

El fansubbing en contraste con la traducción profesional

Alondra De los santos Contreras¹

alocon09@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-5915-4495>

Universidad Juárez Autónoma De Tabasco,
División Académica de Educación y Artes
México

RESUMEN

El presente estudio cualitativo tiene como objetivo analizar de forma contrastada el *fansubbing* y la traducción profesional, sus connotaciones en las técnicas y herramientas, su conocimiento y aplicación en los aspectos traductológicos y culturales, así como sus similitudes y diferencias, a través de tablas de observación en la que se comparan los tratados de ambos tipos de traducción. El *fansubbing*, es la práctica de la traducción informal de contenidos hecha por los fans, el nombre de dicha técnica proviene de *fan* admirador y *subbing* subtítulo o traslación. En un mundo globalizado la aceptación de la traducción de diferentes productos multimedia ha cobrado popularidad, lamentablemente su disponibilidad en diferentes idiomas es poco e incluso nulo en algunos casos, de ahí la importancia del *fansubbing* para la traducción profesional. Como resultado, se revela que el *fansubbing* no representa una amenaza para la traducción profesional sino un impulso para mejorar el traslado de productos audiovisuales.

Palabras claves: *fansubbing*; *fansub*; *fansubber*; *traducción profesional*; *traductor profesional*.

¹ Autor Principal
Correspondencia: alocon09@gmail.com

Fansubbing in contrast to professional translation

ABSTRACT

The purpose of qualitative study is to analyse *fansubbing* and professional translation, their connotation in the techniques and tools, their knowledge and application in translational and cultural aspects, as well as, similitudes and differences, through observation tables in which the treatises both types of translation are compared. *Fansubbing* is the practice of informal translation of contents made by fans for fans, the name of this technique comes from fan admirer and subbing subtitled or translation. In a globalized world, the acceptance of different multimedia products translation has gained popularity. Unfortunately, its availability in different idioms is limited or even null in some cases, hence the importance of *fansubbing* for professional translation. As a result, it revealed *fansubbing* does not represent a threat to professional translation but a boost to improve in the translation of audio-visual products.

Keywords: *fansubbing; fansub; fansubber; professional translation; professional translator.*

Artículo recibido 20 julio 2023

Aceptado para publicación: 20 agosto 2023

INTRODUCCIÓN

El *fansubbing* o la traducción no profesional se ha convertido en un puente entre el consumidor y contenido audiovisual que no está disponible en ciertos idiomas. El *fansubbing* es la combinación de las palabras *fan-subtitling* en inglés el cual mantiene su naturalidad en español (Ferrer Simó, 2005) y pese a que se popularizó en el contenido japonés o anime actualmente también puede verse en idiomas como: chino, coreano, inglés, francés y entre otros más. Esto sucede antes que el contenido original sea publicado oficialmente en la lengua meta. Conocemos este fenómeno como *fansubbing* (abreviatura de *fan-subtitling* en inglés); sus autores son *fansubbers* y los productos resultantes, *fansubs*, son cualquier tipo de obra audiovisual (serie, película, documental) (Zhang, L. T., & Cassany, D, 2016). La palabra *fansub* es un vocablo anglófono que designa aquellas versiones subtituladas de documentos audiovisuales cuya traducción ha sido realizada por aficionados (Ferrer Simó, 2005)

