



REVISTA CIENTÍFICA DE
COMUNICAÇÃO SOCIAL
DO CENTRO UNIVERSITÁRIO
DE BELO HORIZONTE (UNIBH)

CULTURA PARTICIPATIVA E FORMAÇÃO DE GRUPOS DE FANDUBLAGEM: Análise da comunidade FandubBR

Participatory culture and formation of fandubbing groups

Ana Paula Silva Ladeira Costa¹
Caio Vinícius Alves Godoi²

Resumo:

O trabalho observa o surgimento de grupos de fandublagem no contexto brasileiro. Para tanto, foi realizada netnografia do grupo de fãs denominado FandubBR, responsável pela dublagem e divulgação de animes japoneses através de redes sociais. Os dados indicaram que a existência do grupo se deve a fatores como a escassez ou pouco investimento em dublagens de animes japoneses; acesso dos usuários às novas tecnologias de edição e dublagem e surgimento de uma cultura participativa, que se dá especialmente através da associação e organização de fãs em redes sociais

Palavras-chave: Fandublagem, Cultura Participativa, FandubBR.

Abstract:

The work observes the appearance of groups of fandubbing in the Brazilian context. In this way, we performed a netnography of the group of fans called FandubBR, responsible for dubbing and dissemination of Japanese anime through social networks. We observed that the existence of the group is due to factors such as scarcity or little investment in Japanese anime dubbing; access of users to the new technologies of editing and dubbing and the emergence of a participatory culture, which occurs through association and organization in fan communities.

Keywords: Fandub, Participatory Culture, FandubBR.

¹ Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora em Processos Comunicacionais pela Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: anapaulasl@yaho.com.br.

² Bacharel em Comunicação Social (Audiovisual) pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Contato: caiophantom@hotmail.com.

Introdução

A partir dos anos 2000, especialmente com o acesso às tecnologias digitais, observou-se a profusão de grupos de fãs que dublam conteúdos audiovisuais estrangeiros para seu idioma. Tal fenômeno, conhecido como *fan dubbing*, se faz notar especialmente em meio aos fãs de animações japonesas, que disponibilizam gratuitamente o conteúdo dublado por eles próprios para outros fãs, através de redes sociais e sem precisar do auxílio das distribuidoras, dos canais de TV, serviços de *streaming* ou *home vídeo*.

Nesse sentido, a *fan dubbing* é uma dublagem feita por fãs, por *hobby*, realizada por iniciativa própria e sem intenções de lucro (JARAMILLO, SUÁREZ, 2013). Assim, os fãs se apropriam de um conteúdo audiovisual já existente, manipulam-no, transformando-o em um produto audiovisual para consumo de seus pares. O comportamento dos grupos de *fan dubbing* é similar aos de *fansubbers*, que se dedicam à tradução, legendagem e compartilhamento de conteúdo audiovisual em redes sociais ou sites especializados. Em ambos agrupamentos de fãs, nota-se que a organização, bem como a distribuição do conteúdo traduzido para consumo dos fãs, atualmente se dá especialmente através do uso das redes sociais³.

³ Embora a organização e distribuição de conteúdo gerado por grupos de *fan dubbing* e *fansub* tenham se acentuado nos últimos anos e atualmente se deem através das redes sociais, o surgimento deste fenômeno ocorreu nos Estados Unidos ainda nos anos 1980, quando grupos de fãs de animes japoneses passaram a legendar e distribuir em VHS cópias de produções japonesas. Naquele período, poucas produções eram licenciadas e o processo de distribuição do conteúdo pelos fãs ainda era limitado. Segundo Simó (2005), estes fãs utilizavam o correio como ferramenta de distribuição. Assim, as fitas foram espalhadas para a Europa e demais países asiáticos ao longo dos anos. Nos últimos anos, as produções dubladas ou legendadas pelos grupos de fãs passaram a ser exibidas através de plataformas de *streaming* e de redes sociais.

