

PIOTR SIUDA

Blżej, dalej od mainstreamu

Jedną z grup opisywanych w tym raporcie „tajnych kulturalnych” stanowią tłumacze napisów. Autorzy i autorki podkreślają, że prezentowany tu obraz nie jest wyczerpującą charakterystyką tej grupy – dlatego dodam do niej moje własne spostrzeżenia, będące rezultatem etnografii fansuberów (twórców fanowskich tłumaczeń) japońskich animacji. Dociekania te przeprowadzałem razem z Anną Koralewską, a efektem naszych badawczych wysiłków jest książka „Japonizacja: O anime i jego polskich fanach”, która ukaże się w roku 2013 (nakładem Zakładu Wydawniczego Nomos). Nie omawiając szczegółów metodologii badań nad amatorskimi tłumaczami *anime*, zaznaczę, że przepytaliśmy naszych respondentów przy użyciu internetu. Dodatkowo prowadzona była obserwacja społeczności wirtualnych (głównie fora) zrzeszających *anime*-maniaków.

Podobnie jak „tajni kulturalni”, tak i nasi badani nie są grupą jednorodną pod względem cech społeczno-demograficznych – znaleźć można wśród nich zarówno nastolatki, jak i osoby po trzydziestce, będące w różnej sytuacji życiowej (studenci, pracownicy, osoby wolne lub w związku małżeńskim). Mimo to w fansuberskim świecie *anime* niewiele jest kobiet, a jeśli są, ich role w procesie tworzenia napisów są zwykle odmienne od męskich. Przedstawicielki płci pięknej preferują „miękkie” części fansuberskiego chleba, to znaczy samo tłumaczenie (przekład z języka angielskiego lub japońskiego) albo korektę. Rzadko spotkać można kobietę-kodera,¹ podobnie jak kobietę zajmującą się typesettingiem² czy efektami³.

Najwięcej punktów styčných, ale i wiele różnic między tłumaczami-amatorami przedstawionymi w tym raporcie i fansuberami *anime* da się zauważyć w kwestiach motywacji. Co takiego pcha do działania przedstawicieli obu grup? Czy obserwuje

1 Kodowanie to przygotowanie pliku wideo z „wklejonymi” napisami w taki sposób, aby zmaksymalizować jakość obrazu i dźwięku, a zminimalizować rozmiar pliku.

2 Wybór typu czcionek użytych w fansubie.

3 Praca polegająca na przygotowaniu odpowiednich efektów pojawiania się napisów na ekranie (na przykład opadanie, zanikanie, obracanie tekstu itp.).

W każdym z wywiadów przewijał się motyw napastliwych i roszczeniowych zachowań odbiorców, toteż w wypowiedziach naszych badanych, obok historii o poczuciu satysfakcji płynącym z zainteresowania internautów, pojawiały się stwierdzenia o dystansie wobec nich. Marta podkreśla, że tłumaczy tylko to, czym sama się zachwyci, czym chciałaby się podzielić z innymi. Anię natomiast bardziej *kręci* tłumaczenie, niż filmy same w sobie. Lubi wyzwania i szuka okazji, aby się sprawdzić jako tłumaczka. Takim wyzwaniem bywają komedie, *które naprawdę są śmieszne*, często oparte na grze słownej. *Ja oglądając taki film od razu myślę, jakby to można było przetłumaczyć, jak się udaje takie rzeczy fajnie przetłumaczyć to naprawdę jest spora satysfakcja*. Deklaruje, że dla niej publika nie jest już tak ważna. *Z czasem przestałam się ekscytować ile jest ściągnięć i jakie są komentarze. Teraz bardziej to robię dla siebie, niż dla ludzi, moje hobby to po prostu robienie dobrych tłumaczeń*.