El *fansubbing* existe desde 1980 cuando las series japonesas o anime como se le conoce, se popularizaron, los fans al notar la escasez de traducciones de las series y su descontento con dichas traducciones inapropiadas comenzaron a traducir las series por su cuenta en el formato VHS, que a pesar de ser una práctica complicada comenzó a extenderse alrededor del mundo, con la llegada del internet más idiomas se fueron sumando a las traducciones hechas por fanáticos e incluso se dio principio a las traducciones de libros y comics. Aunque por su origen dicha práctica se refiere a las traducciones no oficiales de animes o mangas, también engloba a todo material audiovisual que se traduzca y publique de manera no oficial en el idioma de destino, en este caso del habla inglesa al español. El *fansubbing* es realizado por personas las cuales adquirieron los idiomas involucrados, a estos se les llama *fansubbers* y a su vez se componen en un equipo en el cada miembro tiene una función específica que va desde la traducción hasta la distribución del material. Actualmente existen diversos grupos que se concentran en uno o más proyectos de traducción, realizan reclutamientos para sus equipos y en muy raras ocasiones reciben remuneraciones por dichos trabajos por la comunidad de fans. Sin embargo, hoy en día, son reconocidos por las excelentes traducciones que realizan haciendo que los consumidores prefieran dicho contenido que al de las traducciones oficiales, de ahí surge el motivo de esta investigación, cuales son aquellos elementos caracterizan las traducciones hechas por fans, las diferencias y similitudes que tiene con las traducciones oficiales y como los traductores están preparados para traducir los materiales

audiovisuales en comparación con los *fansubbers*. En la actualidad, se publican y descubren diversos materiales audiovisuales para diferentes audiencias, por ello es necesario saber cuáles son aquellos aspectos que califican a la revolución del *fansubbing* y la traducción de los contenidos. La traducción nace de la noción de la inmediatez (Raposeiras, C. T. Á., 2012) a causa de las nuevas tecnologías permiten al espectador obtener los contenidos audiovisuales con facilidad, a diferencia de lo que sucedía anteriormente en el que el espectador esperaba hasta que se distribuyera de manera oficial y en algunos casos no llegaban a otros países. No existía la traducción de dichos contenidos y como resultado se obtiene la traducción amateur, es decir, una traducción hecha por aficionados (sin experiencia en las técnicas y procesos de traducción), sin fines de lucro y trabajo colaborativo. El principal objetivo de este estudio es revelar las diferencias y similitudes que pueden tener el *fansubbing* y la traducción profesional los cuales siguen un mismo propósito proveer al consumidor un material audiovisual comprensible en el idioma meta. Así mismo se busca exponer que representa la práctica del *fansubbing* para la traducción profesional.

Para comprender la siguiente investigación es necesario conocer los conceptos principales de la investigación.

El proceso de traducción en el *fansubbing*

Para poder traducir de manera no oficial, los *fansubbers* deben conocer los idiomas involucrados en el contenido, es decir, la lengua meta y la lengua de origen. El *fansubbing* implica un trabajo colaborativo en el que cada miembro tiene un rol a cumplir, autores como Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) y Ferrer Simó (2005) clasifican algunos roles dentro de un grupo de *fansub*;

Traductor: Quien se encarga de traducir del idioma de origen al de llegada, usualmente en los grupos debe tener al menos un traductor y el traductor debe conocer ambos idiomas. Este traduce con ayuda del audio y en algunos de sus casos utilizan los subtítulos que algunos materiales audiovisuales contienen para traducir, al igual puede provenir de un *fansub* en otro idioma con el que el traductor este familiarizado.

Cleaner: Esta asignación es común en los mangas y libros de textos. Son aquellos que se encargan de limpiar los cuadros de textos para que sean reemplazados por textos en el idioma meta. En el caso de la subtitulación cuando se realiza la edición de los episodios, se eliminan los textos que aparecen en las

escenas y son cambiados al idioma meta, esta última función corresponde al tipógrafo, tal como lo podemos ver en cartas o notas que el personaje lee, letreros, periódicos, etc.

Corrector: Su tarea es revisar que la traducción sea correcta y apropiada, también son aquellos que se encargan de revisar que los textos se proyectaran en el contenido.

Tipógrafo: Su función es crear y seleccionar la tipografía del subtítulo, dar formato a los guiones y en muchos de los casos la edición de karaokes en las canciones que se presentan en los episodios. Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) infiere en los llamados *scenetiming*, es decir, signos escritos que se proyectan en las escenas del programa original. Este tipo de textos son perfeccionados hasta parecerse al original, pero con la traducción el idioma meta.

