestión de contenido del propio portal, disponible online en

http://www.youtube.com/t/copyright_notice?gl=ES&hl=es [consulta: 16-noviembre-2010]

Por primera vez en el Japón se pronuncian en contra del FANSUB!!!

Publicado el 7 de enero de 2009 en la Web Imperioanime.com. Documento disponible online en: <http://www.imperioanime.com/noticias/japon-contra-fansub/> [Consulta: 11-noviembre-2010]

Programa Estratégico de Protección Intelectual. Japón, 18 de junio de 2008.

Documento sólo en japonés. Disponible en PDF para ver en línea y para su descarga en: <http://www.ipr.go.jp/sokuhou/2008keikaku.pdf> [Consulta: 24-noviembre-2010]

¿Qué significa raw, hardsub y softsub? Publicado en Xkalibur.com el 3 de julio de 2008. Documento disponible online en

<http://www.xklibur.com/archives/2008/07/03/%C2%BFque-significa-raw-hardsub-y-softsub/> [Consulta: 11-noviembre-2010]

LÓPEZ SAIS, Ignacio. *Perrysub* [software para la edición de subtítulos de vídeo digital]. Última versión: 0.9.36.0. Página Web:

<http://sub.perry.es/index.html> [Consulta: 11-noviembre-2010]

Aegisub [software para la edición de subtítulos de vídeo digital]. Última

versión: 2.1.8. Página Web: <http://www.aegisub.org/> [Consulta: 11-noviembre-2010]

Anime Underground. Página Web: <http://www.aunder.org> [Consulta: 11-noviembre-2010]

Mcanime. Página Web: <http://www.mcanime.net> [Consulta: 24-noviembre-2010]

Elrincondelmanga. Página Web: <http://elrincondelmanga.com> [Consulta: 24-noviembre-2010]

Fuentes audiovisuales

Kami nomizo shiru sekai (The World God Only knows) [Episodio 1]. 2010. Shigehito Takayanagi. Subtítulos al español y edición por Anime Underground y Deshi no Sekai.

Bleach [episodio 295]. 2001. Noriyuki Abe. Subtítulos al español por DNA Project y Tensha Zangetsu Fansub.

Darker than Black [episodio 1]. 2007. Tensai Okamura. Subtítulos al español por Anime Underground.

Higashi no Eden [episodio 1]. 2009. Kenji Kamiyama. Subtítulos al español por Wa-Fe no Fansub y Anime Underground.

Notas

¹ Se denomina *serie no licenciada* a aquella cuyos derechos de emisión y reproducción no han sido obtenidos por ninguna distribuidora en el país de destino.

² Término empleado fuera de Japón para designar a los dibujos animados japoneses. En el país de origen, el término «anime» designa la animación en general.

³ Cómic de procedencia japonesa.

⁴ Nombre que reciben las series con actores de carne y hueso en Japón. Estas series se han popularizado también en otros países asiáticos, como China y Corea.

⁵ ImperioAnime.com es una página dedicada a la publicación de noticias del mundo japonés relacionadas con series, música, etc. Dirección Web: <http://www.imperioanime.com/>. El artículo al que hago referencia se encuentra en el siguiente enlace: <http://www.imperioanime.com/noticias/japon-contrafansub/>.

⁶ Documento disponible únicamente en japonés. Versión electrónica disponible para su consulta y descarga: <http://www.ipr.go.jp/sokuhou/2008keikaku.pdf>

⁷ Youtube, en su política de derechos de autor, especifica en el subapartado 6.1 que "YouTube aplica una política de derechos de autor clara en relación con el

Contenido que infrinja presuntamente los derechos de autor de un tercero.”, completando en el subapartado siguiente (6.2) que “Como parte de la política de derechos de autor de YouTube, YouTube cancelará el acceso al Servicio de cualquier usuario considerado como infractor reiterado. Un infractor reiterado es un usuario al que se le ha notificado la actividad infractora en más de dos ocasiones”. Se puede consultar la información detallada de esta política en http://es.youtube.com/t/copyright_notice.

⁸ Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. *Artículo 8: Derecho de traducción*. Versión electrónica:

http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html

⁹ El *opening* y el *ending* son las canciones que abren y cierran el capítulo respectivamente. Suelen durar alrededor de 1.30 minutos y normalmente son canciones de grupos conocidos en Japón o incluso de grupos de talla internacional (por ejemplo, el *opening* de la serie *Higashi no Eden* es *Falling Down*, de Oasis).

¹⁰ PerrySub es una herramienta para edición de subtítulos desarrollada por Ignacio López Sais, estudiante de la Universidad Politécnica de Valencia, como proyecto de fin de carrera. Este proyecto, desarrollado con la colaboración de Francisco Soto (desarrollador de la librería *AviSynthWrapper*, incluida en el propio PerrySub y presentado como proyecto de fin de carrera en la Universidad de Sevilla), fue presentado el 23 de septiembre de 2010 ante el tribunal de la Universidad Politécnica de Valencia y obtuvo la mención de matrícula de honor. La descarga y el uso de este programa son totalmente gratuitos. Dirección Web: <http://www.perry.es/perrysub/>.

¹¹ Anime Underground es un fansub en español en activo desde el año 2002, con 241 series fansubeadas y unos 20 miembros del *staff* en activo en la actualidad. Dirección Web: <http://www.aunder.org>

¹² Como apunte, Francisco Soto es el creador y el administrador de Anime Underground.

¹³ Mcanime.net es una gran directorio de anime y manga fansubeados al español donde diversos de estos grupos publican y dejan sus proyectos indexados a disposición de los fans. Disponen de un listado completísimo de series por orden alfabético. Dirección Web: <http://www.mcanime.net/>

¹⁴ El Rincón del Manga es otra página-directorio donde muchos fansubs cuelgan sus trabajos para llegar a más público y darse a conocer. Al igual que en Mcanime, las series se indexan mediante una lista por orden alfabético. Dirección Web: <http://elrincondelmanga.com/>