Kiedy jednak mówią o swoich motywacjach większość przyznaje, że oprócz słów uznania, często „psutych” przez obelżywe wiadomości, zyskali nie tylko satysfakcję. Wielu spośród naszych rozmówców wspo-

się w tym względzie podobieństwa, czy różnice? „Tajni kulturalni” robią napisy, bo to po prostu lubią; niekoniecznie uważają, że mają do wypełnienia misję dostarczania przekładów wszystkim tym, którzy bez ich pracy nie mogliby zrozumieć najnowszego odcinka swojego ulubionego serialu czy niedawno pobranego filmu. W wypadku grup zajmujących się japońskimi animacjami sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana.

Bycie częścią szerszej grupy, to znaczy fanów *anime* w ogólności, wpływa na charakter pracy osoby zajmującej się przekładem japońskiego tekstu. *Fansuber* jest ciągle rozdarty między uznaniem dobra wspólnego fandomu (społeczność wielbicieli) i własną satysfakcją wynikającą z robienia napisów. Napięcie między „ja” a „oni” nadaje środowisku kształt, gdyż każdy, kto zajmuje się przekładami, widzi, że to, co robi, czyni nie tylko przez wzgląd na własną osobę, ale również pod „presją” konieczności dzielenia się z członkami wspólnoty wielbicieli. O tym, że działanie tłumaczy amatorów *anime* ma wydzźwięk wybitnie społecznościowy, świadczy wysoka pozycja, jaką przypisuje się tej frakcji fanów. To właśnie oni, przez udostępnianie napisów w rodzimym języku, zwiększają dostęp do *anime* i rozszerzają horyzonty zarówno miłośników, jak i „przeciętniaków” nieinteresujących się japońskimi animacjami. Dzięki obecności polskich napisów w internecie jest przecież szansa, że taka nieinteresująca się jednostka natknie się na nie w sieci, w związku z tym zacznie oglądać filmy, „wciągnie się”. Translatorskie zajęcie jawi się ogółowi fanów jako coś pozytywnego. Oto ilustrujące to dwie wypowiedzi przepytanych fansuberów *anime*:

Jest w tłumaczach coś takiego... Nie wiem, jak to nazwać... Bo nie chodzi o potrzebę akceptacji przez innych czy pochwał, tylko robisz coś dla innych i cieszy cię to, że inni korzystają z twojej pracy. (...) Ja mam to z programami komputerowymi. Piszę program i widzę, że inni go używają.

Ja mam w sobie coś z altruisty. Ot, taki rodzaj pracy społecznej. Choć przykre, jak sub ściągnie kilkaset osób, a komentarzy zero...

mina o rozwinięciu kompetencji przydatnych w zdobyciu lub wykonywaniu pracy. Artur, napisowiec pochodzący z dużego miasta, opowiada o tym tak: *Teraz pracuję za granicą, to znaczy w sumie nie ma mnie w Polsce (...) i czuję, że postępuję tym językiem lepiej niż wtedy [zanim zacząłem tłumaczyć], jest to język dużo płynniejszy, tak jak też wspominałem, nauczyłem myśleć się w tym języku. Jest bardziej intuicyjny.* Z kolei Piotrek, zajmujący się techniczną obsługą serwera do gier, mówi: *Przez to, że się nauczyłem w serwerze, mam teraz pracę.* Zapytany o to, co w niej robi, dopowiada: *Praktycznie to samo, co tutaj na serwerze, tylko zajmuję się aplikacjami, które korporacja sprzedaje i za to ma grube pieniądze.* W takiej edukacji pomagają sieciowi współpracownicy, czasem też odbiorcy, którzy potrafią zgłaszać swoje zastrzeżenia. Napisowiec Rafał zapytany o to, jak długo „żyją” w sieci jego produkcje opowiada o amerykańskim serialu, do którego robił napisy przed kilkoma laty. *Kilka tygodni temu dostałem maila od kogoś kto wpadł na moje napisy (...) i tam zarzucono mi, że pomyliłem kryminologię z kryminalistyką, co jest absolutnie prawdą, przyznałem rację.* Nieformalny sieciowy obieg jest napędzany przez pasjonatów, którzy odkryli, że sieciowe uspołecznienie własnych

