bid textos universitaris de biblioteconomia i documentació
ISSN 1575-5886
DL B-19.675-1998

Número 37 (desembre 2016)

"Traducció per fans per a fans": organització i pràctiques en una comunitat hispana de scanlation

[Versión castellana]

María José Valero Porras
Departament de Traducció i Ciències del Llenguatge
Facultat de Traducció i Interpretació
Universitat Pompeu Fabra
mariajose.valero@upf.edu

Daniel Cassany
Departament de Traducció i Ciències del Llenguatge
Facultat de Traducció i Interpretació
Universitat Pompeu Fabra
daniel.cassany@upf.edu

Resum

Objectiu: Descriure el funcionament i les pràctiques lletrades d'una comunitat hispana de *scanlation* (escaneig, traducció i distribució de mangues a càrrec de grups de fans del gènere que es coordinen a Internet) atenent els rols dels membres, les activitats, els contextos i els recursos que utilitzen.

Metodologia: Emprant tècniques de l'etnografia virtual, es compila i s'analitza una base de dades composta per 97 vídeos d'activitat de pantalla; 32 transcripcions de comentaris en pàgines del Facebook, blogs, fòrums i xats; 96 capítols escanejats de mangues, i 6 entrevistes semiestructurades.

Resultats: La comunitat divideix el treball en funcions interdependents (neteja, traducció, composició tipogràfica i correcció de mangues) assignades a determinats membres. Aquests utilitzen diversos espais virtuals (correu electrònic, pàgines del Facebook, fòrums i xats) per interactuar, negociar l'elaboració dels projectes, ajudar-se en problemes concrets i intercanviar coneixements. Aquestes pràctiques lletrades estan regulades per la cultura compartida de les comunitats de *scanlation* de tot el planeta, tal com reflecteixen l'existència d'una normativa ètica, un repertori comú d'eines (traductors, diccionaris, inventaris de fonts tipogràfiques, etc.) i una sèrie de pràctiques semiòtiques específiques, socialment valorades (com ara el manteniment dels tractaments honorífics japonesos en les traduccions). Aquesta organització sofisticada desafia la concepció que els productes culturals elaborats en aquestes pràctiques vernacles i plurilingües responen només a la creativitat individual o la col·laboració espontània dels seus membres.

Resumen

Objetivo: Describir el funcionamiento y las prácticas letradas de una comunidad hispana de *scanlation* (escaneado, traducción y distribución de mangas a cargo de grupos de fans del género que se coordinan en Internet) atendiendo a los roles de sus miembros, sus actividades, los contextos y los recursos que utilizan.

Metodología: Empleando técnicas de la etnografía virtual, compilamos y analizamos una base de datos compuesta por: 97 vídeos de actividad de pantalla; 32 transcripciones de comentarios en páginas de Facebook, blogs, foros y chats; 96 capítulos escaneados de mangas; y 6 entrevistas semiestructuradas.

Resultados: La comunidad divide el trabajo en funciones interdependientes (limpieza, traducción, composición tipográfica y corrección de mangas) asignadas a miembros particulares. Estos utilizan diversos espacios virtuales (correo electrónico, páginas de Facebook, foros y chats) para interactuar, negociar la elaboración de los proyectos, ayudarse en problemas concretos e intercambiar conocimientos. Esas prácticas letradas están reguladas por la cultura compartida de las comunidades de *scanlation* de todo el globo, tal como reflejan la existencia de una normativa ética, un repertorio común de herramientas (traductores, diccionarios, inventarios de fuentes tipográficas, etc.) y una serie de

prácticas semióticas específicas, socialmente valoradas (como el mantenimiento de los honoríficos japoneses en las traducciones). Esa organización sofisticada desafía la concepción de que los productos culturales elaborados en esas prácticas vernáculas y plurilingües responden solo a la creatividad individual o a la colaboración espontánea de sus miembros.

Abstract

Objective: To describe the organization and literacy practices of a Spanish-speaking *scanlation* community (a group of fans who collaborate on the Internet to scan, translate and distribute *mangas*) by examining the community members' roles and activities, the online environments in which they work and the resources they use.

Methodology: The study employed cyberethnographic techniques to create and analyse a database comprising 97 videos of onscreen activity, 32 transcripts of comments drawn from Facebook, blogs, forums and chats, 96 scanned *manga* chapters and, finally, six semi-structured interviews.

Results: The *scanlation* community in question assigned its members specific roles (of cleaning, translating, typesetting or correcting) and the members worked in a variety of online environments (email, Facebook, forums and chats). Members interacted to negotiate the development of projects, troubleshoot and exchange knowledge and expertise. Their literacy practices were regulated by the shared culture of *scanlation* communities as these exist worldwide, evidenced in the existence of a set of ethical standards, a common repertory of tools (translators, dictionaries, inventories of fonts, etc.) and a series of specific, socially valued semiotic practices (such as maintaining Japanese honorific suffixes in translations). This sophisticated level of organization challenges the notion that the cultural products of these vernacular and plurilingual practices are merely the result of their individual members' creativity or of the spontaneous collaboration between them.

Paraules clau: Comunitats virtuals, Còmics, Traducció, Digitalització, Ciències humanes i socials
Keywords: Virtual communities, Còmics, Translation, Digitization, Social and human sciences

Rebut: 06/06/2016. Acceptat: 23/10/2016.

1 Introducció

El terme *scanlation* (un compost de *scan* i *translation*) designa l'escaneig, traducció, edició i distribució gratuïta —i il·legal— de mangues en línia per agrupacions transnacionals de fans o *scanlators*. Aquests aspiren a aconseguir reconeixement i distinció dins de la xarxa d'aficionats al manga proporcionant còmics traduïts a aquells que vulguin llegir-los en la seva llengua (Costales, 2012; Rampant, 2010).

