

TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO

**Análisis de la traducción de los referentes culturales
en el doblaje japonés/español de *El viaje de Chihiro***

Autor/a: Mar Ribés Fortanet

Tutor/a: Francisco José Raga Gimeno

Fecha de lectura: 15 de junio de 2023



Resumen:

Este trabajo consiste en el análisis de las técnicas de traducción empleadas en la traducción de los referentes culturales de *El viaje de Chihiro*, concretamente en el doblaje del japonés al español.

En primer lugar, exponemos el marco teórico en el que nos hemos basado para el análisis, es decir, qué es y cómo funciona la traducción audiovisual y el doblaje, más específicamente el de los dibujos animados. Además, presentamos algunas de las características más destacadas de la traducción del japonés al español y mostramos algunas características de la lengua japonesa. Tras esto, exponemos la importancia de la cultura y de los referentes culturales en la traducción y cómo enfrentarnos a los problemas que puedan causarnos. Por último, hacemos un breve repaso por la cultura japonesa y explicamos las técnicas de traducción empleadas en el análisis.

A continuación, comenzamos con la fase de desarrollo del trabajo empírico, donde, en primer lugar, explicamos la trama de la película, lo que nos proporcionará el contexto para entender el análisis. Tras esto, analizamos varios ejemplos que aparecen en la película según distintas categorías, donde veremos todas las dificultades encontradas en el proceso de traducción y cómo se han solucionado, comparando tanto el significado japonés como la versión española.

Por último, planteamos nuestras conclusiones finales en un breve apartado y hacemos una exposición de los principales resultados y aportaciones que hemos logrado con el trabajo.

Palabras clave:

El viaje de Chihiro, referente cultural, doblaje, técnicas de traducción, japonés.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Justificación y objetivos	5
1.2. Estructura	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. La traducción audiovisual y el doblaje. El doblaje de dibujos animados	6
2.2. La traducción del japonés al español. Las particularidades de la lengua japonesa	7
2.3. Los referentes culturales y la cultura	9
2.3.1. Dificultades en la traducción de los referentes culturales	10
2.3.2. La cultura japonesa	12
3. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA <i>EL VIAJE DE CHIHIRO</i>	16
3.1. Metodología. Las técnicas de traducción	16
3.2. <i>El viaje de Chihiro</i>	18
3.3. Análisis del doblaje de la película	19
3.3.1. El título	19
3.3.2. Los nombres propios	20
3.3.3. Los dioses y espíritus	22
3.3.4. Las marcas de formalidad	24
3.3.5. Frases y expresiones	26
4. CONCLUSIONES	29
5. BIBLIOGRAFÍA	30

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación y objetivos

El objetivo de este trabajo es analizar cómo se han traducido los referentes culturales de la película *El viaje de Chihiro*, centrándonos en las técnicas de traducción empleadas. Esta película es un objeto de análisis interesante debido a las diferencias culturales entre Japón y España, además de la gran cantidad de referentes culturales que se encuentran en el producto audiovisual. Estas diferencias dificultan mucho la tarea de traducir los referentes culturales que, para el público español, son desconocidos, por lo que en este análisis buscamos desglosar paso a paso el proceso de traducción de estos elementos.

Por lo tanto, la elección de la película no es casual, ya que hemos seleccionado la producción del *Studio Ghibli* en la que más se refleja la cultura japonesa a través de referentes culturales sobre religión, filosofía, costumbres e incluso formas de hablar (fórmulas de respeto, insultos, etc.). Asimismo, otra razón por la que nos decantamos por *El viaje de Chihiro* es nuestro conocimiento sobre su historia y trasfondo, además de nuestra curiosidad por entender todos los referentes que nos plantea el filme.

Por otro lado, la razón por la que hemos decidido analizar los referentes culturales es que su adaptación es crucial para que el público de la lengua meta entienda un producto al completo. Además, tanto en el caso de *El viaje de Chihiro* como en muchas otras películas, los directores introducen pistas sobre la trama en referentes culturales, por lo que el público de la lengua meta también merece ser capaz de encontrar y comprender estas pistas. Analizarlos a través de las técnicas de traducción empleadas nos ayudará a entender las decisiones tomadas para traducir estos referentes y ver qué es lo que puede entender el público español de estos.

1.2. Estructura

Este trabajo está dividido en cinco apartados: introducción, marco teórico, análisis de la película *El viaje de Chihiro*, conclusiones y bibliografía. El marco teórico está formado por tres subapartados donde se proporciona información contextual que nos permite comprender el análisis. Estos subapartados son: «La traducción y el doblaje. El doblaje de dibujos animados», «La traducción del japonés al español. Las particularidades de la lengua japonesa» y «Los referentes culturales y la cultura». En tercer lugar, el análisis está clasificado por temas, que son: «Metodología. Las técnicas de traducción», «*El viaje de Chihiro*» y «Análisis del

doblaje de la película». En este último apartado vemos que lo que analizamos son: el título, los nombres propios, los dioses y espíritus, las marcas de formalidad y frases y expresiones. Por último, el trabajo termina con los dos últimos apartados, que son: «conclusiones», donde comentamos los resultados del análisis, y «bibliografía».