Editores: Se encargan de editar el material audiovisual, específicamente en la tipografía, insertan los subtítulos, crean los textos correspondientes en las imágenes y/o video. En sí, su función se resume a perfeccionar de la calidad del material audiovisual.

Timers o Encodeado: Se limita a unir los elementos del material audiovisual, sincroniza el audio con los subtítulos, al igual que las imágenes o en este caso el video que se proyectara para que sea simultaneo con el audio y subtítulos.

Revisión: En si no es una asignación específica si no la responsabilidad se distribuye entre el grupo y observan el resultado final. Si es del agrado este se publica, en cambio sí se encuentran errores se repite todo el proceso hasta obtener el producto esperado.

Distribuidor: En los mismos miembros del grupo suelen ser quienes distribuyen el material por medio de páginas webs o redes sociales. Existen páginas de internet famosas por compartir *fansub* y llegan a tener un gran catálogo de material audiovisual.

Como se observó anteriormente, el *fansubbing* es un trabajo colaborativo en el que se asignan roles que deben ser cumplidos para mostrar los productos esperados en tiempo y forma. Se puede inferir en la importancia de la cultura participativa que es el *fansubbing* a la que también resalta su modus operandi, su funcionamiento sociocultural, social y cultural, las normas sociales y los valores compartidos (Li, Dang, 2015) con el fin de incrementar las oportunidades de competencia y comunicación que busca ofrecer un producto que satisfaga las necesidades de su entidad colectiva.

El *fansubbing* se reconoce como la expresión de un grupo de fans para la comunidad a la que pertenecen, por lo que podemos interpretar a esta práctica como una manifestación cultural a través de internet (el medio en el cual se desarrolla). Manuel Castells (2001) define a la cultura como “una construcción colectiva que trasciende a las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura que da como resultado un producto con los que los fanáticos pueden familiarizarse”. No obstante, se puede ser una actividad que conlleve a aspectos legales debido a su origen y forma de obtención. Como sabemos el origen del *fansubbing* nace de la necesidad de acceso a los contenidos audiovisuales que no se encontraban en el idioma meta, por lo que conseguirlo de manera oficial podría ser imposible para los admiradores de dichos contenidos por lo que los fans deciden modificar el contenido y sea apto para más fanáticos. Al no contar con una traducción oficial o una versión comercial en el país no se interpreta como una acción comercial y solo se ve como una expresión de los fans, es decir, una actividad sin remuneraciones. Una de las normas autoimpuestas por los grupos de *fansub* siempre ha sido detener la distribución gratuita en Internet de un determinado anime una vez que el programa o la serie han obtenido la licencia para su comercial (Diaz Cintas,2006)

¿Pero cómo es vista el *fansubbing* en México desde su punto legal? En nuestro país existe la ley federal de derechos de autor que protege los derechos de las y los autores de nuestro país y de aquellos contenidos que sean distribuidos de manera oficial o en este caso comercial.

Desde el punto X de la ley federal del derecho de autor “cinematografía y demás obras audiovisuales” menciona que se protege toda obra audiovisual y no debe oponerse ante la reproducción, difusión, subtítulo y doblaje siempre y cuando no perjudique la normal explotación de dicha obra, es decir, sin no se ven afectados los intereses comerciales o morales del autor. En México no existe una ley que regularice el *fansub* ya que se considera como una expresión cultural de una comunidad por lo que no es una actividad ilegal. En nuestro país no existe un caso en particular donde se haya presentado acciones legales por la comercialización del subtítulos o doblaje informal, sin embargo, gracias a las aportaciones en el idioma “español latino” o “español neutro” se considera de las mejores adaptaciones para disfrutar los productos audiovisuales por parte de los fanáticos, esto a su contra parte del “español castellano” o las versiones del español hablado en Latino América.