O termo fandublagem agrega dois conceitos: o de dublagem e de fãs. Com relação ao conceito de dublagem, compreendemos que se trata de uma prática amplamente utilizada nos meios audiovisuais. De acordo com Fernanda Gomes Nascimento (2014), a dublagem é genericamente assimilada como uma prática em que os diálogos são falados em outra língua e são substituídos pelo idioma local; no caso do Brasil, o português. Nesse sentido, a dublagem também cumpre o objetivo de tornar uma obra audiovisual estrangeira acessível a um público que não domina a língua que na qual a obra foi produzida. Mas a técnica propriamente dita engloba outras esferas da produção audiovisual, como por exemplo, a regravação de falas que foram captadas, originalmente, no set de filmagem, mas que, por algum motivo, se tornaram inválidas para a exibição final do projeto (NASCIMENTO, 2014). Esse último processo tem a função de tornar a voz do ator mais inteligível, em caso de som direto de baixa qualidade.

A fandublagem é resultado da iniciativa de um nicho de espectadores que se depara com o difícil acesso às séries de sua preferência. Neste sentido, os grupos de fandublagem e de *fansubbers* contribuem para facilitar o acesso a este conteúdo por meio das redes sociais, funcionando como ferramenta de divulgação no mercado de animes em geral, e proporcionam melhor entendimento de conteúdos de diferentes idiomas. Entretanto, esta é uma atividade que viola os direitos autorais dos produtores oficiais, o que gera uma circulação restrita aos próprios fãs, sem o objetivo de obtenção de lucros. Ivan Rodríguez Fernández e Miguel Ángel Ortiz Sobrino (2012) lembram que, apesar disso, os *fandubbers* e *fansubbers* têm favorecido a expansão do anime, enquanto Henry Jenkins (2006), também atribui à pirataria a ascensão das gravadoras de vídeo o aumento da rentabilidade destas produções audiovisuais japonesas.

Embora a produção cultural de aficionados por conteúdos audiovisuais não seja um fenômeno recente, o fácil acesso aos equipamentos tecnológicos e à internet intensificou-

a, permitindo a organização e aglutinação de um número maior de fãs através de redes sociais. Cabe lembrar que as tecnologias também facilitaram o processo de tradução, através do uso de memórias de tradução⁴ e da dublagem, através do uso de *softwares* de dublagem como Virtual Dub e Adobe Premiere, o que torna o processo de fandublagem mais homogêneo e com resultados similares ao redor do mundo (CHAUME, 2007, p. 214).

Foi justamente como consequência do advento de tais tecnologias que emergiram comunidades virtuais através das quais se reúnem grupos de aficionados, como os fandubladores e *fansubbers*.

As novas tecnologias reduziram os custos de produção e distribuição, expandiram o raio de ação dos canais de distribuição disponíveis e permitiram aos consumidores arquivar e comentar conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação de novas e poderosas formas (JENKINS, 2009, p. 45-46)

Tal forma de expressão cultural é, portanto, altamente participativa e envolve novas formas de comportamento. Os fãs interagem entre si, como grupo participativo, com gostos diferentes e opiniões distintas e se organizam em uma espécie de sociedade alternativa, com características de uma sociedade complexa e organizada (CURI, 2010). Trata-se, então, de uma cultura organizacional, moldada com um conjunto de valores construídos coletivamente, mas capazes de ultrapassar as preferências individuais. Ela é passada através de conexões, laços sociais que interagem e se multiplicam especialmente através das redes sociais.

⁴ Memórias de tradução são bases de dados utilizadas em segmentos textuais já utilizados anteriormente, de modo que tal processo agiliza e facilita o processo de tradução. Segundo Frederic Chaume (2007), os *softwares* de tradução que utilizam tais bases de dados tornaram as traduções mais homogêneas e mais fáceis de serem realizadas.

