



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 sottotitolaggio incontra gli Anime: il fenomeno del Fansub

RELATORI:

Prof.ssa Adriana Bisirri

CORRELATORI

Prof.ssa A. Rocca

Prof.ssa Y. Misumi

Prof.ssa C. Piemonte

CANDIDATA:

Agueci Jennyfer

2931

ANNO ACCADEMICO 2020/2021

*Alla mia famiglia e ai miei amici più stretti,
che mi sono stati affianco fino alla fine.*

INDICE

INDICE	5
INTRODUZIONE	7
CAPITOLO 1 – Gli Anime	8
1.1 Il successo degli Anime	8
1.2 Cenni storici	13
CAPITOLO 2 – Il sottotitolaggio.....	24
2.1 Le origini della TAV e del sottotitolaggio	24
2.2 Il dietro le quinte del sottotitolaggio	26
CAPITOLO 3 – I Fansub.....	39
3.1 Un fenomeno in bilico tra l’illegale e il legale.....	39
3.2 Differenze di approccio.....	43
3.3 Doppiaggio e fandub: una situazione non così diversa	49
CONCLUSIONE.....	52
ENGLISH SECTION	54
INTRODUCTION.....	55
CHAPTER 1 – The Anime	57
CHAPTER 2 – Subtitling	63
CAPITOLO 3 – The Fansub.....	69
CONCLUSION.....	72
日本語版セクション	74
前置き	75
第1章 - アニメ	77
第2章 - サブタイトリング	84
第3章 - ファンサブ	92
結論	95
RINGRAZIAMENTI.....	97
BIBLIOGRAFIA.....	98
SITOGRAFIA.....	99

INTRODUZIONE

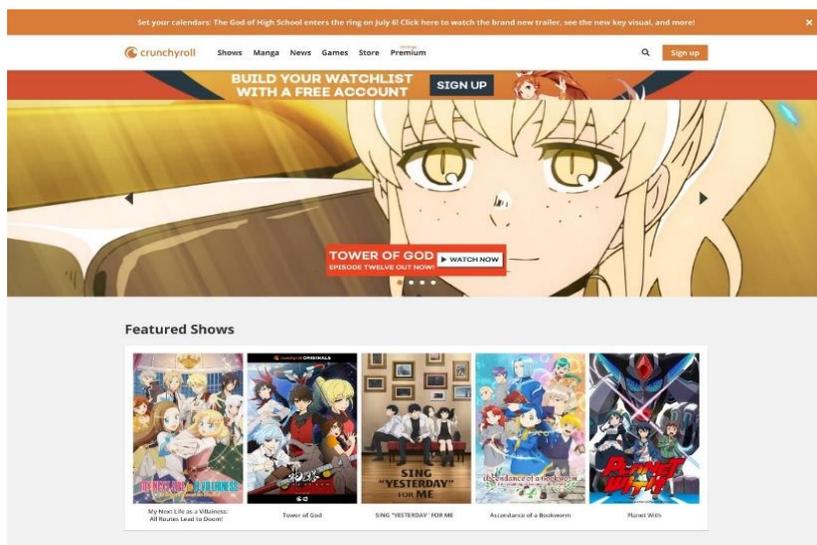
Per anni sono stata in stretto contatto e ho guardato crescere l'industria degli *Anime* e *Manga*, sin da quando ero piccolina. Attraverso questa profonda passione ho forgiato moltissime amicizie e scoperto lati di me che ancora non conoscevo. Per molti sicuramente sono stati e sono anche dei rifugi dallo stress dal caos della vita quotidiana o un ancora di salvezza per i propri dilemmi personali. Perché per quanto ci sia ancora una buona parte di popolazione che vede negli *Anime* dei semplici “cartoni animati per bambini”, in realtà non è affatto così. Ci sono migliaia di fan in tutto il mondo tra bambini e adulti, persino alcuni anziani li apprezzano. Spesso i fraintendimenti nascono dalla mancanza di conoscenze su ciò che ci si trova davanti. Proprio per contribuire a riempire questa lacuna e per omaggiare questo hobby tanto a me caro, ho deciso di analizzare un dilagante fenomeno di cui si sente però parlare poco in “superficie”, soprattutto nelle scuole: il *Fansub*.

La tesi sarà strutturata in tre parti. Il primo capitolo si parlerà del successo e dell'impatto che hanno avuto gli *Anime* sulla società e si tornerà indietro nel tempo per scoprire le origini e le tappe fondamentali che li hanno resi tanto noti, citando nel mentre i più grandi pilastri dell'animazione giapponese. Il secondo invece tratta della traduzione audiovisiva e, più nello specifico, della sottotitolazione, delle linee guida generali e delle norme tenere in mente prima, durante e successivamente al processo in modo da ottenere dei buoni, se non eccellenti, sottotitoli, degli errori e delle difficoltà più comuni quando si traspone dal giapponese verso l'italiano. Infine, nel terzo capitolo si parla del fenomeno del *Fansub*, soprattutto quello in Italia, del vero *Fansub* in contrapposizione ai siti *warez*.

CAPITOLO 1 – Gli Anime

1.1 Il successo degli Anime

Oggi è di una semplicità davvero impressionante riuscire ad accedere alle proprie serie televisive preferite. Basta avere un computer, un cellulare oppure un tablet, una buona connessione internet e qualche piccola nozione di informatica. Infatti ormai si possono trovare una valanga di prodotti audiovisivi su siti streaming come **Netflix**, **Amazon Prime** o **Crunchyroll** e, seppur illegalmente, siti clandestini. Crunchyroll, in particolare, si distingue per essere un database unicamente dedicato agli Anime che inoltre offre agli abbonati la possibilità di partecipare a degli eventi esclusivi grazie ad alcune importanti collaborazioni.



Per accedere comodamente al catalogo in *streaming* quando e dove vuoi, è necessario pagare una quota mensile o annuale. Il termine inglese *streaming* è stato adottato dall'italiano per indicare la trasmissione di un flusso di dati via Internet, come nel caso di un video che si sta guardando o di un audio che si sta ascoltando. La forma più comune è senz'altro lo *streaming* in diretta, una predilezione di personalità quali *Youtuber* e *Twitch streamers*¹ e altri *content creator*² che lavorano nel mondo dell'intrattenimento. A differenza dei classici servizi televisivi e radiofonici però, lo spettatore può interagire direttamente con

¹ Uno streamer online, o anche live streamer, internet streamer, o semplicemente streamer, è colui che trasmette un contenuto online, grazie ad una live stream: può essere sia una trasmissione in diretta che un video pre-registrato. Uno streamer può offrire una serie di contenuti che vanno da semplici chiacchierate con gli spettatori, a veri e propri spettacoli. Lo scopo di uno streamer è quello di intrattenere il suo pubblico, in modo molto simile a come si assiste in TV o su YouTube.

([Wikipedia: Online streamer](#))

² Il Content creator è colui che, in base ad un preciso progetto comunicativo, si fa carico di definirne i contenuti e di presentarli nella forma più idonea ed efficace. Tenendo presente che il testo pubblicato in rete spesso utilizza una serie di supporti multimediali (musica, animazioni, filmati) e che quindi il Content creator non può essere soltanto uno scrittore, il suo compito centrale rimane comunque quello di scrivere in maniera efficace e comprensibile al pubblico.

([Lavoro e formazione: Il content creator](#))

lo *streamer*, fintanto che l'utente rispetti il codice di condotta richiesto, per esempio interagendo attraverso la chat o altri strumenti messi a disposizione dalla piattaforma che ospita la messa in onda. Invece con “*streaming on demand*” ci si riferisce a trasmissioni su richiesta, caratteristica di molti siti *streaming* ufficiali come Netflix e Disney+, i quali spesso necessitano dell'acquisto di abbonamenti per usufruirne. Youtube stessa dispone di un piano a pagamento oltre a quello gratuito e possiede una lista sconfinata di contenuti audiovisivi di ogni genere. Questi servizi sono talmente “abusati” che non c'è da sorprendersi della quantità esorbitante che uno può trovarne su Internet, un sito magari più noto di altri, chi meno, alcuni legali e altri illegali.

La crescente globalizzazione dei mercati non fa che favorire la circolazione dei prodotti audiovisivi cinematografici in tutto il mondo. Se poi si aggiunge a questo fattore una tecnologia sempre più all'avanguardia, gli sforzi nel campo della traduzione audiovisiva professionale non può che attirare l'attenzione di sempre più persone. Di recente si è iniziato a valorizzare e sostenere il lavoro di sottotitolatura e audiodescrizione in modo più concreto, specialmente di fronte all'aumento degli spettatori con disabilità sensoriali. Il lavoro rimane fondamentalmente lo stesso, ma le tecniche sono state adattate ai nuovi cambiamenti, evolvendo. Un chiaro esempio riguarda il doppiaggio e il sottotitolaggio, cui contributo è stato, è e continuerà sicuramente ad essere essenziale per qualsiasi prodotto audiovisivo che aspiri a raggiungere occhi e orecchie internazionali. Indubbiamente la popolarità degli *Anime* dipende in gran parte dalla qualità del lavoro del traduttore e del doppiatore.

Nonostante esistano *Anime* dedicati ai più piccolini, numerosi altri riprendono generi, temi e disegni decisamente destinati ad un pubblico adulto. Migliaia di persone di varie etnie, sesso, età e religione amano gli *Anime*. Gli italiani sono tra queste, anche se solo una minima parte dei titoli in commercio vengono tradotti e adattati, o almeno ufficialmente. Infatti, è proprio per ingannare l'attesa dell'acquisto della licenza e dell'adattamento italiano del

resto degli *Anime* a contribuire alla comparsa dei *Fansub* e dei *Fandub*, i quali hanno per anni messo a disposizione del pubblico, bambini e adolescenti in particolar modo, contenuti che sarebbero normalmente visibili unicamente in Giappone. Questo è un fenomeno che non concerne solo l'Italia, ma anche altre nazioni. Infatti sono centinaia gli *Anime* sottotitolati, per esempio, in inglese, in spagnolo, in russo o in francese. A differenza dei sottotitoli tradizionali però, questi deviano quasi totalmente dalle norme standard alle quali il sottotitolatore dovrebbe attenersi mentre svolge il lavoro. C'è allora da chiedersi quale sia il motivo che si cela dietro la preferenza verso i prodotti amatoriali a discapito di quelli curati dai professionisti che possono garantirne una certa qualità. Una delle ragioni alla base è certamente la rapidità non indifferente con la quale agiscono. Molti fan fremono al pensiero di poter mettere subito le mani su una serie, magari a distanza di poche ore dopo essere stata trasmessa in Giappone, invece di aspettare mesi o anni. La convenienza è tale da indurli a sorvolare sui difetti del prodotto consegnato. Una rapidità simile ha portato negli anni ad ampliare considerevolmente il catalogo che offre quindi contenuti per tutti i gusti. Il fatto poi, che siano in un certo senso liberi, in un certo senso, di sbizzarrirsi con il processo, penalizza i professionisti del settore, che per evitare di incappare in una violazione dei diritti d'autore e handicap di altra natura, possono solo seguire i tempi e le indicazioni dettate dal paese. Eppure l'Italia vanta tra i migliori doppiatori e sottotitolatori al mondo. Popolari *Anime* classici come **“Naruto”**, **“One Piece”**, **“Detective Conan”** oppure altri cari dell'infanzia come **“I cavalieri dello zodiaco”**, **“Remi, Akira”**, giusto per citarne alcuni, sono stati adattati e trasmessi in onda sulla TV. Di solito vengono selezionati quelli più gettonati tra il pubblico. In soccorso al settore, sono comparsi di recente servizi streaming legali che fanno da ponte tra queste due prospettive contrastanti, in quanto si caratterizzano in parte della summenzionata convenienza dei *Fansub* mantenendo però una qualità professionale. Chiaramente sono ancora ben lungi dalla quantità esorbitante di contenuti offerti dai siti *Fansub*, ma è un inizio che anticipa dei risvolti positivi.

Sono nati numerosi dibattiti riguardo all'uso di queste pratiche amatoriali, soprattutto in ambito accademico dove si avverte la necessità di studiarne più da vicino il fenomeno e di trovarne al più presto un rimedio efficace. Con questi propositi, bisogna prima capirne le radici alla base. Dopotutto tentare di coglierne l'essenza e l'impatto senza dargli un contesto è insensato. In questo momento ci si trova in un periodo che alimenta la loro creatività grazie un ecosistema mediatico che li favorisce. I *Fandom*³ crescono a velocità impressionanti.



L'industria delle anime è uno dei punti forti dell'economia giapponese, di conseguenza il budget a disposizione è abbondante in modo da coltivare al meglio ogni aspetto della produzione. Si è radicato profondamente nel paese del Sol Levante, prima fra tutte ad Akihabara, città dell'elettronica e il paradiso per

³ Il termine fandom indica una sottocultura formata dalla comunità di appassionati (fan) che condividono un interesse comune in un qualche fenomeno culturale, come un hobby, un libro, una saga, un autore, un genere cinematografico o una moda.

([Wikipedia: Fandom](#))

gli *Otaku*⁴, con i luminosi palazzi sommersi dal merchandise di Anime, *Manga* e videogiochi. Imperdibili le fiere dedicate che si tengono ogni anno in tutto il mondo, tra le quali spiccano il Comiket, la più grande fiera internazionale, il Romics, tenuto due volte all'anno proprio a Roma, e il Lucca in Lombardia. Sia durante questi eventi che girando per le strade di questa vivace città, si vedono, e non di rado, persino persone camminare in cosplay, che si divertono a impersonare i propri personaggi preferiti.

1.2 Cenni storici

Il termine è stato coniato intorno alla metà del 20° secolo ed è un mezzo fortemente influenzato dai cambiamenti tecnologici e culturali. Si tratta di un troncamento della parola inglese “*animation*”, ossia “animazione”, adottata dall'italiano, così come da altre lingue, per riferirsi ai cartoni animati giapponesi. I destinatari dei primi *Anime* erano naturalmente proprio i giapponesi ed erano perciò ricchi di riferimenti culturali tipici del Giappone. Gli occhi grandi, per esempio, che decorano il volto della maggior parte dei personaggi, richiama un'antica convinzione che essi rappresentino lo specchio dell'anima. Ci sono anche continui accenni ai problemi psicologici della società giapponese o, ancora, la presenza dei festival tradizionali come il *Tanabata* e

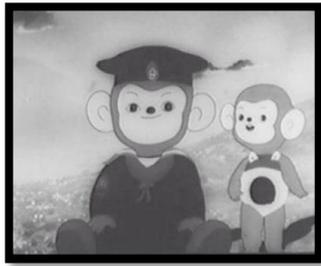
⁴ otaku m e f (pl.: otaku)

- (forestierismo) (neologismo) (sociologia) (antropologia) Persona interessata in modo appassionato e/o ossessivo a qualcosa, generalmente anime, manga e videogiochi.
- Influenza movimento della cultura pop giapponese.

ETIMOLOGIA: Dal giapponese おたく (otaku), originariamente pronome onorifico di seconda persona お宅 (otaku), corrispettivo dell'italiano Lei. Negli anni 1970 e 1980, tra gli appassionati della cultura pop giapponese, il termine ha assunto il significato attuale, scritto in hiragana おたく (otaku), o in katakana オタク (otaku). Il termine è diventato di uso corrente anche fuori dal Giappone.

([Wikizionario: Otaku](#))

quella dei piccoli santuari buddisti all'interno delle case. Si riprendono alcuni atteggiamenti, aspetti e modi di parlare caratteristici. Il bullismo nelle scuole. L'importanza dell'educazione e del rispetto verso chi è più grande o chi ha più esperienza in un certo campo. Le divise scolastiche. La responsabilità. Guardando gli *Anime* s'impara a conoscere ed apprezzare la cultura giapponese.



L'industria dell'animazione non ha sempre avuto l'influenza che ha oggi, anzi alle spalle si porta un passato sofferto di circa 100 anni. Il primo film risale al 1896, un anno dopo la nascita del cinema giapponese, ma il primo cartone animato in assoluto riconosciuto e proiettato in Giappone è del 1917: **Imokawa Muzuko Genkanban no Maki**, adattato in italiano con il nome di “**Il portinaio Imokawa Muzuko**”. Il prodotto rientra in una serie di filmati realizzati da tre grandi pionieri del settore: **Shimokawa Hekoten**, **Kitayama Seitaro** e **Kouchi Jun'Ichi**.

Fino al 1920, le animazioni giapponesi venivano realizzate esclusivamente in muto mentre i film importati dall'estero, soprattutto americani, erano sonori. Con l'avvento del periodo *Shōwa*⁵ nel 1926 e l'ascesa dell'imperatore **Hirohito**,

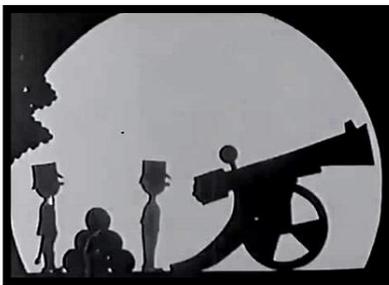
⁵ Il periodo Shōwa (昭和時代 Shōwa jidai, letteralmente "periodo di pace illuminata"), o era Shōwa, è l'era di storia giapponese corrispondente al regno dell'Imperatore Hirohito; è compreso tra il 25 dicembre 1926 e il 7 gennaio 1989. È stato il regno più lungo tra tutti quelli degli imperatori giapponesi.

Il periodo Shōwa può essere suddiviso in due momenti storici differenti, durante i quali il Giappone ha vissuto grandi rivolgimenti:

- nel primo ventennio, tra il 1926 e il 1945, in seguito agli avvenimenti succeduti alla prima guerra mondiale, in Giappone si sviluppò un forte ultranazionalismo militarista e imperialista. Esso si manifestò con l'espansione dei confini territoriali (nel 1937 il Giappone entrò per la seconda volta in guerra contro la Cina e nel 1941 entrò nella seconda guerra mondiale, alleandosi all'Italia fascista e alla Germania nazista, attaccando gli Stati Uniti d'America a Pearl

si cominciano ad avvertire tendenze imperialiste e ultranazionaliste, con grandi restrizioni culturali al fine di proteggersi da eventuali idee sovversive. Tratti in forte contrasto con la libertà espressiva, l'atteggiamento democratico e il fascino verso la cultura occidentale caratteristici del periodo precedente. Fu la **Federazione artistica dei proletari giapponesi** o **NAPF**, un gruppo di artisti di stampo marxista creata nel 1928, la prima a lanciarsi e protestare contro le restrizioni. La Federazione aveva una parte interamente dedicata al **Prokino**, un cinema proletario, che nonostante la censura produsse alcuni dei prodotti cinematografici più significativi del tempo sia dal punto di vista politico che sociale.