La tasca és complexa, ja que implica el maneig de múltiples recursos semiòtics (verbals, gràfics i tipogràfics) en diverses llengües (llengua asiàtica d'origen, llengua de la traducció final i, de vegades, una llengua intermediària que permet accedir a l'original); exigeix la coordinació de voluntaris no professionals que resideixen arreu del món i en zones horàries diferents; pretén satisfer les demandes d'una audiència transnacional i experta que reclama productes de qualitat en el mínim temps possible, i implica la disseminació de materials protegits per *copyright* en espais públics del web per arribar a la màxima quantitat possible d'aficionats i, al mateix temps, evitar denúncies d'editorials comercials o traductors professionals (O'Hagan, 2008). Per assolir aquests objectius, els *scanlators* recorren a les tecnologies digitals i la col·laboració en línia, ja que faciliten i abarateixen l'obtenció, reproducció, modificació i difusió de productes de la cultura popular global; afavoreixen l'intercanvi dels coneixements i les destreses per dur a terme la feina, i permeten regular l'aportació de cada membre (Lee, 2011, 2012). Així, els grups de *scanlation* desenvolupen formes d'organització, normes i protocols propis que analitzarem detalladament.

Malgrat l'augment accelerat de la traducció realitzada "per fans per a fans" (per exemple, *fansubbing*, traduccions amateur de videojocs, etc.), la investigació sobre l'*scanlation* és escassa. Els estudis culturals analitzen la figura de l'*scanlator* com a consumidor proactiu i distribuïdor cultural (Lee, 2011, 2012); les implicacions socials i comercials de la distribució subalterna en línia de traduccions de mangues (Jacobs, 2015; Madeley, 2015), o la vulneració dels drets de *copyright* i les amenaces per a la indústria editorial (Lee, 2009). La traductologia aborda les diferències tècniques entre *scanlators* amateurs i traductors professionals o les tensions entre els dos col·lectius (Demirel, Görgüler, 2015; Ferrer-Simó, 2005; O'Hagan, 2009). Altres treballs vinculen aquesta pràctica amb l'aprenentatge i examinen les seves potencialitats per desenvolupar estratègies de traducció (Inose, 2012; O'Hagan, 2008), aprendre llengües estrangeres o comprendre com grups socials diferents desenvolupen maneres culturalment específiques de construir significats amb recursos semiòtics particulars (Huang, Archer, 2012; Valero-Porras, Cassany, 2015).

Fins avui, la investigació sobre traducció col·laborativa digital no ha aportat dades sobre l'organització d'una comunitat de *scanlation* (Costales, 2012; Demirel, Görgüler, 2015; Folaron, 2010; Gambier, 2014; Jiménez-Crespo, 2015; O'Brien, 2011; O'Hagan, 2012; Pérez-González, Susam-Saraeva, 2012) ni sobre el paper que tenen la comunicació interpersonal i la cultura compartida dels membres. Així, el nostre estudi descriu el funcionament i les pràctiques lletrades d'una comunitat hispana de *scanlation* atenent els rols assumits, les activitats realitzades, i els espais i recursos utilitzats. Pretenem documentar i analitzar com les comunitats de fans utilitzen la tecnologia per superar barreres lingüístiques, geogràfiques i temporals, a més de contribuir a reflexionar sobre la funció de la interacció en línia en la traducció col·laborativa, voluntària i autoregulada, cada vegada més desplaçada de l'àmbit professional al *fandom* o cultura dels fans.

2 Marc teòric

Un concepte útil per comprendre l'*scanlation* (i altres manifestacions de la cultura fan com ara el *fansubbing*, el *fanfiction* o el *vidding*) és el de *cultura participativa* (Jenkins, 2006; Jenkins *et al*., 2009), que entenem com a agrupacions d'individus que senten devoció per les mateixes activitats o productes culturals (als quals vinculen la seva identitat i estil de vida) i participen en pràctiques socials de creació, modificació, interpretació, curació o distribució de continguts relacionats amb aquest interès. Procedent dels estudis culturals, aquest concepte s'oposa a la *cultura de consum* per explicar els nous rols assignats a l'audiència dels productes de la cultura popular. Davant de la visió de l'espectador com a consumidor passiu, la noció de *cultura participativa* es refereix a les tasques de creació, transformació, intercanvi i disseminació de contingut que aquests duen a terme. Els membres de les cultures participatives s'apropien del material que consumeixen i difuminen la frontera entre *producció* i *consum* culturals (Androutsopoulos, 2011; Chou, 2010; Jenkins, Ito, Boyd, 2015; Knobel, Lankshear, 2010; Lee, 2012; O'Hagan, 2009). Segons Jenkins *et al*. (2009), una cultura participativa es caracteritza per: implicar els seus membres perquè s'expressin en pràctiques socials al voltant del material que aprecien; afavorir que cada membre creï i comparteixi continguts; procurar la transmissió de coneixements i destreses d'experts a principiants, i afavorir la interrelació entre els membres. Tot i que les cultures participatives precedeixen Internet, amb el web 2.0 sens dubte s'han pogut expandir i desenvolupar com mai.

Un altre corrent teòric i metodològic (Barton, 2007) que permet entendre l'*scanlation* és el que es coneix en català com a *nous estudis de literacitat* (NEL), que sorgeix com a crítica a les aproximacions psicolingüístiques que conceben la lectura i l'escriptura com a destreses cognitives universals i independents del context. Davant d'aquestes visions, els NEL, vinculats amb l'etnografia de la comunicació i l'antropologia lingüística, adopten una mirada ecològica i holística sobre les activitats de lectura i escriptura, que són concebudes com a *pràctiques socials* amb propòsits particulars, situades en contextos sociohistòrics i definits per la cultura dels grups humans en què tenen lloc. Els NEL descriuen etnogràficament les diverses pràctiques lletrades que ocorren en diversos àmbits, ja siguin *dominants* (oficials i institucionals, com ara l'educatiu o el professional) o *vernacles* (quotidians i privats, com ara el familiar). Dins dels NEL, el terme *pràctiques lletrades digitals* denomina les interaccions socials mitjançant escrits produïts, manipulats o distribuïts al web (Barton, Lee, 2013; Gillen, 2014; Jones, Hafner, 2012; Lankshear, Knobel, 2011; Mills, 2010). Des d'aquesta perspectiva, l'*scanlation* constitueix una pràctica lletrada digital vernacla que implica maneres culturalment apreses de construir i manipular el significat dels textos i de relacionar-se amb altres fans (Barton, 2007; Wolf, 2010). Els *scanlators* s'apropien d'artefactes mediàtics globals (manga) i els transformen en recursos culturals corrents, que la comunitat d'aficionats fa servir per construir significats rellevants en contextos locals (Fiske, 1989; Jenkins *et al*., 2008). De la mateixa manera que amb el *fanart*, el *fanzine*, el *cosplay* i altres exemples de *fandom*, l'*scanlation* s'associa amb la creativitat (Barton, Lee, 2012, 2013), Perquè l'*scanlator* aporta *agència* al còmic original: el transforma en un producte cultural diferent, que expressa significats nous, projecta les identitats dels fans traductors i contribueix a construir una cultura compartida (Deumert, 2014; Pennycook, 2007; Tagg, 2015).