Os fãs, em geral, rejeitam a ideia de uma versão definitiva de uma obra. De acordo Hery Jenkins, eles preferem idealizar um mundo no qual todos possam participar da criação e de sua circulação. Com isso, a cultura dos fãs engloba diversas formas de apropriação e de transformação de material audiovisual, permitindo, por exemplo, o surgimento de produtos de *fan fic*, de *filk*, de *fan films*, e de *fan art* (CURI, 2010). Também é comum que surjam novas plataformas de exibição, a exemplo do aplicativo Giganime, criado por fãs para difusão de animes. Mas vale lembrar que as políticas das comunidades de fãs não surgem apenas da produção e criação de novas ideias; existe também a leitura e crítica de textos favoritos. Com relação ao comportamento dos fandubladores, nota-se que

O importante é o salto que dá o fandubber ao deixar de comentar o quanto gosta de uma música de uma série japonesa para conseguir traduzi-la e logo interpretar com sua própria voz em seu próprio idioma; criar um vídeo com esta faixa e fazer o upload na rede certo de que estará compartilhando uma boa alternativa local do produto original. Então ele se converte em um distribuidor de conteúdo que se entretém e também busca a aprovação desta comunidade que conhece o produto original mas que gostaria de vê-lo através deste elemento da subjetividade que se dá graças à interatividade da voz com o idioma local. (JARAMILLO, SUÁREZ, 2013, p. 87. Tradução nossa)⁵

No Brasil, apesar da popularidade das animações japonesas junto aos nichos de espectadores, nota-se uma lacuna no processo de distribuição de animes para suprir a demanda dos espectadores. Como consequência, observa-se o surgimento de grupos que hoje se reúnem especialmente através do Facebook para realizar a fandublagem. Dentre eles, destaca-se o FandubBR, criado em 2012, e especializado na dublagem de animações

⁵ Texto original: “aquí lo importante es el salto que da el fandubber al dejar de comentar lo mucho que le gusta una canción de una serie en japonés para conseguir cómo traducirla y luego interpretarla él mismo con su voz y en su propio idioma, armar con esa pista un video y subirlo a la red seguro de que está compartiendo una buena alternativa local del producto original. Ahí se convierte en un distribuidor de contenido que entretiene y además busca la aprobación de esa comunidad que conoce el producto original pero que desearía verlo a través de ese elemento de la subjetividad que se da gracias a la interactividad: la voz con idioma local.”

japonesas. Em junho de 2018, o grupo totalizava aproximadamente 42 mil seguidores no Facebook.

Quando nos referimos à fandublagem de animes japoneses, verificamos que há especificidades relativas: 1) ao processo de distribuição e acesso ao conteúdo japonês; 2) à formação de um público de nicho; 3) desenvolvimento de técnicas de dublagem que estão diretamente ligadas ao formato deste gênero audiovisual.

Para compreender a profusão de grupos de fandubladores de animes japoneses, bem como as especificidades das práticas destes grupos de fãs no contexto brasileiro, propusemos a realização de uma netnografia do grupo FandubBR. Através desta análise, foi possível observar seus modos de organização, práticas cotidianas e envolvimento com o conteúdo compartilhado através da rede social. A escolha do grupo deve-se à sua abrangência, bem como ao grande número de produções fandubladas ao longo dos últimos anos.

1. FandubBR: fandublagem e participação dos fãs nas redes sociais

A comunidade FandubBR define-se enquanto: “um projeto criado por fãs de animes e [que] tem o intuito de brincar com a arte da dublagem e trazer para o nosso idioma coisas que talvez jamais seriam dubladas. Nosso trabalho é totalmente sem fins lucrativos”.

O grupo, composto por aproximadamente 20 dubladores, possui um website, um canal no YouTube, perfis no Twitter e no Facebook. Em junho de 2018, o canal do FandubBR no YouTube somava mais de 16 mil inscritos e totalizava quase 1 milhão de visualizações de aproximadamente 70 vídeos fandublados postados na plataforma. No Facebook, principal plataforma de divulgação do grupo, cerca de 42 mil usuários seguiam a comunidade em junho de 2018.

Para fazer parte do grupo de fandubladores, a comunidade realiza testes entre os usuários para verificar quais possuem habilidade e as características necessárias para interpretar determinados personagens. Segundo Alejandro Ávila (1997), a dublagem das animações possui particularidades como obra audiovisual. Do ponto de vista da dublagem da animação, são estabelecidos grupos de caricaturas e de humanização, características que podem ser utilizadas na comédia e na paródia.

Verificamos que as particularidades da dublagem de animações tornam-se ainda mais evidentes quando se trata de animes japoneses. Geralmente, a atuação dos dubladores de animes japoneses é caricata, com qualidades exageradas na voz, que pode ser irritante e escandalosa para divertir o telespectador e tornar as características dos personagens ainda mais evidentes.