Oczywiście, pisząc o misji osób przekładających japońskie teksty, nie należy zapomnieć o wymiarze „ja” ich pracy. Bycie wysoko w hierarchii jest przecież zaspokajaniem ważnych z perspektywy jednostki potrzeb zdobycia uznania ze strony innych ludzi oraz twórczego realizowania samego siebie. Dodatkowo, podobnie jak w przypadku „tajnych kulturalnych”, nie jest tak, że fansuberzy są cierpiętnikami poświęcającymi swój czas i energię na coś, czego nie lubią. Przeciwnie, *fansubing* jest traktowany przez tłumaczy jako sztuka, w którą wkłada się serce i jako coś bardzo przyjemnego. Dlatego właśnie, obok wspomnianej opozycji „ja” kontra „oni”, wskazać można tarcie na płaszczyźnie zabawa *versus* praca. Ta ostatnia, wykonywana przez tłumaczy, nie oferuje gratyfikacji finansowych i może dlatego zmienia swoje oblicze, by stać się nie-pracą – zajęciem co prawda trudnym, ale dostarczającym radości i lubianym, czyli *de facto* zabawą:

Jak dla mnie, to one (fansuby – P.S.) w ogóle nie musiałyby oglądać światła dziennego (...). W tej mojej grupie fajne było to, że faktycznie olewaliśmy, czy ktoś to ściągnie, czy nie.

(...) to jest zabawa. Już nie chodzi o to, że nie ma anime po polsku albo jest, ale drogie. Chodzi o satysfakcję.

Naturalnie jest to zabawa bardzo specyficzna, silnie uwspólnotowiona i przebiegająca w kulturze nakładającej zestawy norm, które trzeba przestrzegać i wartości, jakimi należy się kierować. Pożądane cechy wiążą się zarówno z technicznymi aspektami działalności, jak również z odczytaniem i doskonałą znajomością japońskiej kultury (wiedza na jej temat pozwala wczuć się w klimat *anime*, co umożliwia wykonanie dobrych napisów). Mając odpowiednią wiedzę, *fansuber* jest nawet w stanie stworzyć specjalną terminologię na potrzeby konkretnej animacji. Idealna sytuacja to taka, kiedy miłośnik zna przynajmniej podstawy języka japońskiego i potrafi ocenić, czy przekład musi być jak najwierniejszy i czy owa dosłowność nie zaburzy nastroju tłumaczonego tytułu. Społeczność fanów nieustannie kontroluje pracę wykonaną przez tłumaczy amatorów – z niezwykłą drobiazgowością sprawdza się wartość napisów i wyłapuje cudze błędy. Ważnym narzędziem są w tym wypadku komentarze pozono-

zamiłowań podnosi znacznie poziom satysfakcji czerpanej z pasji, a niekiedy wręcz ją warunkuje. Zainteresowanie ze strony internautów jest „społecznym dowodem słuszności”, że ich działalność ma wartość nie tylko dla nich, ale i innych. *Nie planowałam, że z tego zrobi się takie wielkie konto, po prostu kiedyś obejrzałam jakiś serial i stwierdziłam, że skoro ja skorzystałam z tego, co ktoś tam wrzucił, to może ja też zrobię coś podobnego. Skoro coś mam i oglądam, to czemu by tego nie wrzucić*, wyjaśnia Zofia, która na swoim koncie na YouTube umieszcza głównie materiały o tematyce chrześcijańskiej. Na tym przykładzie widać, jak technologia, która pozwala swobodnie się dzielić, staje się technologią zachęcającą do dzielenia się. Patrząc z tej perspektywy na tradycyjne kolekcjonerstwo, tworzenie zbiorów na własny użytek, ewentualnie na użytek grona znajomych, wydają się one w jakiś sposób autystyczne. Stanisław wiódłby prawdopodobnie znacznie nudniejsze życie, gdyby zamiast chomikowania filmów tworzył prywatną filmotekę na własnym regale. Dla większości „tajnych kulturalnych” starszej daty, ich sieciowa aktywność była kontynuacją dawnych pasji za pomocą nowych narzędzi, które oferuje środowisko sieciowe. Internet może podsycać