Nel 1930 **Tanaka Yoshitsugu** girò insieme ad altri ragazzi, “**Lo spazzacamino Perot**”, un breve corto animato dai profili indefiniti che doveva



porre da manifesto antibellico a tutela del proletariato giapponese. Le circostanze non erano affatto favorevoli per l'industria, almeno fino all'uscita del Giappone dalla Società delle Nazioni⁶, quando il paese comincia ad isolarsi dal mondo occidentale.

Harbor. Nei primi giorni dell'agosto del 1945, il Giappone subì gli unici due attacchi atomici della storia, che portarono alla sua resa totale ed alla perdita di tutte le conquiste esterne all'arcipelago).

- tra il 1945 e il 1989, il periodo Shōwa vide dapprima la ricostruzione del paese, dai danni subiti durante la guerra e la formazione di un regime di tipo democratico, alleato agli Stati Uniti; quindi, a partire dagli anni cinquanta, un enorme sviluppo economico, basato soprattutto sull'esportazione di prodotti altamente tecnologici, che portò il Giappone a diventare la seconda economia al mondo.

([Wikipedia: Periodo Shōwa](#))

⁶ Organizzazione internazionale istituita dalle potenze vincitrici della Prima guerra mondiale allo scopo di mantenere la pace e sviluppare la cooperazione internazionale in campo economico e sociale. L'idea di creare un sistema politico e giuridico capace

Nel 1933 viene finalmente proiettato il primo film animato con dialoghi sincronizzati su traccia ottica, **“Quello che conta al mondo sono la forza e le donne”**, a cura di un grande esponente dell’animazione giapponese di allora, **Masaoka Kenzo**, che segna così un modo nuovo di fare animazione.



I costi tuttavia erano troppo alti. Parte del successo che ha riscosso si deve al doppiaggio di attori famosi.

Davanti alla pressante concorrenza rappresentata dalla Walt Disney, ai problemi economici e ai pochi cinema attrezzati per la proiezione, il settore fatica ad emergere. L’unico appiglio è il fondo istituito dal Ministero dell’Educazione destinato alla produzione di cartoni animati educativi muti. Solo con il declino politico in Asia per una guerra che sarebbe durata 15 anni e con tragici eventi storici significativi che vennero a seguire, il mercato trova una speranza nell’appoggio e nei fondi stanziati dal nuovo sponsor, il Ministero della Marina Militare. La maggior parte delle opere sono di carattere propagandistico e riscuotono grande successo, specialmente quelle che

di prevenire i conflitti internazionali si affermò a opera soprattutto del presidente statunitense T.W. Wilson, che si fece interprete delle tesi internazionaliste e pacifiste sostenute in partic. nei Paesi anglosassoni. La S.delle n. operò a partire dal 1920. I membri permanenti variarono di frequente a causa delle travagliate vicende internazionali del ventennio tra le due guerre: gli USA restarono estranei all’organizzazione che pure avevano fortemente contribuito a creare; agli originari quattro membri (Francia, Gran Bretagna, Giappone, Italia) si aggiunse (1926) la Germania, che si ritirò nel 1933, insieme al Giappone seguito nel 1937 dall’Italia, mentre l’URSS, ammessa nel 1934, fu espulsa nel 1939. Per le sue debolezze intrinseche, in partic. dovute alla regola dell’unanimità e al predominio delle grandi potenze, la S.delle n. non seppe fronteggiare le crisi internazionali che negli anni Trenta condussero allo scoppio della Seconda guerra mondiale e si sciolse (1946) dopo l’entrata in vigore dello statuto dell’ONU.

[\(Treccani: Società delle Nazioni Unite\)](#)

illustravano il prototipo del “perfetto giapponese”, spesso rappresentato da creature della mitologia giapponese. Un esempio con chiari pungenti riferimenti alla situazione politica, è "**L'avventuroso Dankichi**", nel quale il piccolo protagonista diventa il re di un'isola del Pacifico, fondando templi shintoisti ed insegnando agli indigeni come respingere gli attacchi degli invasori bianchi.

Un altro esempio è ispirato ad una famosa favola giapponese, “**Momotaro**”, un fanciullo benedetto dagli dei accompagnato nelle sue avventure sull'Isola dei

Demoni da un cane, una scimmia e un fagiano. Una palese propaganda antioccidentale dove Momotaro, sconfiggendo i demoni bianchi, si erge come salvatore. In una delle sue peripezie, Momotaro guida una



scimmia e un fagiano. Una palese propaganda antioccidentale dove Momotaro, sconfiggendo i demoni bianchi, si erge come salvatore. In una delle sue peripezie, Momotaro guida una

e sulla locandina del filmato c'è scritto "Annientamento dei cartoni animati dei cani americani" con raffigurati Roosevelt e Braccio di ferro in mezzo al mare mentre le loro corazzate affondano. Il cartone approda anche presso i soldati al fronte. La marina commissiona un altro film analogo che richiese però uno sforzo enorme a causa della riduzione del personale, che si trovò persino a riutilizzare gli stessi fogli più volte. Il progetto, costato 400 milioni di yen, durò 14 mesi e poneva enfasi sulla liberazione dall'Occidente, nonostante proprio in quell'attimo gli americani stessero distruggendo le loro isole, e sulla ripresa economica per merito dell'imperatore.

Mentre i lungometraggi Disney venivano bannati, come conseguenza del pessimo rapporto che il Giappone aveva allora con gli Stati Uniti, nasce a Tokyo nel 1936 il primo cinema specializzato in cinegiornali, un'idea assai allettante per le istituzioni militari che iniziarono a commissionare dei cortometraggi di contorni così da poter raggiungere anche i più giovani. La produzione prosegue fino al 1945, con un ammontare che andava oltre i 400 filmati animati realizzati. In quello stesso anno, il Giappone si concede alle Forze Alleate occidentali,

perdendo di fatto la sua indipendenza. Seguirono un'abolizione della censura militare e l'applicazione di nuovi codici di stampa e per i cinema, i teatri e altri media simili, che proibiscono valori come la vendetta, il militarismo, il suicidio e la fedeltà feudale, a favore di scene più pacifiche e riconcilianti. Numerosi animatori perdono la voglia e la passione e decidono di ritirarsi dal settore mentre altri decidono di proseguire buttandosi su vari prodotti audiovisivi cinematografici indipendenti, creando anche i primi OAV⁷ o brevi video basati sul folclore⁸ giapponese.

In seguito alla fine dell'occupazione americana nel 1951, iniziano a circolare vari tipi di elettrodomestici, compreso la televisione seppur poco usata data la presenza di due sole stazioni trasmettenti a Tokyo.

Nel 1956 il Giappone comincia a rifiorire, come dimostrano l'industria dell'animazione e la **Toei**⁹, oggi uno dei più grandi studi d'animazione giapponese che vanta vari primati. Il presidente della Toei desiderava ardentemente sorpassare le opere Disney in termini di produzione e riuscì ad ottenere delle animazioni fluide, basando le proporzioni e i movimenti dei personaggi su modelli reali, tuttavia le quantità assurde di disegni in tempi



⁷ *Original Anime Video*: cartoni distribuiti esclusivamente su videocassette.

⁸ L'insieme delle tradizioni (miti, riti, canti, danze, leggende, costumi ecc.) e dell'arte popolare di una regione, di un gruppo etnico, di un paese: il folclore siciliano, irlandese | lo studio di queste tradizioni
([Garzanti Linguistica](#))

⁹ Toei Animation è uno studio di animazione giapponese, di proprietà della Toei Company. Fondato nel 1948 come Nihon Dōga Eiga, nel 1952 la compagnia ha cambiato nome in Nichidō Eiga, per poi essere rilevata da Toei nel 1956 e acquisire la denominazione Toei Dōga, nome mantenuto fino al 1998. Ha prodotto numerose serie, tra cui Sally la maga, Mazinga Z, Galaxy Express 999, Dr. Slump, Dragon Ball, I Cavalieri dello zodiaco, Sailor Moon, Slam Dunk, Digimon, One Piece e le serie delle Pretty Cure. Il suo logo rappresenta il gatto "Pero", protagonista del film del 1969 Il gatto con gli stivali.

([Wikipedia: Toei Animation](#))

davvero stretti, ore di straordinari non pagati e costi esorbitanti ebbero pesanti conseguenze sugli operatori. Ulteriori avvisaglie del problema sfociarono con il primo lungometraggio a colori giapponese della Toei, che concentra 78 minuti di durata, 20 mesi di lavoro, oltre 214.000 disegni, una spesa equivalente a 40 milioni di yen e una tecnica ancora grezza rispetto a quella americana. Il film è comunque approdato anche all'estero. Quando però il presidente Osawa decide di gettarsi nell'impresa di produrre un film di 80 minuti all'anno per stare al passo con il mercato e i costi, nacque il bisogno di sindacati interni che tutelino le condizioni di lavoro. La risposta dei dirigenti fu categorica e minacciarono invece di assumere nuovi impiegati.

Il terzo film prodotto dalla Toei, "**Saiyuki**" ovvero "**Memorie di un viaggio in occidente**", è un classico dell'epica cinese del XVI secolo, realizzato in collaborazione con **Tezuka Osamu**, un talentuoso disegnatore che, nell'assoluta certezza di riuscire a gestire più compiti impeccabilmente senza perdere di qualità, causò invece enormi disagi sia nella produzione che tra i suoi collaboratori. 10 lavoratori su 10 accusarono ulcere e gastriti, finendo ricoverati in ospedale e, nel 1962, gli animatori scioperarono per la mancata tredicesima. Nel 1963, Toei vuole nuovamente incrementare il numero di film, questa volta a due l'anno. Il film "**Il principe monello sconfigge il grande serpente**" mette in risalto per la prima volta il ruolo del direttore dell'animazione come supervisore dei disegni ed era destinato ai bambini, che in realtà sembravano preferire di gran lunga un altro cartone animato, l'"**Atom dal braccio di ferro**" di Tezuka Osamu. Nel 1961, l'artista aveva creato una propria casa di produzione, la **Mushi**, che accolse parte del personale della **Toei**. Gli animatori speravano invano in migliori condizioni di lavoro ma Tezuka aveva decisamente altri progetti. Intendeva produrre una serie televisiva animata centrata su **Atom** di circa 30 minuti ogni giorno e, malgrado il feedback fosse positivo, Tezuka persistette nel lavorarci ininterrottamente da solo. Ovviamente gli episodi cominciarono presto ad arrivare in ritardo e il disegnatore, temendo

che l'opera potesse prima o poi fallire, ne vendette consapevolmente i diritti alla **Fuji Television** per una cifra alquanto irrisoria se comparata ai soldi spesi per la produzione. In seguito la serie venne acquistata da una rete americana e ribattezzata “**Astro Boy**”. Gli venne dedicato del *merchandising*¹⁰ che ne prese in prestito il nome e il personaggio. Il piccolo androide diventò così popolare che molte delle aziende, che ne sponsorizzavano i prodotti, faticarono a star dietro all'ingente richiesta. Eventualmente Tezuka portò a termine l'idea iniziale e rimasero di conseguenza solo delle battaglie ripetitive e insensate a riempire il vuoto. A nessuno sembrava importare.



Durante gli anni Settanta, gli anime basati sui manga del rinomato *mangaka*¹¹ **Go Nagai** da il via alla cosiddetta generazione dei “Robottoni”, gli amanti del

¹⁰ Insieme di attività a supporto della vendita finalizzate ad ottimizzare l'esposizione, la presentazione, la rotazione dei prodotti in un punto di vendita.

([Global Marketing: Merchandising](#))

¹¹ Mangaka (漫画家? parola formata dai kanji 漫画 manga? e da 家 ka?, suffisso che indica un grado di professionalità e di autorialità di tipo tradizionale) è una parola giapponese che indica un autore di fumetti. In Occidente la parola viene generalmente utilizzata per indicare un autore di fumetti con caratteristiche analoghe ai manga.

genere *mecha*¹². Si diffondono, soprattutto in Italia, serie adattate come “**Mazinga Z**”, “**Jeeg Robot**” o ancora famosissimo “**Mobile Suit Gundam**”, robot del quale si ha realmente un modello mobile in scala reale a Fukuoka. Le avventure di potenti e colossali robot super-resistenti che sfidano le leggi della fisica e sono pilotati dalle persone, solitamente il protagonista della storia. Negli anni ispireranno molti generi, quello fantascientifico è sicuramente tra questi. Si cominciano inoltre a trattare temi più maturi. Nasce l’antieroe in “**Capitan Harlock**”, che sfida il sistema della società per il proprio tornaconto. Un successore fu l’iconica serie di “**Lupin III**” e uno dei suoi film dedicati alla serie, “**Il castello di Cagliostro**“, realizzato in collaborazione con **Hayao Miyazaki**, un celebre pioniere dell’animazione giapponese.

Intorno agli anni Ottanta, esce “**Nausicaa della Valle del Vento**”, cui società viene in seguito acquistata da **Hayao Miyazaki**, il quale le cambia il nome in **Studio Ghibli**, oggi un punto di riferimento fondamentale dell’animazione giapponese che ha visto con il tempo tutta una serie di film di successo a partire da “**Laputa – il castello nel cielo**”, “**Il mio vicino**” e “**Una Tomba per le lucciole**”. Prima che gli Anime potessero realmente brillare sul mercato, si verificarono un paio di sfortunati eventi. Un flop memorabile è stato quello di “**Akira**”, un film animato oggi molto apprezzato dagli appassionati per la sua complessità d’esecuzione. Invece al debutto ha subito un durissimo colpo, che non gli fruttò abbastanza da coprire gli 8 milioni di euro costati alla produzione.

[\(Wikipedia: Mangaka\)](#)

¹² I *mecha* o *mech* sono robot presenti in numerose opere di fantasia, dalla letteratura ai manga e agli anime, che si caratterizzano per le dimensioni straordinarie, sempre superiori a quelle umane e solitamente più che mastodontiche (ma anche di dimensioni non gigantesche), e per il fatto di essere comandati da almeno un pilota presente all’interno della struttura metallica di tali veicoli. Il termine è anche usato per indicare nello specifico il genere fantascientifico robotico.

[\(Wikipedia: Mecha\)](#)



Tra il 1995 e il 1996 vengono rilasciati 26 episodi di “**Evangelion**” di **Hideaki Anno**, nei quali l'autore versa le sue frustrazioni dirette agli stessi *Otaku*¹³, inconsciamente influenzando gli anni a seguire, anni da alcuni anche definiti “**Post-Evangelion**”, caratterizzati da trame più complesse, un’ampia libertà espressiva sui temi e sulla regia. Dopo l’iniziale censura ed eliminazione a causa di tematiche troppo pesanti per gli italiani, gli Anime tornano ad essere trasmessi sulle TV italiane, o per lo meno gli *Shoujo*¹⁴ e gli *Shonen*¹⁵, con alcune scene censurate per un pubblico più giovane. Fu MTV a permettere per la prima volta la visione di un Anime in versione integrale, ricevendo sempre più consensi e vincendo tra l'altro vari premi.

¹³ Otaku (おたく? オタク?) è un termine della lingua giapponese che dagli anni ottanta indica una subcultura giapponese di appassionati in modo ossessivo di manga, anime, e altri prodotti ad essi correlati.

([Wikipedia: Otaku](#))

¹⁴ Con il termine giapponese shōjo (ragazza) ci si riferisce ad anime e manga destinati ad un pubblico femminile che va dagli ultimi anni dell'infanzia (dieci anni) sino alla fine dell'adolescenza. Inizialmente incentrati su tematiche sentimentali, con ambientazioni europee e personaggi e situazioni melodrammatici e idealizzati, gli shōjo manga ampliano col trascorrere degli anni i soggetti trattati, dall'horror allo sport, alla fantascienza, sino al realismo contemporaneo, tipico dei titoli più recenti.

([First Italian Forum](#))

¹⁵ Il termine shounen identifica una particolare categoria di anime e manga dedicata ai ragazzi e comprende un pubblico maschile che va dalle fine delle scuole elementari, con un'età di dieci anni, fino al raggiungimento della maggiore età.

([PopCornTV](#))

Il primo premio Oscar dell'animazione lo vince **La Città Incantata** di Hayao Miyazaki, con un incasso di 231 milioni di dollari, un traguardo eccezionale per il Giappone.



CAPITOLO 2 – Il sottotitolaggio

2.1 Le origini della TAV e del sottotitolaggio

Nella **TAV**¹⁶ o “traduzione audiovisiva”, è possibile individuare tre rami principali: il **sottotitolaggio** o **sottotitolazione**, il **doppiaggio** e il **voice-over**¹⁷. L’oggetto su cui si lavora è il “testo audiovisivo”, il quale racchiude l’insieme delle scritte impresse su prodotti trasmessi in TV, proiettati al cinema o visionati sui DVD. Si tratta di un testo accompagnato principalmente da immagini ed eventuali segni acustici, che possono essere dialoghi, colonne sonore e molto altro. Tradurre e adattare può in apparenza sembrare semplice, dopotutto uno può pensare che basti tradurre da una lingua ad un’altra e il gioco è fatto. Il processo, in realtà, è molto più complesso di così. Di base, il risultato è quello ma bisogna tenere d’occhio molteplici fattori nei diversi passaggi, soprattutto quelli culturali e extralinguistici.

¹⁶ La traduzione audiovisiva (TAV) è composta da tutte quelle modalità di trasferimento linguistico che si propongono di tradurre ed adattare i dialoghi originali di prodotti audiovisivi al fine di renderli accessibili ad un più ampio pubblico. (Perego, 2005 pag. 7)

¹⁷ Il voice over, detto anche speakeraggio, è la voce fuori campo che accompagna un video, nel cinema, in pubblicità e in generale nel settore audiovisivo. Di solito l’iter è il seguente: dopo aver scritto, girato e montato un video, l’attore registra in sala di doppiaggio il testo che accompagnerà le immagini.

