

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Facultad de Traducción e Interpretación

Grado en Traducción e Interpretación Inglés-Francés

Curso académico 2023-2024

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE CULTUREMAS
JAPONESES EN LA PELÍCULA *LA PRINCESA
MONONOKE*: SUBTÍTULOS OFICIALES VS. *FANSUB***

María Padrón Marrero

Tutor: Richard Clouet

INFORME DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTAR EL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

DATOS DEL TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

PRIMER APELLIDO: CLOUET	SEGUNDO APELLIDO:	NOMBRE: RICHARD
----------------------------	-------------------	--------------------

DEPARTAMENTO: FILOLOGÍA MODERNA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN	CENTRO: FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
---	--

AUTORIZA:

La presentación del Trabajo de Fin de Título: Análisis comparativo de culturemas japoneses en la película *La Princesa Mononoke*: subtítulos oficiales vs. *fansub*

realizado por:

PRIMER APELLIDO: PADRÓN	SEGUNDO APELLIDO: MARRERO	NOMBRE: MARÍA
----------------------------	------------------------------	------------------

Las Palmas de Gran Canaria, 16 de mayo de 2024
Firma del Tutor del Trabajo

Fecha de Entrega de la Autorización y del
ejemplar del Trabajo de Fin de Título

_____ 20 de mayo de 2024 _____

SRA. DECANA DE LA FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Se deberá entregar solo una copia digital del TFT (**SIN** copia en papel) en formato PDF en el campus virtual.
2. **IMPORTANTE:** No se debe enviar esta autorización por separado, para que el tutor la firme, y después insertarla en el trabajo, sino que debe enviarse a la firma del tutor ya insertada en la copia del TFT, justo entre la portada y el resto del TFT.

RESUMEN

Este trabajo de investigación se enfoca en el análisis exhaustivo de la traducción de los culturemas que se encuentran en la obra cinematográfica de animación japonesa *La princesa Mononoke*, dirigida por el aclamado cineasta Hayao Miyazaki. En particular, se examinan y se contrastan dos versiones de subtítulos en español: los subtítulos oficiales de la conocida plataforma de *streaming*, Netflix, y la versión realizada por un grupo de aficionados conocido como Anacrónico Fansub. El propósito principal es identificar y examinar las posibles disparidades en las técnicas de traducción empleadas en la creación de cada texto meta con especial énfasis en cómo estas técnicas afectan la transmisión del significado de los culturemas presentes en la película. Con este objetivo en mente, se seleccionaron un total de 11 culturemas, que fueron cuidadosamente analizados teniendo en cuenta el contexto en el que aparecen en la película y su relevancia en la cultura japonesa. Posteriormente, se evaluaron las opciones ofrecidas por cada traductor para determinar si lograban transmitir adecuadamente el significado de estos culturemas a la cultura meta. Este análisis se propone proporcionar una comprensión más profunda sobre cómo se manejan los elementos culturales en el proceso de subtitulación, así como el impacto que estas decisiones tienen en la experiencia global del espectador.

Palabras clave: anime, culturema, japonés, *La princesa Mononoke*, subtitulación, técnicas de traducción, traducción audiovisual.

ABSTRACT

This piece of research focuses on the comprehensive analysis of the translation of culturemes found in the Japanese animated film *Princess Mononoke*, directed by the acclaimed filmmaker Hayao Miyazaki. In particular, two versions of Spanish subtitles are examined and contrasted: the official subtitles from the well-known streaming platform Netflix, and the version produced by a group of fans known as Anacrónico Fansub. The main purpose is to identify and examine possible disparities in the translation techniques employed in creating each target text, with special emphasis on how these techniques affect the transmission of the meaning of the culturemes present in the film. With this objective in mind, a total of 11 culturemes were selected. These were carefully analysed considering the context in which they appear in the film and their relevance in Japanese culture. Subsequently, the options offered by each translator were evaluated to determine if they adequately conveyed the meaning of these culturemes to the target culture. This

analysis aims to provide a deeper understanding of how cultural elements are handled in the subtitling process, as well as the impact the translators' decisions have on the overall viewer experience.

Keywords: anime, cultureme, Japanese, Princess Mononoke, subtitling, translation techniques, audiovisual translation.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	MARCO TEÓRICO	3
2.1.	DEFINICIÓN DE LA CULTURA	3
2.2.	CULTURA Y TRADUCCIÓN	4
2.3.	ELEMENTOS CULTURALES Y TRADUCCIÓN	7
2.3.1.	Denominaciones	7
2.3.2.	Clasificaciones.....	9
2.4.	TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN	11
2.5.	TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL (TAV).....	13
2.5.1.	Modalidades de la TAV.....	13
2.6.	SUBTITULACIÓN	14
2.6.1.	Técnicas y estrategias para la subtitulación.....	14
2.6.2.	Fansubbing	15
3.	APLICACIÓN PRÁCTICA	17
3.1.	CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PELÍCULA	17
3.2.	MÉTODO DE RECOGIDA DE CULTUREMAS	19
3.2.1.	Delimitación del corpus.....	19
3.2.2.	Proceso de análisis.....	20
3.3.	ANÁLISIS DE LOS CULTUREMAS	21
3.3.1.	Hī sama (ヒイ様)	21
3.3.2.	Jīji (じいじ).....	22
3.3.3.	Kiba mo oreta (牙も折れた)	23
3.3.4.	Sessō (拙僧)	25
3.3.5.	Inugami (犬神)	26
3.3.6.	Kodama (コダマ).....	27

3.3.7.	Danna (ダンナ).....	28
3.3.8.	Kisama (きさま).....	29
3.3.9.	Mononoke (もののけ)	30
3.3.10.	Djizamurai (地侍)	31
3.3.11.	Shinigami (死神)	33
3.4.	RESULTADOS.....	34
4.	CONCLUSIONES.....	37
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	39
6.	ÍNDICE DE TABLAS	42
7.	ANEXO	43

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación se aborda el análisis de los subtítulos correspondientes a la película de animación japonesa *La princesa Mononoke*. Específicamente, se examinan dos versiones de traducción: la oficial, realizada para la plataforma de Netflix, y la elaborada por un grupo de aficionados (*fansub*), ambas en español. Durante el estudio nos enfocamos en identificar y analizar los culturemas presentes en esta obra cinematográfica.

En los últimos años, se ha experimentado un creciente interés por la cultura asiática, especialmente por su faceta audiovisual, impulsado por muchos factores como la globalización, el acceso a nuevas tecnologías de comunicación y el aumento de intercambios culturales entre oriente y occidente. Sin embargo, este entusiasmo por explorar y consumir contenido asiático conlleva un desafío para la traducción y la representación fiel de los elementos culturales. Existen unas diferencias profundas entre la lengua y la cultura de las audiencias occidentales y asiáticas, lo que supone un gran obstáculo para la tarea de transferir con precisión los significados de la lengua origen durante el proceso de traducción audiovisual. En consecuencia, se vuelve crucial mantener un estándar de competencia elevado en el proceso de traducción, con el fin de preservar la autenticidad cultural y evitar la pérdida de sentido en el proceso de adaptación.

La elección de este tema de estudio procede en primer lugar de mi interés por la cultura y el idioma japonés, así como de mi profundo aprecio por el contenido audiovisual. En segundo lugar, la idea de esta investigación encuentra inspiración en el trabajo previo de Chavarriga Améstica (2021), titulado *Análisis de culturemas japoneses en los subtítulos en inglés y en español de las películas de La tumba de las luciérnagas y El cuento de la princesa Kaguya*. Finalmente, durante una exploración en internet sobre las preferencias en el subtítulo del anime descubrí que existe una parte del público que tiene predilección por los subtítulos de aficionados en comparación con los subtítulos profesionales debido a que consideran que estos últimos no consiguen transmitir de manera satisfactoria toda la información intrínseca de la cultura y el texto japoneses. Esta idea estimuló aún más mi interés por las diversas técnicas de subtítulo empleadas en este contexto.

El objetivo fundamental de este estudio consiste en analizar las técnicas de traducción empleadas por un traductor profesional y por un traductor aficionado para crear los subtítulos en español de la película *La princesa Mononoke* y comprobar si dichas técnicas favorecen la transmisión efectiva de los culturemas hacia la cultura meta. Con este objetivo en mente, este estudio busca responder dos preguntas principales: ¿Qué técnicas traductológicas utiliza cada traductor? ¿Cuál de ellos consigue una mejor transmisión del significado de los culturemas? Tomando en cuenta las opiniones encontradas en internet y mencionadas anteriormente, se plantea la hipótesis de que los aficionados utilizarán técnicas de traducción más afines a la cultura de origen, con un mayor énfasis en la explicación de los culturemas, por lo que serán más capaces de transmitir su significado. Por el contrario, los subtítulos oficiales tenderán a adaptar los culturemas a la cultura meta y a omitir información, por lo que se perderá información de su significado. Esta investigación adopta una metodología descriptiva y se apoya en datos cuantitativos para realizar un análisis tanto cuantitativo como cualitativo.

En lo que respecta a la estructura del presente documento, este se divide en tres secciones principales. El primer apartado proporciona una base teórica sobre la relación entre la cultura y la traducción, las diversas técnicas de traducción y la traducción audiovisual, centrándose específicamente en la subtitulación. Principalmente, se respalda en la teoría funcionalista de Nord (1997), la clasificación de los elementos culturales de Katan (1999) y las técnicas de traducción de Molina Martínez y Hurtado Albir (2002), entre otros. El segundo apartado comprende la contextualización de la película y el análisis del corpus. Este último se compone de un total de once culturemas que se extrajeron de forma manual de los subtítulos en japonés. En el análisis se incluyen fichas detalladas de todos los culturemas y un estudio de las técnicas utilizadas para traducirlos. Además, se presentan los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas de este análisis. Finalmente, se incluye la bibliografía y un anexo que exhibe la tabla de Excel creada durante el curso de este estudio, donde se recopila toda la información relativa a los culturemas que se identificaron en el largometraje analizado.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIÓN DE LA CULTURA

Debido a la naturaleza de este proyecto, consideramos que es necesario explicar el concepto de cultura. Sin embargo, esta no es tarea fácil, puesto que ha tenido numerosas definiciones a lo largo de la historia. Esta complejidad, además de la importancia que posee, queda demostrada si observamos el proyecto realizado por los antropólogos Kroeber y Kluckhohn en 1952 en el que recopilaban y clasificaban hasta 164 definiciones del término cultura.

En su tesis doctoral, Molodojen Molodojen (2017) nos revela que, en sus orígenes, la palabra latina *cultūra* estaba relacionada con el proceso de cultivar la tierra pero que con el tiempo su significado fue evolucionando. También explica que el primer paso de este proceso de evolución consistió en establecer un paralelismo entre el término latín con sentido agrícola y el sentido figurado del desarrollo que experimenta el alma humana cuando se somete al estudio y al aprendizaje.

Es en ese momento en el que comenzaron a desarrollarse las diferentes ideas y concepciones en torno a esta palabra y, en la actualidad, no se ha podido llegar a un consenso global sobre su significado.

Una de las definiciones que destaca es la que propone Tylor (1981) en su *Cultura primitiva*, ya que se separa de las ideas anteriores que se refieren a la cultura como un progreso y, por el contrario, la concibe como un conjunto de hechos (Molodojen Molodojen, 2017).

Molodojen Molodojen (2017) continúa desarrollando la evolución de la noción de cultura y explica que a partir de la definición de Tylor comenzaron a desarrollarse diferentes enfoques como la concepción evolucionista propuesta por el propio Tylor; las teorías difusionistas que surgen a finales del siglo XIX y son promovidas por antropólogos alemanes y británicos, entre los que se encuentra Graebner y Elliot Smith; el enfoque particularista que defendía Boas a comienzos del siglo XX; la corriente funcionalista que surge en 1930 y es liderada por Malinowski; o la corriente estructuralista, que también tiene su origen a principios del siglo XX y cuyo mayor representante es Lévi-Strauss.