3 Metodologia i context

Aquesta investigació deriva d'un estudi de casos múltiple d'orientació etnogràfica sobre la construcció discursiva de la identitat fan de membres representatius de diversos *ciberfandoms*. Cada cas se centra en un individu i l'ecologia de pràctiques en les quals participa, els espais en què duu a terme les activitats fan i els vincles socials que estableix. Per trobar individus de potencial interès per a la investigació, primer es duen a terme cerques al Google per localitzar llocs web que serveixin com a espai de reunió per membres de diferents cultures fan (per exemple, fòrums per a aficionats als videojocs, blogs de *fansubbers*, pàgines del Facebook sobre esports, etc.). Explorem les llistes de resultats i identifiquem els principals temes d'interès d'aquestes comunitats, les llengües que empren i els membres més actius. A continuació, anunciem la recerca en aproximadament trenta d'aquests espais, deu dels quals, aproximadament, estan vinculats al *fandom* del manga i l'anime. Rebem correus electrònics d'uns deu fans del manga interessats, que completen un qüestionari obert sobre el tipus d'activitats que fan a les seves comunitats, la freqüència de participació, i els seus propòsits i motivacions. Finalment, seleccionem Shiro (espanyola, 27 anys), una *scanlator* amb una llarga trajectòria en el *fandom*, amb experiència prèvia com a traductora en altres comunitats hispanes de *scanlation*, que actualment coadministra una comunitat de *scanlators* àmplia i amb més de 3.500 seguidors al Facebook i que, a més, exerceix les funcions de traductora, editora i correctora de mangues.

La comunitat de Shiro consta de 25 membres d'ambdós sexes, de 17 a 42 anys, procedents de diversos països castellanoparlants (Argentina, Xile, Colòmbia, Espanya i Mèxic). Es dediquen a retraduir a l'espanyol mangues en anglès, prèviament traduïts per comunitats de *scanlation* anglòfones des d'un original en una llengua asiàtica (japonès, xinès o coreà). Shiro ens presenta la resta de *scanlators* del grup i alguns administradors d'altres grups hispans i anglòfons. Amb el seu consentiment, accedim als seus espais en línia, públics i privats, per observar de manera participant la seva activitat i recol·lectar així artefactes textuals. Com a participant central, Shiro ens proporciona dades addicionals emprant altres tècniques de l'etnografia virtual (Androutsopoulos, 2008, 2013; Hine, 2000): ens permet entrevistar-la per mitjà de l'Skype, el Facebook i el correu electrònic, i accedeix a gravar l'activitat de la pantalla del seu ordinador amb el programa Camtasia Studio mentre tradueix, edita i corregeix mangues.

El treball de camp s'estén d'octubre de 2014 a juny de 2015. Compilem una base de dades composta per 97 vídeos d'activitat de pantalla, 32 artefactes textuals (transcripcions de comentaris en pàgines del Facebook, blogs, fòrums i xats), notes de camp (61.723 paraules) i 6 entrevistes semiestructurades. Primer, classifiquem les dades segons el tipus de pràctica (per exemple, traducció, edició, comunicació entre membres). Després, fem una codificació inductiva i descriptiva de les dades (Saldaña, 2015), i vinculem els codis a les categories que componen una pràctica lletrada (Barton, 2007; Hamilton, 2000): *a)* participants, rols i relacions; *b)* entorns; *c)* propòsit i àmbit social; *d)* artefactes i eines; *e)* activitats; *f)* valors, creences i actituds; i *g)* rutines, normes i patrons de comportament.

A continuació, descrivim el funcionament i les pràctiques del grup, emfatitzant l'organització del treball, l'ús dels espais digitals, les maneres culturalment compartides de construir significats i el sistema compartit de

creences, normes i recursos.

4 Resultats

4.1 Funcions

Els *scanlators* es conceben a si mateixos com a "editorials pirates sense fi lucratiu".[1] Per això, malgrat que el treball és voluntari i no remunerat, empren vocabulari relacionat amb el món professional. Així, els tres coadministradors del grup es presenten com a "codirectors" de l'equip i cada un es responsabilitza de publicar quinzenalment traduccions noves de capítols de "projectes" (o títols de manga). Actualment, el grup té 42 projectes actius. Per desenvolupar-los, els coadministradors distribueixen les tasques segons la "posició" de cada membre. Cada rol implica habilitats i coneixements especialitzats (lingüístics, tecnològics o culturals) i s'interrelaciona amb la resta de rols en una mena de producció en cadena:

- Els coadministradors s'encarreguen d'obtenir les *raws* de cada projecte (pàgines escanejades de manga en l'idioma des del qual tradueixen). Escriuen a l'administrador del grup anglòfon que ha traduït el manga que interessa i aconsegueixen el seu permís per aprofitar les seves pàgines escanejades i la seva traducció com a text de partida. Encara que aquest contingut digital sigui públic, els permisos funcionen com a "contractes psicològics" i s'han d'acatar. Si només s'obté permís per a una de les dues coses, cal contactar amb un altre grup per aconseguir el permís que falta o bé cancel·lar el projecte. Només amb tots dos permisos s'envien les *raws* als traductors i als *cleaners*, que treballen simultàniament.