([Global Voices: Voice over: quello che c’è da sapere sulle voci fuori campo](#))

Prima di addentrarsi nelle meccaniche del sottotitolaggio, potrebbe tornare utile avere prima un quadro generale di quali siano le circostanze che hanno portato alla nascita della TAV e, con essa, del sottotitolaggio e di come il modo di lavorare sia evoluto con il tempo. Le origini della TAV combaciano con l'avvento del cinema sonoro durante gli anni Trenta, quando ancora predominava il cinema muto, dove però si potevano già notare le prime didascalie, i precursori del sottotitolo, costituite da scritte riportate su sfondo opaco nel cambio tra una scena e l'altra che servivano a facilitare la comprensione degli avvenimenti. È stato questo cambiamento in modalità a creare una forte necessità di tradurre i film stranieri, in particolar modo quelli in lingua inglese dato l'incrementato numero e la loro crescente popolarità. A sua volta questo bisogno spinse ad ingegnarsi con strategie innovative di traduzione multimediale sempre più complesse e a creare prodotti e nuovi canali audiovisivi di vario genere.

In Italia il nuovo mezzo cinematografico porta con sé una serie di problemi di traduzione. Solo una piccola parte degli italiani del XX secolo conoscevano l'inglese mentre una buona porzione era analfabeta, anche per questo si è preferito per anni di gran lunga il doppiaggio alla sottotitolazione, che viene quindi relegata come esclusiva dei festival, considerando che il regolamento imponeva che i film potessero essere presentati solo in versione originale sottotitolata. Persino in televisione era raro trovare dei programmi sottotitolati. A partire dal 1986, compaiono i primi sottotitoli, attivabili dallo stesso spettatore.

L'Unione Sovietica, la Francia, la Germania e gli Stati Uniti dominano sul mercato cinematografico della seconda metà degli anni Venti e gli Stati Uniti rilasciano il primo lungometraggio con dialogo sincronizzato. Un evento che ha convinto molti paesi Europei, tra cui l'Italia, a separare i mercati per concentrare gli sforzi nell'accrescere il proprio, approfittando tra l'altro dell'assenza

dell'influenza hollywoodiana. Nonostante si sia iniziato già nel 1932 ad esplorare i meccanismi della TAV, essa diventa una disciplina traduttiva propriamente detta solo a partire dai primi anni Novanta, con l'affermarsi dell'identità linguistico-culturale attraverso i media, che ormai sono parti integranti della vita quotidiana. Non indifferente è stato l'impatto che ha avuto il passaggio da una società analogica ad una sempre più tecnologica, insieme ad un sorprendente aumento nella quantità di testi da tradurre. Ciò ha inciso positivamente sul campo della traduzione audiovisiva, che si è improvvisamente trovata sotto i riflettori, attirando gradualmente interesse e i dovuti apprezzamenti. Inoltre, sono stati creati con gli anni centinaia e centinaia di programmi e canali televisivi sia in Italia che nel resto del mondo in risposta alle esigenze degli spettatori più disparati. Come affermato in precedenza, l'abuso di internet da parte di migliaia di persone che si sta verificando nell'ultimo secolo, ha portato all'industria cinematografica introiti e fama senza precedenti.

2.2 Il dietro le quinte del sottotitolaggio

In questa tesi, ci si focalizzerà principalmente su un aspetto della traduzione audiovisiva: il **sottotitolaggio**. Vale a dire quel processo che prevede l'inserimento di una o due righe di testo nella parte inferiore dello schermo, in rari casi tre, che hanno come punto di riferimento il dialogo originale solitamente di un film o di una serie TV. Spesso ci riferisce al sottotitolaggio

anche con termini quali “**sottotitolazione**”, un suo sinonimo, e “**sottotitolatura**”, che invece indica il complesso dei sottotitoli creati.

I sottotitoli possono essere **intra-** o **interlinguistici**, ovvero tradotti all'interno uno stesso idioma oppure da un'altra lingua. Nel primo caso, si individuano delle sottocategorie in base alla funzione:

- Sottotitoli **destinati a persone non udenti o audilese**, che possono contenere massimo 3 righe a testa e cambiare colore a seconda dell'interlocutore, oltre a fornire tutte quelle informazioni paralinguistiche necessarie per delineare il contesto.
- Sottotitoli per il **karaoke**, un piacevole hobby nel quale ultimamente molti si dilettono.
- Sottotitoli per i **dialetti** che a volte si fa fatica a capire, specialmente quando ci si trova davanti a dialetti molto stretti.
- Sottotitoli per la **trasposizione in tempo reale** di programmi televisivi in live. Un settore impegnativo ma popolare soprattutto negli Stati Uniti e in Gran Bretagna. Solitamente appaiono qualche secondo dopo l'audio per ritardi nella trascrizione, codifica o trasmissione, o presentano degli errori tipografici dovute a parole magari fraintese o al brevissimo tempo a disposizione.

Invece lo scopo dei sottotitoli interlinguistici è principalmente quello di rendere più accessibili i filmati stranieri ad un numero maggiore di persone.

Essere accurati quando si crea un sottotitolo è fondamentale perché lo spettatore in media preferisce seguire le immagini e i dialoghi anziché i sottotitoli, perché farlo infatti, significa trascurare la scena. Prendendo delle decisioni sbagliate, si rischia di ottenere qualcosa di spiacevole e ingombrante da leggere, se non illeggibile, rendendo lo sforzo vano.

Il processo prevede più operazioni con il coinvolgimento di tre specifiche figure professionali: il **traduttore**, il **sottotitolatore** e i **tecnici**. Questi ultimi hanno il compito di assicurarsi che l'audiovisivo sia nelle condizioni migliori per essere lavorato e di imprimere i sottotitoli sulla traccia video. Il compito può essere svolto da una agenzia di sottotitolazione che disponga di un team di esperti che si suddivide il lavoro, di apparecchiature e di software appositi, oppure da un singolo individuo, a patto che abbia familiarità sia con la traduzione che con il processo di sottotitolazione. Ciascun ente di traduzione avrà le proprie tempistiche e direttive specifiche di lavoro, sia per quanto riguarda l'aspetto tecnico che traduttivo.

La prima fase è quella di **Traduzione** e **Adattamento**. Come anticipa il nome, è la parte del processo che maggiormente dipenderà dalle abilità del traduttore e adattatore, il quale dovrà mostrare un'ottima padronanza sia della lingua di partenza sia di quella di arrivo per poter essere in grado di scegliere con cura i termini giusti da utilizzare e così restituire il più fedelmente e efficacemente possibile l'essenza dei dialoghi originali, evitando di generare incomprensioni di alcun genere. Se così non fosse, ci vorrebbero ore e ore straordinarie di ricerche sui termini e sui riferimenti culturali per compensare la lacuna. È indispensabile avere un'eccellente capacità di sintesi, pur mantenendo al contempo il senso delle frasi, e di documentazione, ovvero deve saper destreggiarsi con dizionari e glossari sia cartacei che online e trovare le informazioni necessarie al completamento del lavoro. Sarebbe certamente utile disporre dell'intero prodotto all'occorrenza da poter riguardare tutte le volte necessarie per conoscerne a fondo le dinamiche tra i vari personaggi, gli sviluppi della trama e il pubblico di destinazione, citandone giusto alcuni. In questo modo ci si assicura una resa migliore possibile. Il traduttore deve anche prevedere l'eventuale caso in cui lo spettatore abbia effettivamente familiarità con la lingua di partenza e che possa quindi mettere a paragone i testi originali e i sottotitoli tradotti. Nel caso in cui poi il traduttore conosca a fondo i diversi

generi cinematografici, si avrà sicuramente un grosso vantaggio. L'ortografia, i numeri, le dimensioni e il tipo di font e le durate vanno rispettate secondo gli standard. Il testo deve essere semplice, chiaro e conciso. In aggiunta, il numero di parole spesso risulterà meno di quelle contenute nel dialogo orale. Affinché la lettura di un testo di complessità media sia ottimale, si stimano infatti due o tre parole al secondo.

Cercare di riportare su carta le conversazioni con tutte le loro peculiarità, inclusi intonazioni, ritmo, pause, registri e aspetti paralinguistici è pressoché impossibile. Questo perché a differenza del codice orale, i testi sono caratterizzati da una maggiore rigidità. Non sono stati concepiti con lo scopo di riprodurre contenuti orali e di certo non hanno gli strumenti adatti per farlo. La bravura del traduttore si riconosce anche dalla capacità di conservare lo stile, che subisce l'influenza di una moltitudine di fattori, compresi il periodo in cui si svolge l'opera, lo status sociale e l'età del personaggio, la sua personalità e così via dicendo. Dopotutto ogni personaggio ha un suo unico modo di pensare e di parlare.

Tradurre i cartelli e le note non è un'operazione affatto semplice da svolgere tuttavia sono significativi per alcuni titoli che vogliono fornire allo spettatore ulteriori informazioni essenziali per la piena comprensione della trama o della scena. Il problema si pone nella decisione di dove e quando posizionare il sottotitolo, perché i cartelli possono essere sia statici che dinamici. Se sono fissi e immobili sulla scena, si può collocare una nota vicino alle scritte originali, di solito in alto a sinistra, mentre se si muovono nel corso della scena, bisogna valutare se sia il caso di seguire il movimento della scritta, stando attenti però a riposizionarli di volta in volta correttamente, o di lasciare la semplice nota. Non è insolito vedere personaggi scambiarsi dei messaggi che poi scorrono sullo schermo di un cellulare. Inserire una nota con troppi dettagli può complicare la lettura. Sarebbe meglio anche utilizzare un font simile a quello della scritta. Per

quanto concerne invece le note, quando riportano riferimenti a fatti, a personaggi o a luoghi realmente giapponesi esistenti o esistiti non rilevanti alla storia del filmato, si può optare per non inserire nulla, basterà che sia lo spettatore stesso ad approfondire qualora gli interessasse l'argomento. Di certo però non fa male a nessuno metterci qualche riga informativa anzi può spingere chi guarda a conoscere di più la cultura del Giappone, ma bisogna prestare attenzione che prima di fornirla, si facciano i dovuti controlli, onde evitare di mettere il falso. Se si decide di non tradurli non dovrà essere per il solo motivo di velocizzare così il processo, o si perderà la qualità.

La sottotitolazione richiede un tipo di traduzione audiovisiva subordinata al tempo e allo spazio. Motivo per il quale nella seconda fase, detta di **Modello Spotting**, si sincronizzano i tempi di entrata e uscita dei sottotitoli in modo che siano coerenti con l'audio e le immagini e si calcolano i tempi minimi e massimi di durata. Il *timing*, ovvero il tempo di esposizione, è essenziale. Lo spettatore deve riuscire a distinguere facilmente chi sta parlando e cosa vogliono trasmettere le immagini. Studi dimostrano che se i sottotitoli appaiono nel momento esatto in cui l'interlocutore parla, ciò manderebbe in confusione il cervello e l'occhio dello spettatore, che per un istante non sa dove rivolgere prima l'attenzione, se al sottotitolo o alla scena. La durata non può essere troppo breve altrimenti avviene il *flashing effect*, ovvero la scritta non viene neanche registrata dall'occhio, mentre se rimane troppo a lungo si rischia un *re-reading o duplicate reading*, lo spettatore potrebbe automaticamente rileggerlo. La durata ideale di permanenza sullo schermo dovrebbe essere di minimo un secondo e massimo sei, anche se talvolta si fanno delle eccezioni in base all'esigenza della scena di riferimento. Il sottotitolo deve scomparire insieme al cambio scena, quindi prima che termini l'audio, nel caso in cui l'audio stesso continua nella scena seguente per meno di 20 fotogrammi. Lo spettatore deve avere il tempo sufficiente per leggerli. Più sono complicate le frasi, più tempo si impiega sui sottotitoli e meno ci si gode le scene. Quando il sottotitolo è

formato da un'unica parola, bisogna stare attenti a non scendere sotto e sconfinare oltre il secondo e mezzo onde evitare che si verifichino i fenomeni summenzionati. Esiste un altro fenomeno peculiare che accade quando ci si trova di fronte a due linee di testo. Rispetto ai sottotitoli costituiti da una linea sola, due righe sono ovviamente più lunghe, occupando ben più spazio, e questo fatto spesso porta chi legge ad affrettarsi. Al contrario, davanti ad una sola linea, si tende a prendersela più con calma. Dunque, per avere una sincronizzazione dell'audio il più accurata possibile, è indispensabile che il professionista abbia eccellenti competenze tecniche, incluso saper gestire gli spazi a disposizione. Infatti se lo spazio viene gestito male, si influenzerà la velocità di lettura, che rallenterà. Di norma un sottotitolo dovrebbe contenere due di 35-40 caratteri con spazi e punteggiatura inclusi, e non eccedere assolutamente i due terzi dello schermo in larghezza e il 15% delle immagini in altezza, al centro o ai lati dello schermo. La prima riga sarà sempre più corta della seconda, per ridurre la distanza che l'occhio dello spettatore deve percorrere tra le due. Questo handicap si riflette anche sulla quantità di informazioni che è possibile passare, per questo motivo ogniqualvolta certe informazioni siano già chiaramente fornite dalla scena, non è necessario inserirle anche nel testo, anzi è consigliabile omettere eventuali ridondanze e limitarsi a definire quegli elementi già presenti. I font più usati sono il *Courier*, l'*Arial* o il *Times New Roman*, dato che occupano meno spazio.

Ci sono poi le fasi di **Simulazione**, ovvero i sottotitoli vengono riprodotti ed esaminati insieme all'immagine e all'audio, e di **Correzione** per eventuali errori riscontrati. Quando si sottotitola un filmato, ci sono alcuni accorgimenti da seguire:

- Evitare di mettere **abbreviazioni** quando è possibile mettere la parola per esteso.

- Gli **acronimi** non vanno scritti con i punti tra le lettere e qualora esista un corrispondente nella lingua di arrivo, va usato.
- Di solito si sceglie un font **corsivo** per i testi scritti in una scena, nomi specifici, come quelli di certi mezzi di trasporto, piante, animali e titoli di libri o riviste, per esempio, oppure per parole straniere, eccezione fatta per i nomi di compagnie e marchi.
- Mai usare un **linguaggio non standard** o regionale per indicare che un personaggio sta parlando in dialetto o in un modo particolare, la sua provenienza, il suo contesto sociale oppure se soffre di qualche disturbo del linguaggio.
- Convertire **pesi** e **misure** nel caso in cui non sia chiaro l'esatto equivalente.
- Di norma i **numeri** da uno a dieci, le unità di misura scritti e le valute vanno scritti per esteso se lo spazio lo permette.
- La **punteggiatura** è assente nelle canzoni e nelle poesie. In compenso la prima lettera di ogni riga è maiuscola.
- Si utilizzano i tre **punti di sospensione** per evidenziare frasi incomplete, seguite a ruota da altri tre di collegamento all'inizio del sottotitolo seguente.
- **Nomi** e **soprannomi** non si traducono. A meno che non esista già una corrispondenza nella lingua d'arrivo.
- Quando **non più di due interlocutori** intervengono all'interno dello **stesso sottotitolo**, ogni frase è introdotta da un breve trattino seguito da uno spazio.
- Valutare se un **turpiloquio** vada tradotto o meno, per evitare di infastidire lo spettatore o trovare un equivalente idiomatico nella lingua di arrivo.
- Non è necessario tradurre anche frasi che si percepiscono chiaramente.

- Mai terminare una frase con una virgola, due punti o un punto e virgola, poiché confonderebbe il cervello, che necessiterà di conseguenza di più tempo per elaborare il nuovo sottotitolo.
- Usare le **virgolette** solo per riportare delle citazioni.

Prendendo a cuore questi piccoli accorgimenti si renderà l'esperienza meno frustrante per lo spettatore.

Essendo una tesi che tratta del sottotitolaggio degli *Anime* e, quindi, di sottotitoli in giapponese, sorge però un problema. A differenza dell'inglese, in Italia il giapponese non è una lingua molto scelta dagli studenti e dai professionisti e non è una lingua semplice neanche da apprendere come autodidatta, quindi pochi italiani sanno parlarlo, scriverlo e comprenderlo. La struttura delle frasi è profondamente diversa. I verbi, ad esempio, non cambiano in base al genere o al numero, si trova sempre alla fine e cambiano forma in base al contesto e alla funzione. Spesso in giapponese si possono esprimere lunghi concetti con un paio di kanji, quindi il sottotitolo dovrà essere più corto per adattarsi alla velocità con la quale vengono pronunciati. Ci sono *Anime* pieni di slang e doppi sensi, difficili da cogliere se non si ha abbastanza dimestichezza con la lingua. Allora spesso si ricorre ad una traduzione dall'inglese. Il rischio però è che, nella trasposizione, capita di perdere elementi che erano presenti nel testo di base, finendo per non comprendere appieno alcune situazioni o le motivazioni che spingono un personaggio a dire certe cose in determinati momenti. Ovviamente la traduzione non sarà mai del tutto corretta, ma si può cercare di attenersi all'originale quanto più possibile.

Quando si preparano sottotitoli in più lingue per lo stesso filmato, si parte con uno *spotting* della versione in inglese, sottotitolata e compresa dei tempi di entrata e uscita, possibilmente per mano di un madrelingua anglofono e si

procede a mandarla in un unico file ai traduttori delle varie lingue essere usata come base per l'adattamento. Con la comparsa dei DVD, che mette a disposizione diverse tracce audio e sottotitolate, la richiesta di sottotitoli multilingue ha subito un'impennata, e adottando una strategia simile si risolvono la questione dei tempi troppo stretti e dei costi esorbitanti. In aggiunta, l'utente può così scegliere secondo le proprie preferenze, se vedere la serie o il film in lingua originale sottotitolata in una qualsiasi lingua o se vederli con il doppiaggio nella propria. Suddividersi le diverse mansioni può accorciare considerabilmente i tempi. È tipico nei festival e in occasioni speciali dove i tempi sono particolarmente stretti e si lavora direttamente basandosi sulla traccia sonora, in mancanza dello script dei dialoghi. Solitamente un membro del team si occupa dello *spotting* di un film, un altro lo traspone in testo, un revisore ne ricontrolla la sottotitolazione e infine, c'è chi li proietta in sala e interviene quando necessario, perché gli imprevisti, si sa, fanno parte della vita e uno deve saper affrontarli con calma ed efficienza. Logicamente ci sono specialisti più versatili di altri, in grado di gestire tutto da sé, dallo *spotting*, alla traduzione e revisione e, talvolta, alla proiezione in sala.