El estructuralismo fue tan importante que a las teorías que aparecieron después se les denomina teorías postestructuralistas. «Tanto el estructuralismo como las teorías

posestructuralistas tienen repercusiones directas en los estudios de la traducción» (Molodoyen Molodoyen, 2017, p. 44).

Como parece preciso elegir una definición desde la que fundamentar el resto de este estudio y, por las mismas razones que expone Molina Martínez (2006), la más adecuada podría resultar la que propone Said (1996, p. 12):

Según mi uso del término, «cultura» quiere decir específicamente dos cosas. En primer lugar, se refiere a todas aquellas prácticas como las artes de la descripción, la comunicación y la representación, que poseen relativa autonomía dentro las esferas de lo económico, lo social y lo político, que muchas veces existen en forma estética, y cuyo principal objetivo es el placer. Incluyo en ella, desde luego, tanto la carga de saber popular acerca de lejanas partes del mundo, como el saber especializado del que disponemos en disciplinas tan eruditas como la etnografía, la historiografía, la filología, la sociología y la historia literaria. (...) En segundo lugar, cultura es, casi imperceptiblemente, un concepto que incluye un elemento de refinada elevación, consistente en el archivo de lo mejor que cada sociedad ha conocido y pensado, (...) Con el tiempo, la cultura llega a asociarse, a veces de manera agresiva, con la nación o el estado; esto es lo que «nos» hace diferentes a «ellos», casi siempre con algún grado de xenofobia. En este sentido la cultura es una fuente de identidad; una fuente bien beligerante, como vemos en recientes «retornos» a tal cultura o tal tradición. (...)

En este segundo sentido, la cultura es una especie de teatro en el cual se enfrentan distintas causas políticas e ideológicas.

Molina Martínez (2006) considera que esta definición es apropiada mayormente debido a que tiene presente un aspecto primordial para su concepción de culturema. Este reside en la posibilidad de que exista un choque entre diferentes culturas. Y es que, la amplia definición que propone Said deja claro que existen numerosos ámbitos que podrían originar un conflicto. Estos conflictos resultan de gran importancia en este TFG, puesto que son los que, a su vez, ocasionan problemas que los traductores deben ser capaces de solucionar.

2.2. CULTURA Y TRADUCCIÓN

En la actualidad, resulta imposible afirmar que la lengua no posee una estrecha relación con la cultura. Sin embargo, podríamos decir que esta se trata de una creencia reciente, pues no es hasta el siglo XX cuando los estudiosos realmente comienzan a interesarse por la relación entre cultura y lenguaje.

En 1929, el lingüista y antropólogo Sapir aseguraba que «la lengua solo podía ser interpretada dentro de una cultura» (Molina Martínez, 2001, p. 27) y lo explicaba de la siguiente forma: «[N]ot two languages are ever sufficiently similar to be considered as representing the same reality: The worlds in which different societies live are distinct worlds, not merely the same world with different labels» (Sapir, 1929, p. 214).

El discípulo de Sapir, Whorf, estudia la relación entre el lenguaje y el pensamiento y formula el principio de la «relatividad lingüística» mediante el que explica que la gramática no solo sirve para reproducir ideas, sino que también sirve como herramienta para crearlas y orientar la actividad mental hacia el proceso de análisis y síntesis de la información que almacena el cerebro (Whorf, 1971).

De los escritos de Sapir y de Whorf parte la hipótesis de Sapir-Whorf, que posee dos versiones, la «fuerte» y la «débil». Por una parte, Molina Martínez (2001) expone que, de acuerdo con la versión fuerte, que no es muy apoyada en la actualidad, el lenguaje determina el pensamiento y la percepción de los hablantes. De esta manera, las personas bilingües cambian su perspectiva del mundo cuando cambian de una lengua a otra. Por otra parte, la versión débil sugiere que el lenguaje no determina, pero sí influye en esta percepción. Hatim y Mason dedujeron que este hecho puede suponer una dificultad para el traductor (1995).

La versión fuerte de esta hipótesis afecta directamente a la traducción ya que la supone imposible. Como oposición a esta creencia surge la teoría de los universales lingüísticos que declara que el lenguaje tiene una estructura universal. Así, niega este determinismo y se decide que el acto de traducción es posible (Molina Martínez, 2001). Esta teoría se consolida gracias a las aportaciones de Chomsky y su Lingüística generativa, que distingue entre la «estructura superficial» y la «estructura profunda» del lenguaje; y al desarrollo de Nida de la estructura profunda, que le atribuye no solo un papel sintáctico sino también semántico proponiendo así un nuevo enfoque traductológico (1969, p. 484):

[T]he translator first analyses the message of the SOURCE language into its simplest and structurally clearest forms, transfer it at this level, and then restructures it to the level in the RECEPTOR language which is most appropriate for the audience which he intends to reach.

Otro autor que observa y estudia la relación entre la lengua y la cultura es Coseriu. Según Coseriu (1981) esta relación se da en tres sentidos. En primer lugar, la lengua es producto de la cultura, de la creatividad humana. En segundo lugar, el lenguaje es un instrumento mediante el que se muestra el resto de cultura no lingüística, el resto del conocimiento. Y, en tercer lugar, existe tanto la competencia lingüística como la competencia extralingüística y esta última afecta a la expresión de la primera.

En su libro *Translating cultures: An introduction for translators, interpreters and mediators*, Katan (1999) explica que, a pesar de que muchos autores del siglo XX han destacado el papel crucial que desempeña la cultura en la traducción, en el occidente no

se suele percibir la figura del traductor como un mediador intercultural. Por el contrario, en muchos otros países, a los traductores e intérpretes se les atribuye funciones de mediador además de las funciones lingüísticas.

Como demuestran los estudios de los autores previamente nombrados, hacia el siglo XX la cultura había adquirido una importancia tal en los estudios de traducción, que, en los años ochenta, incluso se produce un cambio de paradigma que Bassnett y Lefevere (1998) denominan «giro cultural» (*cultural turn* en inglés). Desde este instante, surgen nuevos enfoques y teorías traductológicas que se han clasificado de diversas maneras y, en todos ellos, la cultura interpreta un papel (Molodojen Molodojen, 2017).

En su obra *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*, Nord (1997) señala que traducir consiste en comparar culturas, que las demás culturas solo se pueden percibir desde la comparación con nuestra cultura primaria. Witte (2005) añade que a partir de esta hipótesis parte el pensamiento de que los malentendidos que surgen de los factores culturales pueden provocar más efectos negativos que aquellos que se producen únicamente por motivos lingüísticos.

Por todo esto, no es sino sensato que se haya resuelto que el traductor debe disponer de una competencia cultural experta para realizar su labor, siendo esta definida por Witte (2000, p. 163) como:

[L]a capacidad de tomar conciencia crítica de lo que se 'sabe' de forma inconsciente y de 'aprender' conscientemente lo que no se 'sabe' de la propia cultura y de otra(s) cultura(s), así como la capacidad de relacionar y contrastar dichas culturas con el fin de poder recibir y producir comportamientos de acuerdo con el objetivo de la comunicación y orientados a la situación comunicativa, con respecto a las necesidades comunicativas de al menos dos actantes de dos culturas distintas, con el fin de hacer posible la comunicación entre estos actantes.

Como hemos podido observar, la relación entre cultura y traducción se ha estudiado desde numerosas perspectivas. Los estudiosos han demostrado que la cultura es un aspecto fundamental en la traductología y la han analizado en profundidad. Los apartados que veremos a continuación muestran la inquietud intelectual que esta les suscita, pues en los años recientes, se han dedicado a definir y clasificar los elementos culturales, además de presentar diversas técnicas de traducción.

2.3. ELEMENTOS CULTURALES Y TRADUCCIÓN

Los aspectos culturales se han estudiado ampliamente en la Traductología y se ha propuesto diversas denominaciones y clasificaciones. Ku (2006) realiza un valioso trabajo recogiendo y ordenando estas teorías por lo que esta sección tendrá los mismos dos apartados que presenta en su tesis. En primer lugar, se examinarán las denominaciones o términos que se han usado para referirse a los elementos culturales y, en segundo lugar, se expondrán sus clasificaciones.

2.3.1. Denominaciones

2.3.1.1. *La escuela soviética o eslava: palabras-realia*

De acuerdo con Mayoral Asensio (1999), esta escuela tiene sus comienzos en 1953 con Fiódorov e incluye autores como Alesina y Vinogradov (1993, como se citó en Mayoral Asensio, 1999) o Tcherednychenko y Koval (1995, como se citó en Mayoral Asensio, 1999). Esta establece una clara diferencia entre los signos o referencias y los conceptos o referentes. Alesina y Vinogradov (1993: 43, como se citó en Mayoral Asensio, 1999) lo expresan de la siguiente manera: «La palabra realia tiene dos significados [...]. En primer lugar, así son denominados los objetos de la cultura material y espiritual que son característicos de determinadas comunidades nacionales (etnias), y, en segundo lugar, son las palabras que denominan estos objetos». Según Alesina y Vinogradov, es de gran importancia investigar los realia para averiguar cómo traspasarlos a otra lengua.

2.3.1.2. *Newmark: palabras culturales*

Newmark (1988) hace una distinción entre el «lenguaje cultural», el «lenguaje universal» y el «lenguaje personal». El lenguaje universal es aquel que aparece en todas las culturas, el lenguaje cultural es específico de cada cultura y el lenguaje personal es el idiolecto, la manera específica en la que cada persona se expresa. Estos dos últimos serían los que realmente causan problemas de traducción. Newmark también habla de un fenómeno que denomina «foco cultural» en el que una comunidad le atribuye una gran relevancia a un tema concreto y, por lo tanto, tiene una gran cantidad de léxico en relación con este. Muestra de esto es la abundancia de términos sobre vinos y quesos del idioma francés. Traducir estos focos culturales también genera dificultad.

2.3.1.3. *La escuela funcionalista: culturemas*

Nord (1994, como se citó en Molina Martínez, 2006) utiliza «puntos ricos» e «indicadores culturales» para nombrar los elementos culturales. Para Nord, estos abarcan aquellos aspectos en los que dos culturas se diferencian y que, consecuentemente, crean una barrera entre ambas.

La autora también recupera el concepto de «culturema» que Oksaar (1988) aplicaba a «las unidades abstractas de interacción y comportamiento comunicativo entre los seres humanos» (Nord, 1994, p. 524, como se citó en Molina Martínez, 2006). Sin embargo, Nord desarrolla esta definición e incluye los elementos paraverbales dentro de la clasificación de culturema. En 1997, Nord redefine este concepto como «un fenómeno social de una cultura X que es entendido como relevante por los miembros de esa cultura y que, comparado con un fenómeno correspondiente de una cultura Y, es percibido como específico de la cultura X» (Nord, 1997, p. 34).

2.3.1.4. *La propuesta de Molina Martínez*

En su tesis doctoral, Molina Martínez (2001) también emplea el concepto de culturema, aunque lo interpreta de un modo nuevo: «elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al ser transferido a otra cultura, puede provocar una transferencia nula o distinta al original» (Molina Martínez, 2001, p. 89).

Ella plantea que los culturemas deben contemplarse desde su dimensión dinámica, que se basa en las siguientes premisas:

- 1) El culturema no es un elemento propio de una única cultura, sino que se crea en el momento en el que dos culturas entran en contacto.
- 2) El culturema lo es cuando dos culturas específicas se relacionan. La misma palabra podría no haber sido un culturema si cambiamos una de las dos lenguas partícipes.
- 3) El culturema actúa en un contexto concreto. La misma palabra en el mismo idioma puede realizarse como culturema o no.

2.3.2. Clasificaciones

2.3.2.1. *Vlakhov y Florin*

Vlakhov y Florin (1970) clasifican los realia en cuatro categorías: geográficos y etnográficos; folklóricos y mitológicos; objetos cotidianos; y sociales e históricos. Esta clasificación proporciona un marco para analizar y comprender los diferentes tipos de realia que pueden aparecer en obras literarias, culturales o lingüísticas .