La traducción profesional

La traducción puede ser definida como una ciencia o inclusive un arte o disciplina, sin embargo, no existe un concepto que englobe su singularidad. Por lo que muchos autores se aventuran a darle un significado, por ejemplo, para Nida y Taber (1974) la traducción consiste en reproducir, mediante una equivalencia natural y exacta, el mensaje de la lengua origen a la lengua meta. Con ello quiere decir, la traducción va más allá de un simple traslado, sino busca darle sentido en el idioma en el que desea interpretarse. Nida y Taber enfatizan en que la traducción no se trata de una simple practica o procedimientos estudiados. Se interpreta como un procedimiento que requiere de conocimientos y habilidades trabajando en conjunto para transferir apropiadamente un mensaje de una lengua origen a meta tomando en consideración los elementos lingüísticos y pragmáticos.

La traducción audiovisual

La traducción audiovisual es una actividad lingüística sofisticada por las características del discurso y del contexto (Zhang & Cassany, 2019) es decir, la traducción audiovisual utiliza todos los elementos de la comunicación para transmitir el mensaje al receptor en el idioma que este se encuentre. Existen dos tipos de técnicas utilizadas en la traducción audiovisual, el doblaje y subtulado, cuando hablamos del subtulado es el traslado del texto del idioma original al idioma meta mientras mantiene su forma textual proyectada cuando el o los personajes hablan (también se extiende a traducir los letreros, textos o canciones) mientras el doblaje utiliza el medio oral para expresar el mensaje traducido de un idioma a otro, se refiere a la interpretación de versión trasladada por nuevas voces, en la mayoría de casos las canciones son interpretadas en el idioma meta y los letreros o textos son leídos (también incluye los comentarios libres o la interpretación simultanea).

Díaz Cintas (2007) se refiere a la traducción audiovisual como:

“un concepto global que encapsula las diferentes prácticas traductorales que se implementan en los medios audiovisuales a la hora de transvasar un mensaje de una lengua a otra en un formato de interacción semiótica entre el sonido y la imagen”.

Por ende, se comprende que este tipo de traducción es un proceso que trata los diferentes productos audiovisuales con la finalidad de dar un mensaje claro y comprensivo al espectador en la lengua meta.

Como anteriormente es mencionado existe dos tipos de traducción informal (lo que interpretamos como *fansubbing*) y formal a lo que nos referiremos a la traducción oficial, ambos clasificados no por el lenguaje o elementos que usa para su traducción, sino por su práctica.

METODOLOGÍA

El objetivo de este análisis es exponer las diferencias y las similitudes que pueden tener el *fansubbing* y traducción profesional desde su proceso traductológico. Por consiguiente, se analizaron específicamente series de plataformas digitales del inglés al español, se analizará el *fansubbing* en contraste con la traducción profesional. Se registran dos series del inglés: Steven Universe y Adventure Time (Hora de Aventura en español), ambas provenientes de Estados Unidos.

La razón por la que se analizan es por las connotaciones culturales que puedan tener y el proceso de traducción por el que pasaron. Las tablas se crearon para representar los diálogos originales, la traducción que se realiza en el *fansub*, la traducción oficial y las observaciones sobre los tratados en ambos tipos de traducción.

La fuente de *fansubbing* es Youtube y redes sociales como Facebook y Telegram, mientras que para la traducción profesional se consultó la plataforma de *streaming* HBO donde se encuentran ambas series.

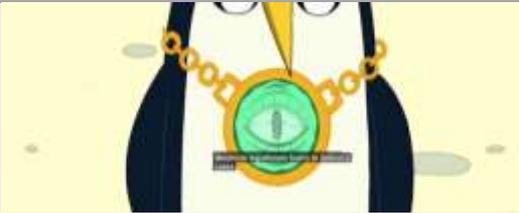
RESULTADOS

Aspectos traductológicos

Cuando hablamos de *fansubbing* también podemos hablar de técnicas, al traducir utilizamos consciente o inconscientemente técnicas que nos ayudan a llevar un mensaje claro durante el proceso de traducción. El *fansubbing* al ser una práctica informal de la traducción tiende a usar técnicas de forma inconsciente en sus textos. Técnicas como el calco, la adaptación y equivalencia son las técnicas más comunes utilizadas en la traducción no profesional. Al contrario de la traducción profesional la adaptación es clave, al hablar de adaptación es referirse a la adaptación cultural. La cultura es pieza esencial en la traducción audiovisual, al tratarse de dos culturas diferentes la adaptación juega un papel indispensable porque permite adecuar el contexto cultural de otra lengua a los criterios lingüísticos- culturales de la lengua meta