Recentemente sono aumentati gli amanti delle voci originali, che preferiscono leggersi i sottotitoli affiancati però dall'interpretazione originale dei loro attori preferiti. Ascoltando infatti i doppiatori giapponesi colgono meglio certi dettagli culturali, stilistici e narrativi, l'ironia e l'uso degli onorifici tipici del Sol Levante, che invece si fatica a rendere attraverso il doppiaggio italiano, dato che si tratta di due culture completamente diverse l'una dall'altra, con tradizioni e stili diversi. Prendere troppo alla lettera la traduzione dal giapponese potrebbe generare frasi in italiano che non avrebbero alcun senso.

Adattare significa commettere errori e può succedere di non riuscire a compiere i giusti passaggi per ottenere una traduzione coerente con ciò che è

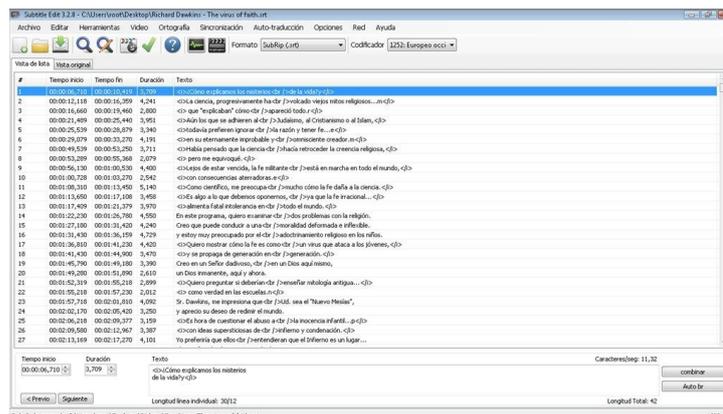
realmente detto in giapponese. Il sottotitolo deve leggersi ed essere comprensibile quanto più possibile senza bisogno di seconde letture o pause.

Il lato tecnico è importante quasi quanto quello traduttivo. Da questo infatti, dipende la qualità della visione del sottotitolo tradotto impresso nel video. Esistono appositi software, con i quali si dovrebbe assolutamente familiarizzare, creati proprio con questo fine. In questo senso, si considera il sottotitolo in due modi. Si avrà un sottotitolo *hard*, quando non è assolutamente possibile rimuoverlo dal filmato. In caso contrario invece si tratterà di un sottotitolo *soft*. Il primo tipo è supportato da qualsiasi applicazione e, con il giusto lettore, si possono anche applicare vari effetti per il testo, come accade con quello dei karaoke, senza interferire in alcun modo con la riproduzione del video. Il sottotitolo diventa parte integrante del video stesso e come tale viene percepito dal lettore che, di conseguenza, si dedicherà unicamente alla riproduzione del filmato. Tuttavia non essendo modificabile, manterrà la risoluzione data dal lettore, perciò potrebbe risultare troppo piccolo su un dispositivo mobile per esempio, ma adattarsi perfettamente a schermo intero se creati per dispositivi con monitor più grandi e moderni.

Gli streaming invece ricorrono ai sottotitoli *soft*, che si trovano generalmente in formato SRT e presentano dei limiti tecnici non indifferenti. Si avranno a disposizione decisamente meno font e colori e gli effetti e le animazioni sono fuori discussione. L'unica opzione è un semplice testo bianco con bordi neri. Il vantaggio sta nella possibilità di aumentare la grandezza dei caratteri in base alle dimensioni di diversi schermi. È però impossibile scendere sotto la grandezza minima scelta, altrimenti si sfornerebbe completamente.

Tra i software più gettonati ci sono:

- **Subtitle Edit**, un programma gratuito molto efficace che supporta più di 170 formati e circa 30 lingue.
- **Manuale Swift o Adept (Softel)**, un famoso software professionale non open source molto intuitivo e sicuro. Infatti, lavorando a livello di server, si può solo copiare il tipo di software, ma non può essere piratato.
- **Subtitle Workshop**, un'ottimo open source gratuito per Windows con un'interfaccia semplice e versatile da usare e diverse operazioni possibili da sfruttare, è ideale per gli streaming. Ti permette di visionare un'anteprima dei sottotitoli integrati al video in tempo reale e di esportarli in quasi tutti i formati principali.
- **Aegisub Advanced Subtitle Editor**, uno degli editor più all'avanguardia, intuitivi e rapidi nella creazione di sottotitoli muniti di video e audio, disponibile per le piattaforme Windows e Mac. Permette di editare le battute e vedere subito a video il risultato e ha un correttore ortografico e di timing integrato.



Quasi tutti i software presentano una schermata iniziale dove aprire e visualizzare il video dai sottotitolare e digitare i sottotitoli, cui font, dimensioni e colore possono essere modificati tramite l'ausilio di appositi strumenti. Ad

ogni sottotitolo è associato un codice temporale che consente di selezionare il fotogramma preciso di entrata e di uscita. Certi software hanno la possibilità di correggerne la sincronizzazione con il video automaticamente. Completata e revisionata la sottotitolatura, viene salvata in formato **SRT** o **SubRip** e impressa su disco oppure trasmessa in diretta.

I professionisti del settore devono attenersi alle attuali norme europee sui diritti d'autore per evitare di incorrere in un richiamo. Il principale motivo per il quale gran parte degli *Anime* fanno così fatica ad approdare in Italia, soprattutto per riguarda il doppiaggio, è il tempo richiesto per acquistarne la licenza. Se non la si possiede di un determinato prodotto, sia questo un *Anime* o qualsiasi altro contenuto audiovisivo, per concessione dell'autore dell'opera, è proibito usufruirne in alcun modo per fini di lucro. Molti siti *warez*, oltre a caricare del contenuto non proprio, aggravano la situazione bombardando il sito di pubblicità per guadagnare qualche somma.

Dunque se nessuna casa italiana avesse acquistato la licenza, per esempio, di *One Piece*, nessuno avrebbe potuto guardare la serie e decisamente meno persone in Italia lo conoscerebbero. Purtroppo gli autori mostrano poco interesse per il mercato italiano e in generale per quello europeo e sono quindi meno propensi a vendere le licenze, dato che, in confronto al mercato giapponese, non frutta abbastanza per nessuna delle parti interessate. Paradossalmente gli autori spesso lasciano proliferare i gruppi *Fansub* perché paiono non causare particolari danni economici. Le uniche ad allettarli un minimo sono le due società noramericane **Funimation**¹⁸ e **Crunchyroll**.

¹⁸ Funimation (precedentemente nota come Funimation Productions) è una società di intrattenimento statunitense. Originariamente fondata nel 1994 da Gen Fukunaga, l'azienda è diventata una filiale della Navarre Corporation in data 11 maggio 2005. Nell'aprile del 2011 Navarre ha venduto Funimation ad un gruppo di investitori, tra cui Gen Fukunaga, a 24 milioni di dollari. Si pensa che Funimation sia stata venduta a un così basso costo (in confronto alla cifra per cui era stata originariamente acquistata, 100 milioni in contanti e 15 milioni in azioni nel 2005) perché la Navarre ha voluto

In seguito ad un accordo sancito assieme riguardo alle norme editoriali per il sottotitolaggio¹⁹, l'Italia permette solo all'emittente televisiva pubblica, come a **Rai**²⁰ di proporre un certo numero di prodotti sottotitolati destinati ad un pubblico non udente o audioleso fintanto che si attiene alle regole fissate.

L'unica eventuale fonte di guadagno dei Fansub potrebbe essere la donazione da parte di fruitori, utenti, che apprezzano lo sforzo e donano qualcosa in cambio. Piccole cifre che potrebbero bastare a ripagare il costo del dominio e del server. Quando si sottotitola una serie ci si preoccupa di lasciare i crediti, laddove presenti anche se scritti in giapponese, e si aggiungono quante più informazioni possibili sull'autore o sull'azienda che ha prodotto l'opera inserendole nella pagina dove si trovano anche i links da scaricare. Una sorta di ringraziamento per l'opera prodotta, sebbene questa non sia stata prevista per il nostro paese.

continuare la distribuzione delle merci in relazione ai prodotti, ma non gestire la pubblicazione.

Funimation commercializza e distribuisce animazione giapponese e altre proprietà di intrattenimento negli Stati Uniti, in Canada e nei mercati internazionali. Si occupa del doppiaggio, pubblica prodotti home video e licenza i prodotti per le televisioni; ha anche un proprio servizio di streaming digitale che in precedenza era un canale televisivo chiamato Funimation Channel.

La società ha sede a Flower Mound, nel Texas. Funimation è una parola macedonia delle parole inglesi fun ("divertimento") e animation ("animazione").

([Wikipedia:Funimation](#))

¹⁹ [Norme e convenzioni essenziali per la composizione dei sottotitoli televisivi per non udenti a cura di Servizio Sottotitoli-RAI](#)

²⁰ Radio Televisione Italiana.

CAPITOLO 3 – I *Fansub*

3.1 Un fenomeno in bilico tra l'illegale e il legale

Tra le animazioni più tradotte del mercato internazionale, gli *Anime* sono in cima alla lista e vengono spesso distribuiti con la doppia traduzione, ossia sia con doppiaggio sia con sottotitolazione. I *Fansub* nascono proprio in un periodo che favorisce quest'industria.

Il termine “*fansub*” deriva dalle parole inglesi “*fan*”, denominazione usata per persone appassionate di qualcosa, e “*subtitle*”, che sta invece per sottotitolo, e si riferisce quindi a gruppi di appassionati che si cimentano volontariamente nella traduzione di opere di fiction, o in questo caso, di *Anime* non licenziati in Italia. Lo scopo è principalmente quello di rendere accessibile un catalogo più ampio e variegato di prodotti stranieri ad un pubblico non madrelingua, per poi rimuoverlo non appena la licenza viene ufficialmente acquistata e l'opera viene adattata nella lingua di arrivo. Si tratta di fan che desiderano semplicemente diffondere e condividere, seppur illegalmente, la propria passione con altri fan senza alcun fine di lucro, difatti solitamente non si trovano pubblicità all'interno dei loro siti. Senza contare che persino gli studenti di traduzione e lingue si divertono nell'impresa e usano gli *Anime* come oggetto di pratica. Purtroppo, nonostante gli intenti e il disappunto, i *fansubber* vedono frequentemente i loro sforzi venire sfruttati dai cosiddetti siti *warez* menzionati in precedenza, che riciclano i loro episodi per ricaricarli sui propri siti, che invece sfruttano le pubblicità per guadagnare.

Trovare i Fansub non è affatto complicato, basta cercare sui motori di ricerca i siti che li raggruppano come **Fansubdb.It** oppure **Socialanime**, **Bmzone** e **Animeclick**. Un altro punto di riferimento era **Italiansubs**, forse più comunemente conosciuto come **Itasa**, rimasto attivo per 13 anni fino al 15 settembre, quando la *community*²¹ è stata legalmente convocata di fronte agli organi di controllo in merito alle [nuove direttive europee](#) sul diritto d'autore per usi illeciti dei sottotitoli. Dal punto di vista culturale, le si deve molto per il grosso contributo nell'impennata di popolarità che hanno avuto le serie tv e l'inglese in un periodo senza il *binge-watching*²² e gli streaming. Valutata la situazione, **Subsfactory**, **Traduttori Anonimi** e altri piccoli siti decidono di seguire una strada simile ed oscurare il loro database, interrompendo ogni attività, per evitare il rischio di sostenere eventuali spese legali. Hanno preferito invece limitarsi a commentare e analizzare i contenuti attraverso i blog d'informazione, perché non giravano sufficienti informazioni relative alle nuove direttive. C'è stato chi però ha voluto proseguire, magari fiduciosi di non star infrangendo alcuna legge, in quanto l'**Articolo 13** si rivolge solo a chi utilizza materiale protetto per fini di lucro. Questa sicurezza però, li rendeva più vulnerabili a potenziali accuse legali.

Fatta questa premessa, sorge naturale la curiosità di come esattamente si siano formati i Fansub. Si suppone che il fenomeno abbia fatto la sua prima entrata in scena nel Giappone degli anni '80, proprio durante il boom²³ della produzione *Anime*, per iniziativa di studenti statunitensi in grado di tradurre in giapponese e di recuperare quei materiali che, a causa di un povero interesse

²¹ Per Community, sul web, si intende un insieme di utenti di internet interessati al medesimo argomento e/o con un approccio comune alla vita, che partecipano a discussioni e si scambiano messaggi.

([ItaliaOnline per aziende](#))

²² binge watching loc. s.le. m. inv. Visione ininterrotta di una grande quantità di episodi appartenenti a una serie televisiva, che è interamente disponibile in rete o in cofanetti di dvd. ([Treccani](#))

²³ Rapido diffondersi di un prodotto, di una moda: il b. delle vacanze all'estero.

([Corriere della Sera, Dizionario di Italiano](#))

commerciale, faticavano a lasciare i confini del Sol Levante. I sottotitoli dei primi *Anime* fansubbati venivano sovrainpressi con delle titolatrici su nastri copiati di VHS artigianali. Adesso invece, vengono aggiunti con software appositi ai filmati in formato digitale. Con il tempo è diventata una pratica comune anche al di fuori delle opere giapponesi. Si è diffusa anche ai telefilm americani, alle telenovelle spagnole, ai video su Youtube, alle *live action*²⁴, alle interviste, alle parole delle canzoni, ai *donghua*²⁵... i fan si dilettono, insomma, a tradurre tutto quello che amano, che sia traducibile compresi i testi scritti, come i *manga*²⁶, le *novel* o i *webtoon*²⁷, una recente novità direttamente dalla Corea del Sud che rinnova il modo tradizionale di leggere i fumetti, portandolo da una visione orizzontale ad una a scorrimento verticale, una scelta comoda e sempre più popolare. Di certo la tendenza si è accentuata e continua ad accentuarsi con la comparsa di programmi in costante miglioramento, che ne facilitano il processo di produzione e di condivisione, e grazie all'allettante prospettiva per gli appassionati di poter accedere gratuitamente ai prodotti multimediali quando e dove vuoi. In poche parole, sono estremamente agevoli.

²⁴ “Il termine *Live Action* equivale ad azione dal vivo, consiste difatti nel realizzare film che si rifanno a serie animate, fumetti o videogiochi, facendone interpretare i personaggi da attori veri.” ([blastingnews - Live Action: moda passeggera o destinata al successo?](#))

²⁵ Un tipo di animazione cinese che sta recentemente riscontrando una crescente popolarità nelle società culturali occidentali. ([Urban Dictionary](#), personale traduzione)

²⁶ *manga* s. giapp. (propr. «vignetta satirica, fumetto»), usato in ital. al masch., invar. – Fumetto giapponese di piccolo formato, diffuso anche in Occidente, che contiene storie di vario genere (fantastico, avventuroso, erotico), caratterizzate da forti contrasti passionali tra i personaggi e da un particolare trattamento del tempo narrativo. ([Treccani](#))

²⁷ Un *webtoon* è un formato di *webcomic* (fumetto che può essere letto su Internet) sviluppato in Corea del Sud e caratterizzato da una singola immagine verticale. Questo li rende ideali per essere consumati sui telefoni mobili (cellulari). Il *webtoon* è diventato popolare grazie a portali come Daum e Naver. A differenza del tradizionale *manhwa* (fumetto sudcoreano), il *webtoon* si distingue per la sua ampiezza tematica e per essere generalmente sviluppato a colori. È comune per i portali di *webtoon* includere creazioni di autori professionisti e anche permettere ai loro utenti di condividere le proprie opere. Nel corso degli anni dalle sue origini, il *webtoon* è diventato un'industria da un miliardo di dollari e molti dei suoi cartoni animati sono stati adattati in film e serie animate. ([DEFINIZIONE.INFO](#))

Specialmente dal punto di vista della rapidità con la quale i contenuti vengono rilasciati, anticipando di gran lunga numerosi siti streaming come Netflix o i canali televisivi stessi, spesso anche a distanza di poche ore dalla trasmissione in patria natia. Un vantaggio considerevole per coloro che divorano le serie tv e i film in tempi davvero brevi. Una grossa fetta degli spettatori infatti li cerca proprio perché i tempi di attesa dell'adattamento e della distribuzione delle loro serie televisive preferite per esempio, sono eccessivamente lunghi rispetto ai fansub. Persino i professionisti del settore, traduttori in particolare, inizialmente scettici e contrari, cominciano a mostrare dell'interesse nei confronti del fenomeno, trattandolo a volte nei propri blog con un approccio costruttivo.

Questa tendenza ha portato sempre più persone senza alcuna formazione professionale o esperienza nella traduzione audiovisiva a sperimentare spesso con i sottotitoli, ignorando le norme grafiche e linguistiche standard dei sottotitoli e affermando di volere delle traduzioni il più autentiche possibile. Si tratta di un sottotitolaggio riccamente descrittivo e interpretativo che non si astiene dal ricorrere a sottotitoli colorati di lunghezze e posizioni atipiche, e soprattutto a *pop-up glosses*, ossia glosse accompagnate da una nota esplicativa che appaiono in piccole finestre o riquadri bianchi sullo schermo nella lingua di arrivo. Si tratta di elementi che permettono ad uno spettatore privo delle necessarie conoscenze culturali che caratterizzano Anime di comprendere appieno gli eventi. È un'alternativa che contrasta nettamente con ciò che era considerato "un male necessario" nel 1980, in quanto il sottotitolo poteva essere inserito solo a condizione di rendersi cognitivamente invisibile. Studiare e capire quanto un sottotitolaggio amatoriale così fuori dagli schemi sia tollerabile è fondamentale.

Per quanto da un lato siano esperimenti che favoriscono una comprensione maggiore del contenuto audiovisivo in tutte le sue sfumature, dall'altro influenzano negativamente la velocità di presentazione di sottotitoli, che vengono percepiti diversamente da quelli a norma in quanto lo sforzo cognitivo

richiesto per elaborarli è superiore. Di conseguenza non sorprende che la quantità di sottotitoli provvisti di glosse non letti o fissati solo brevemente sia piuttosto alta.