- Els *cleaners* netegen digitalment el text de les pàgines escanejades amb el Photoshop o un altre programa. Prenen decisions rellevants sobre quins textos o signes eliminar o mantenir. De vegades eliminar algun text (com ara onomatopeies superposades sobre figures) requereix redibuixar l'objecte afectat. Per aconseguir pàgines nítides sense marques d'aigua, modifiquen la imatge amb filtres de correcció de color, cosa que requereix cura per no difuminar l'expressió de les figures.

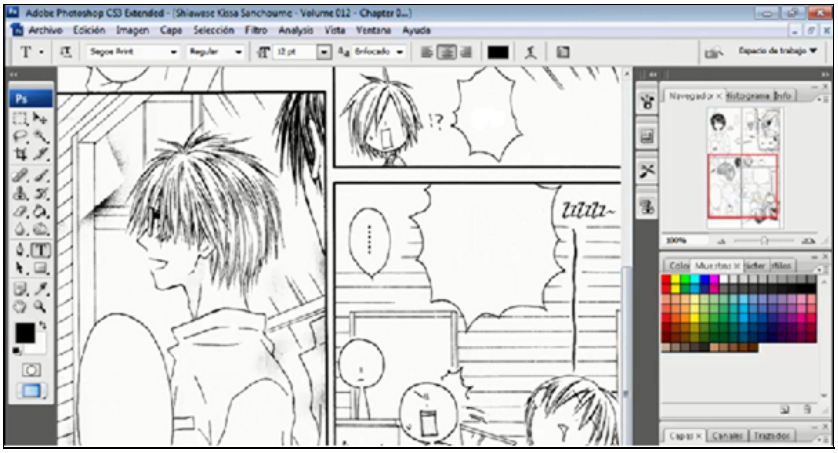


Figura 1. Captura de Shiro mentre neteja una pàgina

- Els traductors tradueixen de l'anglès a l'espanyol en un processador, a part, amb certes convencions per facilitar la tasca dels componedors, que són la baula següent. Han d'indicar la pàgina que estan traduint i el tipus de text (diàlegs dins dels globus, paraules fora dels globus, onomatopeies o monòlegs interiors). Per a això fan servir mecanismes tipogràfics com ara la majúscula, la cursiva o els parèntesis, encara que —segons Shiro— el valor d'aquests estils pot variar entre grups.

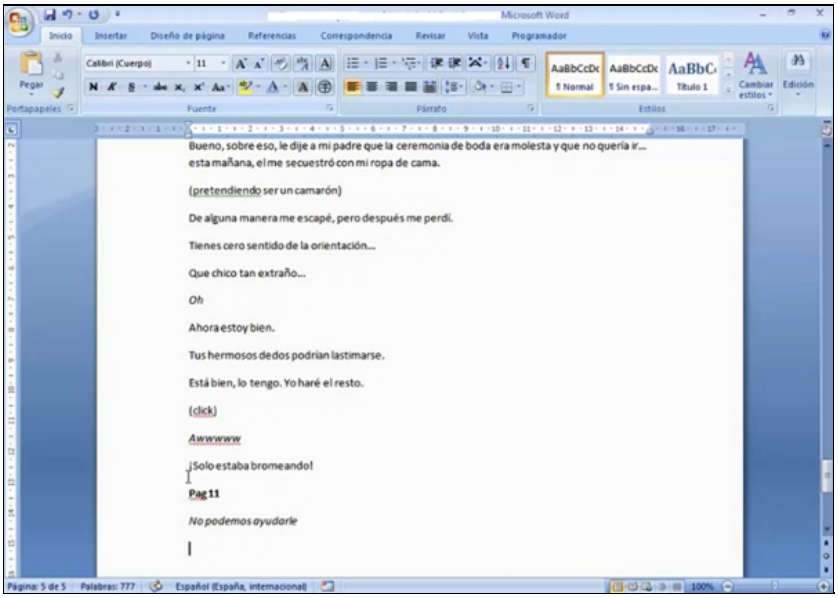


Figura 2. Captura de Shiro mentre tradueix un capítol

- Els componedors insereixen la traducció a l'espanyol a la pàgina neta. Han d'ajustar cada fragment a la forma dels globus (dissenyada per a escriptura vertical de les llengües asiàtiques originals). També trien les fonts tipogràfiques, la mida, el color i la posició de cada text. Totes aquestes decisions incideixen en el significat del manga. Per exemple, permeten marcar el tipus discursiu (onomatopeia, diàleg, monòleg interior, etc.) o la seva rellevància en el context.

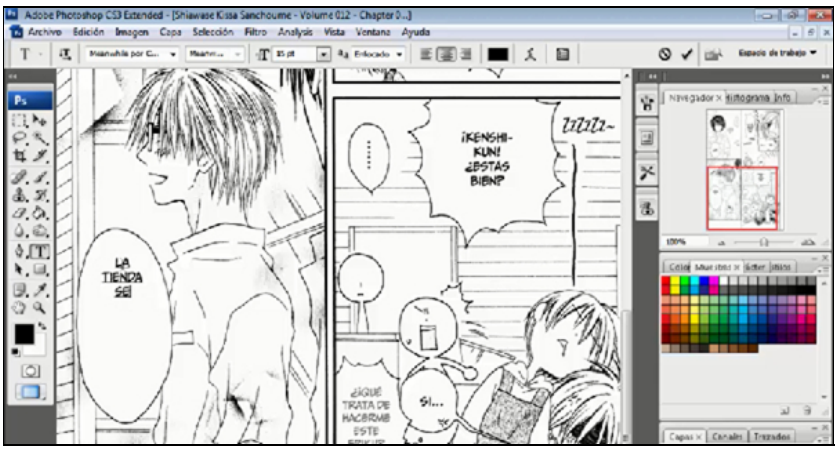


Figura 3. Captura de Shiro mentre introdueix els textos traduïts

- Els correctors revisen les pàgines escanejades amb la traducció afegida. Es fixen en l'ortografia i l'aparença (per exemple, s'asseguren que no hi hagi globus en blanc). També comproven que la traducció sigui coherent i soni natural. Recorren a l'original en anglès si troben fragments sense sentit. Al final envien un correu al componedor amb una llista d'errors per revisar.