Tais traços podem ser notados em animes de comédia e comédia-romântica, como *Ecchi*, com realização de dublagem caricata, em comparação com a dublagem de animações convencionais descritas por Ávila (1997). Esse traço da dublagem de anime também pode ser notado em fandublagens nacionais: em trechos do episódio 11 de *Ao no exorcist* (*O Exorcista azul*, 2011) fandublado pela Fandub Br, notamos exagero na dublagem. Este tipo de dublagem, com complemento de *foleys* e trilha musical, contribui para a cena de comédia com apelo sexual, em que os personagens pegam nos seios ou caem neles por acidente.

Em entrevista para esta pesquisa, o administrador da comunidade, identificado como Antônio, comenta sobre a estrutura organizacional do grupo, que totaliza oito diretores e cerca de 20 dubladores.

É difícil dizer quantos dubladores. São mais de 20, fora os que começaram a praticar o hobby. Basicamente, nos nossos projetos a gente escala a voz que combina no personagem e aí depende de interpretação, qualidade de microfone, confiança (afinal, apesar de ser só um hobby, não deixa de ser uma responsabilidade que a pessoa tem conosco e aí não podemos escalar alguém que acabe nos deixando na mão). (Fandub Br – entrevista)

Nota-se que a comunidade se mantém com recursos próprios de seus usuários. Segundo o administrador do Fandub Br, “todos os diretores editam seu próprio projeto. A maioria usa o Sony Vegas⁶”. Ou seja, cada membro possui seu equipamento, adquirido com recursos próprios. Depois que o vídeo é editado e dublado, ele é divulgado na página do grupo ou no site. “Somos em oito [diretores] e cada um tem seu projeto. O pessoal que faz fandub faz em sua própria casa e manda as falas através de email ou facebook. O diretor de fandub geralmente é responsável por tudo. Ele mesmo que edita, escala e faz o roteiro.”, explica o administrador da comunidade.

2. FandubBR: FandubBr: netnografia de um grupo de fandublagem

Para análise do grupo FandubBr, propusemos a realização de uma netnografia, associada a uma entrevista com um dos membros e administrador da comunidade no Facebook. Essa é a plataforma de maior relevância, pois agrega cerca de 40 mil seguidores da página, mais do que as outras redes sociais como YouTube, Instagram e Twitter. Além disso, os episódios completos só podem ser visualizados por meio desta rede social, pois através das outras plataformas, estão disponibilizados apenas trechos das obras audiovisuais fandubladas. O conteúdo não é postado por completo no YouTube para não infringir as diretrizes dos direitos autorais estabelecidas pela plataforma⁷. Nota-se, também, que o

⁶ Software de edição de vídeo.

⁷ Em 2016, foi criado um canal do grupo Fandub BR no You Tube. Porém, as atividades deste canal foram encerradas devido à violação de direitos autorais. Com isso, foi necessário criar um novo canal, no qual o

Facebook registra alto número de visualizações, compartilhamento de ideias, interação entre os membros e administradores do grupo com os fãs.

Por compreender que nosso objeto de estudos, a comunidade FandubBR, situa-se dentro de um ambiente virtual, propôs-se a realização de uma análise netnográfica. Trata-se de uma tendência de pesquisa que exige a inserção do pesquisador mediada por computador (AMARAL; NATAL; VIANA; 2008), para compreender as novas formas de interação humana, mediadas através dos novos aparatos tecnológicos digitais. Além disso, verificamos que a netnografia permitiria compreender as diferentes formas de comportamentos dos fãs e administradores do grupo no ambiente virtual.