Capita frequentemente di sentire nominare le parole “sub” e “dub” all’interno dei fandom degli Anime, così come si assiste altrettanto spesso ad accesi dibattiti riguardo a quale delle due modalità di traduzione sia la migliore. Le ragioni dietro chi sostiene la superiorità del doppiaggio originale giapponese sottotitolato sono molteplici. Un punto sicuramente a favore è il fatto che in questi ultimi anni si sta assistendo ad un rapido incremento di persone che guardano gli Anime poco dopo essere stati trasmessi in Giappone, soprattutto grazie a portali di streaming come Crunchyroll. In genere ci vogliono mesi prima che una serie venga doppiata in italiano e, anzi, non è neanche sempre assicurato che il prodotto venga adattato. La precedenza va appunto a quelli più ricercati. Inoltre, quando ci si abitua ad ascoltare i dialoghi in giapponese, sia il doppiaggio italiano che quello inglese paiono quasi stonare in certi punti, perché magari non riescono a incarnare perfettamente le emozioni dei personaggi allo stesso modo, risultando di conseguenza più piatti o anormali in confronto.

3.2 Differenze di approccio

Di base il Fansub segue un processo simile di sottotitolaggio, tuttavia dalla loro i fansubber hanno qualcosa con la quale la maggior parte dei professionisti non possono competere: una profonda conoscenza del contenuto. Un vantaggio non trascurabile che, per quanto non possa in alcun modo compensare una scarsa competenza nella traduzione, li spinge a restituire a chi usufruisce del prodotto quei tratti che rendono un *Anime* quell’*Anime*, in tutta la sua interezza e autenticità. Si parla di connotazioni del linguaggio, dei rimandi intra e

intertestuali, delle dinamiche e della psicologia dei personaggi, che nei dialoghi ufficialmente adattati è a volte difficile cogliere. Quest'ultimi tendono ad essere più liberi e ad un appiattimento dei personaggi, conseguente all'adozione di quello stile politicamente corretto dettato dalle norme tradizionali dell'adattamento.

Ciò non toglie che ci siano delle gravi lacune da non prendere troppo alla leggera, principalmente lacune di competenze linguistiche, culturali e tecniche, che appesantiscono la lettura dei sottotitoli. Tra errori più frequenti emergono:

- una lunghezza eccessiva dei sottotitoli, eccedendo il numero di caratteri e righe massime.
- una scorretta suddivisione sintattica e semantica delle battute
- tempi di esposizione dei sottotitoli non coerenti
- l'abuso di corsivi, maiuscole e punteggiature
- una ripetizione di battute già reiterate
- l'inserimento di allungamenti vocalici nel sottotitolo

Non è il caso che vale per tutti i Fansub. In realtà molti ci tengono davvero tanto alla qualità. Queste sviste ricorrono soprattutto nei siti *warez*, dove si radunano i contenuti di vari fansubber.

I traduttori lavorano, quando possibile, sul file originale o più comunemente chiamato "*RAW*" e non tradotto, talvolta estrapolato da un DVD, un VHS o da una sorgente TV. Anche e soprattutto in questo caso si parte dai testi degli *Anime* subbati in inglese come ponte tra la lingua originale e quella di arrivo. Il fansubber ritraduce quindi in italiano una traduzione inglese svolta da gruppi americani o inglesi e lo ritraduce in italiano. Non è esattamente ideale lavorare su un prodotto già modificato senza sapere cosa viene detto in originale, ma è

ciò che avviene e a volte neanche tanto bene. Capitate di avere tra le mani più versioni, può essere utile compararle, soprattutto in quei casi nei quali sorge il dubbio sulla correttezza di un passaggio in inglese. Trovare un'ottima traduzione in inglese è un'impresa, soprattutto se non si conoscono i gruppi. Solitamente, un buon metodo è quello di controllare le recensioni date a precedenti progetti che hanno rilasciato. Esistono però dei gruppi in Italia, seppur pochi, che dispongono di un madrelingua giapponese in grado di fare una traduzione diretta dal testo originale.

Prima di rimbocarsi le mani, è essenziale che si tenga conto anche di due fattori. Innanzitutto, trattandosi spesso e volentieri di una serie animata giapponese, c'è la possibilità che ci si trovi davanti addirittura a 25-26 episodi per stagione. In secondo luogo, non tutti gli appassionati di anime giapponesi guarderanno ogni singolo titolo in uscita, dunque bisogna valutare con cura. Capito questo, si può anche procedere con la traduzione. Saper usare correttamente i giusti dizionari e traduttori automatici ausiliari può fare la differenza durante il processo e tra i più consigliati da usare quando si combatte con l'inglese o il giapponese sono:

- WordReference
- Jisho
- Merriam-Webster
- Cambridge Dictionary
- Reverso Context
- DeepL

Da non dimenticare anche i dizionari dei sinonimi per evitare la ripetitività costante degli stessi termini ed espressioni. Se ne trovano una marea online e sono di particolare aiuto quando la frase non suona oppure per quelle volte che non ci viene in mente una parola.

Riferimenti culturali o espressioni sconosciute vanno ricercate. Internet è un ottimo posto dove andare a trovare le informazioni. La difficoltà sta nel saper sfruttarlo. Si sa bene come i motori di ricerca non mostrano sempre i risultati sperati, ma sono influenzati dalle preferenze salvate in precedenza. Terminata la traduzione, è meglio lasciarla riposare un po' prima di ritornarci sopra per correggere eventuali errori ed è qui che si accendono dibattiti e confronti tra i fansubber. Sui forum o in privato si ragiona sulla qualità complessiva e quindi sulle forme verbali, per citarne qualcuna, oppure sul lessico o sulla lunghezza dei sottotitoli. Il tempo richiesto non è fisso ma è influenzato da numerose variabili, quali possono essere la difficoltà linguistico-tecnica dell'opera e l'esperienza del traduttore. Più ha dimestichezza con la lingua di partenza e con quella d'arrivo e con gli aspetti della traduzione, prima concluderà.



Quando andiamo a parlare di fonts e colori può sembrare di star discutendo solamente, o quasi, di gusti personali. In realtà ci sono questione tecniche molto importanti da non sottovalutare. I fonts disponibili sono innumerevoli e la stragrande maggioranza sono completamente gratuiti e scaricabili da siti. alcuni sono già inclusi all'interno dello stesso sistema operativo mentre altri si pagano o sono inclusi in pacchetti software a pagamento. La scelta del font si basa principalmente su tre fattori. Il primo riguarda personaggi, valutandoli insieme al contesto della scena. Di solito si va per font più spessi, con lettere alte che occupino uno spazio pari all'altezza. Poi si sceglie il font per i cartelli all'interno delle scene. C'è chi non li inserisce affatto oppure chi preferisce lasciare una nota in alto a sinistra dello schermo, dato che permettono una comprensione migliore di ciò che sta avvenendo nella scena. Tuttavia è consigliato utilizzare dei fonts che assomiglino quanto possibile a quello utilizzato nel video. Ricordando che si sta lavorando su una serie o un film d'animazione giapponese, non c'è da sorprendersi se improvvisamente spuntano strani simboli. Il giapponese infatti, ha uno stile di scrittura completamente diversi da quello italiano. Si ha a che fare con una lingua costituita di caratteri, simboli che somigliano quasi disegni e spesso li si ritrova nei video scritti a pennello. Fortunatamente esistono dei font che fanno proprio al caso ma vanno cercati e bisogna controllare che, una volta inseriti, siano leggibili. Non ci sono particolari indicazioni per l'ultimo font, che interessa il karaoke, se non quello di fare attenzione a non sceglierne di troppo piccoli e che siano facili da leggere, perché saranno facilmente vittime degli effetti applicati per scandire le sillabe della canzone.

L'adozione dei colori è soggettiva ma può rivelarsi tecnicamente utile per i cartelli e il karaoke. In certe occasioni, capita anche che si sentano dei personaggi parlare senza effettivamente vederli in scena e che i doppiatori giapponesi abbiano delle voci simili oppure che non si abbia il tempo sufficiente per inquadrarli quando pronunciano la frase. Aggiungere un colore al font

permetterebbe di distinguere più facilmente l'identità dell'interlocutore. Lo spettatore si abituerà ad associare quello specifico colore ad un determinato personaggio, sicuramente non si avrà un risultato immediato all'inizio ma continuando con gli episodi, il cervello coglierà lo schema e si eviterà confusione.

Passando ad un altro lato tecnico importante, ci si imbatte sul formato del video. Nelle migliori circostanze, la scelta andrebbe sui 1280x720 o sui 1920x1080. Il 2K e il 4K sono troppo pesanti e, di conseguenza, richiederebbero più tempo per elaborarli e un computer più potente. Il peso non è da trascurare. Se si vuole permettere all'utente di scaricare l'episodio per vederselo offline, il file può anche essere più grande ma nel caso in cui si scelga l'opzione in streaming, il file deve essere più leggero e tener conto delle capacità delle linee internet a disposizione. Il video viene postato online sul sito dedicato. I domini sui quali vengono caricati costano perché i domini adatti a questo scopo necessitano di una banda sicura e costante, di traffico illimitato e di servizi specifici che facilitino la visione per tutti gli utenti.

I passaggi richiesti prima, durante e dopo il processo di sottotitolazione possono essere facilitati dalla scelta di un buon software e un buon computer, perché più sono performanti meno tempo ci si impiegherà nella gestione e nell'encoding del filmato. I film e le serie necessitano di uno sforzo enorme da parte degli strumenti e non averli, renderà il lavoro infinitamente più arduo, stressante e lungo. L'encoding specialmente è particolarmente drenante e potrebbe mettere sia il computer che il software a dura prova. È chiaro che non tutti si possono permettere un ottimo computer che sappia stare al passo con la nuova tecnologia, dato che un pc del genere potrebbe andare a parare sui mille euro minimo, senza menzionare tra l'altro di quanto possa costarne uno fisso, che sarebbe, a dirla tutta, la scelta migliore. Tuttavia è anche vero che ci si trova in un'era, dove computer, tablet e cellulari sono all'ordine del giorno, quindi è probabile che in casa ce ne sia già uno con le caratteristiche necessarie,

soprattutto nel caso dei patiti di videogiochi che usano piattaforme come **Steam** or **EpicGames**. La potenza e la qualità grafica e meccanica dei videogiochi stanno arrivando a livelli inconcepibili dopotutto. Basta quindi una buona scheda video abbastanza recente, un disco SSD e un po' di memoria RAM. C'è però un problema, se il computer a disposizione è uno portatile. Si surriscalda facilmente e non è in grado di sopportare ore e ore di elaborazioni, rischiando a lungo andare anche di rovinarsi velocemente insieme alla batteria. Da pensarci per bene, insomma, e assicurarsi di spendere con le dovute cautele.

Purtroppo si è costretti ad installare un software che includa quasi tutti i codec audio e video disponibili in circolazione visto che Microsoft non li ha mai inclusi nell'installazione del suo sistema operativo. Piccoli software che permettono al computer di interpretare i segnali audio e video per poterli riprodurre. Alla fine, ce ne sono tanti ma solo una parte è davvero utile per la sottotitolazione. Basta evitare di scaricare software inaffidabili e dalle interfacce troppo complicate e confuse che possano contenere qualche sorta di virus e di tenere sempre aggiornato quello installato, alcuni avviano l'aggiornamento in automatico. A cosa serve, però, un software del genere? Gran parte dei file originali sottotitolati in inglese, se non praticamente tutti, sono in formato MKV per poter estrarne il video, l'audio e i sottotitoli tranquillamente per un secondo momento. Ovviamente la scelta del software cambia da fansubber a fansubber, ognuno ne ha uno con il quale lavora meglio.

3.3 Doppiaggio e fandub: una situazione non così diversa

Si può definire il Fandub come il doppiaggio italiano fai-da-te svolto da appassionati che usano Internet per editare e doppiare clip video stranieri ripresi

da del contenuto originale che non sia stato ancora rilasciato nella lingua d'arrivo per poi condividerli su siti streaming. Scaricano il contenuto, ne modificano o eliminano le tracce sonore originali attraverso un'apposita applicazione per l'editing di suoni digitali per poi inserire le nuove tracce doppiate che registrano probabilmente a casa con un microfono. Chiamati anche *fundubs* oppure *gag dubs* quando sono parodici e sono particolarmente umoristici e sarcastici. Molti postano i risultati dei loro esperimenti su piattaforme come Youtube. Così, alcuni hanno addirittura ricevuto offerte di lavoro.

Ultimamente il settore del doppiaggio sta affrontando un periodo di crisi, che ha spinto grandi studi di doppiaggio a rifiutare molte produzioni economiche a favore di voci migliori pescate dal Web che hanno dimostrato un talento da vendere ma magari non hanno avuto l'opportunità di emergere. Fare del Fandub è sicuramente un ottimo metodo di allenamento, anche se non lo si può di certo paragonare ad una vera e propria esperienza in sala sotto la guida di uno staff professionale ma è pur sempre un buon punto di partenza.

Con il tempo si sono formate delle squadre di ragazzi che, attraverso siti dedicati, forum o altri strumenti, realizzano doppiaggi di film, episodi di serie-tv o *anime* inediti in Italia. Alcuni riescono ad organizzarsi come dei veri e propri professionisti dividendosi i ruoli a dovere. I *dubber*, non disponendo di uno studio di registrazione, si arrangiano con un microfono per computer e vari programmi di editing audio e video. I *mixatori* invece, ovvero le persone che si occupano del mixaggio audio, sono spesso anche creatori della colonna internazionale, composta dalle musiche e dai rumori di fondo. Gli adattatori o dialoghetti qualsiasi, sono incaricate alla stesura del copione e devono adattare le battute alla lunghezza delle varie scene soprattutto facendo attenzione al labiale. Potrebbero esserci anche i *singer*, che lavorano sui testi delle canzoni, magari delle sigle del proprio *Fandub*.

Certo, svolgendo questa attività, bisogna spesso fare i conti con il *copyright*, ovvero la violazione dei diritti d'autore, ma questi ultimi non si intendono violati se non recano danno economico e d'immagine ai legittimi proprietari del prodotto. E comunque è sempre buona cosa specificare che il lavoro ha origini amatoriali ed è solo frutto di passione.

CONCLUSIONE

Guardare *Anime* e leggere *Manga*, ma non solo, non è solo un piacevole passatempo solo per i bambini o gli adolescenti. È un passatempo che unisce persone di tutto il mondo e che talvolta può avere un significativo impatto nella nostra vita. Poterne conoscerne e goderne così poco in Italia è davvero un peccato, per questo la situazione che intercorre tra i Fansub e i sottotitolatori e adattatori professionisti è alquanto complicata. Se si trattasse semplicemente di decidere basandosi sull'illegalità dell'attività, non ci sarebbe alcun dubbio su l'avrebbe vinta. Qui si tratta però della possibilità di poter soddisfare un bisogno quando le circostanze non permettono di farlo. Magari non sarà un bisogno primario impellente, ma perché negare a qualcuno qualcosa che lo fa star bene? Ovviamente si parla di quei Fansub che s'impegnano volontariamente, acquistando personalmente il prodotto in lingua originale e dedicando parte del loro tempo a sottotitolarlo per il puro motivo di condividere una passione comune o anche solo di far un po' di pratica senza fini di lucro, non di quelli che approfittano di questo bisogno per arricchirsi con le pubblicità. Il punto dovrebbe essere quello di mantenere sempre e comunque un atteggiamento di riguardo sia verso l'autore dell'opera sia verso chi lavora ufficialmente nel settore. Inoltre è sbagliato presentare un prodotto mal eseguito, non ricontrollato e pubblicato solo per essere i primi a fornirlo. Andrebbe a danno non solo di chi

guarda ma sarebbe anche un affronto all'autore stesso, che ha versato sangue e sudore in quell'opera. Questo vale anche per altre serie straniere e per il Fandub.

Ciò detto, l'entità della community che continua a formarsi intorno ai fansubber è impressionante e dimostra quanto velocemente l'industria degli Anime stia accumulando popolarità. Così come accade nel settore dell'Audiovisivo che sta conquistando un ruolo sempre più importante e che accoglie ogni giorno sempre più persone interessate al mestiere. In Italia sta dando impiego a migliaia di persone per diversi ruoli e non solo come sottotitolatore o doppiatore. Di ruoli ne esistono a volontà e in diversi campi! Alcuni forse meno conosciuti di altri.

Il lavoro del traduttore audiovisivo può essere davvero impegnativo perchè non è semplice soddisfare le condizioni di lavoro e tradurre lingue con culture completamente diverse dalla propria, specialmente con una lingua totalmente opposta come il giapponese. La traduzione non è di certo una scienza esatta e richiede una buona dose di creatività e di capacità di sintesi e di coerenza. Eppure riuscire nell'impresa sa essere appagante.

ENGLISH SECTION

INTRODUCTION

For years, I have been in close contact with and watched the Anime and Manga industry grow, ever since I was a little girl. Through this deep passion I have forged many friendships and discovered sides of myself that I did not know yet about. Certainly they have been and are also a refuge for many, from the stress and chaos of everyday life or a lifeline for their personal troubles. Because, although there is still a good amount of people believing Anime to be simple "cartoons for children", that is really not the case at all. There are thousands of fans from all over the world among children and adults, even some elderly people, who love or just appreciate them. Misunderstandings and prejudice usually arise from facing the unknown. It is exactly in part to help filling this gap of knowledge and to give this hobby of mine so dear to me more credit that I decided to analyze a widespread phenomenon of which it is hardly heard or discussed, especially in schools: the Fansub.

This thesis will be structured into three parts. The first chapter tells of the success and impact that the Anime had and has on today's society, while tracking back the origins and milestones that lead them to be so well known. Some of the greatest representative of the Japanese animation will also be mentioned, as well as the paper counterpart, the Manga, and the correlation with the Western animation. The second chapter deals with the

audiovisual translation history and techniques, more specifically in regards of subtitling, the general guidelines and rules to keep in mind before, during and after the process in order to obtain good, if not excellent, subtitles, the most common mistakes and difficulties when transposing from Japanese into Italian. Eventually, the third chapter will focus on the Fansub phenomenon taking place in Italy in particular, plus a comparison between the authentic Fansub as opposed to warez sites.