2.3.2.2. *Nida*

En su artículo *Linguistics and ethnology in translation problems*, Nida (1945) distingue cinco ámbitos culturales:

- 1) Ecología. Son los problemas procedentes de las diferencias ecológicas entre las distintas zonas del planeta.
- 2) Cultura material. El autor da diferentes ejemplos, como la práctica del cierre de las puertas de una ciudad. Este concepto es «difícil de asimilar para culturas en las que las poblaciones no disponen de un recinto amurallado» (Molina Martínez, 2001, p. 71).
- 3) Cultura social. Se refiere a los hábitos sociales.
- 4) Cultura religiosa. Según Nida, ésta es de las categorías más complejas de traducir.
- 5) Cultura lingüística. Que, a su vez, se subdivide de acuerdo con las características propias de las lenguas: la fonología, la morfología, la sintaxis y el léxico. El autor indica que las diferencias culturales relacionadas con el léxico son las más abundantes y son «donde se encuentra el mayor problema de equivalencia y adaptación entre las lenguas» (Ku, 2006, p. 35).

2.3.2.3. *Newmark*

Newmark (1988) adapta la clasificación de Nida y cataloga las palabras culturales extranjeras en cinco categorías culturales. La aportación de Newmark resulta de interés fundamentalmente porque en la última categoría añade los elementos paraverbales, como los gestos:

- 1) Ecología. Flora, fauna, vientos, etc.
- 2) Cultura material. Objetos, productos, artefactos.

- 3) Cultura social. Trabajo y tiempo libre.
- 4) Organizaciones, costumbres e ideas.
- 5) Gestos y hábitos.

2.3.2.4. *Nord*

Nord (1994, como se citó en Molina Martínez, 2001) distingue entre los indicadores culturales que surgen del comportamiento y los que surgen de las condiciones del texto.

Los indicadores culturales derivados del comportamiento los clasifica basándose en las cuatro funciones lingüísticas: fática, referencial, expresiva y apelativa.

Al mismo tiempo, Nord separa los indicadores culturales derivados de las condiciones del texto en dos grupos: los que aparecen debido a la situación en la que se desarrolla la acción y los que nacen del trasfondo sociocultural que le acompaña. En cuanto a la situación, distingue cuatro posibilidades: sitio o lugar, momento, ocasión y los participantes de la acción. En cuanto al trasfondo, también sugiere otros cuatro: ambiente natural, modo de vivir, historia y patrimonio cultural.

2.3.2.5. *Katan*

Según Katan (1999) la información cultural se organiza de forma jerárquica y propone los siguientes niveles lógicos para clasificarlos:

- 1) El entorno. Incluye el entorno físico, el entorno político, el clima, el espacio, las construcciones, la vestimenta, los olores, la comida y los marcos temporales.
- 2) La conducta. Son las normas que dirigen el comportamiento.
- 3) Las capacidades, estrategias y habilidades para comunicarse. Es la forma en la que un mensaje se transmite y se percibe.
- 4) Los valores. Cada grupo social dentro de una misma cultura comparte un conjunto de valores diferentes.
- 5) Las creencias. Determinan la guía de comportamiento que motivará a actuar de una manera o de otra.
- 6) La identidad. La cultura es aquello con lo que nos identificamos, por lo que este nivel conforma y domina el resto.

2.3.2.6. Molina Martínez

Molina Martínez (2001) parte de la clasificación de los culturemas propuesta por Nida (el medio natural, el patrimonio cultural, la cultura social y la cultura lingüística) pero añade el fenómeno de las interferencias culturales y las divide en dos tipos:

- 1) Falsos amigos culturales. Son similares a los falsos amigos lingüísticos y abarcan los desencuentros provocados por tener un mismo concepto, comportamiento o gesto, pero una connotación cultural diferente.
- 2) Injerencias culturales. Ocurren cuando en el texto origen aparece un elemento propio de la cultura meta. Molodtsov Molodtsov (2017) ejemplifica este fenómeno con la famosa frase «hasta la vista, baby» de la versión original de la película *Terminator*.

Después de haber intentado aclarar la nomenclatura y las clasificaciones de los elementos culturales, los autores han centrado su esfuerzo en analizar y clasificar las técnicas que se utilizan para traducir. Estas se exponen de manera concisa en el siguiente apartado.

2.4. TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN

De nuevo en este ámbito los teóricos parecen estar en desacuerdo. El concepto de técnicas de traducción suele expresarse con nombres diferentes (técnicas, procedimientos, estrategias) y las categorías que se proponen para clasificarlas varían.

Puesto que este nivel de confusión solo puede ser perjudicial para la disciplina, consideramos apropiado ceñirnos a una única propuesta para nuestro análisis de culturemas. En este caso, hemos optado por la concepción y la clasificación de las técnicas de traducción que Molina Martínez y Hurtado Albir (2002) proponen en su artículo *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*.

En este artículo se definen y clasifican las técnicas traductoras partiendo desde un enfoque funcionalista. Este enfoque proviene de las teorías funcionalistas que tienen su origen en Vermeer y su «teoría del escopo» (1978, como se citó en Molina Martínez, 2001), cuya premisa básica es que toda acción traductora debe estar determinada por el propósito. Uno de los conceptos más relevantes de esta teoría es el de «equivalencia traductora», que ocurre cuando el texto origen y el texto meta logran cumplir la misma función (Molina Martínez, 2001). Partiendo de esta base, Molina Martínez y Hurtado Albir explican una

idea clave: con el objetivo de comprobar si las técnicas cumplen su función y si realmente se ha producido una equivalencia, estas deben analizarse en su contexto específico.

De acuerdo con las autoras, las técnicas de traducción sirven para analizar y clasificar cómo funciona la equivalencia traductora. Cuando se pretende comparar las microunidades del texto origen con las del texto meta, las técnicas describen el resultado de las elecciones que hizo el traductor mientras traducía.

Así, las técnicas que plantean son las siguientes:

- 1) Adaptación. Se sustituye un elemento cultural por otro de la cultura meta.
- 2) Ampliación lingüística. Se añaden elementos lingüísticos.
- 3) Amplificación. Se introducen aclaraciones que no estaban en el texto original.
- 4) Calco. Se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
- 5) Compensación. Se introduce en otro lugar del texto meta un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.
- 6) Compresión lingüística. Se sintetizan elementos lingüísticos.
- 7) Creación discursiva. Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
- 8) Descripción. Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma o función.
- 9) Equivalente acuñado. Se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.
- 10) Generalización. Se utiliza un término más general o neutro.
- 11) Modulación. Se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original; puede ser léxica o estructural.
- 12) Particularización. Se utiliza un término más preciso o concreto.
- 13) Préstamo. Se integra una palabra o expresión de otra lengua tal cual. Puede ser sin ningún cambio, lo que constituye un préstamo puro.
- 14) Reducción. Se suprime en el texto meta algún elemento de información presente en texto original, bien sea al completo, bien sea una parte de su carga informativa.

- 15) Substitución (lingüística, paralingüística). Se cambia elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos) o viceversa.
- 16) Traducción literal. Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión, pero no una palabra sola.
- 17) Transposición. Se cambia la categoría gramatical.
- 18) Variación. Se cambia los elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

2.5. TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL (TAV)

Diversos autores (Bartoll, 2015; Chaume Varela, 2013; Hurtado Albir, 2001) coinciden en que la traducción audiovisual consiste en traducir textos audiovisuales. Pero ¿qué son exactamente los textos audiovisuales? Bartoll (2015, p. 14) explica que «la característica principal del texto audiovisual es que su mensaje se transmite mediante dos canales, el acústico y el visual». Expone también que es un texto dinámico en el tiempo: el canal visual se manifiesta mediante imágenes en movimiento y el canal acústico siempre es dinámico. Finalmente, Chaume Varela (2004) añade que este tipo de textos se transmite a través de diversos medios físicos como la pantalla de cine, el televisor, el ordenador, etc.

2.5.1. Modalidades de la TAV

Según Hurtado Albir (2001), existen cuatro modalidades para traducir textos audiovisuales: las voces superpuestas, el doblaje, la subtitulación y la interpretación simultánea de películas.

Sin embargo, Bartoll (2015, pp. 64-65) sugiere una clasificación más amplia, en la que incluye modalidades y submodalidades que no son específicas de la traducción audiovisual e, incluso, de la traducción:

1	Audiodescripción	Audiocomentarios. Audiointroducción. Audiosubtitulación.
2	Doblaje	Comentario doblado. Teatro doblado. Doblaje simultáneo.
3	Interpretación consecutiva	

4	Interpretación simultánea	Interpretación en lengua de señas. Traducción a la vista.
5	Intertitulación	Audiointertitulación
6	Remake	Versiones multilingües. Versiones dobles.
7	Subtitulación	Sobretitulación. Subtitulación simultánea. Subtitulación para personas con discapacidad auditiva. Comentario subtitulado.
8	Voces superpuestas	Narración. Comentario.

Tabla 1: Modalidades y submodalidades de los textos audiovisuales según Bartoll

Chaume Varela (2013) destaca la subtitulación y el doblaje como las dos modalidades de mayor relevancia en la actualidad, siendo los pilares fundamentales en la difusión y accesibilidad de obras audiovisuales a nivel mundial. En este trabajo nos centramos exclusivamente en la subtitulación, pues es la modalidad predominante para la traducción de obras audiovisuales de origen japonés.

2.6. SUBTITULACIÓN

Puesto que este trabajo de investigación se realiza sobre un texto que toma la forma de subtítulos, creemos necesario especificar en qué consiste exactamente el proceso de traducción denominado «subtitulación». Para ello, hemos elegido la completa y precisa definición de Díaz Cintas y Remael (2007, pp. 8-9):

[A] translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off).

2.6.1. Técnicas y estrategias para la subtitulación

Como se ha expuesto en el apartado 2.4 de este documento, Molina Martínez y Hurtado Albir (2002) proponen dieciocho técnicas de traducción. No obstante, Bartoll (2015) declara que, debido a las limitaciones espaciotemporales que posee la subtitulación, las estrategias más utilizadas son aquellas que fomentan la reducción del texto. Así, destaca la omisión (repeticiones, nombres conocidos, palabras idénticas en ambas lenguas,

interjecciones y elementos de enumeraciones largas), la condensación (sinónimos más cortos, pronombres, imperativos, verbos simples, afirmaciones en lugar de negaciones, fusión de oraciones, abreviaturas, siglas, símbolos y números), y la reformulación.

2.6.2. Fansubbing

Fansubbing es un término inglés que proviene de la contracción de *fansubtitling* y hace referencia a la subtitulación realizada por aficionados o *fans*, aunque, en sus orígenes, se utilizaba exclusivamente para la subtitulación de programas de animación japonesa (*anime*). Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006, p. 37) definen el *fansub* como «a fan-produced, translated, subtitled version of a Japanese anime programme».

Los *fansubs* poseen ciertas características que los diferencia de los subtítulos profesionales y Ferrer Simó (2005, p. 30) las ha catalogado de la siguiente manera:

- Presentación:
 - 1) Tipografía variable según grupo fansubtitulador.
 - 2) Uso de colores para distinguir personajes.
 - 3) Alternancia de número de caracteres estándar / no estándar.
 - 4) Número de líneas de subtítulo variable.
 - 5) Notas «al pie» en la parte superior de la pantalla con subtítulos.
 - 6) La posición del subtítulo varía.
 - 7) Sincronía correcta.
 - 8) Adición de subtítulo estilo karaoke para el *opening* y el *ending* (canciones que aparecen en el inicio y el final de un anime respectivamente).
 - 9) Omisión (títulos de crédito).
 - 10) Adición (títulos de crédito de fansubtituladores).
- Contenido:
 - 1) Errores de traducción (sentido).
 - 2) Errores de transcripción de textos en original.
 - 3) Calcos sintácticos del japonés y estructuras confusas.
 - 4) Calcos léxicos del inglés.