A netnografia, como transposição virtual das formas de pesquisa face a face e similares, apresenta vantagens explícitas tais como consumir menos tempo, ser menos dispendiosa e menos subjetiva, além de menos invasiva já que pode se comportar como uma janela ao olhar do pesquisador sobre comportamentos naturais de uma comunidade durante seu funcionamento, fora de um espaço fabricado para pesquisa, sem que este interfira diretamente no processo como participante fisicamente presente. O acesso à informação também é facilitado em contraponto aos métodos face a face, pois a própria criação de dados online é feita de forma textual. Nos métodos de pesquisa qualitativa, é necessário que os dados sejam transcritos para posterior análise. (AMARAL, NATAL, VIANA, 2008, p.4 e 5)

Dessa forma, foram estabelecidos critérios de análise que permitiram delinear as principais formas de interação existentes entre os usuários. Primeiramente, estabeleceu-se que seriam observadas as mensagens mais recentes postadas pelos administradores que geraram maior número de comentários dos usuários. Estas mensagens abarcam um período de tempo de, aproximadamente, seis meses de atividade do grupo: de junho a dezembro de 2017. Durante o período de análise netnográfica, não foram estabelecidos diálogos com membros da comunidade ou seguidores. A realização da entrevista com o administrador do grupo deu-se em período posterior ao da análise netnográfica.

grupo de fandubadores posta apenas trechos de animes fandublados.
<https://www.facebook.com/ProjetoFandubBR/>

Notou-se que a plataforma serve como principal instrumento de comunicação entre os administradores do grupo Fandub Br e seus fãs. É através desta rede social que são publicados avisos sobre novos projetos e novas dublagens, anúncio de *lives* (vídeos transmitidos ao vivo), respostas de atrasos dos episódios de suas séries em edição, avisos sobre a participação do grupo em eventos de animes no Brasil e convites para participação nesses eventos. Além disso, observou-se que os administradores não se limitam a disponibilizar o conteúdo fandublado: há ocasiões em que eles ensinam a fazer fandublagem.

Diante do levantamento prévio sobre as atividades dentro do grupo Fandub Br, foi possível classificar os comentários em duas fontes principais: 1) dos administradores; 2) dos seguidores.

Entre as postagens dos administradores, observamos a maior incidência de: avisos/notificações; divulgação de dublagens ou eventos e respostas aos seguidores. Perante a análise deste grupo de usuários, tem-se notado que eles postam três vídeos por mês, aproximadamente, e que o tempo de postagem varia de três a cinco dias. No grupo da Fandub Br, os administradores postam informações sobre atrasos de seus projetos, lançamentos de vídeos fandublados e eventos dos quais participam. Frequentemente, são postadas cenas de episódios antes da publicação completa das séries, provocando comentários entre usuários que fazem sugestões, críticas e solicitações.

Embora seja um grupo organizado por dubladores amadores dedicados a uma atividade de lazer, nota-se uma tentativa de organização por parte deles, de modo que se garanta a qualidade de dublagens desejada e a periodicidade de divulgação dos vídeos dublados. A preocupação dos administradores com os atrasos na divulgação dos vídeos fica evidente nos Quadros 01 e 02, em

que eles também reafirmam o comprometimento com o projeto, apesar de se tratar de uma atividade de lazer.

Quadro 1:

(10 de Outubro de 2017)

[Sonic] E ae, galera, tudo blz? Fiquem hoje com a repostagem do episódio 04 de Angel Beats!, aqui no Fandub BR ^^.

Sei que estamos a [sic] algum tempo sem lançar nenhuma novidade, porém posso garantir que os projetos continuam ativos e, infelizmente, o atraso faz parte do nosso hobby. Nem sempre conseguimos lançar na velocidade que desejamos, pois tudo que fazemos é de maneira voluntária e temos também nossa vida fora do hobby. Não desistam da gente xD

Quadro 2:

(18 de Junho de 2017)

(Antônio) Olá, pessoal tudo bom? Me sinto na obrigação de vir dar satisfação para quem assiste o projeto de FANDUBLAGEM de Ao no exorcist e Another e está há um tempo sem notícias. Como vocês sabem, fazer fandublagem é muito mais trabalhoso que a dublagem profissional. Começa pelo fato de não sermos profissionais, passa pela diferença entre a forma de gravação e reposição de áudio e termina no fato de reunir elenco (amigos que fazem a mesma coisa) para terminar o projeto. Infelizmente por motivos de trabalho e coisas afins ainda estou tentando substituí-los por outros que tenham vozes semelhantes e na pior das hipóteses abrirei novamente testes. Acontece que estou procurando pessoas com vozes bastantes parecidas para que não tenha tanta discrepância e isso fez com o projeto atrasasse assustadoramente. Another, meu outro projeto, é uma decorrência de Ao no exorcist que acabou atrasando também por conta do primeiro.