Figura 4. Missatge enviat per Shiro a un componedor amb correccions

- Finalment, els coadministradors recopilen tots els capítols verificats pels correctors, en comprimeixen el format, els pugen al servidor i publiquen els enllaços a les plataformes del grup.

Els administradors "contracten" nous membres segons les necessitats. Els principiants han de superar una prova de neteja, traducció, composició tipogràfica o correcció segons el lloc a què aspiren. En la prova han de demostrar la seva competència lingüística, cultural o tècnica, i la seva disposició a la feina, manifesta en el temps invertit, les ganes de millorar i l'acceptació de les crítiques. Per aquesta raó, cada membre sol fer només un tipus de tasca, encara que amb el temps i la pràctica alguns membres amplien les seves funcions. Els membres avisen l'administrador si estan en període d'exàmens o vacances per reduir el volum de feina. Si un membre incompleix les seves tasques de manera reiterada o obstrueix el procés en cadena, és "acomiadat" o convidat a abandonar el grup.

4.2 Espais

El web 2.0 maximitza la participació, la col·laboració i l'intercanvi de coneixements (Lankshear, Knobel, 2011). El grup estudiat fa servir aquestes plataformes:

- *Grup tancat al Facebook*. Els administradors el fan servir per informar dels permisos obtinguts per traduir títols nous, presentar els membres nous, liderar l'elecció "democràtica" de projectes nous (tots poden proposar i votar quins projectes se seleccionen), anunciar la llista de capítols que publicaran abans de cada actualització, avisar els membres amb tasques pendents o recordar la data límit per lliurar-les. La resta de membres adopta un paper més reactiu, comentant o valorant aquests avisos amb un "M'agrada". De vegades, altres membres publiquen recursos d'interès per al grup, com ara enllaços a blogs de manga; webs d'anime; tutorials sobre traducció, neteja o edició de mangues, o recursos lingüístics (traductors, diccionaris, etc.). En resum, amb aquest espai el grup gestiona la seva activitat de manera privada i ordenada, i comparteix tota la informació al marge de l'horari i la ubicació de cada membre.

- *Xat del Facebook de l'equip*. S'usa aquesta missatgeria per socialitzar i resoldre dubtes tècnics, en un "servei de 24 hores". Els membres es diverteixen intercanviant opinions, fent broma i coneixent-se més. Quan tenen un problema, es connecten, expliquen la dificultat i esperen l'ajuda de qui estigui connectat. Les diferències horàries es converteixen així en un avantatge, ja que augmenta la probabilitat que sempre hi hagi algú disponible.

- *Correu electrònic*. El correu permet intercanviar missatges i adjunts de manera asincrònica. Els administradors l'empren per sol·licitar els permisos i, en ocasions, per organitzar els projectes cooperatius (projectes de col·laboració entre membres de dos o més grups de *scanlation*). L'equip utilitza aquest canal per enviar el seu treball a la resta i plantejar consultes a membres específics.

- *Pàgina oberta al Facebook*. Amb gairebé 3.700 seguidors, serveix per promocionar el grup entre els fans del manga. Els coadministradors l'usen per: 1) anunciar les actualitzacions (publicació quinzenal de capítols) i remetre al blog; 2) presentar avenços dels capítols que es publicaran per mantenir l'interès dels lectors; 3) contestar consultes de lectors; 4) demanar opinió als lectors sobre els seus interessos; 5) organitzar concursos sobre manga o sobre neteja, traducció o composició tipogràfica,

amb el doble objectiu d'estimular als fans i contractar membres nous per a l'equip, i 6) promocionar el treball d'altres grups de *scanlation* (a canvi que aquests facin el mateix en les seves pàgines).

- *Blog*. S'hi guarden els enllaços als capítols traduïts i serveix de base de dades per catalogar els mangues traduïts segons diversos criteris: estat del projecte (projectes *actius, acabats, aturats* i *cancel·lats*), gènere del manga segons la classificació japonesa (*seinen*, *shojo*, *shonen*, *yaoi*, etc.) i ordre alfabètic. També s'hi publiquen ressenyes i llistes de recomanacions de mangues i animes, a tall de curació de continguts (normalment a càrrec dels administradors). Aquestes publicacions ajuden el *fandom* a descobrir títols nous, a acumular coneixements col·lectius i a sofisticar els seus gustos. A més, estimulen discussions digitals amb i entre els fans sobre títols concrets. El blog conté seccions més o menys estàtiques, com ara una breu presentació de cada membre de l'equip; una descripció de les diferents funcions de l'*scanlation* (neteja, traducció, composició); un conjunt de normes ètiques per assegurar la gratuïtat de l'activitat i regular les possibles retraduccions de terceres parts, i, de nou, la promoció d'altres grups.

4.3 Cultura compartida

La participació en les activitats descrites està regulada per maneres culturalment específiques de construir el significat, per repertoris comuns d'eines i recursos, i per un conjunt compartit d'expectatives, valors i normes. A continuació, descrivim les convencions semiòtiques que els fans han desenvolupat per dur a terme les seves tasques de traducció i edició de mangues, les eines lingüístiques i els recursos en línia que fan servir, i la normativa ètica que han desenvolupat per justificar la seva activitat, controlar la cadena de retraduccions de mangues i assegurar el reconeixement de tots els *scanlators* implicats.