stawiane fansuberom przy użyciu forów internetowych. Dyskusje na nich się toczące dotyczą poziomu napisów czy sposobu tłumaczenia. Omawia się zarówno fansuby, jak również pomysły moderatorów usprawniające przepływ informacji czy poradniki przygotowywane przez fansuberów (w tym przypadku rozmawia się o jasności instrukcji, ich zgodności z realiami i ich przydatności). Czasami na forach można się zetknąć z oskarżeniami o plagiat – nic nie budzi we wspólnocie takich emocji, jak przywłaszczenie sobie cudzych napisów i uznanie ich za własne dzieło. Żadna z norm grupowych nie oddziałuje w sposób tak silny, jak zakaz plagiatorstwa, co wynika z wysokiej pozycji amatorów tłumaczy oraz ogromu energii i czasu poświęcanych przygotowaniu przekładów.

Tworzenie napisów to czynność odbywająca się w społeczności, co powoduje istnienie wspomnianego wcześniej zderzenia „ja” z „oni”. Silnie podkreślane poczucie misji występujące u fansuberów *anime* w pewnym stopniu odróżnia ich od przedstawionych w raporcie „tajnych kulturalnych”, a głównym powodem tej różnicy jest zapewne charakter tekstów, z jakimi mają do czynienia obie grupy. W wypadku tłumaczy japońskich animacji są to przekazy będące poza mainstreamem, nierzadko niemające oficjalnych wydań w Polsce i niecieszące się zainteresowaniem dużych grup odbiorczych, jak często ma to miejsce w wypadku innych seriali czy filmów. Jeśli chodzi o „tajnych”, nie traktują oni przekładanego przez siebie obrazu jak towar, który należy rozpropagować i spopularyzować. Taka postawa nie jest kluczowa, skoro owym towarem interesuje się bardzo wielu odbiorców.

Z faktem, że *anime* znajduje się poza głównym nurtem kultury popularnej, wiąże się również podejście fansuberów do łamania praw autorskich w wersji *copyright*. Jak się okazuje, są oni w tym względzie bardzo podobni do „tajnych kulturalnych”, bowiem ich ocena własnych działań jest wysoce niejednoznaczna i bardzo specyficzna. Przede wszystkim mamy tutaj do czynienia z utożsamianiem piractwa z istnieniem przekładu lub pracą nad przekładem do obrazu, który został oficjalnie wydany. Po wykupieniu w Polsce licencji na daną serię przez firmę zajmującą się dystrybucją *anime*, *fansubing* z zasady jest zakazany. Zależnie od decyzji konkretnego zespołu tłumaczy prace są przerywane w momencie samej zapowiedzi spro-

pasje m.in. poprzez dostarczenie nowych, bardziej uspołecznionych sposobów ich realizacji. Kultura dzielenia wydaje się być niejako ubocznym produktem sieciowego środowiska i możliwości jakie oferuje, a nie jakiejś konkretnej ideologii.

Jednym ze wspólnych mianowników dla działań „tajnych kulturalnych” jest UDOŚTĘPNIANIE. Badani udostępniają treści i usługi – nie tylko w sensie zapewniania samego dostępu, ale też obniżania rozmaitych barier. Finansowych, ale i kompetencyjnych (np. przez tłumaczenie ścieżek dialogowych na język polski). Potrafią też dopasować dany tekst do specyficznego kontekstu, jak licealista Tomek, który „tłumaczy” czarno-białe zdjęcia dla swoich rówieśników, kolorując je, a przez to chroniąc odbiorców przed pomyłkami (takimi jak przekonanie, że mundur Piłsudskiego był koloru szarego). Albo prowadzący serwer dla graczy Piotrek, Krzysiek i Sylwia, zmieniający mechanizmy z gry dostępnej odpłatnie pod kątem oczekiwań użytkowników gromadzących się wokół ich inicjatywy.