Debido a estas diferencias, se suele considerar que la calidad de los *fansubs* es inferior en comparación con la calidad de las versiones comerciales. Esta situación se ve agravada porque, en muchas ocasiones, los subtítulos se realizan en muy poco tiempo y los subtituladores no siempre traducen hacia su lengua materna. En consecuencia, es común

encontrar numerosos errores en los fansubs, tales como «faltas de ortografía, calcos sintácticos del inglés o del francés, nombres fonéticamente mal adaptados del japonés y traducciones literales de elementos culturales» (Ferrer Simó, 2005, p. 29). Estos desafíos influyen negativamente en la experiencia del espectador, pues impiden que el contenido subtulado sea un texto coherente y fiel al original, al tiempo que dificultan una comprensión adecuada de la obra.

Los creadores y consumidores de *fansubs* no comparten la misma opinión. Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) indican que el motivo elemental por el que los *fansubs* son tan diferentes es que la audiencia a la que se dirigen también lo es. Los destinatarios de estos subtítulos son los amantes del anime y de la cultura japonesa por lo que los traductores deciden, intencionadamente, preservar y transmitir los aspectos culturales del texto original. De este modo, los *fansubs* poseen una mayor aceptabilidad entre los grupos de aficionados (Ferrer Simó, 2005) pues sienten que les acerca más a la cultura japonesa en comparación con una adaptación.

A lo largo de los años, los *fansubs* han ofrecido a la audiencia hispanohablante la oportunidad de acceder a una diversa gama de contenido audiovisual japonés que, o bien no había sido oficialmente traducido o todavía se encontraba en proceso de traducción, aún pendiente de disponibilidad. No obstante, ante el creciente interés del público en general por este tipo de producciones, diversas plataformas han identificado el potencial de este mercado y se han esforzado por satisfacer esa demanda en constante evolución. Un ejemplo destacable es Netflix, que actualmente cuenta con un extenso catálogo de series y películas japonesas. Asimismo, vale mencionar a Crunchyroll, una plataforma especializada exclusivamente en este tipo de contenido.

Dada la notable aceleración en la evolución mencionada, resulta de interés llevar a cabo un análisis para determinar si las características identificadas por Ferrer Simó en relación con los fansubs, así como las opiniones previamente expuestas, permanecen inalteradas en el contexto actual, o si han experimentado alguna modificación significativa.

3. APLICACIÓN PRÁCTICA

La traducción de culturemas japoneses al español presenta una serie de desafíos significativos debido a las amplias diferencias culturales y lingüísticas que existen entre ambos idiomas. En esta sección práctica, nos adentraremos en el análisis de las técnicas que utilizaron dos tipos de traductores para traducir los culturemas de una misma película. Para realizar esta tarea, no solo existe la necesidad de transmitir el significado literal de los culturemas, sino también de capturar su esencia cultural y contextualizarlos de manera adecuada para el público meta. Así, exploraremos diversas técnicas de traducción, evaluando su efectividad y sus implicaciones para la comprensión y la apreciación de la obra traducida en el contexto hispanohablante.

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PELÍCULA

La princesa Mononoke (もののけ姫) es una película de animación estrenada en 1997 en Japón. Este largometraje combina el género fantástico y el drama, tiene una duración de 134 minutos y fue producido por Studio Ghibli, con Hayao Miyazaki (宮崎 駿) como director. *La princesa Mononoke* fue la primera película de animación en recibir el premio a Película del Año en los Premios de la Academia Japonesa. Además, fue la película más taquillera en Japón, hasta que se estrenó *Titanic* a finales de ese mismo año.

Las obras de Miyazaki se caracterizan por tratar temas complejos como la relación entre el ser humano y la naturaleza, la tecnología, la dificultad que supone tener una ética pacifista, el amor, la familia o la muerte. A pesar de que Miyazaki procura que los guiones de sus películas no sean tradicionales, sí que tiene una firme preferencia por los métodos tradicionales de animación. A partir de *La princesa Mononoke* comienza a introducir imágenes generadas por ordenador en sus producciones pero sigue prefiriendo que los dibujos se hagan a mano y se enorgullece de que sus películas sigan siendo 2D.

La película comienza en el norte de Japón, cuando un demonio con forma de jabalí gigante ataca una aldea. El príncipe de la aldea, Ashitaka, consigue derrotar al demonio aunque termina herido, lo que deja una marca oscura en su brazo. Ashitaka descubre que el monstruo era en realidad un dios que había sido corrompido y, tras hablar con los ancianos de la aldea, llega a la conclusión de que la marca que ahora tiene en el brazo es una maldición. En esa reunión también descubren que en el interior del dios había una bola de hierro e interpretan que esta era la causa de que se hubiera visto corrompido. La

anciana del pueblo explica a Ashitaka que la marca del brazo se extenderá y que terminará por matarlo. La anciana concluye diciéndole que la única manera de librarse de la maldición es viajando a la tierra natal del dios y buscando el origen de su mal.

Durante su viaje, Ashitaka se encuentra con unos samuráis que atacan un poblado. Para defenderlos, se enfrenta a los samuráis, pero su maldición se activa, dándole una fuerza sobrehumana, por lo que acaba matándolos. De esta manera descubre que, cuando la maldición se activa, la marca se extiende más rápido.

Más tarde, Ashitaka se encuentra con un monje llamado Jigo, quien le agradece por haberle salvado del ataque de los samuráis y le sugiere que vaya a la «ciudad de hierro» para buscar respuestas. Mientras tanto, la princesa Mononoke, acompañada de dioses del clan de los lobos, ataca una caravana que se dirige hacia la ciudad de hierro. Durante el viaje de Ashitaka hacia la ciudad, se encuentra con dos hombres heridos en este ataque y los ayuda a regresar a su hogar.

Allí, conoce a su líder, Lady Eboshi y descubre el conflicto entre los humanos y los dioses del bosque: la sobreexplotación de los recursos naturales. Ashitaka se encuentra en medio de ambos bandos y comprende la verdad. Todos están intentando proteger su hogar y a su pueblo, pero creen que la única forma de hacerlo es mediante la guerra. Y así, la batalla comienza. Ashitaka y la princesa Mononoke se unen e intentan razonar con ambos grupos para que se detengan.

Para echar más leña al fuego, el monje Jigo también tiene su propia misión contra el mismísimo espíritu del bosque, el mayor de todos los dioses. El emperador le ha enviado a conseguir su cabeza, pues cree que la magia de esta le otorgará la inmortalidad.

Así pues, los humanos unen fuerzas y logran cortarle la cabeza al espíritu del bosque. Sin esta, se convierte en un dios de la muerte gigante que destruye toda vida a su paso. Pero Ashitaka, junto a la princesa Mononoke, consigue parar al monje y devolverle su cabeza al dios.

La guerra termina. El bosque, que había quedado devastado por el conflicto, vuelve a florecer gracias a la magia del espíritu del bosque. Y Ashitaka y la princesa Mononoke, se despiden, mientras se comprometen a forjar un futuro más prometedor, en sintonía con la naturaleza y en respeto hacia sus seres sagrados.

3.2. MÉTODO DE RECOGIDA DE CULTUREMAS

3.2.1. Delimitación del corpus

Los criterios que se siguieron para elegir la película que es objeto de estudio de este trabajo fueron los siguientes:

- 1) En primer lugar, que la película fuera lo suficientemente famosa como para que hubiera una traducción oficial al español y que los grupos de fanes también la hubieran traducido. Decidimos comenzar la búsqueda por las películas del estudio Ghibli debido al alcance que poseen.
- 2) En segundo lugar, que los temas principales de la película tuvieran una estrecha relación con la cultura japonesa. En este caso, la película elegida trata sobre la mitología y el folclore japoneses y, además, está basada en un Japón medieval, lo que consideramos que aumentaría las posibilidades de que surgieran culturemas.
- 3) Finalmente, que la traducción oficial y el *fansub* hubieran utilizado técnicas de traducción de culturemas diferentes. Una limitación que nos encontramos al empezar a analizar las películas en las que podía basarse esta investigación, fue que ambas traducciones eran completamente iguales o utilizaban las mismas técnicas de traducción por lo que no podríamos haber hecho ningún análisis con ellas. Esto ocurrió con dos películas: *El cuento de la princesa Kaguya* y *El viaje de Chihiro*.

Tras un largo proceso de búsqueda y comprobación, se confirmó que *La princesa Mononoke* cumplía los requisitos anteriores, por lo que se estableció como objeto de análisis y se procedió con su estudio.

Para constituir el corpus de análisis se han estudiado tres versiones de subtítulos de la película *La princesa Mononoke*: los subtítulos en el idioma original (japonés), los subtítulos en español de la versión de Netflix, y los subtítulos en español del grupo de *fansub* Anacrónico Fansub.

La película traducida por el grupo de *fansub* se descargó desde el foro de internet Unión Fansub que, entre otras funciones, permite la descarga de películas y series japonesas subtituladas por fanes. Los subtítulos en japonés se extrajeron en formato SRT a través de Netflix mediante una extensión de Google denominada Subadub. Y los subtítulos en español se extrajeron manualmente desde la versión de Netflix y la de Anacrónico Fansub.

Para localizar los culturemas, se analizaron simultáneamente la película y sus subtítulos en japonés y español y, a medida que se iban encontrando, se catalogaban en una tabla de Excel. En este trabajo, se han analizado únicamente once culturemas pero fuimos capaces de extraer un total de diecinueve. La tabla de Excel completa se encuentra en el anexo de este documento. Al igual que le ocurrió a Chavarriga Améstica (2021), es muy posible que la cantidad de culturemas extraídos haya sido inferior a la que realmente se encuentran en la película. Esto se debe a la dificultad que supone buscarlos y extraerlos manualmente y al límite temporal al que nos enfrentábamos. También supuso un reto el limitado conocimiento de la lengua japonesa, ya que requirió de un trabajo cuidadoso de investigación y comprobación para asegurar la veracidad de los datos, lo que ralentizó el proceso.

Para poder identificar los culturemas, nos basamos en la clasificación que propone Katan (1999) y que se encuentra en apartado 2.3.2 de este trabajo: el entorno, la conducta, las capacidades y estrategias para comunicarse, los valores, las creencias y la identidad. Como se podrá comprobar en la sección de análisis de los culturemas que se encuentra más adelante, debido a la temática de la película y, posiblemente, a los límites nombrados anteriormente, los culturemas analizados se corresponden únicamente con las categorías de conducta, estrategias para comunicarse, creencias y entorno político.

3.2.2. Proceso de análisis

Los culturemas se catalogaron, siguiendo el orden en el que aparecían en la película, en una tabla de Excel que se encuentra en el anexo. En total, se identificaron diecinueve culturemas, de los cuales, solo se analizaron once. En la tabla se registraron los siguientes datos:

- 1) El código de tiempo en el que aparece el culturema en la película.
- 2) El segmento de subtítulo japonés con el culturema marcado en negrita.
- 3) La transcripción de los segmentos del japonés al español.
- 4) El significado del culturema recogido del diccionario online Jisho.
- 5) La clasificación de los culturemas de acuerdo con la jerarquía de Katan.
- 6) El segmento de subtítulo español de Netflix (TM1).
- 7) Las técnicas empleadas para crear los subtítulos en Netflix.
- 8) El segmento de subtítulo español de Anacrónico Fansub (TM2).
- 9) Las técnicas empleadas por el grupo *fansub*.

Una vez recogidos todos los datos, comenzó el proceso de análisis. Se examinaron los siguientes aspectos de cada culturema:

- 1) El contexto específico en el que aparece el culturema en la película.
- 2) El significado del culturema y su relevancia en la cultura japonesa.
- 3) Las técnicas empleadas por los traductores del TM1 (Netflix) y el TM2 (Anacrónico Fansub).
- 4) Si las traducciones propuestas consiguen transmitir adecuadamente el significado del culturema y, de no ser el caso, a qué limitaciones se debe.

3.3. ANÁLISIS DE LOS CULTUREMAS

3.3.1. Hī sama (ヒイ様)

Tiempo	0:01:43
Culturema	ヒイ様が みな村へもどれと
Transcripción	Hī sama ga mina mura e modore to
Significado	Sufijo honorífico o de respeto que se usa tras el nombre de una persona, cargo, etc.
Clasificación	Conducta
TM1	La Anciana dice que volvamos a la aldea.
Técnica del TM1	Creación discursiva Particularización
TM2	El oráculo quiere que volvamos a la aldea.
Técnica del TM2	Creación discursiva Particularización

Ficha 1: Hī sama

Este segmento ocurre al comienzo de la película. El protagonista de la historia, Ashitaka, cabalga rápidamente en su ciervo por un paisaje de campo. Se detiene un momento para transmitirle a unas jóvenes el mensaje de una persona a la que llama *Hī sama*. Deben regresar a la aldea.