CHAPTER 1 – The Anime

Nowadays, it is really easy to watch your favorite tv series. All you need is a computer, a cell phone or a tablet, a stable internet connection and a bit of technological knowledge. In fact, streaming websites such as Netflix, Amazon Prime or Crunchyroll and, albeit illegally, clandestine websites, offer a huge selection of audiovisual content. Crunchyroll in particular is a database of Anime that also offers subscribers the opportunity to participate in exclusive events.

"Streaming" an English term adapted to Italian to indicate the transmission of a data stream via Internet. The most common form is undoubtedly "live streaming", a method recently adopted by a lot of content creators working in the entertainment world. The main difference that discerns this kind of live streaming from the classic television and radio services is the more or less closeness of the streamer to the viewer or follower. On the other hand, there is the so called "streaming on demand", which requires the purchase of monthly or annual subscriptions in order to conveniently access the catalog whenever and wherever you want. Youtube itself has a paid plan in addition to the free one and has an endless list of audiovisual content of all kinds.

The increasing globalization only encourages the moving of audiovisual film products worldwide. The advancing technology and the efforts put in the field of professional audiovisual translation has recently led many people to value and support subtitling and audio description work in a more concrete way, especially following the sharp increase in viewers with sensory disabilities. Along with it, the techniques employed improved and speeded up. A clear

example regards the dubbing and subtitling fields, whose contribution has been, is and will definitely continue to be essential. Undoubtedly, the Anime's fame largely depends on the quality of the work of translators and dubbers.

There are Anime dedicated to the youngest as well as there are Anime for adults'eyes only. Thousands of people of various ethnicities, gender, age and religion love Anime, Italian people included, even if only a fraction of the titles on the market are translated and adapted, at least officially. In fact, it is precisely to kill the time of waiting for the license to be purchased and for the Italian adaptation, that Fansubs and Fandubs have been created, which for years have been providing the public with content that should usually be visible only in Japan. This is an international phenomenon that diverts almost totally from the standard norms of traditional subtitles. The question then comes naturally. Why are amateur products preferred to professional ones? Certainly a reason lays with how unbelievably fast products are released, sometimes even within a few hours after having being broadcasted in Japan, instead of waiting months or years. With such speed, the available catalog has expanded considerably and offers content of any genre. In addition, the fact that the fansubber and fandubbers have, in a sense, a wider range of action when working, weighs heavily on the shoulders of the professionals, who, in order to avoid violating copyright and standard norms, can only abide by the deadlines and directives set by the television services. And yet Italy can proudly claim to have some of the best dubbers and subtitlers of all. The most popular Anime are usually selected. Legal streaming services come to the rescue and act as a bridge between these two contrasting perspectives, as they are almost as convenient as Fansubs are while keeping the quality of professional subtitles. Clearly the amount of content offered is way less than what one will find on Fansub websites, but it's a promising start. Several debates about the use of these amateur practices are taking place, especially in academic schools where there is a need to study the phenomenon more closely and to find an effective solution

as soon as possible. First however one must familiarize oneself with the basics. After all, trying to grasp its essence and influence without giving it a context would not make any sense. Right now we found ourselves in a era that fuels their creativity thanks to a media ecosystem that fosters them. Fandoms are growing at an impressive rate.

The anime industry is one of Japan's major revenue sources, with a big budget available to take care of every aspect of the production process. First and foremost, **Akihabara**, the city of electronics and a paradise for **Otakus**, hosts its core. The dedicated fairs that are held every year all over the world, where you can even see people having fun by impersonating their favorite characters, are not to be missed.

The term was coined around the 20th century and is a medium strongly influenced by technological and cultural changes. Born from the word "animation", it refers to Japanese cartoons. The main target of the first Animes was of course the Japanese audience and there were therefore plenty of cultural references typical of the country. Costant references to the Japanese social problems, traditions and folklore. By watching Animes you get to know and appreciate their culture.

The Anime industry has not always been so popular. The first animated film dates back to 1896, one year after the appearance of the first Japanese movie theatre, but the first cartoon to be ever actually recognized and screened in Japan dates back to 1917 by the title of "Imokawa Muzuko Genkanban no Maki".

Until 1920, Japanese animations were exclusively silent movies. During the Shōwa era and the rise of Emperor Hirohito, imperialist and ultranationalist tendencies began spread, with great cultural restrictions taking place in order to prevent any subversive ideas. The industry found a ray of hope of recovery only

when Japan left the League of Nations and then isolated itself from the Western countries.

In 1933 the first animated movie with synchronized dialogues on optical tracks was finally shown. The producer, Masaoka Kenzo, a great exponent of the Japanese animation, marked a new way of making animation. The costs, however, were too high. Part of the success was due to the dubbing of famous actors.

In the face of the pressing competition represented by Walt Disney, of the economic problems and of the few actual movie theatres, the sector struggles to emerge. The little support came in the form of a fund lent by the Ministry of Education for the production of silent educational cartoons only. It wasn't until the political decline in Asia that the market found hope in a new sponsor, the Ministry of the Navy. Most of the works are of a propaganda nature and revealed to be quite successful, especially those depicting the prototype of the "perfect Japanese".

"Momotaro" is a clear example, which tells of the adventures of a young boy on the Demon Island accompanied by a dog, a monkey and a pheasant. A blatant anti-Western propaganda where Momotaro, defeating the white demons, stands as a savior. The navy commissioned another similar film that, however, required an enormous effort due to the reduction of the staff, who even found themselves reusing the same sheets several times. The project, which cost 400 Million yen, lasted 14 months and placed emphasis on liberation from the West, despite the fact that at that very moment the Americans were destroying their islands, and on the economic recovery thanks to the emperor.

Around the 30s, Disney's films were banned, as a result of the strained relationship between Japan and the United States, and, by 1945, over 400 animated movies were made. In that same year, Japan surrendered to the

Western Allied Forces, effectively losing its independence. What followed was the abolition of the military censorship and the implementation of new codes for the press and for cinemas, theaters, and other similar media, prohibiting values such as revenge, militarism, suicide, and feudal loyalty, in favor of more peaceful and reconciling scenes. Many animators lost their interest and passion and opted for the retirement from the industry while others decided to continue by throwing themselves into several independent audiovisual film products.

In 1956, the animation industry returned on the field with Toei, one of Japan's largest animation studios, boasting plenty of records. The president of Toei was eager to surpass Disney's works in terms of production. He was able to achieve smooth animations, basing the proportions and movements of the characters on real models, but the insane amount of drawings under very tight deadlines, unpaid overtime hours and exorbitant costs took their toll on the operators. The situation degenerated, however, when the president decided to attempt to produce an 80-minute episode per year to keep up with the market and costs, causing a need for internal unions that could supervise working conditions. The management's response was adamant and instead threatened to hire new employees.

Similarly, the talented artist Tezuka Osamu, absolutely certain of being able to handle more tasks without losing quality, caused big troubles for both the production and his collaborators. In 1961, he set up his own production company, Mushi, which welcomed some of Toei's staff, who hoped in vain for better working conditions. Despite the positive feedback, Tezuka persisted in working non-stop on his new series "Atom" by himself, falling then into the same loop trap. Eventually, fearing that his masterpiece could sooner or later fail, he sold the rights to Fuji Television for a rather meager sum compared to the money that had been spent on production. Later the series was bought by an American network and renamed "Astro Boy", which gathered many fans

especially among children. Eventually Tezuka completed the original outline idea and as a result only repetitive and senseless battles were left to fill the void.

The 70s witnessed the rise of the so-called “Mecha Generation”, groups of fans of gigantic powerful robot capable of defying the physical laws of nature. This genre has along the years inspired many others. Furthermore more mature themes started to be adopted.

Around the 80s, glorious moments for some films, Hayao Miyazaki’s in particular, alternated with unfortunate downfalls, such as the one involving “Akira”, an exceptional animated movie that however met harsh criticism at its debut.

Between 1995 and 1996 "Evangelion", work of Hideaki Anno, made its appearance, unconsciously influencing the following years, later recalled as "Post-Evangelion" years, characterized by more complex plots, freedom of expression on themes and direction. After the initial censorship and elimination due to themes considered too grave for an Italian audience, Anime returned to be broadcast on TVs, when it comes to Shoujo and Shonen Animes at least, with some scenes still censored.

CHAPTER 2 – Subtitling

In audiovisual translation, it is possible to identify three main branches: *subtitling*, *dubbing* and *voice-over*. The "**audiovisual text**" includes all the texts stamped on products broadcast on TVs, shown at the movie theatres or viewed on DVDs. It is a text surrounded by images and acoustic signs, such as dialogues, soundtracks and much more. Translating and adapting may seem simple on the surface. After all, one might think that it is just a matter of moving from one language to another. In reality, the translator has to keep an eye on multiple factors, especially cultural and extralinguistic ones.

Before delving into the mechanics of subtitling, it might be useful to first have a general idea of how the audiovisual translation and, with it, the subtitling process were born and how they developed over the years. Everything started during the 30s, when sounds were gradually added to the silent movies, where the first captions, the precursors of the subtitles, could already be seen. Their purpose was to facilitate the understanding of the events taking place in the scenes through words written on an opaque background in the change between one scene and another. It was this change in mode that fueled a strong need to translate foreign films, especially English ones, given their number and

popularity. In turn, this pushed to find more increasingly complex multimedia translation strategies and to create new audiovisual products and channels.

However, most of the Italian population of the 20th century was illiterate, which is why dubbing was preferred to subtitling for years, which was thus relegated to festivals, considering that movies could only be presented in their original form with subtitles on. Even on television, it was rare to find programs with them integrated. The first selectable subtitles appeared in 1986.

The released of the first long film with synchronized dialogue in the United States convinced many European countries, including Italy, to separate their markets in order to concentrate their efforts on growing their own. Although people began to explore the mechanisms of the audiovisual translation early on in 1932, it became a proper translation discipline just during the 90s, with the emergence of linguistic-cultural identities through the use of media, which are now part of our daily life. The transition from an analogue society to an increasingly technological one and the sheer amount of texts to be translated have had a significant impact on the sector, which gradually began to attract interest whilst hundreds and hundreds of television programs and channels were also created in response to the needs of diverse viewers.

In this discipline, subtitling is a process consisting of inserting one or two lines of text at the bottom of the screen, in rare cases three, which the original dialogue, usually of a film or TV series, as reference material. Subtitles can be intra- or interlinguistic, i.e. translated within the same language or from another language. The first case, in particular, is intended for deaf or hearing-impaired people, the karaoke, the translation of dialects, or for real-time transposition of live television programs. Being accurate when creating subtitles is essential because the average viewer prefers to follow the images and dialogues instead of reading the subtitles, because to do so means to overlook the scene. By making the wrong choices, one risks producing something unpleasant to read, if not unreadable, making the effort in vain.

The process is split in several operations that involves three specific professional figures: the **translator**, the **subtitler** and the **technicians**. The latter have to make sure that the audiovisual video is in the best conditions to be processed and that the subtitled are correctly imprinted on the video track. The whole work can be carried out by a subtitling agency that has a team of experts, suitable equipment and special softwares, at their disposal or by an individual, as long as they are familiar with both the translation and subtitling process. Each translation company will have its own specific deadlines and work guidelines, both in terms of technical and translation aspects.

The first phase is **Translation** and **Adaptation**. This phase strongly depends on the skills of the translator and adapter, who must be highly proficient in both the source and target languages in order to be able to carefully choose the right terms to use and thus restore the essence of the original dialogues as faithfully and effectively as possible, avoiding misunderstandings of any kind. It is essential to have excellent summarizing skills, while being able to maintain the meaning of the sentences, and researching skills, thus be able to juggle with dictionaries and glossaries and find the necessary information to fulfill eventual gaps in knowledge. It would certainly be useful to have the entire product available at hand to be able to go over it as many times as necessary to fully comprehend the dynamics between the various characters, the plot developments and the target audience. The translator must also predict the eventuality in which the viewer could actually be familiar with the source language and would therefore compare the original texts with the translated subtitles. Spelling, numbers, font size and type, and durations should be adhered to according to standards. The text should be simple, clear and concise. In addition, the number of words will often be less than those present in the oral dialogue.

Trying to transfer conversations on paper with all their peculiar traits, including intonation, rhythm, pauses, registers and paralinguistic aspects is

almost impossible because texts are less flexible and certainly do not have the right tools to do so. A translator's skill can also be seen in his ability to preserve the style, which is influenced by a multitude of factors, including the period in which the film takes place, the social status and age of the character, his personality and so on.

Translating signs and notes is not a simple task at all, but they could be significant for some titles that want to provide the viewer with additional information, essential for a full understanding of the plot or scene. The problem lies in deciding where and when to place the subtitle, because signs can be static or dynamic. If the original writing is fixed on the scene, a note can be placed nearby, usually in the upper left corner, while if it moves during the course of the scene, it one must consider whether it is appropriate to go along with the movement, by carefully repositioning the translation every single time, or to leave a simple note. When the notes contain references to facts, characters or places that really exist or existed in Japan and are not relevant to the plot, one can choose not to insert anything.

Subtitling requires a type of audiovisual translation subordinated to time and space. In fact, in the second phase, known as **Spotting**, the input and output times are synchronized, so that they match the audio and images, and the minimum and maximum duration times are calculated. The viewer should be able to easily distinguish who is speaking and what the images are trying to convey. Studies show that if subtitles appear at the exact moment when the speaker is talking, this would confuse their brain and eye. The duration cannot be too short otherwise the flashing effect occurs, in which the writing is not even registered by the eye, but the subtitles cannot either stay too long on the screen or they would be re-read. The ideal length of stay should be minimum one second and maximum six and they should disappear together with the scene change, before the audio ends, when the audio itself continues in the following scene in less than 20 frames. When a subtitle is made up of one word, it should

not go under or exceed a second and a half for the same reasons abovementioned. If text is split into two lines, of 35-40 characters at most, the first will always be shorter than the second, in order to reduce the distance the viewer's eye must cover between the two. In general, whenever certain information is clearly provided by the scene, it is not necessary to include it in the text as well. On the contrary, it is advisable to omit any redundancy and limit oneself to defining those elements already present. The most commonly used fonts are Courier, Arial or Times New Roman, since they take up less space.

Then there is the **Simulation** phase, in which the subtitles are played back and examined along with the images and the audio, and the **Revision** one, for any eventual mistakes. Common mistakes can include an incorrect use of abbreviations and acronyms or language, punctuation and units of measurement mistakes, for example. Small adjustments that will make the experience less frustrating for the viewer.

Since this thesis focuses on Anime subtitling, and therefore Japanese subtitles, a problem arises. In Italy, Japanese is not exactly the first choice for students and professionals, nor it is a language that is easy to learn. Additionally, Anime contain tons of slang words and double meanings, which are difficult to grasp if you are not familiar with them. Thus, an English translation is often used as a starting point, risking however to lose key elements that could have been in the original script. When subtitles are adapted into several languages for the same film, possibly a native English speaker spots the version in English, makes the subtitles including the related entry and exit times and then send the file to the translators of the various languages to be used as a basis for their adaptation. This is a good way to ensure that the work is done quickly and efficiently. Typically, someone will do the spotting of a film, another will transpose it, a proofreader will double-check the subtitling, and finally, there is someone who will screen the films and intervene when necessary.

Recently, there has been an increase in the number of people who prefer to read the subtitles with the original dubbing in the background, since it is easier to better grasp certain typical cultural, stylistic and narrative details, the irony and the use of honorifics, which are usually hard to express through the Italian dubbing, since they are two completely different cultures. Taking the Japanese translation too literally could generate sentences in Italian that would not make any sense.

The technical side is just as important. The quality of the translated subtitles imprinted on the video greatly depend on it. There are special software programs with which the adapter should familiarize themselves with. In this sense, there are two types of subtitles: hard subtitles, when it is absolutely impossible to remove them from the video as they become part of it and can be supported by any application, and soft subtitles, usually used for streaming and with more technical limitations. Almost all softwares start by launching a window where one can open and view the video and type the subtitles in, each corresponding to a time code. Once the work is completed and reviewed, it is saved in a SRT or SubRip format and impressed on a disk or live broadcast.

The experts in the sector must comply with the current European copyright regulations to avoid incurring in a warning. The main reason why many animes have such a hard time being adapted in Italy is the time required to purchase a license. Without it, it is impossible to act on it. Many warez websites, in addition to uploading content that does not belong to them, exacerbate their situation by spamming the websites with advertisements, earning this way some money. Unfortunately, the authors are not particularly interested in the Italian market and in the European one in general, so they are less inclined to sell their licenses. Ironically, authors often let Fansub groups flourish as long as they don't cause any particular economic trouble. The only ones that seem to tempt them are the two North American companies Funimation and Crunchyroll.

CAPITOLO 3 – The Fansub

Among the most translated animated cartoons within the international market, Anime stand at the top of the list and are often offered with a double translation. Fansubs were born in a era that fosters this industry.

The term "fansub" comes from the words "fan" and "subtitle" and refers to groups of fans who voluntarily translate works of fiction, or in this case, Anime not licensed in Italy. The purpose is mainly to make a wider spectre of catalog of foreign products accessible to a non-native audience, and then remove it as soon as the license is purchased and the work is adapted into the target language. Fans who simply want to spread and share, although illegally, their passion with other fans without any profit in mind, in fact there are no advertisements on their websites. Not to mention that translation and language students also enjoy sperimenting and practicing with them. Unfortunately, despite their intentions, fansubbers frequently witness their efforts being exploited by the so-called warez sites, which upload their episodes to their own websites spammed with advertisements.

Finding Fansubs is not that difficult, you just look for websites that collect them all, as in Fansubdb.It for instance. Italiansubs was a solid point of reference, which remained active for 13 years until the community was legally summoned in front of the supervisory bodies regarding the new European directives on copyright for illegal uses of subtitles. Faced with such a situation, other similar websites decided to obscure their database, interrupting all activity, to avoid the risk of incurring in any legal expenses and preferring to limit themselves to commenting and analyzing content through news blogs. There were those, however, who wanted to continue, probably confident that they were not breaking any law, as Article 13 is only aimed at those who use protected material for profit.