„Tajni kulturalni” toczą też walkę z kulturą nadmiaru, stając się sieciowymi kuratorami, prowadząc działania selekcyjne i rekomendacyjne, poszerzające

wadzenia animacji lub po ukazaniu się DVD. W przypadku licencji telewizyjnych reguła niewykonywania przekładów obrazów oficjalnych raczej nie obowiązuje (ze względu na tymczasowość wykupionych praw). Powód tak rygorystycznego podejścia jest prosty – fansuberzy uważają, że ponieważ w kraju nad Wisłą rynek *anime* dopiero raczkuje, zadaniem wielbiciela jest go wspierać, a nie niszczyć:

Chcesz zlicencjonowane anime? Idź do Empiku. Fansubing to nie podkopywanie rodzinnego rynku, ale zabawa mająca za zadanie promować anime.

No i jak mam na to odpowiedzieć? Rozpowszechniać nikt nie zakáže. Chyba jedynie mogę napisać to: kiedy sumienie nie pozwala. A sumienie ma brać inspirację z niepisanych, ale znanych zasad, z których jedna dotyczy tego: nie subujemy anime z licencją w Polsce.

Mimo to opisywana regulacja często nie działa – czasem w momencie ogłoszenia, że dany tytuł będzie licencjonowany, grupa stara się znacznie zintensyfikować pracę i wydać swoją wersję napisów zanim film się ukáže na DVD. Dość często, nawet mimo licencji, społeczność pozwala swojemu fansubowi ujrzeć światło dzienne, ale plik rozchodzi się między ludźmi, którym można ufać, nie jest natomiast udostępniany ogółowi. Generalnie, zasada nietworzenia napisów do dzieł licencjonowanych nie obowiązuje bezwarunkowo – ocena jej zasadności odbywa się na bieżąco, to jest tu i teraz, zgodnie z zaistniałą sytuacją. Kiedy zachodzi konieczność, norma jest uchylana, a fansuby akceptowane:

Dla mnie ten temat to komedia. Nielegalne fansuby... brzmi jakby było to zagrożone dożywociem. Co ja sądzę? To nie ja ustalam legalność tłumaczeń. Ja mogę tylko powiedzieć, co sądzę o tym, jak ktoś mi mówi, że tłumaczenie jest wbrew prawu. Uważam to za głupotę. Dlaczego nie mogę przetłumaczyć sobie czegoś po swojemu? Co w tym złego? Czy w ten sposób kogoś okradam? Robię komuś krzywdę? (...) Moje napisy, moje tłumaczenie, moja interpretacja.

horyzont poznawczy użytkowników. Równocześnie pozostają blisko ich potrzeb – w stopniu zapewne nieosiągalnym dla komercyjnych dostawców i zbiurokratyzowanych instytucji publicznych. Przetwarzają to, co jest produktem, często globalnym, na coś bliskiego. Wyrywają produkty z obiegu rynkowego. Jak pisze przywoływany już w tym kontekście w komentarzach Tomasa Rakowskiego i Mateusza Halawy Arjun Appadurai, tego typu zabiegi są możliwe, ponieważ z produktami i towarami powiązane są pewne wartości – a je wytwarzają ludzie, nie przemysł. Stąd towar może mieć życie społeczne, w trakcie którego przestaje być towarem, staje się czymś indywidualnym i bliskim jednostce.¹⁷ „Tajni kulturalni” doprowadzają tę logikę do ekstremum: w ich świecie filmy, gry i inne treści kultury, towarami co najwyżej bywają.

Nie oznacza to jednak, że ich działania mają wymiar z założenia wywrotowy. Jak już pisaliśmy, zasilają system ekonomiczny – choć w innym miejscu, niż to, z którego czerpią. Przede wszystkim jednak wpisują się w logikę „pirackiej nowoczesności”: lokalnych zabiegów

¹⁷ Arjun Appadurai, *Introduction: Commodities and the Politics of Value*, w: *The Social Life of Things*, Arjun Appadurai (red.), Cambridge: Cambridge University Press 1986, s. 3-63.