4.3.1 Pràctiques semiòtiques

Per als fans, el valor principal del manga recau en les ressonàncies culturals que evoca. Per això, els *scanlators* utilitzen en les traduccions algunes convencions del *fandom* que difereixen de les utilitzades per les editorials professionals i que miren de recrear el gust asiàtic del text original (Rampant, 2010). Són convencions dinàmiques, transmeses d'experts a principiants, negociades en els espais virtuals, que varien lleugerament de grup a grup i permeten als *scanlators* presentar-se com a autèntics experts del manga:

- Manteniment de la direcció lectora original: de dreta a esquerra en mangues japonesos i d'esquerra a dreta en *manhwas* coreans i en *manhuas* xinesos.
- Manteniment dels tractaments honorífics transliterats a l'alfabet llatí, com ara *sant*, *sama*, *chan*, *sensei*, *oppa*, etc. Les fórmules de tractament i els rituals de cortesia asiàtics es valoren molt en el *fandom*; els fans també els afegeixen sovint als seus noms d'usuari al Facebook i al blog. Per exemple, les coadministradores de vegades afegeixen als noms d'usuari *-sant*, que indica un cert grau de respecte. Alguns membres joves de sexe masculí empren el sufix *-kun*, que indica confiança, i altres de sexe femení empren *-chan*, un sufix diminutiu que indica afecte.
- Manteniment de termes populars i marcats, com ara *kokoro* (relatiu a l'espiritualitat), *waka* (màfia japonesa), *nunchaku* (arts marcials).
- Manteniment de part de la puntuació original, com ara les línies verticals de punts.
- Precisió en la traducció de noms propis asiàtics i topònims, encara que impliqui invertir temps en tasques de documentació.
- Recreació de la fraseologia japonesa, si és possible. Alguns *scanlators* que saben una mica de japonès poden veure l'*animi* (adaptació del còmic a dibuixos animats) en la llengua original i tradueixen les frases que comprenen del japonès a l'espanyol evitant la versió intermèdia en anglès.
- Recreació del registre original: els *scanlators* saben que la llengua utilitzada en els còmics originals empra un registre molt col·loquial i "urbà", i tracten de recrear-la en espanyol, amb insults i expressions juvenils.
- Ocupació de diferents estratègies estrangeritzants per a les onomatopeies: *a)* traduir-les com a verbs en infinitiu per evocar el sistema onomatopeic japonès, que en conté algunes que expressen estats, moviments o emocions que no produeixen sons (Inose, 2009); *b)* mantenir-les en la seva llengua i alfabet originals, supeditant la comprensió a l'autenticitat cultural, i *c)* mantenir l'original i superposar-ne la traducció.



Figura 5. Exemples de les estratègies *a*, *b* i *c*, d'esquerra a dreta, per tractar onomatopeies

- Gran riquesa de fonts, cossos i tipus de lletra per imitar la varietat tipogràfica de l'original.

Amb aquestes convencions semiòtiques, els *scanlators* marquen la identitat de les traduccions amb elements asiàtics i eleccions personals. No obstant això, utilitzen altres convencions per ocultar que la traducció es basa en una versió intermèdia en anglès, perquè els fans no senten cap afiliació cultural per aquesta llengua:

- Substitució de l'ortografia anglesa a les rialles i les interjeccions, com *ha ha* per *ja ja*.
- Substitució de la puntuació anglesa; així s'afegeix la interrogació inicial en les preguntes.
- Eliminació de les onomatopeies en anglès si no són habituals en còmics hispans (com ara *crac*, *ring*) o si no tenen equivalència (com *whoosh* per indicar el so del vent).

Finalment, els *scanlators* hispans diuen emprar un "espanyol neutre", una solució negociada i dinàmica per difuminar les diferències en les varietats dialectals dels lectors mundials i emfatitzar la seva afiliació cultural amb el món oriental. Així, els *scanlators* tendeixen a seleccionar els usos lexicosemàntics i gramaticals suposadament més estesos (per exemple, usen *valiente* en lloc de *guapo* o *maldita sea* en lloc de *joder*).

4.3.2 Eines

Els *scanlators* comparteixen eines tecnològiques i lingüístiques per resoldre la seva tasca. Solen intercanviar-se opinions sobre traductors i diccionaris en línia (per exemple, Google Translator, el traductor d'*El País*, WordReference o Urban Dictionary); elaboren tutorials de neteja, traducció i edició de mangues que publiquen a la pàgina de l'equip al Facebook, i comparteixen els recursos especialitzats que poden descobrir a la xarxa, com ara llistes d'onomatopeies traduïdes del japonès a l'anglès, blogs sobre les varietats d'espanyol, descàrregues de fonts tipogràfiques, etc.

4.3.3 Ètica

Els *scanlators* han desenvolupat un codi ètic específic per justificar la seva activitat il·legal. Basant-se en una distinció entre *legalitat* i *moralitat*, s'estimen legitimats per actuar mentre respectin aquestes normes:

- No traduir mangues publicats oficialment en la llengua meta i eliminar del web els que es publiquin amb posterioritat. Així, esperen donar suport a les indústries culturals del manga, a més d'evitar problemes legals. Conceben la seva feina d'intermediació cultural com un "remei temporal" contra les mancances de la indústria oficial.
- No cobrar per la seva feina. Només busquen reconeixement i per això publiquen els pseudònims dels *scanlators* que han treballat en cada manga en un "full de crèdits" inicial.
- No "robar" projectes a altres grups, és a dir, no traduir mangues en què ja s'estigui treballant.
- Reconèixer el treball d'altres grups en el "full de crèdits", si s'utilitza com a original una traducció intermèdia d'un altre grup.

5 Conclusions

Resulta fascinant analitzar com s'ha organitzat en línia una comunitat d'aficionats hispans, repartida per tot el món, per resoldre una tasca plurilingüe, multimodal i tan complexa com és la traducció de manga. La nostra descripció proporciona dades sobre els procediments emprats per simplificar la tasca, accedir als recursos de manera compartida, incrementar la productivitat i la visibilitat del producte, o fomentar la intel·ligència col·lectiva. Aquestes pràctiques inclouen activitats de gestió (per exemple, provisió del material als membres, articulació de la feina de cada membre, distribució del temps, controls de qualitat), de foment de l'aprenentatge informal (transmissió de pautes, intercanvi de recursos, assistència en els dubtes) i de promoció del grup (interacció amb els fans, curació). Els *scanlators* reconeixen les característiques tècniques de les plataformes en línia (sincronicitat o asincronicitat; caràcter públic o privat; persistència del missatge en el sistema; mida i format del missatge), i les organitzen i distribueixen en consonància per aprofitar la participació i l'efectivitat. En aquest sentit, aquest treball segueix i amplia significativament altres estudis previs sobre traducció col·laborativa i *fantranslation* (Costales, 2012; Demirel, Görgüler, 2015; Díaz-Cintas, Muñoz-Sánchez, 2006; Gambier, 2014; O'Brien, 2011; O'Hagan, 2009; Pérez-González, Susam-Saraeva, 2012).