Por fim, gostaria de frisar que por ser um hobby não há uma obrigatoriedade de ninguém em continuar fazendo isso pelo resto da vida, mas em respeito a quem acompanha a página e se uniu a gente nessa brincadeira eu vim avisá-los. No mais, peço que aguardem pois valerá a pena, são três episódios sendo fandublados ao mesmo tempo aguardando apenas finalizando (11,12,13) Até mais.

As atividades do grupo extravasam o ambiente de rede, pois os usuários também utilizam a comunidade do Facebook como espaço de divulgação de eventos voltados para os fãs de animes, como se verifica nos Quadros 03 e 04.

Quadro 3:

(28 de julho de 2017)

((Nato): Aí galera de Ribeirão e região. Venha brincar de dublar com a gente, vai ser amanhã hein. 😊

Pra galera que brincou com a gente no Anime Field – RJ. E sábado agora (dia 29/07) estaremos no 15º Ribeirão Preto Anime Fest- SP com a mesma atração.

Visitem nossa sala! 😊

Quadro 4:

(25 de Agosto de 2017)

(ANTONIO): Olá, pessoal, tudo bom? Venho convidá-los a comparecerem a nossa sala em Belém no maior evento da capital paraense Animazon. Nos dias 9 e 10 de setembro. Esperamos vocês para assistirem aos animes dublados por nós e poderem dublar com a gente, amadoramente, porém, amorosamente.

Até mais.

Entre as publicações dos seguidores, observamos a maior incidência de: 1) comentários sobre a dublagem realizada; 2) comentários sobre o anime; 3) pedidos e sugestões.

Por meio da análise, foi possível verificar que há um perfil variado de usuários: há aqueles que se identificam apenas como admiradores do trabalho da comunidade, enquanto outros querem participar dos projetos e, de alguma forma, demonstram comportamento mais participativo. Tais diferenças estão esboçadas sobretudo no comportamento dos usuários na rede social: eles nem sempre têm uma boa opinião sobre o produto que o grupo entrega, alguns demonstram impaciência diante da demora no processo de edição, conforme se observa no Quadro 05.

Quadro 5:

Wilson Victor: Por favor terminem de dublar os animes que vcs tem e continuem o que vcs n começaram como no game no life

Leonardo Henrique: Queria q vcs terminassem de dublar Tokyo Ghoul. Foi os episodios dublados por vcs desse Anime q me trouxe até Fandub Br

José Guilherme Oliveira: #BLOOD-C #ElfenLied mas, eu ficaria feliz se vcs terminassem a dublagem de Another

Ednardo Winchester: Continua another por favor com saudades de ver assistir novamente em português

Jonas Costa: Terminem Sailor Moon

Koi Mitsuo: ANO HANA COMPLETO

Adicio Pimentel: To Aru Majutsu No Index, o resto dos episódios

Marcus Felipy: Terminar Tokyo Ghoul seria maneiro O/

Eduardo Souza: #academia de super heróis !

Bruno Mascaro: A continuação de sailor moon crystal 😊:)

Michel Kanpos: Um pedido que faço, e que tenho muita vontade de ver, é como seria Monogatari Series em português, já que é uma obra lotada de diálogos, referências e trocadilhos de palavras.

Roberta Kamimura: Oi quando vcs vão liberar mais SailorMoon ato 15 em diante

Jonata Gabriel: Por que ao invés de ser avulso não continuam o projeto?

Bruno Góes: vão dublar todos os episódios?

Gustavo Kinomoto: Antônio... Até hoje o Angel Beats, né? Ai demorar muito?? Abraço.

Os comentários expostos demonstram que a comunidade Fandub BR cumpre importante papel de divulgadora e distribuidora de animes para os fãs que participam de sua comunidade. Entre os comentários dos usuários sobre as produções divulgadas pelos administradores, observou-se que elas se referem principalmente aos animes, em si, e também à dublagem.

Quadro 6:

Gustavo Kinomoto: – Ae a dublagem como sempre deixou sem palavras!!