Dialogo	Fansubbing	Traducción profesional	Observaciones
<p><i>Amatista:</i> <i>Always can a movie be so sad?</i></p>	<p><i>Fansub:</i> <i>Seguro fue una de sus películas</i></p>	<p><i>HBO: Dile que se dé prisa que tengo que usarlo.</i></p>	 <p>Contexto: Greg está llorando en el baño las gemas se preguntan el por qué está llorando y llaman a Steven para preguntarle. Aquí un claro ejemplo de que las plataformas al adquirir un contenido para realizar la traducción pueden tomar la libertad de cambiar los diálogos que se adapten mejor a la audiencia meta. El <i>fansub</i> utiliza una traducción literal mientras que HBO realiza una adaptación.</p>

Las plataformas omiten la información que no consideran necesarias, realizan cambios basados en el contexto ya que pueden crear adaptaciones del contenido debido a su conocimiento. En el *fansubbing* solo cuenta con el conocimiento de ambas culturas, pero desconoce las técnicas que pueden aplicarse para realizar una traducción acorde y clara.

Dialogo	Fansubbing	Traducción profesional	Observaciones
<p><i>Ice king:</i> <i>Gunter, oh no, you took my stuffs</i></p>	<p><i>Gunter,</i> <i>tomaste mis cosas</i></p>	<p><i>Gunter, te volviste reguetonero</i></p>	 <p>Mientras que el <i>fansub</i> mantiene una traducción literal, HBO y Netflix realizan adaptaciones en la lengua de llegada y por ende su público. Caso similar a la aclamada película de Sherk. El <i>fansubbing</i> emplea sus conocimientos en el idioma, pero se limita en la traducción, es decir, tiende a caer en la literalidad.</p>

Se demuestra la importancia del trato de las traducciones audiovisuales en ambos tipos de traducción. El *fansubbing* es un trabajo colaborativo, se puede inferir en la importancia de la cultura participativa que es el *fansubbing* a la que también resalta su *modus operandi*, su funcionamiento sociocultural, social y cultural, las normas sociales y los valores compartidos (Li, Dang, 2015) con el fin de incrementar las oportunidades de competencia y comunicación que busca ofrecer un producto que satisfaga las necesidades de su entidad colectiva. Para realizar una traducción es común para los *fansubbers* traducir a partir de idioma inglés debido a que es la lengua universal y en la que se obtiene rápidamente las traducciones de otros idiomas como lo es el caso del japonés, chino, coreano etc. Podemos ejemplificar el proceso de la siguiente manera:

LO > LM LM > LMF

LO: lengua origen, LM: lengua meta, LMF: lengua meta final

En algunos casos cuando el traductor del grupo conoce la lengua de origen puede hacer una traducción directa, es decir:

LO > LM

Esto también aplica para la traducción profesional, sin embargo, a diferencia del *fansubbing* se les hace entrega del guion en el idioma original a los traductores. Una vez ya realizada la traducción se reenvía a las agencias, luego a las productoras y son revisados, en caso de ser necesario se le pide al traductor realizar las correcciones pertinentes. Ambos tipos de traducción (*fansubbing* y profesional) tienden a cambiar su contenido gracias a la forma, fuente y el traductor. En ambos casos se da los cambios en el material, sin embargo, el *fansubbing* procura conservar la originalidad del material audiovisual, es decir, trata que sea tan idéntico como en su cultura origen. Recurre a modificaciones como lo son notas, agregan imágenes o texto en las escenas e integran los créditos de su traducción. En la traducción profesional puede modificar el material origen con la ayuda de producción para que este sea adaptado a la cultura que se desea alcanzar, es lo opuesto, cambia y modifica incluso alterando el material para que sea mejor aceptado por la lengua meta.