El sufijo *sama* (様) es muy importante en la cultura japonesa. Se utiliza a menudo para tratar a una persona que posee un mayor estatus social o al que se debe servir. Es un valioso representante de la cultura del respeto y de la jerarquía social japonesas y se utiliza

combinándolo con el nombre o el cargo de alguien. En este caso se añade a un nombre (Hī) para señalar que esa persona es alguien a quien respetan en la aldea de Ashitaka.

En cuanto a las técnicas utilizadas, ambos traductores han usado las mismas, aunque obteniendo resultados diferentes. Los dos han omitido el nombre (Hī) y han hecho uso de la creación discursiva, ya que han decidido utilizar un sustantivo que señala la posición social de esta persona dentro de la aldea para indicar su importancia y el respeto que le tienen. En el primer caso, el traductor de Netflix opta por un sustantivo relacionado con la vejez (anciana), ya que en muchas culturas se asocia la edad con la sabiduría. En el segundo caso, en Anacrónico Fansub la llaman oráculo, confiriéndole poderes místicos basándose en las acciones que realiza más adelante en la película, cuando predice lo que le ocurrirá a Ashitaka y lo que debe hacer para curarse de la maldición. Sin embargo, estas posiciones que le atribuyen no se pueden deducir de este segmento concreto de subtítulo, pues en ningún momento se especifica que la persona de nombre Hī sea una anciana ni que tenga poderes sobrenaturales. Esta información se obtiene más adelante, cuando este personaje por fin aparece. Por otra parte, ambos traductores utilizan la particularización, ya que las opciones que aportan no solo recalcan que la persona a la que se refieren tiene su respeto y está por encima de ellos en la escala social, sino que especifican el motivo de ello. Esta no es la única vez que el sufijo *sama* aparece en la película. En otras ocasiones se suele representar su significado al sustituirlo por «señor» o «maestro», o simplemente se omite.

En este caso, ambas opciones transmiten adecuadamente el mismo significado que el TO. Las dos logran expresar que el personaje al que se refieren se encuentra por encima de ellos en la jerarquía social y que sus órdenes deben ser respetadas.

3.3.2. Jiji (じいじ)

Tiempo	0:01:46
Culturema	じいじも そう言うの
Transcripción	Jiji mo sō iu no
Significado	Forma infantil de decir «abuelo».
Clasificación	Estrategias para comunicarse
TM1	El Abuelo ha dicho lo mismo.
Técnica del TM1	Equivalente acuñado

	Variación
TM2	El anciano también.
Técnica del TM2	Generalización Variación

Ficha 2: *Jiji*

Este fragmento ocurre inmediatamente después del anterior. Cuando Ashitaka le dice a las jóvenes que deben volver a la aldea, una de ellas le responde que alguien a quien llama *jiji* ha dicho lo mismo, que deben volver a la aldea lo antes posible.

Jiji es una forma infantil y familiar de decir «abuelo». En España podría ser el equivalente de «abuelito». Seguramente, esta palabra surgió al modificar el sonido del kanji 爺 que significa abuelo u hombre mayor y puede sonar como «jī» o «jijī» entre otros.

En este caso, ambos traductores han utilizado la variación, pues han decidido que desaparezca el matiz infantil del término japonés, optando por una versión que sugiere un mayor grado de respeto. En la traducción de Netflix (TM1), se ha usado también la técnica del equivalente acuñado, dando como resultado «abuelo». En la versión del *fansub* (TM2), han optado por usar «anciano» haciendo una generalización que, en este caso, le aporta una consideración más respetuosa en lugar de familiar.

En esta ocasión, el TM1 (Netflix) es el que más se acerca al sentido original del texto. Esta versión, a pesar de que elimina levemente la familiaridad que posee el término japonés, logra transmitir el mensaje correctamente: aquel a quien Ashitaka llama *jiji*, es una figura parental para él, y su voz también merece ser escuchada por los habitantes de la aldea. El TM2 (*fansub*), al elegir el término más general «anciano», suprime por completo el significado familiar explicado anteriormente, aumentando el nivel de respeto.

3.3.3. Kiba mo oreta (牙も折れた)

Tiempo	0:09:56
Culturema	将軍どもの牙も折れたと聞く
Transcripción	Shōgun domo no kiba mo oreta to kiku
Significado	La traducción literal sería: He oído que los colmillos de sus generales también se han roto .
Clasificación	Estrategias para comunicarse

TM1	y sus generales se han debilitado,
Técnica del TM1	Modulación
TM2	y sus generales han perdido sus colmillos.
Técnica del TM2	Traducción literal

Ficha 3: *Kiba mo oreta*

Este segmento aparece en una reunión entre los ancianos del pueblo y Ashitaka. En esta, reflexionan sobre el motivo de que un dios se haya corrompido y concluyen que Ashitaka debe marcharse si quiere librarse de su propia maldición. Específicamente, forma parte del discurso de un anciano que explica que hace 500 años, el Emperador desterró al pueblo de Ashitaka pero que ahora el Emperador y sus generales se están debilitando.

En este caso, el culturema de este fragmento es una metáfora. El personaje hace un símil entre los generales del Emperador y los animales, y afirma que sus colmillos se han roto. De esta manera, expresa que los generales no son tan fuertes como lo eran antes. Esta metáfora es relevante debido a dos motivos. En primer lugar, es un ejemplo de las particularidades del idioma y la cultura japonesas. En muchas ocasiones, sus habitantes deben ser capaces de interpretar el significado intrínseco de unas palabras o acciones que no son del todo claras o incluso, que son contrarias a su significado real. En segundo lugar, muestra el valor que la sociedad japonesa le otorga a la naturaleza, hecho que se ve reflejado en muchos otros aspectos de su cultura.

El traductor de TM1 (Netflix) ha decidido emplear la modulación para traducir este segmento. En lugar de mantener la metáfora, opta por proporcionar directamente el sentido del segmento, facilitando así la comprensión por parte del espectador. Por el contrario, el traductor del TM2 (*fansub*) prefiere conservar la metáfora, haciendo una traducción literal de todo el fragmento con la única diferencia de que utiliza el verbo «perder» en lugar del usado en japonés que es «romper».

En este caso, las traducciones sugeridas han dado lugar a resultados muy distintos. Ambos textos logran transmitir el sentido principal que posee el TO: los generales del emperador se han debilitado. Sin embargo, en el caso del TM2 (*fansub*), mantener la metáfora supone el riesgo de que parte de los espectadores no consiga interpretarla. El TM1 (Netflix) no es arriesgado en este sentido, pero ha borrado en cierta medida el matiz solemne y tradicional del discurso del anciano.

3.3.4. Sessō (拙僧)

Tiempo	0:14:49
Culturema	拙僧が見てやろう
Transcripción	Sessō ga mite yarou
Significado	Término del lenguaje humilde japonés que significa «Yo, como mero sacerdote» o «este humilde servidor de Buda».
Clasificación	Creencias
TM1	¿Puedo verlo?
Técnica del TM1	Reducción
TM2	déjame verlo.
Técnica del TM2	Reducción Variación

Ficha 4: Sessō

Este culturema forma parte de las palabras que dice un personaje a una vendedora para que le deje mirar el pedazo de metal que Ashitaka le acaba de entregar a cambio de un saco de legumbres. La vendedora se ha enfadado con Ashitaka porque no le ha dado dinero por el saco, sino una pepita de metal dorado. El personaje que dice este fragmento se ofrece a hacer de intermediario en el conflicto y a comprobar la pepita de metal él mismo. Mediante esta oración (*Sessō ga mite yarou*) le pide a la vendedora que le deje mirar la pepita y se autodenomina *sessō*. Tras una breve comprobación, determina que es una pepita de oro y que es mucho más valiosa que el saco que Ashitaka se acaba de llevar.

El término *sessō* es un pronombre que solo pueden utilizar los monjes budistas. Se utiliza para referirse a uno mismo y su equivalente en español es «yo». Sin embargo, al emplear este pronombre, el personaje que lo utiliza deja claro cuál es su oficio y rebaja su estatus social, mostrando su disposición humilde y servicial. Este pronombre forma parte del lenguaje humilde (*kenjougo*) japonés, que se utiliza para hablar con un superior o un cliente y que muestra el respeto que se tiene hacia la otra persona.

En esta ocasión, ambos traductores han hecho una reducción y han eliminado completamente el pronombre del texto. Sin embargo, el traductor de Netflix (TM1) ha intentado mantener el tono deferente de *sessō* al formular la oración como una pregunta en lugar de como una exigencia. Por el contrario, el *fansub* realiza una variación, pues cambia por completo el tono hacia el de una orden.

En este caso, observamos que en ambas traducciones se ha eliminado por completo el pronombre. Esto se debe, seguramente, a las características propias del español, en el que no se suelen utilizar explícitamente los pronombres. De esta manera, el significado del culturema se pierde en las dos traducciones, con la única excepción de que Netflix consigue mantener el tono servicial propio del término.

3.3.5. Inugami (犬神)

Tiempo	0:19:27
Culturema	犬神だ！
Transcripción	Inugami da!
Significado	En la mitología japonesa, un <i>inugami</i> es similar a un espíritu familiar, que se parece a un perro y suele tener su origen en él, y que suele llevar a cabo venganzas o actuar como guardián en nombre de su dueño. Son extremadamente poderosos y capaces de existir de forma independiente, así como de volverse contra sus dueños e incluso poseer a humanos.
Clasificación	Creencias
TM1	¡Los dioses lobos!
Técnica del TM1	Traducción literal Particularización
TM2	¡Los lobos!
Técnica del TM2	Reducción Particularización

Ficha 5: *Inugami*

Las palabras de este segmento las grita un guerrero de la ciudad de hierro para avisar a todo el grupo con el que viaja de que ha localizado a los dioses lobos. El grupo humano de la ciudad de hierro se encuentra realizando un trayecto a pie bajo la lluvia y los lobos han venido a atacarles junto a una joven enmascarada, que galopa sobre uno de ellos.

El culturema de esta ficha, el *inugami*, es un espíritu de la mitología japonesa que tiene forma de perro. El término está compuesto por el kanji 犬, que significa «perro» y el kanji 神, que significa «dios».

Para crear el TM1 (Netflix) se ha utilizado una traducción literal de los kanjis que conforman esta palabra, además de una particularización pues, en lugar de «perro», han decidido usar «lobo» que es el animal que realmente aparece en la película. El TM2 (*fansub*) posee la misma particularización pero también muestra una reducción, ya que se omite la parte de «dios» del término.

El significado de este culturema se mantiene en el TM1 (Netflix) pero se pierde en el TM2. La versión de Netflix muestra claramente que las criaturas de las que está avisando son sobrenaturales e incita a pensar que deben ser propias de la mitología japonesa. Por el contrario, el TM2 lleva a creer que estas son simples lobos normales.

3.3.6. Kodama (コダマ)

Tiempo	0:23:28
Culturema	コダマ? ここにもコダマがいるのか
Transcripción	Kodama? Koko ni mo Kodama ga iru no ka
Significado	Espíritu del folclore japonés que se cree que vive en ciertos árboles. Se cree que talar un árbol que alberga un <i>kodama</i> trae mala suerte, y esos árboles suelen marcarse con una cuerda.
Clasificación	Creencias
TM1	Un kodama. Jamás pensé que vería uno aquí.
Técnica del TM1	Préstamo
TM2	¿Un espíritu arbóreo? ¿También los hay aquí?
Técnica del TM2	Equivalente acuñado

Ficha 6: Kodama

Este segmento lo dice Ashitaka cuando se encuentra una pequeña figura mística sobre el tronco de un árbol. Él y otros dos hombres, que están heridos, se encuentran perdidos en un bosque. A pesar del terror que siente uno de los hombres que le acompaña, Ashitaka se alegra de haber podido observar a una de estas criaturas.