Elias Souza: mdsssssss esse anime me despertou o interesse absurdo que não sentia a muito tempo nuss

Nicole Alves: Gostei do anime não, mas adorei a dublagem

Nicole Gabriel: Muito boa a dublagem

Gustavo Carlos: O anime é foda e a dublagem tem bem

Marcos Klein: A Fandub é o melhor

Caroline Andrade de Souza: Mas na minha opinião, a voz principal não encaixou com ela. Parece mais uma voz de um garotinho do que uma garota. Não a personalidade, mas o timbre mesmo, não encaixou não tá feminino, por mais que seja uma garota fazendo. Mas a música tá muito show! Os outros têm vozes boas! Teve um adio com um ruído no fundo, o de cabelo azul. Eu sou editora de áudio, posso dar umas dicas de como evitar isso. Da pra notar que a acústica/ gravação dele muda às vezes XD

Joelmir Gabriel Marciano: Lembra muito correctoyui sakura etc Mas os personagens estão muito desalinhados das dublagens, até por que as vozes ficaram boas, mas os lábios não estão bem alinhados com os áudios.

Julian Ornitier: Fiquei curioso,amei a dublagem!!

Caroline Andrade de Souza: A dublagem ta muito boa!

Joelmier Gabriel Marciano: A abertura está ótima.

Sandra Pereira Leite: Cara que dublagem pft . ces tão de super parabéns.

Julian Ornitier: Tem algum vídeo que mostre a dublagem da guerreira?

Por meio da análise das redes sociais e de entrevista com membro do grupo, realizada através do Facebook, observou-se que este grupo surgiu graças, principalmente, a dois fatores: 1) a escassez ou pouco investimento em dublagens de animes japoneses; 2) e o acesso dos usuários às novas tecnologias de comunicação, que permitiram a associação e organização em comunidades, além da facilidade de acesso a programas de edição pelos usuários. Além disso, a tecnologia permite que a distribuição de animes aconteça através da internet, por meio de programas específicos.

Considerações finais

Por meio da pesquisa netnográfica observou-se que grupos de fandublagem preenchem lacunas existentes no mercado de distribuição de animes. No Brasil, especificamente, podem ser citados escassos exemplos de distribuição e divulgação destes produtos audiovisuais através da iniciativa dos grupos de fãs⁸. Ou seja, a dificuldade de acesso a esse conteúdo é propulsora do comportamento dos fãs.

Consequentemente, a Fandub Br tornou-se uma grande plataforma de distribuição deste tipo de conteúdo e referência na fandublagem no país, servindo como inspiração para o surgimento de outros grupos de fandublagem. Isso ficou evidenciado através do volume representativo de pedidos de dublagens pelos seguidores das páginas, que desejam assistir a determinadas produções indisponíveis em língua portuguesa.

O objeto de interesse é, portanto, o fator que agrega estes usuários; há, porém, graus de distinção entre os pares inclusive dentro do grupo de fandubladores que se dividem em funções distintas como direção, administração do grupo e dublagem.

Por um lado, certo número de traços identitários agrega indivíduos que possuem afinidades e, por outro, essa aproximação "afinitária" frequentemente é acompanhada por demonstrações de distinção, das inevitáveis diferenças entre pares. Seja lá como for, esse movimento ambíguo de identificação e distinção com relação aos outros está a serviço da produção de vínculo social. A indecisão que se estabelece entre identidade e diferença é fundamentalmente relacional. (SANTOS, CYPRIANO, 2014)

O barateamento e acesso às tecnologias foi fundamental para que grupo pudesse se organizar e reunir os usuários dispersos geograficamente. Além disso, aparatos tecnológicos são utilizados pelo grupo, como microfone profissional e *software* de edição de vídeo e som. As redes sociais mostraram-se como uma poderosa plataforma de distribuição informal ideal para este tipo de

⁸ Temos como exemplo o site Anmt tv, que possui páginas em português e espanhol. Este portal ganhou abrangência latino-americana, criando um espaço para abordar especificamente os animes japoneses, divulgando eventos e notícias relativas ao anime no Brasil e no mundo. Disponível em: <http://anmtv.xpg.uol.com.br/>

conteúdo – nesta plataforma, eles não apenas distribuem, mas também relacionam e estimulam a interação entre os fãs que podem discutir conteúdos diversos para além daqueles postados dentro do Facebook. Nota-se uma grande interação na página da comunidade sobretudo quando há um novo vídeo fan dublado. Muitos sugerem novas séries, outros pedem a continuação de outras.