It is natural to be curious about how exactly Fansubs were formed. It is assumed that the phenomenon first appeared in Japan in the 80s, during the rapid growth of the Anime industry, on the initiative of U.S. students, who were able to translate into Japanese and retrieve those materials normally available only in Japan. The subtitles of the first fansubbed Anime were stamped with titling machines on duplicated tapes from homemade VHS. Now however, they are added with special software in a digital format. Certainly, the trend keeps raising along with the ever-improving programs that facilitate the process of production and sharing and the tantalizing prospect of being able to access multimedia products for free whenever and wherever you want. Especially considering the speed with which content is released, far ahead of many streaming websites, often even within a few hours of being broadcast in their native country. In fact, it is the part of the audience who deems the adaptation and distribution's waiting period way too long, often the ones that look for

the fansubbed episodes. Even the initially skeptical experts of the sector started to show interest in the phenomenon, sometimes addressing it in their blogs with a constructive approach.

This trend has led more and more people without any professional training or experience in audiovisual translation to often experiment with subtitles, ignoring the graphic and linguistic norms of standard subtitling, claiming to want the translations to be as authentic as possible. This is a richly descriptive and interpretative subtitling that does not refrain from resorting to colored subtitles of atypical lengths and positions, and above all to pop-up glosses, as in glosses accompanied by an explanatory note that appear in small windows or white boxes on the screen in the target language. These are elements that allow a viewer lacking the necessary cultural knowledge that characterizes Anime to fully understand the events. It is an alternative that contrast sharply with the concept of subtitles as “a necessary evil” in the 1980s, since they could be inserted as long as they are cognitively invisible. Studying and understanding if and how far such an out-of-the-box amateur subtitling is tolerable is fundamental.

We frequently hear the words "sub" and "dub" being mentioned in Anime fandoms, just as we often see heated debates happening, about which of the two translation methods is the best. There are multiple reasons behind those who believe in the superiority of the original Japanese dubbing with subtitles. One is definitely habit. When you get used to listening to Japanese dialogues, both Italian and English dubbing seem almost out of

tune at certain points, because they may not be able to perfectly embody the emotions of the characters in the same way, resulting more flat or abnormal in comparison.

CONCLUSION

Watching Anime and reading Manga, but not only that, is not just an enjoyable pastime only for children or teenagers. It is a pastime that unites people from all over the world and can sometimes have a significant impact on our lives. To be able to know and enjoy it so little in Italy is really a pity, that's why the situation between Fansubs and professional subtitlers and adapters is quite complicated. If it were simply a matter of deciding based on the illegality of the activity, there would be no doubt about who would win. Here, however, it is a matter of being able to fill a need when circumstances do not permit. It may not be a compelling primary need, but why deny someone something that makes them feel good? Obviously we're talking about those Fansubs who voluntarily commit themselves, personally purchasing the product in its original language and dedicating part of their time to subtitling it for the pure reason of sharing a common passion or even just to do some non-profit practice, not those who take advantage of this need to get rich with advertising. The point should be to always maintain an attitude of respect

both towards the author of the work and towards those who officially work in the field. It is also wrong to present a poorly executed, unchecked and published product just to be the first to provide it. It would not only be to the detriment of the viewer, but it would also be an affront to the author himself, who has poured blood and sweat into that work. This is also true for other foreign series and for the Fandub.

That said, the size of the community that continues to form around fansubbers is impressive and shows how quickly the Anime industry is accumulating popularity. As it happens in the Audiovisual sector, which is gaining an increasingly important role and welcomes every day more and more people interested in the profession. In Italy it is employing thousands of people for different roles and not only as a subtitler or voice actor. There are plenty of roles in different fields! Some perhaps less known than others.

The work of an audiovisual translator can be really challenging because it's not easy to meet the working conditions and translate languages with cultures completely different from your own, especially with a totally opposite language like Japanese. Translation is certainly not an exact science and requires a good deal of creativity and the ability to synthesize and be consistent. Yet succeeding at it can be rewarding.

日本語版セクション

前置き

私は子供の時、何年もの間、アニメとマンガ業界の成長を身近に眺めました。この深い情熱で、私は多くの友情を築き上げて、まだ知らなかった自分の側面を見出しました。昔も今も、多くの人に日常生活のストレスや混乱から逃避の場所であるのがとか、個人的なジレンマの命綱でもあります。アニメがただの「子供向け漫画映画」と思っている人がまだまだ多いのですが、それは全く違います。世界中でそれを味わっている子供や大人、お年寄りも何千人ものファンいる。誤解は、目の前にあるものに対する知識不足から生じることが多い。この欠陥を埋めるために、そして私にとってこの大切な趣味に敬意を表すために、特に学校ではあまり聞かれない、横行しているファンサブのという現象を分析することにしました。

卒論は3つのパートで構成されます。

第1章では、アニメが世界中で成功し、社会に影響を与えてきたことを報告し、その過程で、日本のアニメの最大の戦力を上げて、西洋のアニメとマンガという紙媒体であるにも言及しながら、アニメを有名にしてきた起源とマイルストーンを追跡しています。第2章では、オーディオビジュアル翻訳の序開きのと方法、特に字幕について、良い字幕を得るために、作業中に留意すべき一般的なガイドラインやルールについて、日本語からイタリア語まで翻訳しながらの最も一般的な間違いや困難について説明しています。最後に、第3章では、ファンサブ現象、特にイタリアでのファンサブについて、ワレズサイトとは異なる本物のファンサブについて語っています。

第1章 - アニメ

今では、お気に入りのテレビシリーズを見るのは本当に簡単です。必要なのは、コンピュータ、携帯電話、タブレット、安定したインターネット接続、そして少しの技術的知識だけです。実際

Netflix、Amazon

Prime、Crunchyrollなどのストリーミングサイトや、違法ではありますが、秘密のサイトでは、膨大な種類のオーディオビジュアルコンテンツが提供されています。特にCrunchyrollは、アニメのデータベースであり、加入者には限定イベントに参加する機会も提供している。

「ストリーミング」とは、英語をイタリア語に置き換えた言葉で、インターネットを介したデータストリームの送信を意味します。最も一般的な形態は、間違いなく「ライブストリーミング」であり、最近ではエンターテインメントの世界で活躍する多くのコンテンツ制

作者がこの方法を採用しています。この種のライブストリーミングを従来のテレビやラジオのサービスと区別する主な違いは、視聴者やフォロワーとストリーマーの距離が多少なりとも近いことです。

一方、「オンデマンド・ストリーミング」と呼ばれるものは、いつでもどこでもカタログにアクセスできるようにするために、月額または年額の契約を必要とします。Youtubeには無料の他に有料のプランもあり、あらゆる種類の視聴覚コンテンツが無限に揃っています。

グローバル化の進展は、オーディオビジュアル映画製品の世界的な移動を促進しています。特に、感覚障害を持つ視聴者の急増に伴い、技術の進歩と専門的な視聴覚翻訳の分野での努力により、多くの人々が字幕や音声ガイドの仕事をより具体的に評価し、サポートするようになってきました。それに伴い、技術の向上とスピードアップが図られました。例えば、吹き替えや字幕の分野では、これまでも、そしてこれからも、その貢献は欠かせないものとなるだろう。アニメの知名度は、翻訳者と吹替者の仕事の質に大きく依存していると言っても過言ではない。

若者向けのアニメもあれば、大人の目にしか映らないアニメもある。イタリア人も含めて、様々な人種、性別、年齢、宗教の人たちがアニメを愛している。実際、ライセンスの購入やイタリアでの映画化を待つ時間を潰すためにこそ、ファンサブやファンダブが作られ、通常は日本でしか見ることのできないコンテンツを何年にもわたって一般の人々に提供している。これは、従来の字幕の標準的な規範からほぼ完全に逸脱した国際的な現象である。そこで、疑問は自然と湧い

てくる。なぜプロの作品ではなく、アマチュアの作品が好まれるのか。確かに、日本で放送されてから数時間で発売されることもあり、数ヶ月、数年待たされることはなく、信じられないほどの速さで発売されています。この速さのおかげで、カタログの種類も大幅に増え、あらゆるジャンルのコンテンツが揃っています。さらに、ファンサバーやファンダバーが、ある意味ではより広い範囲で活動できるという事実は、プロの肩に重くのしかかっている。プロは、著作権や標準的な規範に違反しないようにするために、テレビサービスが設定した期限や指示に従うことしかできない。しかし、イタリアには最高の吹き替え・字幕制作者がいると自負している。人気のあるアニメが選ばれることが多い。合法的なストリーミングサービスは、ファンサブと同じくらい便利でありながら、プロの字幕の品質を維持しているため、この2つの対照的な視点の橋渡し役となっている。明らかに、提供されるコンテンツの量はファンサブのサイトに比べてはるかに少ないですが、これは有望なスタートです。このようなアマチュア活動の利用については、いくつかの議論が行われています。特に学術機関では、この現象をより詳細に研究し、できるだけ早く効果的な解決策を見つける必要があります。しかし、まずは基本的な知識を身につけなければなりません。結局のところ、文脈を無視してその本質や影響を把握しようとしても、何の意味もありません。今、私たちは、メディアのエコシステムのおかげで、彼らの創造性を高めることができる時代にいます。ファンダムは驚異的なスピードで成長しています。

アニメ産業は日本の主要な収益源の一つであり、大きな予算が用意されており、制作過程のあらゆる面で配慮されている。何よりもまず、その中核を担うのが、エレクトロニクスの街であり、オタクの

楽園でもある秋葉原だ。毎年各地で開催される専用のフェアでは、好きなキャラクターになりきって楽しむ姿も見られるので、見逃せません。

20世紀に入ってから作られた言葉で、技術や文化の変化に大きく影響を受けたメディアである。「アニメーション」という言葉から生まれたこの言葉は、日本の漫画を意味します。最初のアニメの主なターゲットは、もちろん日本の視聴者であり、そのため、日本の典型的な文化的参照がたくさんありました。日本の社会問題、伝統、民間伝承などが数多く登場しました。アニメを見ることで、日本の文化を知り、理解することができます。

アニメ業界は昔からそれほど人気があったわけではない。最初のアニメーション映画は、日本初の映画館が登場した翌年の1896年に遡るが、実際に日本で認められ、上映された最初のアニメは、1917年の「芋川豆子現閑板の巻」である。

1920年まで、日本のアニメーションは無声映画であった。しかし、昭和天皇の時代になると、帝国主義・超国家主義的な風潮が蔓延し、破壊的な思想を防ぐために文化的にも大きな制限が加えられた。日本が国際連盟を脱退し、欧米諸国から孤立したことで、映画産業は回復の兆しを見せた。

1933年、光トラックで台詞を同期させた初のアニメーション映画がついに公開された。プロデューサーの正岡謙三（まさおかけんぞう）は、日本のアニメーションの大御所であり、新しいアニメ

ーションのあり方を示した。しかし、そのコストはあまりにも高いものであった。その成功の一端は、有名俳優の吹き替えによるものであった。

ウォルト・ディズニーに代表される激しい競争、経済的な問題、そして実際の映画館の数の少なさに直面して、この部門は必死になって立ち上がろうとしていた。わずかな支援は、無声の教育用アニメを制作するために文部科学省が貸し出した基金という形で行われていた。アジアの政治的衰退が始まってからは、海軍省という新しいスポンサーに市場が希望を見いだしたのである。ほとんどの作品はプロパガンダ的な性格を持っており、特に「完璧な日本人」の原型を描いた作品は、かなりの成功を収めたことが明らかになっている。

"桃太郎

"はその典型的な例で、犬、猿、キジを連れて鬼ヶ島にやってきた少年の冒険を描いている。白鬼を退治した桃太郎が救世主となる、あからさまな反西欧プロパガンダである。海軍は同様の映画をもう1本依頼したが、スタッフの削減により、同じシートを何度も使いまわすなど、膨大な労力を必要とした。4億円を投じたこのプロジェクトは、14ヵ月間にわたって行われ、アメリカに島を破壊されていたにもかかわらず、西洋からの解放と、天皇による経済の回復に重点が置かれた。

30年代に入ると、日米関係の悪化からディズニー映画が禁止されるようになり、1945年には400本以上のアニメ映画が作られた。同年、日本は西欧連合軍に降伏し、事実上、独立を失ったのである。その

後、軍の検閲が廃止され、報道機関や映画館、劇場などに新しいコードが導入され、復讐、軍国主義、自殺、封建的な忠誠などの価値観が禁止され、より平和で和解的なシーンが好まれるようになっていった。多くのアニメーターが興味と情熱を失い、業界からの引退を選んだが、一方では、いくつかの独立したオーディオビジュアル映画作品に身を投じて、継続することを決めた人もいた。

1956年、日本最大のアニメスタジオである東映が、数々の記録を残してアニメ界に復帰した。東映の社長は、ディズニー作品を超える作品を作ろうと意気込んでいた。しかし、非常にタイトな納期の中での膨大な量の作画、未払いの残業時間、法外なコストなどがオペレーターに負担をかけていた。しかし、社長が市場とコストに合わせて年間80分程度の作品を作ろうとしたことで、状況は悪化し、労働条件を監督するための社内組合が必要となった。経営陣の対応は断固としたもので、かえって新入社員を雇うと脅してきた。

同じように、才能豊かな手塚治虫は、より多くの仕事を質を落とさずにこなすことができると確信していたが、制作側と協力者の双方に大きな問題を引き起こした。1961年、手塚は自らのプロダクション「虫」を設立し、労働条件の改善を望む東映スタッフを受け入れた。しかし、手塚は新シリーズの「アトム」を一人で作り続け、同じループに陥ってしまったのである。このままでは失敗してしまうと、手塚はフジテレビに権利を売却した。その後、アメリカのネットワークに買収され、「鉄腕アトム」と改題され、子供たちを中心に多くのフ

ファンを獲得した。結局、手塚は当初の構想を完成させ、その結果、反復的で無意味な戦いだけが残された。

70年代には、いわゆる「メカ世代」と呼ばれる、自然の法則を無視した巨大で強力なロボットのファンのグループが台頭した。このジャンルは、長年にわたって多くの人々に影響を与えてきました。さらに、より成熟したテーマが採用されるようになりました。

80年代には、宮崎駿監督をはじめとするいくつかの作品で栄光の瞬間と不幸な転落が交互に訪れました。

1995年から1996年にかけて、庵野秀明の作品である「エヴァンゲリオン」が登場し、後に「ポスト・エヴァンゲリオン」と呼ばれる数年間に無意識のうちに影響を与え、より複雑なストーリー、テーマや演出における自由な表現が特徴となった。当初、イタリアの視聴者には重すぎるテーマのために検閲され、排除された後、アニメはテレビで放送されるようになったが、少なくとも少女アニメと少年アニメに関しては、いまだにいくつかのシーンが検閲されている。

第2章 - サブタイティング

視聴覚翻訳には、大きく分けて「字幕」「吹替」「ボイスオーバー」の3つがあります。視聴覚テキストとは、テレビで放送されたり、映画館で上映されたり、DVDで視聴されたりする製品に刻印されているすべてのテキストのことです。視聴覚テキストとは、テレビで放送されたり、映画で上映されたり、DVDで視聴されたりする製品に刻印されているテキストのことで、映像や音響記号に囲まれたテキストのことです。翻訳や翻案は、表面的には簡単なことのように思えるかもしれませんが、ある言語から別の言語に移行することだと思われるかもしれない。実際には、翻訳者は複数の要素、特に文化的な要素や言語外の要素に注意を払わなければなりません。

字幕の仕組みを説明する前に、まず、視聴覚翻訳とそれに伴う字幕作成プロセスがどのようにして生まれ、長年にわたってどのように発展してきたかについて、一般的な理解を深めておくとよいでしょう。す

べては30年代に始まりました。無声映画に徐々に音が追加され、字幕の前身である最初のキャプションがすでに見られました。字幕の目的は、シーンとシーンの切り替わりの際に、不透明な背景に書かれた文字によって、シーンの中で起こっている出来事の理解を容易にすることであった。このようなモードの変化により、海外の映画、特に英語の映画を翻訳する必要性が高まっていったのである。その結果、より複雑なマルチメディア翻訳戦略が必要となり、新しいオーディオビジュアル製品やチャンネルが生まれたのである。

しかし、20世紀のイタリアでは人口のほとんどが文盲であったため、長年にわたって字幕よりも吹き替えが好まれ、そのため映画は字幕をつけてこそオリジナルの状態で上映できることを考えると、映画祭に追いやられていた。テレビでも、字幕付きの番組は珍しかった。選択式の字幕が初めて登場したのは1986年。

アメリカでシンクロナイズドダイアログを使った初の長編映画が公開されたことで、イタリアをはじめとする多くのヨーロッパ諸国は、自国の成長に力を注ぐために市場を分離することになった。視聴覚翻訳のメカニズムについては1932年に早くも検討されていたが、それが本格的な翻訳の分野になったのは90年代に入ってからで、今では日常生活の一部となっているメディアを使って言語・文化的なアイデンティティーが生まれてきたからである。アナログ社会からテクノロジー社会への移行と、翻訳されるテキストの量の多さが、この分野に大きな影響を与えています。この分野は、多様な視聴者のニーズに応えるために何百ものテレビ番組やチャンネルが作られる一方で、徐々に関心を集め始めました。

この分野では、字幕とは、映画やテレビシリーズのオリジナルの台詞を参考資料として、画面の下に1～2行、まれに3行のテキストを挿入する作業を指します。字幕には、同一言語内で翻訳されたものと、他の言語から翻訳されたものがあります。特に前者は、聴覚障害者、カラオケ、方言の翻訳、生放送のテレビ番組のリアルタイム変換などを目的としています。一般の視聴者は、字幕を読まずに映像やセリフを追いかけることを好むため、字幕を作成するには正確さが求められる。誤った選択をすると、読めないどころか読みにくいものが出てしまい、せっかくの努力が無駄になってしまう危険性があります。

このプロセスはいくつかの作業に分かれており、翻訳者、字幕担当者、技術者の3人の専門家が関わっている。字幕担当者は、視聴覚ビデオが処理に最適な状態であること、そして字幕がビデオトラックに正しく表示されていることを確認しなければなりません。すべての作業は、翻訳と字幕の両方のプロセスに精通している専門家チーム、適切な機器、特別なソフトウェアを備えた字幕制作会社が行うことも、個人が行うこともできます。各翻訳会社には、技術面と翻訳面の両方で、独自の納期と作業ガイドラインがあります。