Al igual que el *inugami* de la ficha anterior, un *kodama* también es un espíritu del folclore japonés. Se dice que este vive en un árbol y que cortar el árbol en el que habita uno de ellos ocasiona mala suerte. En este caso, aunque en los subtítulos originales deciden utilizar el *katakana* para escribir esta palabra (コダマ), también se puede escribir como «木霊», dos kanjis que significan «árbol» y «espíritu» o «alma» respectivamente.

La técnica que utiliza el traductor del TM1 (Netflix) es la del préstamo, pues mantiene el término original japonés. Por el contrario, el *fansub* (TM2) utiliza el equivalente acuñado, que hace referencia a los significados de los kanjis explicados previamente.

En este caso, al utilizar el término japonés y gracias a la información que se puede obtener del contexto, no existe duda de que el TM1 (Netflix) hace referencia a una criatura fantástica y, más específicamente, a qué tipo de individuo. El TM2 (*fansub*), opta por el equivalente acuñado, prefiriendo comunicar toda la información en un único segmento de subtítulo. De esta manera, consideramos que ambas opciones logran transmitir de manera fiel el significado del culturema a la cultura meta.

3.3.7. Danna (ダンナ)

Tiempo	0:25:01
Culturema	ダンナ こいつらワシらを 帰さねえ気なんですよ
Transcripción	Danna koitsura washira o kaesanē kinan desu yo
Significado	La traducción literal sería: señor, jefe, maestro o gobernador. Se usa para dirigirse a una persona de estatus elevado.
Clasificación	Conducta
TM1	Estoy seguro de que no nos ayudan a volver a casa.
Técnica del TM1	Reducción
TM2	Señor, estos duendecillos no nos están ayudando.
Técnica del TM2	Equivalente acuñado

Ficha 7: Danna

Ashitaka ha decidido seguir a los *kodamas* para lograr salir del bosque, pero el hombre que les tenía miedo le llama usando este culturema (*danna*) y, mostrando recelo, le dice que no cree que esas criaturas realmente les estén ayudando a volver sanos y salvos.

Danna es un sustantivo que hace referencia a alguien que posee un mayor estatus social que la persona que habla. En español puede traducirse como «señor» o «jefe», entre otros. De nuevo, es un culturema que recalca la importancia de los roles sociales en Japón.

En este segmento, y en la mayor parte de las ocasiones en la que aparece *danna* en la película, Netflix (TM1) prefiere hacer una reducción eliminando por completo el culturema aunque en algunos casos utiliza el equivalente acuñado «señor». Esta última opción es la que prefiere el grupo *fansub* (TM2) y es la que ha utilizado en este caso. Asimismo, en ocasiones suele optar por realizar una modulación, al eliminar el término y sustituirlo por que traten de «usted» al personaje al que se están refiriendo.

En este caso la única traducción que mantiene la misma función que el TO es la del TM2 (*fansub*) ya que muestra claramente que el hombre que dice estas palabras ve en Ashitaka a una figura de mayor estatus y que debe tratarle con respeto. Esta información desaparece en el TM1 (Netflix) y consideramos que esta decisión podría deberse a las limitaciones espaciales de la subtitulación.

3.3.8. Kisama (きさま)

Tiempo	0:37:26
Culturema	きさま！ 正直に答えぬとたたき斬るぞ
Transcripción	Kisama! Shōjiki ni kotaenu to tataki kiru zo
Significado	Pronombre sinónimo de «tú» pero con un matiz despectivo.
Clasificación	Conducta
TM1	¡Contesta o te corto en dos!
Técnica del TM1	Reducción
TM2	¡Maldito! ¡Contesta o te cortaré en dos!
Técnica del TM2	Transposición Variación

Ficha 8: Kisama

Este fragmento ocurre cuando Ashitaka está reunido con Lady Eboshi, la líder de la ciudad de hierro. Cuando esta le pregunta de dónde viene él, este se niega a contestarle. Ante esta negación, otro personaje, cuyo rol es el de sirviente y guardaespaldas de Lady Eboshi, se ofende y le grita estas palabras a Ashitaka instándole a hablar.

Este pronombre de nuevo muestra una característica relevante de la lengua japonesa. Cuando en español usaríamos un adjetivo despectivo para insultar a otra persona, en japonés se suele evitar esta vía tan directa y, en cambio, se podría utilizar un pronombre específico que significa «tú» pero que tiene asociado un sentido peyorativo.

Este caso es similar al que nos encontrábamos en la ficha 4 con el culturema *sessō*. En español, no solemos utilizar explícitamente los pronombres, por lo que no habría quedado tan natural si se hubiera hecho un simple calco. Por este motivo, los traductores de ambas versiones en español emplean otras soluciones. En el TM1 (Netflix), la técnica utilizada es la reducción. En el TM2 (*fansub*), se usan dos técnicas. Por un lado, observamos una transposición, ya que en lugar de un pronombre se opta por el adjetivo despectivo «maldito». Por otro lado, también ha ocurrido una variación, ya que al usar el adjetivo ha aumentado la intensidad ofensiva de las palabras del guardaespaldas.

Similar a ejemplos anteriores, consideramos que el traductor del TM1 (Netflix) ha querido reducir todo lo posible el texto de su traducción seguramente impulsado por las limitaciones espaciotemporales de la subtitulación y debido a las características del español, en el que no se suelen utilizar los pronombres explícitamente. Sin embargo, esto ocasiona que se pierda el insulto que se encuentra en el TO. Por el contrario, en el TM2 (*fansub*) se utiliza un adjetivo que posee una carga más ofensiva que el empleado en japonés.

3.3.9. Mononoke (もののけ)

Tiempo	0:45:25
Culturema	もののけ姫だ
Transcripción	Mononoke hime da
Significado	Espíritu o fantasma vengativo.
Clasificación	Creencias
TM1	¡Llegan los lobos! ¡La princesa lobo!
Técnica del TM1	Creación discursiva Ampliación lingüística
TM2	¡La princesa Mononoke!
Técnica del TM2	Préstamo

Ficha 9: Mononoke

Las palabras de esta ficha las grita uno de los guardias que vigilan el muro de la ciudad de hierro para alertar a todos de que la princesa Mononoke les está atacando.

Según el folclore japonés, un *mononoke* es un espíritu que además tiene intenciones vengativas. Debido a este significado, es lógico que los personajes de la película le hayan puesto este nombre a la chica que acompaña a los espíritus animales, pues su intención es vengarse de los humanos por el daño que le hacen a la naturaleza.

En esta ocasión, el traductor del TM1 (Netflix) decide hacer uso de la creación discursiva al hacer una relación entre la princesa y los lobos que no se encuentra en el texto. También hace una ampliación, ya que añade una oración completa que no se encuentra en el texto original (¡Llegan los lobos!). En el TM2 (*fansub*) se ha preferido emplear un préstamo, utilizando así también el título de la película, *La princesa Mononoke*.

En esta ocasión, ambas opciones transmiten el significado principal del texto en el que se encuentra el culturema. No obstante, no logran que el público conozca el significado del culturema en sí mismo. Consideramos que la razón por la que ninguno de los dos traductores ha conseguido este objetivo es que para poder hacerlo, tendrían que haber empleado técnicas que alargan el texto, como la ampliación o la descripción. Esto entra en conflicto con el límite espaciotemporal al que se ve sometido este tipo de texto y debido al cual, las técnicas que predominan son aquellas que lo reducen.

3.3.10. Djizamurai (地侍)

Tiempo	1:14:17
Culturema	アサノ公方が地侍どもをそそのかしているのだ
Transcripción	Asano kubō ga djizamurai domo o sosenokashite iru no da
Significado	Samuráis rurales de la Edad Media, que se dedicaban a la agricultura en tiempos de paz.
Clasificación	Entorno político
TM1	Asano está movilizanndo samuráis contra mí.
Técnica del TM1	Equivalente acuñado Reducción
TM2	Fue Asano quien los envió a por nosotros.
Técnica del TM2	Compensación

Ficha 10: Djizamurai

Este fragmento ocurre en una conversación entre Lady Eboshi, la líder de la ciudad de hierro, y el monje budista Jigo. En esta escena, Lady Eboshi le explica al monje que un individuo llamado Asano ha enviado samuráis a atacarla a ella y a su pueblo. La motivación detrás de este ataque se clarifica al mencionar que Asano demanda la entrega de la mitad del preciado metal que posee la Ciudad de Hierro.

Un *djizamurai* es un tipo de samurái. Si bien comparten la condición de guerreros con otros tipos de samuráis, la inclusión del kanji 地 (que significa «tierra») proporciona una especificidad adicional a su función y estilo de vida. Este tipo de guerreros se distinguen por actuar primordialmente durante periodos de guerra. No obstante, en tiempos de paz, dedicaban sus esfuerzos y habilidades a labores agrícolas.

En cuanto a la traducción realizada por el equipo del TM1 (Netflix), ha optado por hacer uso del equivalente acuñado para el kanji 侍 (*zamura*) y de la reducción del kanji de «tierra» que forma parte del culturema. Por otro lado, en el caso del TM2 (*fansub*), aunque a primera vista podría parecer que también se ha producido una reducción de este último kanji, si analizamos los segmentos de los subtítulos que aparecen inmediatamente antes que este, podemos observar que lo que realmente ha ocurrido es una compensación del término completo. Esto se debe a que el pronombre personal «lo» que aparece en el TM2 hace referencia a los samuráis (田舎侍-samuráis de campo) de los que habla el monje Jigo un instante antes. De esta manera, en esta ocasión se produce una compensación, que se ve acompañada también por la reducción de los kanjis 地 (tierra) y 田 (arrozal) que especifican el significado de término más general «samurái».

En este caso, es importante reconocer que, a pesar de que en ambas traducciones se pierde el matiz asociado al kanji de tierra, consideramos que el peso principal del significado recae en el kanji de samurái. En consecuencia, sí que se ha logrado transmitir la mayor parte del significado del culturema. Además, conseguir una representación completa del sentido requeriría técnicas que potencialmente alargarían el texto, lo que podría provocar que no se respetaran los límites de espacio y tiempo impuestos por la subtitulación.

3.3.11. Shinigami (死神)

Tiempo	2:01:34
Culturema	見ろ 命を吸って ふくらみすぎたのろまな死神だ
Transcripción	Miro inochi o sutte fukurami sugita noromana shinigami da
Significado	Es el dios de la muerte, el concepto de la muerte personificado, la parca.
Clasificación	Creencias
TM1	Mira. Es un dios de la muerte hinchado y sin cerebro.
Técnica del TM1	Equivalente acuñado Compresión lingüística
TM2	Míralo bien, ahora mismo es un dios que solo trae la muerte.
Técnica del TM2	Descripción Reducción

Ficha 11: *Shinigami*

Ashitaka intenta convencer al monje que debe devolverle la cabeza al dios del bosque en lugar de dársela al emperador. El monje se niega, y le explica que aunque ahora el dios del bosque se haya convertido en un dios de la muerte, cuando amanezca, este se desvanecerá y ya no podrá hacer más daño.

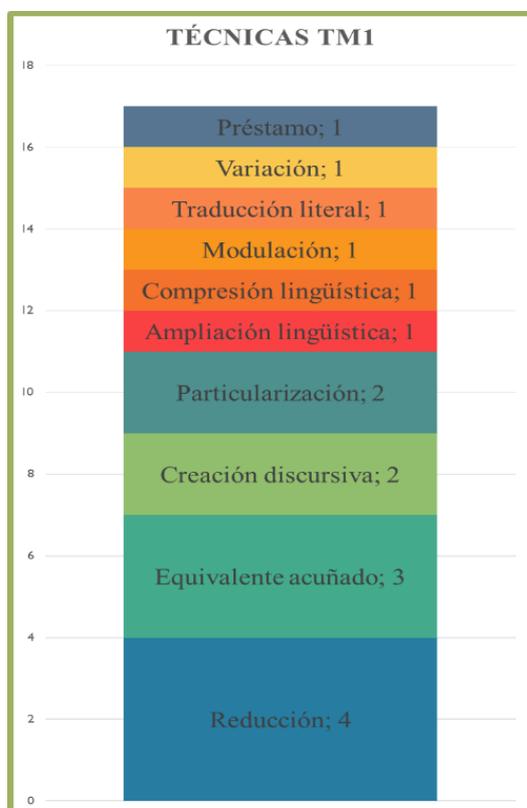
El término *shinigami* es un sustantivo compuesto por los kanjis 死 (muerte) y 神 (dios). Esta personificación del concepto de la muerte existe en muchas culturas y, Japón no es la excepción. De acuerdo con el folclore japonés, un *shinigami* es un ser sobrenatural que incita a los seres humanos a morir.