Por fim, observou-se, por meio da análise dos comentários, que embora os seguidores não sejam profissionais envolvidos com dublagens, eles são capazes de observar nuances relativas à sincronia, atuação, edição, timbre, etc. Dão opiniões e sugestões de melhoria relativas sobretudo ao atraso em sincronia, vozes não combinando com os personagens, necessidade de melhorar interpretação de determinados personagens. Ou seja, a formação de grupos de fan dubladores está sendo capaz de difundir não apenas as séries de animes, mas também as técnicas de dublagem para grupos de amadores que não possuem qualquer tipo de profissionalização neste meio.

Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação social. In: **Sessões do Imaginário**, ano13, n.20, 2008. p. 34-40. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/4829/3687.%20Acessado>> Acesso em 20 ago. 2018.

ÁVILA, Alejandro. **El doblaje**. Madrid: Ediciones Cátedra, 1997.

CHAUME, Frederic. Dubbing practices in Europe: localisation beats globalisation. In: **Linguistica Antverpiensia**, n. 6, 2007. Disponível em: <<https://lans.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/view/188/119>> Acesso em 06 ago.2017.

CURI, Pedro P. Entre Fans Arts, Fan Fictions e Fan Films: O consumo dos fãs gerando uma nova cultura. 2010. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24831.pdf>>. Acesso em 25 jun. 2018.

FERNÁNDEZ, Iván Rodríguez e ORTIZ SOBRINO, Miguel ÁNGEL. Los productos de animación japoneses como expresion de un modelo de negocio. El caso de la producción “Anime”. Universidade Complutense de Madrid, Madrid (Espanha) **Revista Comunicación y Hombre**,2012. Disponível em: <http://www.comunicacionyhombre.com/pdfs/08_i_ortizyrodriiguez.pdf>. Acesso em 20 jan. 2018.

FREIRE, Rafael de Luna. Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros. In: **Famecos**, v. 21, n. 3. Porto Alegre, set- dez. 2014. p.1171

HINE, Christine. Por uma etnografia para a internet: transformações e novos desafios. Entrevista por Bruno Campanella. **Revista Matrizes**, v. 9, n. 2, jul/dez. 2015. P. 167-173

JARAMILLO, Daniela; SUÁREZ, Camilo. Las voces de red: la invisible dinámica del *fan dublaje* en América Latina. In: **Revista Comunicación y Ciudadanía**, v. 6, jan- jun. 2013. Disponível em: <<http://revistas.uexternado.edu.co/index.php/comciu/article/view/3411/3098>> . Acesso em 30 maio, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. When Piracy Becomes Promotion. In: **Reason.com**, dez.2006. Disponível em: <<http://reason.com/archives/2006/11/17/when-piracy-becomes-promotion>> Acesso em 29 nov.2017

KONECSNI, Ana Carolina. **Tradução para dublagem**. São Paulo: Simplíssimo, 2013. Ebook. 34p.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção**. In: INTERCOM, 2003. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_luyten.pdf>. Acesso em 16 out. 2017

NASCIMENTO, Fernanda Gomes. **A Voz em Estúdio: O Uso Audiovisual da dublagem e do diálogo pós-sincronizado**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo: Escola de Comunicação e Artes, 2014.

NUNES, Gabriel Soares; BERLINK, Phillipe Alves. **Radiodocumentário: a dublagem como ferramenta de comunicação**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Comunicação – Universidade de Brasília, 2016.

SANTOS, Francisco Coelho dos; CYPRIANO, Cristina Petersen. Redes sociais, redes de sociabilidade. In: **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. Vol. 29, n.85, jun. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69092014000200005>. Acesso em 09 jul.2018.

SIMÓ, Mária Rosario Ferrer. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Revista Puentes**, n. 6, nov. 2005. Disponível em:

<<http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>>. Acesso em 12 jun. 2018

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2008. p.98-109.