Dialogo	Fansubbing	Traducción profesional	Observaciones
<p><i>Greg: I guess it's time to work the old "Universe" charm.</i></p>	<p><i>Supongo que es tiempo de usar el viejo encanto Universe</i></p>	<p><i>Creo que es hora de poner a funcionar el viejo hechizo del universo.</i></p>	<div data-bbox="826 271 1374 577" data-label="Image"> </div> <p>Originalmente en la serie habla de utilizar sus “encantos” para convencer a las personas, su nombre es Greg Universe por lo tanto es “el encanto Universe” mientras que la plataforma se usa “el viejo hechizo del universo” es decir, traduce su nombre. Uno de los errores más comunes la traducción profesional es el traslado de las particularidades de los productos audiovisuales. Al no ser revisados previamente y traducir sin conocer el material por lineamientos de los productores o tiempo, los errores en el caso de las especificaciones son frecuentes.</p>

El *fansub* se destaca de ser traducciones hechas por fans para fans, por lo tanto, conocen y pueden tratar con los “casos específicos de la serie, película etc. Como lo son los juegos de palabras, palabras creadas o fusionadas por el autor entre otras particularidades.

En el *fansubbing* el conocimiento traductológico y lingüístico no es el de un traductor profesional, pero sus conocimientos en la lengua les permite crear traducciones aceptables para el público espectador. Un aspecto que los favorece es el conocer el material audiovisual y su contexto en el que se desarrollan, mientras que el traductor no conoce el contexto y ofrece una traducción sin sentido para el consumidor. Mientras que la traducción profesional carece de conocimientos contextuales, debido a que, como se menciona anteriormente, el traductor no interactúa con el material audiovisual a traducir, pocas son las ocasiones en el que el traductor se puede instruirse del material a traducir.

ASPECTOS CULTURALES

Sin cultura no hay traducción, debido a que es necesaria para el traslado adecuado de lo que deseamos transmitir. De la necesidad de intercambiar mensajes entre las culturas nace la traducción, he allí su importancia. En el proceso traslativo el mensaje del texto tiene que ser referido a la realidad cultural del receptor de la cultura meta, es necesario “saltar la barrera cultural” (Nord, 2014).

Para este apartado se realizó una tabla de observación de los tratos de aspectos culturales por el *fansubbing* y la traducción profesional en ambas series.

Dialogo	Fansubbing	Traducción profesional	Observaciones
<i>They need help, maybe a psychologist</i>	<i>Ellas necesitan ayuda, tal vez un psicólogo</i>	<i>El closter necesita ayuda, tal vez un psicólogo</i>	En este episodio llamado “ <i>Reunited Together</i> ” el <i>closter</i> es un grupo de personas, pero en la serie se dirigen como <i>They o She</i> , es decir, Ellas o la <i>closter</i> , pero por las reglas gramaticales en español se le domina solo El <i>closter</i> . Esta diferencia lingüística está vinculada con las reglas gramaticales del idioma de llegada, las cuales permiten y regulan el entendimiento en la lengua entre sus hablantes
<i>Beach City</i> Contexto geográfico donde se sitúa los acontecimientos de la serie Steven Universe.	<i>Beach City > Beach City</i>	<i>Beach City > Ciudad Playa</i>	En este tipo de traducciones se utilizan calcos y en pocas veces adaptaciones si el material audiovisual lo permite. Por ejemplo, la serie tiene traducciones para los lugares de manera oficial, sin embargo, el <i>fansub</i> realiza un calco para referirse a los lugares. La pragmática es parte de la lingüística relacionada con contexto, sin embargo, también nos encontramos con “casos específicos” los cuales no pueden ser vinculados a esta rama debido a que se tratan de aspectos exclusivos impuestos por el autor (Nord, 2006). Los lugares, nombres, festivales son particularidades creadas por el autor que sin importar la lengua puede representar un obstáculo en la traducción. El ejemplo nos muestra nos formas de trato como lo es el calco y la adaptación.