Para crear el TM1, el traductor de Netflix utiliza uno de los equivalentes acuñados de este culturema (dios de la muerte), mientras que para el TM2, el grupo *fansub* prefiere hacer una descripción (dios que solo trae la muerte). Además, en este fragmento se puede observar que Netflix (TM1) realiza una compresión lingüística al unir los significados de 命を吸って (absorbe la vida) y 死神だ (es un dios de la muerte) y deja solo la segunda parte de la oración. De manera similar, el *fansub* decide hacer una reducción de toda la oración que describe al *shinigami*: 命を吸って ふくらみすぎたのろまな (que absorbe la vida, está hinchado y es estúpido).

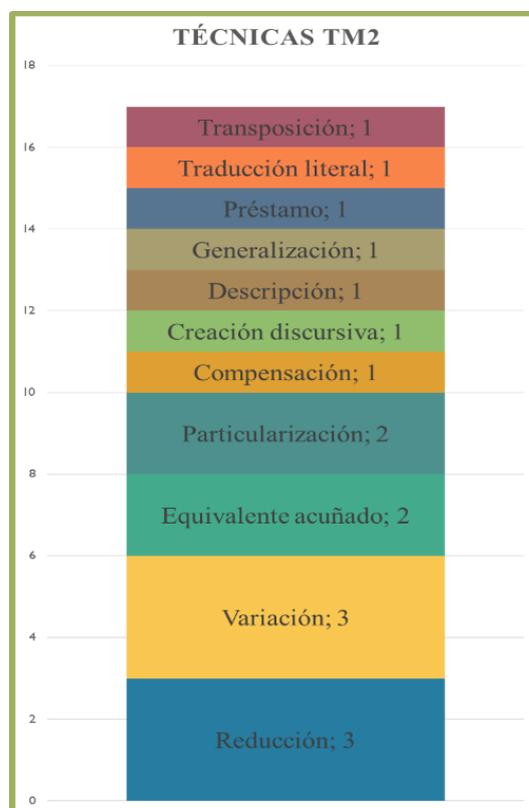
En este último ejemplo, es el traductor del TM1 (Netflix) quien logra expresar más adecuadamente el significado del culturema en comparación con el TM2. Netflix, al optar por el equivalente acuñado, deja claro que el dios al que se refiere ha sufrido una transformación y se ha convertido en un dios de la muerte. Antes de que le cortaran la cabeza era el espíritu del bosque, ahora es un dios de la muerte. Por el contrario, la interpretación principal que surge del TM2 es que ahora ese dios solo tiene la posibilidad de traer muerte, pero sigue siendo el mismo tipo de dios. Por otro lado, los cambios que ha sufrido este segmento de subtítulo pueden estar motivados por las limitaciones de espacio y de tiempo de los subtítulos ya que, si se hubieran traducido más literalmente, habría surgido un texto similar al siguiente: Míralo. Es un dios de la muerte hinchado y sin cerebro que consume toda la vida.

3.4. RESULTADOS

Durante el transcurso de esta investigación, se realizó un análisis detallado de la traducción de once culturemas. Para crear el TM1, el traductor de Netflix utilizó un total de diecisiete técnicas. De igual modo, el *fansub* ha usado otras diecisiete técnicas. Los siguientes gráficos ilustran las técnicas empleadas en cada TM y su frecuencia.



Gráfica 1: Técnicas del TM1 (Netflix)



Gráfica 2: Técnicas del TM2 (Fansub)

Como podemos observar, las técnicas más recurrentes por parte de Netflix son, en orden descendente, la reducción, el equivalente acuñado, la creación discursiva y la particularización. Por otro lado, el grupo *fansub* se inclina mayormente hacia la reducción, la variación, el equivalente acuñado y la particularización. En conjunto, las técnicas más usadas son la reducción (siete veces), el equivalente acuñado (cinco veces) y la particularización (cuatro veces).

Con el objetivo de examinar las ocasiones en las que se ha transmitido el significado de los culturemas satisfactoriamente, hemos generado las tablas que aparecen a continuación. Consideramos que se alcanzó este propósito cuando se comunicó el sentido completo del culturema o la mayor parte de este, a pesar de posibles cambios leves en el tono del texto o la pérdida de algún matiz del significado. De esta manera, en color verde se resaltan las ocasiones en las que se logró transmitir el significado, mientras que en rojo se indican aquellas en las que no.

TM1 (Netflix)	
Ficha 1	Creación discursiva y particularización
Ficha 2	Equivalente acuñado y variación
Ficha 3	Modulación
Ficha 4	Reducción
Ficha 5	Traducción literal y particularización
Ficha 6	Préstamo
Ficha 7	Reducción
Ficha 8	Reducción
Ficha 9	Creación discursiva y ampliación lingüística
Ficha 10	Equivalente acuñado y reducción
Ficha 11	Equivalente acuñado y compresión lingüística

Tabla 2: Transmisión del culturema TM1 (Netflix)

TM2 (Fansub)	
Ficha 1	Creación discursiva y particularización
Ficha 2	Generalización y variación
Ficha 3	Traducción literal
Ficha 4	Reducción y variación
Ficha 5	Reducción y particularización
Ficha 6	Equivalente acuñado
Ficha 7	Equivalente acuñado
Ficha 8	Transposición y variación
Ficha 9	Préstamo
Ficha 10	Compensación
Ficha 11	Descripción y reducción

Tabla 3: Transmisión del culturema TM2 (Fansub)

Estas tablas revelan que Netflix logra transmitir el significado de manera adecuada en siete de los once culturemas, lo que equivale al 64,63% de las ocasiones. Por su parte, el grupo *fansub* lo consigue con cinco culturemas, representando el 45,45% de las veces.

Además, estas tablas permiten identificar las técnicas que mejor cumplen con este objetivo. El equivalente acuñado sobresale al lograr transferir el sentido del culturema en todas las ocasiones en que se empleó, tanto en el TM1 como en el TM2, con una eficacia del 100%. En segundo lugar, la particularización, utilizada cuatro veces, resulta efectiva en el 75% de los casos. Finalmente, la creación discursiva, empleada en tres ocasiones, logra expresar el significado del culturema en el 66% de ellas.

En contraste, las técnicas que muestran una menor efectividad en la transmisión del mensaje son la reducción y la variación. La reducción, empleada en siete ocasiones, no logra su objetivo con seis de los culturemas, lo que representa un 85% de las veces. Este resultado es coherente con la naturaleza de esta técnica, que implica la omisión total del culturema. Además, al contrastarlo con las cifras de las gráficas anteriores, se evidencia que la reducción es la técnica más frecuentemente empleada en general. Esta observación sugiere dos conclusiones: en primer lugar, que el objetivo principal de los traductores podría no ser necesariamente transmitir el significado de los culturemas; y en segundo lugar, en el caso de que este fuera su propósito, que se han visto restringidos de alguna manera. Esta restricción posiblemente se origine en los límites espaciotemporales de la subtitulación, que podría haberlos forzado a recurrir a esta técnica como medio para reducir el tamaño del texto meta. Por otro lado, la variación, utilizada en cuatro ocasiones, solo resulta efectiva en el 50% de los casos. Sin embargo, este resultado podría atribuirse al uso específico que le ha dado cada traductor en cada situación concreta.

4. CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación nos han permitido responder a las preguntas inicialmente planteadas y comprobar que nuestra hipótesis era errónea. No solo se observa que en ambos subtítulos predomina la técnica de reducción, que implica la omisión de información, sino que también se evidencia que la traducción ofrecida por Netflix logra transmitir de manera más efectiva los significados de los culturemas analizados.

Estos hallazgos nos llevan a considerar la posibilidad de que las opiniones encontradas en internet carezcan de fundamentos sólidos o que estas opiniones hayan quedado desactualizadas. Esta última conclusión parece aún más plausible si tomamos en cuenta el crecimiento significativo que han experimentado las plataformas de *streaming* en los últimos años, las cuales ofrecen un catálogo cada vez más amplio y de mayor calidad.

Además, la proliferación y la accesibilidad de herramientas de traducción automática, como el traductor de Google o DeepL, podría estar afectando negativamente a los grupos de *fansubs*, quienes quizás las utilicen en un intento de competir con la rápida producción de contenido profesional. Así, esta práctica podría conllevar la producción de traducciones de calidad inferior y escasa diversidad, careciendo así del nivel de creatividad necesario en este ámbito particular.

Esta reflexión también surge como consecuencia de la dificultad que existe actualmente para acceder a contenido audiovisual subtulado por aficionados. Esta situación ha representado un obstáculo significativo para la realización de la sección práctica de este estudio. Además, contrasta notablemente con la experiencia personal vivida hace años, cuando la disponibilidad de dicho contenido era considerablemente mayor, incluso sin requerir conocimientos avanzados en informática o habilidades destacadas en la navegación por internet.

A pesar del meticuloso trabajo llevado a cabo, este estudio se enfrentó a limitaciones, como las restricciones de tiempo y la competencia en el idioma japonés mencionadas anteriormente. Sin embargo, ofrece un punto de partida para futuras investigaciones en este campo y subraya la necesidad de abordar de manera más amplia y sistemática la traducción de culturemas en la producción de subtítulos.

Una dirección prometedora para futuras investigaciones podría ser la realización de un análisis exhaustivo de subtítulos más antiguos creados por aficionados, aquellos que no hayan sido influenciados por el surgimiento de plataformas de *streaming* ni por el uso generalizado de la traducción automática. El propósito de esta investigación sería explorar las técnicas menos convencionales empleadas en su elaboración, con el objetivo de comprender cómo se priorizaba la transmisión fiel de la cultura de origen.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Bartoll, E. (2015). *Introducción a la traducción audiovisual*. Editorial UOC.
- Bassnett, S., & Lefevere, A. (1998). *Constructing cultures : essays on literary translation*.
<https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=143862>
- Chaume Varela, F. (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.
- Chaume Varela, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2, 105-123. <https://doi.org/10.1075/TS.2.06CHA>
- Chavarriga Améstica, D. F. (2021). *Análisis de culturemas japoneses en los subtítulos en inglés y en español* [Pontificia Universidad Católica de Chile].
<https://doi.org/https://doi.org/10.7764/tesisUC/LET/60558>
- Coseriu, E. (1981). La «socio-» y la etnolingüística: Sus fundamentos y sus tareas. *Anuario de Letras*, 19(19), 5-30.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=31322>
- Díaz Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_diaz_munoz.php
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: subtitling*. St. Jerome Publishing.
- Ferrer Simó, M. R. (2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*, 6, 27-44.
- Hatim, B., & Mason, I. (1995). *Teoría de la traducción : una aproximación al discurso*. Editorial Ariel.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y Traductología - Introducción a la Traductología*. Cátedra.
- Jisho*. (s. f.). <https://jisho.org/>
- Katan, D. (1999). Translating cultures: An introduction for translators, interpreters and mediators. En *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters*