D'altra banda, els nostres resultats matisen diversos conceptes de la cultura del *fandom*:

- Malgrat ser una feina voluntària, no remunerada i associada a l'oci, l'*scanlation* està molt estructurat i, fins i tot, imita el vocabulari i alguns procediments de les indústries culturals oficials. Com passa en altres pràctiques de *fantranslation* (per exemple, el *fansubbing*), els *scanlators* ocupen gradualment un espai prèviament reservat als traductors professionals. Les seves pràctiques (Ito, 2014; Jenkins, 2006) són manifestacions de la convergència cultural, que difumina les fronteres entre gèneres textuals, canals de comunicació tradicionals i nous, rols de consumidor i productor, i àmbits d'activitat (comercials, culturals, personals, etc.). Això exigeix revisar o relativitzar el concepte de *pràctica digital vernacla* (Barton, Lee, 2012, 2013).
- Els *scanlators* empren un repertori específic de convencions semiòtiques per traduir els mangues que

deriven dels valors i gustos compartits pels fans. Per tant, la noció de creativitat vernacla al *fandom* no s'ha de veure com a resultat de l'enginy individual (Androutsopoulos, 2011), sinó com un procés situat en contextos culturals i orientat a representar identitats de grups socials particulars (Burgess, 2006; Maybin, Swann, 2007).

- La majoria de treballs fets fins avui adopten la perspectiva del traductor expert i se centren en les transgressions traductològiques que cometen els fans o en la manca de qualitat dels seus productes (Costales, 2012; Díaz-Cintas, Muñoz-Sánchez, 2006; Inose, 2012). En canvi, aquest treball suggereix que els *scanlators* posseeixen la seva pròpia lògica cultural, apartada la traducció tradicional. Així, per a aquesta comunitat la recreació de l'esperit asiàtic és tan o més important que la precisió en la traducció, i les mancances en el domini de la llengua anglesa se supleixen amb el maneig de recursos de traducció i estratègies multimodals de construcció de significats (Valero, Cassany, 2015).

En definitiva, el fenomen *fantranslation* és tan viu, sofisticat i particular que requereix més investigacions des d'una perspectiva etnogràfica i èmica, per entendre aquestes noves formes i valors d'escriptura col·laborativa.

Bibliografia

Androutsopoulos, Jannis (2011). "Participatory Culture and Metalinguistic Discourse: Performing and Negotiating German Dialects on YouTube". *Discourse*, núm. 2, p. 47–71.

Androutsopoulos, Jannis (2013). "Online Data Collection". En Mallinson, Christine; Childs, Becky; Van-Kerk, Gerard (eds.). *Data Collection in Sociolinguistics*. Nova York: Routledge, p. 236–250.

Androutsopoulos, Jannis; Beißwenger, Michael (2008). "Introduction: Data and Methods in Computer-Mediated Discourse Analysis". ***Language@Internet***, núm. 5, p.1–7.

Barton, David (2007). *Literacy. An Introduction to the Ecology of Written Language* (2ª ed.). Oxford: Blackwell Publisher.

Barton, David; Lee, Carmen (2013). *Language Online: Investigating Digital Texts and Practices*. Nova York: Routledge.

Barton, David; Lee, Carmen (2012). "Redefining Vernacular Literacies in the Age of Web 2.0". *Applied Linguistics*, núm. 33 (vol. 3), p. 282–298.

Burgess, Jean (2006). "Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling". *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, núm. 20 (vol. 2), p. 201–214.

Chou, Clement (2010). "YouTube as a participatory culture". *New Directions for Youth Development*, núm. 128,
p. 65–74.

Cresswell, John (2013). *Qualitative Inquiry Research Design: Choosing among five approaches* (3a ed.). Los Angeles: SAGE Publications.

Demirel, Emine; Görgüler, Zeynep (2015). "Pratique réflexive sur la traduction collaborative en ligne en Turquie: 100% user-made translation". *Parallèles*, núm. *27* (abril), p. 137–148.

Deumert, Ana (2014). *Sociolinguistics and mobile communication*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Díaz-Cintas, Jorge; Muñoz-Sánchez, Pablo (2006). "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment". *The Journal of Specialised Translation*, núm. 6, p. 37–52.

Fernández-Costales, Alberto (2012). "Collaborative translation revisited: exploring the rationale and the motivation for volunteer translation". *Forum*, núm. 10 (vol. 1), p. 115–142.

Ferrer-Simó, María Rosario (2005). "Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales". *Puentes*, núm. 6, p. 27–43.

Fiske, John (1989). *Reading Popular Culture*. Londres: Hyman.

Folaron, Deborah (2010). "Networking and volunteer translators". En Gambier, Yves; van Doorslaer, Luc (eds.). *Handbook of Translation Studies. Volume I,* Amsterdam: John Benjamins, p. 231–234.

Gambier, Yves (2014). "Changing Landscape in Translation". *International Journal of Society, Culture & Language*, núm. 2 (octubre 2013), p. 1–12.

Gillen, Julia (2014). *Digital Literacies*. Nova York: Routledge.

Hamilton, Mary (2000). "Expanding the new literacy studies: using photographs to explore literacy as social practice". En Barton, David; Hamilton, Mary; Ivanic, Roz (eds.). *Situated Literacies*. Nova York: Routledge, p. 16–35.

Hine, Christine (2000). *Virtual ethnography*. Londres: SAGE Publications.

Huang, Chen-Weng; Archer, Arlene (2012). "Uncovering the multimodal literacy practices in reading manga and the implications for pedagogy". En Williams, Bronwyn; Zenger, Amy (eds.). *New Media Literacies and Participatory Popular Culture across Borders*. Nova York: Routledge, p. 44–60.