<p><i>I'll name you Red Nose and make you leader of the gang.</i></p>	<p><i>Te llamare Nariz Roja y seras el jefe de la pandilla, Tio.</i></p>	<p><i>Mira tu nariz roja te llamare Rodolfo y serás líder del grupo</i></p>	<p>Una de las particularidades del <i>fansubbing</i> es utilizar palabras propias de la cultura, aunque es más común en el español castellano (España) con palabras como: “chaval”, “tío”, “flipar” “gilipollas”. En casos como México o Argentina suele verse traducciones con palabras particulares de la cultura “Compadre”, “Wey”, “Vos”, “Boludo”.</p> <p>En cambio, en la traducción profesional siempre se verá una neutralidad pues se piensa que el español debe ser el mismo sin importar la cultura de la que se provenga, aunque en el caso de Adventure Time hacen excepciones, esto se debe a la popularidad de la traducción en el país de recepción. En los problemas culturales es difícil ofrecer una explicación al espectador debido a que es algo comprensible únicamente en su contexto, los traductores profesionales optan por usar técnicas que les faciliten la comprensión a los admiradores de los materiales audiovisuales como lo son adaptaciones o equivalencias las cuales permita que el espectador lo relacione con su cultura.</p>
<p><i>Welcome to Beach-a- Palooza</i></p>	<p><i>Bienvenidos a festival Beach-a- Palooza</i></p>	<p><i>Bienvenidos al Playa Palooza</i></p>	<p>En el caso del <i>fansubbing</i> suelen usarse de manera literal, es decir, aspectos como la navidad, conciertos, día de la independencia, entre otros. Suelen traducirse de manera literal y procuran explicar lo que ahí sucede. Recurren a las notas, estas explican lo que se trata el aspecto cultural o frase idiomática (en material audiovisual van sobre la parte superior mientras que los subtítulos en la parte inferior; en los textos van en el pie de página con un: nota del editor)</p>

A pesar de las diferencias culturales que puedan surgir entre ambos tipos de traducción suelen resolver los problemas culturales en los que se encuentren con el fin proporcionar al admirador de los productos multimedia una traducción comprensible y eficaz.

CONCLUSIÓN

El *fansubbing* ofrece una forma más rápida y fácil de consumir material audiovisual al admirador actual, a pesar de que no siempre puede garantizar la calidad en sus traducciones como lo es para la traducción profesional. Si bien el *fansubbing* puede significar una amenaza para los traductores profesionales y los productores también puede ser un impulso para mejorar en la calidad de la traducción y del material audiovisual. El *fansub* es el resultado de un intercambio cultural que busca minimizar las barreras entre idiomas para un grupo de personas que comparten una afición, con ello decimos que la práctica del *fansubbing* puede ser reconocida como mediadora en el proceso de traducción y por lo tanto no representa una amenaza para la traducción profesional, significa una manifestación de una comunidad, de la cual no adquiere remuneraciones por su trabajo, por ello, puede incluso significar un ímpetu para mejorar las traducciones profesionales debido a la falta de conocimiento del material audiovisual que se está tratando. Puede también ayudar los productores de materiales audiovisuales a analizar las preferencias del público, así como garantizar una experiencia satisfactoria para el fanático del producto. El *fansubbing* es para la traducción profesional una competencia y dejar de un lado los prejuicios sobre esta práctica y comenzar a aprovecharla ayudara a mejorar las brechas en los procesos traductológicos. El *fansubbing* en el futuro puede incluso superar la traducción profesional. Por motivos de preferencia de la audiencia y el incremento en la popularidad de contenidos de otras lenguas como lo es: coreano, japones, tailandés, chino, francés, alemán, ruso o turco. Sin embargo, los traductores profesionales no pueden actuar directamente si no son contratados para traducir dichos materiales, este efecto puede ser complementado por productores contenidos audiovisuales porque ellos pueden adquirir estos materiales provenientes de otras culturas. Finalmente, el *fansubbing* y la *traducción* profesional, a pesar de ser opuestos pueden complementarse uno al otro. Si bien puede ser una amenaza, la traducción profesional puede tomar como un parte aguas en la traducción actual frente a la globalización y sus nuevas formas de ver los contenidos audiovisuales. Conocer al receptor e ir más allá de las traducciones convencionales impregnándose del contexto del material audiovisual. Mientras que el *fansubbing* puede ser visto como una potencia en la traducción para los contenidos emergentes.