- and Mediators*. St. Jerome Publishing. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=175537>
- Kroeber, A., & Kluck-Hohn, C. (1952). *Culture, a critical review of concepts and definitions*. Harvard University Press. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=688095>
- Ku, M. (2006). La traducción de los elementos lingüísticos culturales (chino-español). Estudio de [Sueño en las estancias rojas]. En *Universitat Autònoma de Barcelona*. <http://hdl.handle.net/10803/5265>
- Mayoral Asensio, R. (1999). La traducción de referencias culturales. *Sendebarr*.
- Molina Martínez, L. (2001). Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español [Universitat Autònoma de Barcelona]. En *Tesis Doctorals en Xarxa (TDX)*. <https://ddd.uab.cat/record/38518>
- Molina Martínez, L. (2006). El otoño del pingüino. Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas. En *El otoño del pingüino. Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castellon de la plana: Universitat Jaume I. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=495775>
- Molina Martínez, L., & Hurtado Albir, A. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498-512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Molodojen Molodojen, N. (2017). *Las referencias culturales y su tratamiento en la traducción directa y mediada japonés-español. El caso de Hototogisu de Tokutomi Roka* [Universidad de Málaga]. <http://orcid.org/0000-0003-0373-0255>
- Newmark, P. (1988). A Textbook of Translation. En *Text*. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=5327>
- Nida, E. (1945). Linguistics and Ethnology in Translation-Problems. *WORD*, 1(2), 194-208. <https://doi.org/10.1080/00437956.1945.11659254>
- Nida, E. (1969). Science of Translation. *Language*, 45(3), 483-498. <https://www.jstor.org/stable/411434>

- Nord, C. (1997). Translating as a purposeful activity: Functionalist approaches explained. En *Translating as a Purposeful Activity 2nd Edition: Functionalist Approaches Explained*. St. Jerome. <https://doi.org/10.4324/9781315760506>
- Oksaar, E. (1988). *Kulturemthorie: ein Beitrag zur Sprachverwendungsforschung*. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=34475>
- Said, E. W. (1996). *Cultura e imperialismo*. Anagrama. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=116843>
- Sapir, E. (1929). The Status of Linguistics as a Science. *Language*, 5(4), 214. <https://doi.org/10.2307/409588>
- Tylor, E. B. (1981). Cultura primitiva. En *Cultura Primitiva*. Editorial Ayuso. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=125269>
- Unión Fansub*. (s. f.). <https://foro.unionfansub.com/index.php>
- Vlahov, S. I., & Florin, S. (1970). *Neperevodimoe v perevode*. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=700489>
- Whorf, B. L. (1971). *Lenguaje, pensamiento y realidad*. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=2445>
- Witte, H. (2000). *Die Kulturkompetenz des Translators: Begriffliche Grundlegung und Didaktisierung*. <https://opac.ulpgc.es/cgi-bin/abnetopac?TITN=204326>
- Witte, H. (2005). Traducir entre culturas: la competencia cultural como componente integrador del perfil experto del traductor. *Sendebär*, 16, 27-58.

6. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Modalidades y submodalidades de los textos audiovisuales según Bartoll.....	14
Tabla 3: Transmisión del culturema TM1 (Netflix).....	35
Tabla 4: Transmisión del culturema TM2 (Fansub)	35
Tabla 5: Excel de culturemas completo parte 1	43
Tabla 6: Excel de culturemas completo parte 2	43
Tabla 7: Excel de culturemas completo parte 3	44
Tabla 8: Excel de culturemas completo parte 4	44
Tabla 9: Excel de culturemas completo parte 5	45

7. ANEXO

	1	2	3	4
Tiempo	0:01:43	0:01:46	0:03:22	0:04:48
Culturema	ヒイ様が みな村へもどれと	じいじも そう言うの	タタリ神だ!	さぞかし名のある山の主と見うけたがなぜ そのように荒ぶるのか
Transcripción	Hi sama ga mina mura e modore to	Jiji mo sō iu no	Tatari kami da!	Sazokashi na no aru yama no nushi to miuketaga naze sono yō ni araburu no ka
Significado	Sufijo honorífico o de respeto que se usa tras el nombre de una persona, cargo, etc.	Forma infantil de decir «abuelo».	Palabra compuesta por 祟り y 神 祟り significa curse; divine punishment; wrath (of an angry spirit) 神 significa dios	主: 1. head (of a household, etc.); leader; master 2. owner; proprietor; proprietress 3. subject (of a rumour, etc.); doer (of a deed) 4. guardian spirit (e.g. long-resident beast, usu. with mystical powers); long-time resident (or employee, etc.)
Clasificación	Conducta	Estrategias para comunicarse	Nida: Cultura religiosa Katan: creencias	Nida: Cultura religiosa Katan: creencias
TMI	La Anciana dice que volvamos a la aldea.	El Abuelo ha dicho lo mismo.	¡Es un demonio!	Gran Señor de la montaña, ¿cuál es el motivo de su ira?
Técnica TMI	Creación discursiva Particularización	Equivalente acuñado Variación	Adaptación Creación discursiva Generalización	Creación discursiva: 主 - gran señor Traducción literal: 山の主- espíritu guardián de (la/s) montaña/s
TM2	El oráculo quiere que volvamos a la aldea.	El anciano también.	¡Un demonio!	Gran señor de las montañas, ¿a qué se debe tu ira?
Técnica TM2	Creación discursiva Particularización	Generalización Variación	Adaptación Creación discursiva Generalización	Creación discursiva: 主 - gran señor Traducción literal: 山の主- espíritu guardián de (la/s) montaña/s

Tabla 4: Excel de culturemas completo parte 1

	5	6	7	8
	0:05:09	0:09:56	0:09:56	0:14:49
	おばけ	將軍どもの牙も折れたと聞く	將軍どもの牙も折れたと聞く	拙僧が見てやろう
	Obake	Shōgun domo no kiba mo oreta to kiku	Shōgun domo no kiba mo oreta to kiku	Sessō ga mite yarou
	Obake and bakemono are a class of yōkai, preternatural creatures in Japanese folklore. Literally, the terms mean a thing that changes, referring to a state of transformation or shapeshifting. These words are often translated as ghost, but primarily they refer to living things or supernatural beings who have taken on a temporary transformation, and these bakemono are distinct from the spirits of the dead.	General officer: A general officer is an officer of high military rank, usually in the army, and in some nations, the air force. The term is widely used by many nations of the world, and when a country uses a different term, there is an equivalent title given. The term "general" is used in two ways: as the generic title for all grades of general officer; and as a specific rank. Since the late twentieth century, the rank of general is usually the highest active rank of a military not at war.	La traducción literal sería: He oído que los colmillos de sus generales también se han roto.	Término del lenguaje humilde japonés que significa «Yo, como mero sacerdote» o «este humilde servidor de Buda».
	Nida: Cultura religiosa Katan: creencias	Katan: entorno político	Estrategias para comunicarse	Creencias
	¡Un monstruo!	y sus generales se han debilitado,	y sus generales se han debilitado,	¿Puedo verlo?
	Adaptación Generalización	Equivalente acuñado Generalización	Modulación	Reducción
	¡Un monstruo!	y sus generales han perdido sus colmillos.	y sus generales han perdido sus colmillos.	déjame verlo.
	Adaptación Generalización	Equivalente acuñado Generalización	Traducción literal	Reducción Variación

Tabla 5: Excel de culturemas completo parte 2

9	10	11	12
0:15:31	0:19:27	0:23:28	0:25:01
田舎侍の小競り合いに巻きこまれたおりそなたのおかげで助かったのだ	犬神だ!	コダマ? ここにもコダマがいるのか	ダンナ こいつらワシらを 煽さねえ気なんですよ
Inakazamurai no kozeriai ni makikomareta ori sonata no okage de tasukatta no da	Inugami da!	Kodama? Koko ni mo Kodama ga iru no ka	Danna koitsura washira o kaesanē kinan desu yo
(uncultured) country samurai	En la mitología japonesa, un inugami es similar a un espíritu familiar, que se parece a un perro y suele tener su origen en él, y que suele llevar a cabo venganzas o actuar como guardián en nombre de su dueño. Son extremadamente poderosos y capaces de existir de forma independiente, así como de volverse contra sus dueños e incluso poseer a humanos.	Espíritu del folclore japonés que se cree que vive en ciertos árboles. Se cree que talar un árbol que alberga un kodama trae mala suerte, y esos árboles suelen marcarse con una cuerda.	La traducción literal sería: señor, jefe, maestro o gobernador. Se usa para dirigirse a una persona de estatus elevado.
Katan: entorno político	Creencias	Creencias	Conducta
Estaba también envuelto en esa masacre y me salvaste. Vi lo que hiciste contra esos samuráis.	¡Los dioses lobos!	Un kodama. Jamás pensé que vería uno aquí.	Estoy seguro de que no nos ayudan a volver a casa.
Préstamo Reducción	Traducción literal Particularización	Préstamo	Reducción
Vi cómo te enfrentaste a esos samuráis.	¡Los lobos!	¿Un espíritu arbóreo? ¿También los hay aquí?	Señor, estos duendecillos no nos están ayudando.
Préstamo Reducción	Reducción Particularización	Equivalente acuñado	Equivalente acuñado

Tabla 6: Excel de culturemas completo parte 3

13	14	15	16
0:37:26	0:45:25	0:50:45	1:01:39
きさま! 正直に答えぬと たたき斬るぞ	もののけ姫だ	そなたの中には夜叉がいる この娘の中にもだ	ディダラボッチだ ついに見つけた
Kisama! Shōjiki ni kotaenu to tataki kiru zo	Mononoke hime da	Sonata no naka ni wa yasha ga iru kono musume no naka ni mo da	Didarabotchi da tsuini mitsuketa
Pronombre sinónimo de «tú» pero con un matiz despectivo.	Espíritu o fantasma vengativo.	yaksha (Buddhist guardian deities sometimes depicted as demonic warriors) Un dios demonio indio con un rostro aterrador y una naturaleza feroz. Se incorporó al budismo y se convirtió en un dios demonio que protege el budismo y se le conoce como Bishamonen.	mythical giant Wikipedia definition: Daidarabotchiwas a gigantic yōkai in Japanese mythology. His size was so great that his footprints were said to have created innumerable lakes and ponds. In one legend, Daidarabotchi wanted to see which was heavier; Mount Fuji or Mount Tsukuba. So he weighed them on a great scale. However, when he was finished he dropped the latter, splitting its peak. In the Nintendo DS game Okamiiden, a destructive robot from the moon named Daidarabotchi is set on a path to destroy the world.
Conducta	Creencias	Nida: Cultura religiosa Katan: creencias	Nida: Cultura religiosa Katan: creencias
¡Contesta o te corto en dos!	¡Llegan los lobos! ¡La princesa lobo!	Hay un demonio dentro de ti. De ambas.	Lo hemos encontrado. ¡Es el Caminante Nocturno!
Reducción	Creación discursiva Ampliación lingüística	Adaptación Generalización	Descripción Creación discursiva
¡Maldito! ¡Contesta o te cortaré en dos!	¡La princesa Mononoke!	Hay un demonio en tu interior. Y otro en ella.	¡Por fin das la cara, caminante nocturno!
Transposición Variación	Préstamo	Adaptación Generalización	Descripción Creación discursiva

Tabla 7: Excel de culturemas completo parte 4

17	18	19
1:01:57	1:14:17	2:01:34
この天朝様の書きつけを何とこころえる	アサノ公方が地侍どもをそそのかしているのだ	見る 命を吸って ふくらみすぎたのろまな死神だ
Kono tenchōsama no kakitsuke o nanto kokoroeru	Asano kubō ga djizamurai domo o sozonokashite iru no da	Miro inochi o sutte fukurami sugita noromana shinigami da
	Samuráis rurales de la Edad Media, que se dedicaban a la agricultura en tiempos de paz.	Es el dios de la muerte, el concepto de la muerte personificado, la parca.
Katan: entorno político	Entorno político	Creencias
Esto es una carta del emperador	Asano está movilizandoo samuráis contra mí.	Mira. Es un dios de la muerte hinchado y sin cerebro.
Generalización	Equivalente acuñado Reducción	Equivalente acuñado Compresión lingüística
Esto es una orden del emperador	Fue Asano quien los envió a por nosotros.	Míralo bien, ahora mismo es un dios que solo trae la muerte.
Generalización	Compensación	Descripción Reducción

Tabla 8: Excel de culturemas completo parte 5