第一段階は「翻訳と翻案」です。この段階では、翻訳者と翻案者の能力が大きく影響します。翻訳者と翻案者は、ソース言語とターゲット

言語の両方に精通していなければなりません。そのためには、適切な用語を慎重に選択し、オリジナルの対話の本質をできるだけ忠実に、効果的に、そしてあらゆる種類の誤解を避けることができなければなりません。そのためには、文章の意味を保ったまま要約する能力や、辞書や用語集を使いこなし、必要な情報を見つけ出すリサーチ能力が必要です。登場人物や展開、読者層などを理解するためには、何度も読み返すことができるように、手元に作品全体を用意しておくといでしょう。また、翻訳者は、視聴者が原語に精通していて、原文と翻訳された字幕を比較してしまうような事態も想定しなければなりません。スペル、数字、文字の大きさや種類、長さなどは、基準に沿ったものでなければなりません。テキストは、シンプルで明確かつ簡潔であるべきです。また、言葉の数は、口頭での対話に比べて少ないことが多い。

イントネーション、リズム、ポーズ、レジスター、パラリンギングなど、会話特有の特徴をすべて紙に転写しようとするのは、ほとんど不可能である。なぜなら、テキストは柔軟性に欠け、確かにそのための適切なツールを持っていないからだ。翻訳者の腕前は、映画の舞台となった時代、登場人物の社会的地位や年齢、性格など、多くの要因に影響されるスタイルを維持する能力にも表れている。

サインやノートの翻訳は決して簡単な作業ではありませんが、プロットやシーンを完全に理解するために必要な追加情報を視聴者に提供したいと考えている一部のタイトルにとっては、重要な意味を持ちます

。問題は、字幕をいつ、どこに配置するかということです。オリジナルの文字がシーンに固定されている場合は、通常は左上隅の近くにメモを置くことができますが、シーンの途中で動いている場合は、その動きに合わせて翻訳の位置を毎回慎重に変えていくのが適切なのか、それともシンプルなメモを残すのが適切なのかを考えなければなりません。そのメモに、実際に存在する、あるいは日本にあった事実や人物、場所などが書かれていて、プロットに関係ない場合は、何も挿入しないという選択もあります。

字幕制作には、時間と空間に従属した視聴覚的翻訳が必要である。実際、スポッティングと呼ばれる第2段階では、音声と映像が一致するように入力と出力の時間を同期させ、最小と最大の継続時間を算出します。視聴者は、誰が話しているのか、映像が何を伝えようとしているのかを簡単に見分けることができるはずです。話者が話している瞬間に字幕が表示されると、脳と目が混乱してしまうという研究結果があります。時間が短すぎると、文字が目に入ってこない点滅効果が発生しますが、字幕が画面上に長すぎても、読み直されてしまいます。理想的な滞在時間は最低でも1秒、最高でも6秒で、音声を終了する前にシーンの切り替わりとともに消え、音声自体は20フレーム以内で次のシーンに続くのが理想的です。字幕が一語で構成されている場合は、上記と同様の理由で、1秒半を下回らない、あるいは超えないようにします。文字が2行に分かれている場合、35～40文字程度であれば、1行目は必ず2行目よりも短くして、視聴者の視線の距離を短くするようにします。一般的に、ある情報がシーンの中で明確に提供されている場合は、テキストにも含める必要はありません。逆に、余分なものは省

き、すでにある要素を定義することにとどめたほうがよいでしょう。

フォントはCourier、Arial、Times New

Romanがスペースを取らないのでよく使われています。

そして、字幕を再生して映像や音声と一緒に確認する「シミュレーション」と、最終的に間違いがないかどうかを確認する「リビジョン」の段階があります。一般的なミスとしては、略語や頭文字の使い方が間違っていたり、言葉や句読点、測定単位の違いなどが挙げられます。視聴者が不満を感じないようにするための小さな調整です。

この論文ではアニメの字幕に焦点を当てているため、日本語の字幕に問題が生じます。イタリアでは、日本語は学生や社会人が最初に選択する言語ではないし、簡単に学べる言語でもない。また、アニメにはスラングや二重の意味を持つ言葉が多く含まれており、慣れていないと理解するのが難しい。また、アニメにはスラングや二重の意味を持つ言葉が多く含まれており、慣れていないと理解するのが難しい。また、同じ映画で複数の言語に字幕を翻案する場合、英語を母国語とする人が英語版にスポットを当て、入退場時間を含めた字幕を作成し、そのファイルを各言語の翻訳者に送り、翻案のベースにしてもらうこともあります。これは、作業を迅速かつ効率的に行うための良い方法です。一般的には、誰かが映画のスポットティングを行い、別の人がそれをトランスポーズし、校正者が字幕のダブルチェックを行い、最後に映画を上映して必要な時に介入する人がいる。

最近では、オリジナルの吹き替えをバックに字幕を読みたいという人も増えてきました。それは、文化的にもスタイル的にも物語的にも典型的なディテール、皮肉や敬語の使い方など、全く異なる文化であるがゆえにイタリア語の吹き替えでは表現しづらい部分を、より理解しやすいからです。日本語の翻訳をそのまま鵜呑みにしてしまうと、イタリア語では意味不明な文章になってしまいます。

技術的な面も同様に重要です。ビデオに印刷される翻訳字幕の品質は、これに大きく依存します。専用のソフトがあるので、アダプターはそれを使いこなす必要があります。この意味で、字幕には2つのタイプがあります。1つは、映像の一部となっているために映像から絶対に取り除くことができず、どのようなアプリケーションでも対応できるハード字幕、もう1つは、通常ストリーミングに使用され、より技術的な制限があるソフト字幕です。ほとんどのソフトは、まずウィンドウを開いて映像を見ながら、タイムコードに対応した字幕を入力していきます。作業が完了し、レビューを受けた後、SRTまたはSubRipフォーマットで保存され、ディスクやライブ放送に感動を与えます。

この分野の専門家は、警告を受けないために、現在のヨーロッパの著作権規制を遵守しなければなりません。多くのアニメがイタリアでの翻案に苦労している主な理由は、ライセンスの購入に時間がかかることです。これがないと、行動に移すことができません。多くのワレズサイトは、自分たちのものではないコンテンツをアップロードすることに加えて、広告でワレズのサイトをスパミングすることで状況を悪

化させ、それによっていくらかのお金を得ています。残念なことに、作者はイタリアやヨーロッパの市場にはあまり興味がないため、ライセンスを販売する気にはならない。皮肉なことに、著者は、経済的に問題がない限り、ファンサブグループの繁栄を許している。彼らを誘惑しているのは、北米のFunimationとCrunchyrollの2社だけのようなのです。

。

第3章 - ファンサブ

国際市場で最も多く翻訳されているアニメの中でも、アニメはその最たるものであり、しばしば二重翻訳されて提供されます。ファンサブはそのような時代に養っています。

「ファンサブ」とは、「ファン」と「サブタイトル」を合わせた言葉で、フィクション作品、この場合はイタリアでライセンスされていないアニメを自主的に翻訳するファンのグループを指します。その目的は主に、外国製品のカatalogという広いスペクトルを、ネイティブではない人々がアクセスできるようにすることであり、ライセンスを購入して作品をターゲット言語に適合させれば、すぐにそれを取り除くことでもあります。違法ではあっても、自分の情熱を他のファンに伝えたい、共有したいと願うファンたちで、実際、彼らのウェブサイトには広告は一切ありません。もちろん、翻訳や語学を学ぶ学生たちも、一緒に実験や練習を楽しんでいます。

残念なことに、ファンの方々の意図とは裏腹に、ファンの方々の努力が、広告付きの自分のウェブサイトに挿話をアップロードする、いわゆるワレズのサイトに悪用されているのをよく目にします。

ファンサブのサイトを見つけることはそれほど難しくありません。例えばFansubdb.Itのように、ファンサブをすべて集めたウェブサイトを探せばいいのです。

Italiansubsは、13年間活動を続けてきましたが、字幕の違法使用に対する著作権に関するヨーロッパの新しい指令について、コミュニティが監督機関の前に法的に召喚されるまで、確固たる基準となっていました。このような状況に直面した他の同様のウェブサイトは、法的費用が発生するリスクを回避するために、データベースを隠蔽してすべての活動を中断し、ニュースブログを通じてコンテンツのコメントや分析を行うことに限定することを決めました。

しかし、第13条は保護された素材を利益のために使用した者のみを対象としているため、法律に違反していないと確信したのか、続行しようとする者もいた。

ファンサブがどのように形成されたのか、興味を持つのは当然のことです。

この現象は、アニメ産業が急成長していた80年代に、日本でしか手に入らない資料を日本語に翻訳して取り出すことができたアメリカ人学生の主導で始まったと推測されている。最初のファンサビングされたアニメの字幕は、自作VHSの複製テープに字幕制作機で刻印されたものだった。しかし、今では特別なソフトウェアを使ってデジタル形式で追加されている。確かに、制作や共有のプロセスを容易にするプログラムは常に改善されており、いつでもどこでも無料でマルチメディア製品にアクセスできるという魅力的な展望とともに、この傾向は高まり続けている。特に、コンテンツが公開されるスピードを考えると、多くのストリーミングサイトよりもはるかに早く、自国で放送されてから数時間以内に公開されることも多い。実際、視聴者の中には、映画化や配信を待つ期間が長すぎると考える人もいて、そのような人たちは、ファンが吹き替えたエピソードを探すことが多い。最初は懐疑的だった

専門家たちも、この現象に関心を示し始め、時には建設的なアプローチでブログで取り上げています。

このような傾向から、視聴覚翻訳の専門的な訓練や経験を持たない人たちが、できる限り本物に近い翻訳をしたいと主張して、標準的な字幕のグラフィックや言語的な規範を無視して、しばしば字幕を試しています。これは、豊かな描写力と解釈力を備えた字幕であり、非典型的な長さや位置のカラー字幕、そして何よりもポップアップ・グロース（ターゲット言語のスクリーン上に小さなウィンドウやホワイトボックスで表示される説明文を伴ったグロース）を用いることを躊躇しない。これらは、アニメを特徴づける必要な文化的知識を持たない視聴者が、イベントを完全に理解するための要素である。1980年代の「必要悪」としての字幕の概念とは対照的に、認知的に見えなくなれば字幕を入れることができるという選択肢である。このような既成概念にとらわれないアマチュアの字幕が、どこまで許容されるのかを研究し、理解することが基本である。

アニメファンの間では、「サブ」と「ダブ」という言葉を頻繁に耳にし、この2つの翻訳方法のどちらが優れているか、激しい議論が繰り広げられている。オリジナルの日本語吹替版と字幕版のどちらが優れているかを信じる人たちには、いくつかの理由がある。ひとつは、やはり習慣です。日本語のセリフに慣れてしまうと、イタリア語や英語の吹き替えでは、登場人物の感情を完璧に表現することができず、平板な表現や異常な表現になってしまうことがあるからです。

結論

アニメを見たり、マンガを読んだりすることは、子どもやティーンエイジャーだけの楽しみ趣味ではありません。それは、世界中の人々を結びつける娯楽であり、時には私たちの人生に大きな影響を与えることもあります。それがイタリアではほとんど知られていないし、楽しめていないというのは本当に残念なことです。だからこそ、ファンサブとプロの字幕と翻案者との間の状況はとても難しいです。単純に活動の違法性について判断するのであれば、どちらが勝つかは間違いありません。しかし、ここでは、状況が許すことができないときに、必要性を満たすことができるかどうかの問題となります。やむを得ない第一の必要性ではないかもしれませんが、人を喜ばせるものを否定する理由はありません。もちろん、ここで言っているのは、情熱を分け合うとか純粋な理由、あるいは非営利的な活動のために、自ら進んで原語版の製品を購入し、字幕制作に時間を割いているファンサブたちのことであり、この必要性を利用して広告で一攫千金を狙っている人たちのことではありません。重要なのは、作品の作者とその分野で正式に仕事をしている人のにも対して、必ず敬意を払う姿勢を保つことです。また、自分が最初に提供したいがために、チェックされていない不完全な製品を発表することも間違っています。それは視聴者の不利益になるだけでなく、その作品に努力を流してきた作者自身への無礼な行為でもある。これは他の海外シリーズやボイスドラマにも言えることです。

とはいえ、ファンダバーを中心に形成され続けているコミュニティの大きさには目を見張るものがあり、アニメ業界の人気蓄積の早さを感じさせる。視聴覚部門でも同じことが言える。視聴覚部門はますます重要な役割を担うようになり、日々多くの人々がこの仕事に興味を持つようになってきている。イタリアでは、字幕や声優だけでなく、さまざまな役割のために何千人もの人々を雇用している。様々な分野で様々な役割があります。中にはあまり知られていないものもありますが。

視聴覚翻訳者の仕事は、労働条件を満たし、自分の国とは全く異なる文化を訳することは容易ではなく、特に日本語のような裏腹なの言語を翻訳することは、本当に難しいことです。翻訳は確かに正確な科学ではなく、創造性や合成能力、一貫性が必要とされます。しかし、成功すればやりがいのいきます。

RINGRAZIAMENTI

Vorrei innanzitutto rivolgere dei ringraziamenti speciali a tutti coloro che mi hanno accompagnato nello svolgimento di questa tesi.

Ringrazio la relatrice e direttrice della scuola, la Prof.ssa Adriana Bisirri, per la parte in italiano e i correlatori, ossia il Prof. Alfredo Rocca per la sezione in inglese, la Prof.ssa Yoko Misumi per quella in giapponese e la Prof.ssa Claudia Piemonte per quella informatica. Grazie per avermi guidato e consigliato con pazienza, aiutato con le correzioni e con l'esperienza.

Ringrazio di tutto cuore i miei genitori, i miei nonni, i miei amici e le mie migliori amiche che più di tutti sono stati al mio fianco, anche in momenti di sconforto, spronandomi a non mollare e credendo in me.

Infine ringrazio i miei amici più cari conosciuti all'Università, con i quali ho trascorso tre bellissimi anni di fantastiche esperienze e di ricordi memorabili e con i quali ho lavorato e imparato.

BIBLIOGRAFIA

- Clements, Jonathan, *Anime: A History*, Bloomsbury Publishing, 2017
https://books.google.it/books?hl=it&lr=&id=dyBdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=anime&ots=G-TRPZ7FH7&sig=SUQlwcCQzPLw8bOFB4zBoVs7Zpw&redir_esc=y#v=onepage&q=anime&f=false
- Georgakopoulou, Panayota (2006) “Subtitling and Globalisation” *JosTrans The Journal of Specialised Translation*, 6. Url: http://www.jostrans.org/issue06/art_georgakopoulou.php
- Perego, Elisa, *La traduzione audiovisiva*, Roma, Carocci 2005
- Ranzato, Irene, *La traduzione audiovisiva – Analisi degli elementi culturospecifici*, Bulzoni Editore 2010

SITOGRAFIA

- https://www.accademia-aliprandi.it/public/relazioni/2014/sandrelli_sottotitolazione.pdf
- <https://www.alleanzadeglianime.it/2020/09/20/storia-dellanimazione-giapponese-gli-anni-30-la-seconda-guerra-mondiale-e-lanimazione-di-propaganda/>
- <https://animecuriosita.forumfree.it/?t=28446302>
- https://www.cineaudioteca.it/storia_del_doppiaggio.php
- <http://www.claudiosorrentino.it/storia.html>
- <https://www.drcommodore.it/2018/09/21/italiansubs-subsfactory-e-la-fine-del-fansub-made-in-italy/>
- <http://dspace.unive.it/handle/10579/5067>
- <http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/6031/845603-1184219.pdf>
- <https://www.espressotranslations.com/it/problemi-traduzioni-sottotitoli-film/>
- <https://www.espressotranslations.com/it/traduzione-audiovisiva/>

- <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018L1808&from=pl>
- <https://eyesfullofwanderlust.files.wordpress.com/2015/11/tesidilaureadefinitiva1.pdf>
- <http://www.gerry.it/blog/fansub-un-traduttore-niubbo-ve-lo-spiega.html>
- <http://www.icavalieridellozodiaco.net/informazioni/articoli/japani.htm>
- <https://www.ilbazardimari.net/banner/elenco-gruppi-scansioni-e-fansub/>
- <https://ilmondodeglianimecom.wordpress.com/2018/06/26/fansub-chi-sono-e-come-sostenerli/>
- <https://www.informaticapertutti.com/cosa-significa-streaming/>
- <http://www.intralinea.org/archive/article/2012>
- http://www.intralinea.org/specials/article/esperienze_di_fansubbing_nellaula_di_traduzione_multimediale
- http://www.intralinea.org/specials/article/Il_Servizio_Sottotitoli_RAI
- https://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf
- <https://leganerd.com/2014/04/16/breve-storia-dellanimazione-giapponese/>
- <https://nobleorderbrewing.com/10-hot-bl-webtoons-taking-fandom-storm>
- <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/835>
- <https://old.dandandin.it/ecco-cosa-succede-se-si-fa-un-fansub-senza-sapere-niente-del-giapponese.aspx>
- https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/9178/1/07-II%20ruolo-Daniela_Ventura.pdf
- <https://recensionipertutti.blogfree.net/?t=2184324>
- https://www.researchgate.net/profile/Eleonora-Fois/publication/236951672_Traduzione_audiovisiva_teorica_e_pratica_dell%27adattamento/links/5ec67ec2458515626cbc1fa1/Traduzione-audiovisiva-teoria-e-pratica-delladattamento.pdf
- <https://sognibianconero.com/fansub/cartelli-note.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/fonts-colori.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/hardsub-softsub.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/licenze.html>

- <https://sognibianconero.com/fansub/originali-raw.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/software-hardware.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/timing.html>
- <https://sognibianconero.com/fansub/traduzione.html>
- <http://www.thatparole.com/come-nascono-i-sottotitoli/>
- <https://uniconverter.wondershare.it/subtitle/subtitle-maker.html>
- <https://voci.fm/news/tecniche/334-doppiaggio-fandub.html>
- <https://www.wired.it/play/cinema/2020/01/21/studio-ghibli-su-netflix-ironia-versioni-gualtiero-cannarsi/>