Takie postawy, jak niesubowanie bajek wydanych oficjalnie u nas uważam za protezę moralności i tanią świętoszkowatość. (...) dylemat „ukraść czy kupić?” nie pojawia się w momencie wydania bajki w Polsce. Nie wierzę, że kogokolwiek się wychowa na uczciwego obywatela odmawiając mu fansubów (...). Do kupowania oryginałów się dorasta (albo i nie dorasta).

„Tajni kulturalni”, przygotowując napisy do filmów i seriali, nie myślą o sobie w kategoriach członków fandomu, co jest zrozumiałe, jeśli weźmie się pod uwagę wspomnianą – choć oczywiście również względną – mainstreamowość materiału, nad którym pracują. Co jednak ciekawe, również fansuberzy *anime* uciekają od określenia fan, choć czynią to z innych względów niż „współpracownicy”:

Badacz: *Kim według Ciebie jest prawdziwy fan?*

Respondent: *Co ja mogę powiedzieć na to pytanie? Ja sam uwielbiam anime, często je oglądam, interesuję się tym, ale siebie jakoś za fana nie uważam jakiegoś.*

Badacz: *Czemu nie? Przecież robisz napisy.*

Respondent: *Nie wiem. Pewnie nim jestem, ale jakoś się nie uważam za fana.*

Badacz: *Można robić napisy i nie być fanem?*

Respondent: *Hm. No dobra, (...) jestem fanem. Ale nie mam na tym bzika takiego, jak niektórzy. No na ANSI [skrót określający serwis AnimeSub.Info, poświęcony napisom do japońskich animacji – P.S.] jest paru takich, co się chwala, że jak nie obejrzą jakiegoś odcinka anime w przeciągu 24 godzin to chorzy są. Nałogowcy tak zwani, hehe, cosplayerzy niektórzy hehe.*

Wielu przepytanych tłumaczy zaprzeczało swojej fanowskiej tożsamości i nie chciało być określanymi mianem fanów. Większość fansuberów bała się skojarzenia ze stereotypowym obrazem wielbiciela jako dziwaka i narwańca nieumiejącego odróżnić fantazji od rzeczywistości. To dystansowanie się – pomimo wskazywanych wcześniej różnic – jest pod wieloma względami podobne do opinii wygłaszanych przez „tajnie kulturalnych” tłumaczy z tego raportu.

modernizacyjnych, umożliwianych poprzez tanie technologie umożliwiające powielanie treści.¹⁸ Różnice dostępowe są wyrównywane w sposób niemieszczący się w granicach obiegów formalnych czy w sferze podlegającej w całości odgórnym regulacjom. Wbrew dość rozpowszechnionemu przekonaniu o unifikującym, globalizującym oddziaływaniu technologii komunikowania, ich lokalne użycia są różne – zwłaszcza w kontekście różnic ekonomicznych, nierównego dostępu do treści, ale także dysproporcji w kulturowym „eksporcie” i „importie”. Twórca terminu „piracka nowoczesność”, Ravi Sundaram, zwraca uwagę na kopiowanie i recykling jako częste sposoby działania przedstawicieli społeczeństw znajdujących się na obrzeżach światowej produkcji i innowacji. Wydaje się, że Polska – podobnie jak opisywane przez Sundarama Indie – to również kraj, który pomimo swoich aspiracji, raczej przyjmuje i importuje treści i idee, niż je wytwarza i eksportuje. Dlatego i w polskim kontekście „piracka” modernizacja ma tak duże znaczenie – nie tylko jako narzędzie pasożytowania na treściach produkowanych zagranicą, ale też jako sposób wprowadzania ich w lokalny

¹⁸ Ravi Sundaram, *Pirate Modernity. Delhi's media urbanism*, London, New York: Routledge 2010.