Inose, Hiroko (2012). "Scanlation – What Fan Translators of Manga Learn in the Informal Learning Environment". Actas del *International Symposium on Language and Communication: Research trends and challenges*, **http://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A549925&dswid=4377**

(http://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A549925&dswid=4377) . [Consulta: 20/12/2014]

Ito, Mizuko (2010). "Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes". En Livingstone, Sonia; Drotner, Kirsten (eds.). *The International Handbook of Children, Media and Culture*. Londres: Sage, p. 397–412.

Jacobs, Alexander (2015). "The commercial and cultural implications of online distribution". En *Proceedings of the 2015 NCUR*. Washington D. C.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture.* Nova York: New York University Press.

Jenkins, Henry; Clinton, Katie; Purushtoma, Ravi; Robison, Alice; Weigel, Margaret (2009). "Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21 century. Chicago: *The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation*.

Jenkins, Henry; Ito, Mizujko; Boyd, Danah (2015). *Participatory Culture in a Networked Era: a Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge UK: John Wiley & Sons.

Jenkins, Henry; Li, Xiaochang; Domb-Krauskopf, Ana; Green, Joshua (2008). "If it doesn't spread, it's dead. Creating value in a spreadable marketplace". *Convergence Culture Consortium*.
http://convergenceculture.org/research/Spreadability_doublesidedprint_fi...
(http://convergenceculture.org/research/Spreadability_doublesidedprint_final_063009.pdf)
[Consulta 16/01/2016]

Jiménez-Crespo, Miguel-Ángel (2015). "Collaborative and volunteer translation and interpreting". En Angelelli, Claudia; Baer, Brian James (eds.). *Researching Translation and Interpreting.* Nova York: Routledge, (p. 58–70).

Jones, Rodney H.; Hafner, Christoph A. (2012). *Understanding digital literacies: a practical introduction*. Nova York: Routledge.

Knobel, Michele; Lankshear, Colin (eds.) (2010). *DIY Media. Creating, Sharing and Learning with New Technologies*. Oxford: Peter Lang.

Kress, Gunther (2010). *Multimodality: a social-semiotic approach to contemporary communication*. Nova York: Routledge.

Lankshear, Colin; Knobel, Michele (2011). *New Literacies: Everyday Practices and Social Learning* (3a ed.). Nova York: Mac Graw Hill.

Lee, Hye-Kiung (2009). "Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation". *Media Culture & Society*, núm. 31 (vol. 6), p. 1011–1022.

Lee, Hye-Kiung (2011). "Participatory media fandom working on the disjuncture of global mediascape: a case study of anime fansubbing". *Media Culture & Society*, núm. 33 (vol. 8), p. 1131–1147.

Lee, Hye-Kiung (2012). "Cultural consumers as 'new cultural intermediaries': manga scanlators". *Arts Marketing:*
An International Journal, núm. *2* (vol. 2), p. 131–143.

Li, Wei (2011). "Moment Analysis and translanguaging space: Discursive construction of identities by multilingual Chinese youth in Britain". *Journal of Pragmatics*, núm. 43 (vol. 5), p. 1222–1235.

Madeley, June (2015). "Transnational convergence culture: grassroots and corporate convergence in the conflict over amateur English-translated manga". *Journal of Graphic Novels and Comics*, núm. 6 (vol. 4), p. 367–381.

Maybin, Janet; Swann, Joan (2007). Everyday Creativity in Language : Textuality ,Contextuality, and Critique. *Applied Linguistics*, núm. 28 (vol. 4), p. 497–517.

Mills, Kathie (2010). "A Review of the "Digital Turn" in the New Literacy Studies". *Review of Educational Research*, núm. 80 (vol. 2), p. 246–271.

O'Brien, Sharon (2011). Collaborative Translation. En Gambier, Yves; van Doorslaer, Luc (eds.). *Handbook of Translation Studies. Volume II.*Amsterdam: John Benjamins, p. 17–20.

O'Hagan, Minako (2008). "Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment?". En Kearns, John (ed.). *Translator and Interpreter Training. Issues Methods and Debates*. Londres: Continuum, p. 158–183.

O'Hagan, Minako (2009). "Evolution of user-generated translation: fansubs, translation hacking and crowdsourcing". *The Journal of Internationalisation and Localisation*, vol. *I*, p. 94–121.

O'Hagan, Minako (2011). "Community Translation: Translation as a social activity and its possible consequences in the advent of Web 2.0 and beyond". *Linguistica Antverpiensia, New Series–Themes in Translation Studies*, núm. 10, p. 11–23.

Pennycook, Alastair (2007). *Global Englishes and transcultural flows*. Nova York: Routledge.

Pérez-González, Luis; Susam-Saraeva, Şebnem (2012). "Non-professionals Translating and Interpreting. *The Translator*, *18* (2), 149–165. doi:10.1080/13556509.2012.10799506

Rampant, James (2010). "The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get". En Johnson-Woods, Toni (ed.). *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nova York: Continuum, p. 221–232.

Saldaña, Johnny (2015). *The coding manual for qualitative researchers*. Londres: Sage.

Tagg, Caroline (2015). *Exploring Digital Communication*. Nova York: Routledge.

Valero-Porras, María-José; Cassany, Daniel (2015). "Multimodality and language learning in a scanlation community". *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, núm. 215, p. 9–15.

Wolf, Michaela (2010). "Sociology of translation". En Gambier, Yves; van Doorslaer, Luc (eds.). *Handbook of Translation Studies. Volumen I.* Amsterdam: John Benjamins, p. 237–243.

Yin, Robert (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5a ed.). Los Angeles: Sage.

Notes

[1] Els fragments entre cometes són citacions textuals de Shiro extretes de les entrevistes, de les explicacions que ens donava mentre gravava l'activitat de pantalla del seu ordinador, de les seves converses amb altres *scanlators* o de les seves publicacions al blog del grup. Així, tractem d'integrar la seva veu en aquest article, reforçant el caràcter èmic d'aquesta investigació etnogràfica.

Citació recomanada

Valero Porras, María José; Cassany, Daniel (2016). "Traducció per fans per a fans : organització i pràctiques en una comunitat hispana de scanlation". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 37 (desembre) . <http://bid.ub.edu/37/cassany.htm>. [Consulta: 15-12-2016].