REFERENCIAS

- Álvarez Raposeiras, C. T. (2012). La subtitulación amateur: la subtitulación amateur de series online: el caso de Lost [Tesis de fin de máster]. Universidad de Vic.
- Castells, M. (2001). La Galaxia Internet (1.a ed.). Plaza & Janés.
- Díaz Cintas, J. (2005). Nuevos retos y desarrollos en el mundo de la subtitulación. Puentes: Hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural, 6, 13-20.
- Díaz Cintas, J. (2007). Traducción audiovisual y accesibilidad (C. Jiménez Hurtado, Ed.). Peter Lang.
- Díaz Cintas, J. (2012). Subtitling: theory, practice and research. En C. Millán & F. Bartrina (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 285-299). Routledge.
- Díaz Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *JoSTrans: 37The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Ferrer Simó, M. R. (2005, febrero). Fansubs y scanlations: La influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Revista Puentes*. Recuperado 26 de marzo de 2023, de <https://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>
- Jenkins, H. (2004). The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7, 33-43. <https://doi.org/10.1177/1367877904040603>
- Li, D. (2015). Amateur Translation and the Development of a Participatory Culture in China: A netnographic study of The Last Fantasy fansubbing group [Thesis]. University of Manchester.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1974). *The Theory and Practice of Translation* (Vol. 8). E.J. Brill, Leiden.
- Nord, C. (2006). *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis* (2.a ed.). Rodopi.
- Nord, C. (2014). *Hürden-Sprünge: Ein Plädoyer für mehr Mut beim Übersetzen*. BDÜ-Fachverl.
- Orrego Carmona, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana De Traducción*, 6(2), 297-320. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.17081>
- Orrego Carmona, D., Łukasz, D., & Szarkowska, A. (2018). Using translation process research to explore the creation of subtitles: an eye-tracking study comparing professional and trainee subtitlers. *The Journal of Specialised Translation*, 30, 150-180.

- Orrego Carmona, D. (2018). New audiences, international distribution, and translation. *Reception studies and audiovisual translation*, 321-342. <https://doi.org/10.1075/btl.141.16orr>
- Pérez-González, L., & Susam-Saraeva, Ş. (2012). Non-professionals Translating and Interpreting: Participatory and Engaged Perspectives. *The Translator*, 18(2), 149-165. <https://doi.org/10.1080/13556509.2012.10799506>
- Valero Porrás, M. J., & Cassany, D. (2016). Traducció per fans per a fans : organització i pràctiques en una comunitat hispana de scanlation. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 37. <https://doi.org/10.1344/BiD2016.37.10>
- Zhang, T. L., & Cassany, D. (2016). Fansubbing del español al chino: organización, roles y normas en la escritura colaborativa. Obtenido de *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 37 (deseembre).: <https://bid.ub.edu/37/tian.htm> DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2016.37.15> [Consulta: 25-03-2023].
- Zhang, L. T., & Cassany, D. (2019). Estrategias de comprensión audiovisual y traducción del español al chino en una comunidad fansub. *Revista Española de Lingüística Aplicada/Spanish Journal of Applied Linguistic*, 32(2), 620-649. <https://doi.org/10.1075/resla.17013.zha>

Fuentes audiovisuales

Adventure Time. 2010-2018. Pendleton Ward para Cartoon Network. HBO

Steven Universe. 2013- 2019Rebecca Sugar para Cartoon Network. HBO