2. MARCO TEÓRICO

2.1. La traducción audiovisual y el doblaje. El doblaje de dibujos animados.

En primer lugar, es necesario definir la traducción audiovisual. Según Chaume (2004: 30),

La traducción audiovisual es una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia intralingüística. Estos textos, como su nombre indica, aportan información (traducible) a través de dos canales de comunicación que transmiten significados codificados de manera simultánea: el canal acústico [...] y el canal visual.

Hay que tener en cuenta que dentro de este ámbito encontramos cuatro grandes modalidades, que según Agost (1999: 183) son: el doblaje, las voces superpuestas (*voice-over*), la subtitulación y la interpretación simultánea de películas. Sin embargo, para este trabajo vamos a centrarnos tan solo en el doblaje.

Chaume (2004: 32) define el doblaje como «la traducción y ajuste de un guión de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe».

Por lo tanto, vemos que hay numerosos factores que influyen en el proceso de doblaje, y aunque el traductor tan solo aparece en las dos primeras fases, su papel es imprescindible a la hora de conseguir que el producto se transmita de forma correcta. Así pues, es necesario conocer la importancia de la traducción en los productos audiovisuales, ya que en este trabajo vamos a realizar un análisis de la traducción de referentes culturales en el doblaje de una película.

En segundo lugar, pasamos a conocer el doblaje de los dibujos animados. Hay muchos factores que influyen a la hora de traducir productos audiovisuales. Por ejemplo, no es lo mismo traducir para la gran pantalla que para la televisión, ya que el formato y las convenciones son distintas. Por lo tanto, tampoco es lo mismo traducir una película de acción real que una película

de animación. Según Agost (1991: 31), «las películas de dibujos animados son un género narrativo dentro del género audiovisual que se destinan mayoritariamente a un público infantil, quienes constituyen el destinatario principal de las películas de animación». Por lo tanto, en estas películas aparecen diferentes tipos de referencias culturales que muy a menudo el público infantil no entiende y se presta por ello a una manipulación mayor (Marcelo, 2013). Sin embargo, estas películas no las visiona tan solo el público infantil, sino también los adultos, que pueden estar acompañando a dicho público infantil o simplemente disfrutando del género de la animación. Como señala Marcelo (2013: 97): «Cada vez son más las películas que manifiestan el claro deseo de sus creadores de acercarse al público adulto, haciéndoles pequeños guiños que claramente no van dirigidos al público infantil, sino al adulto». Así pues, hay que tener en cuenta todos estos factores a la hora de traducir un producto de dichas características. En este trabajo comprobaremos que este es el caso de *El viaje de Chihiro*, una película de animación de la que pueden disfrutar tanto niños como adultos. Esto se debe a que sus temas y metáforas tienen un significado profundo dirigido hacia los más mayores, que el público infantil aún no es capaz de entender.

2.2. La traducción del japonés al español. Las particularidades de la lengua japonesa.

En la traducción siempre se han tenido en cuenta numerosas cuestiones a la hora de trasladar el mensaje de una lengua a otra. Sin embargo, estas cuestiones no se abordan de igual manera desde lenguas semejantes, como en el caso del francés y el español, que desde lenguas que no guardan relación tipológica y cuyas culturas son muy distantes, como en el caso del japonés y el español. De este modo, podemos ver que, al tratarse de lenguas tan diferentes, el traductor español encontrará numerosas dificultades a la hora de traducir entre ambas lenguas. Además, este traductor puede llegar a quedar descontento con el producto final, pues las diferencias estructurales, gramaticales (como el orden de las palabras) y léxicas (como el vocabulario y expresiones inexistentes en la lengua meta), hacen que la traducción deba modificar muchos de los aspectos encontrados en la versión original. Según Perelló (2010: 198), para que la traducción cumpla el efecto deseado es posible que resulte necesario modificar su organización, explicitar información implícita en la cultura de origen pero desconocida en la lengua meta, o eliminar lo que pueda parecer redundante según las convenciones de esta última. Así, es posible que al leer el producto final haya algo que no llegue a encajar del todo como producto de estas modificaciones, como así indican Vinay y

Darbelnet (1995: 39) en el caso del inglés y el francés: «Even though translators may produce a perfectly correct text without adaptation, the absence of adaptation may still be noticeable by an identifiable tone, something that does not sound quite right».

Una vez tenemos esto claro, podemos pasar a examinar las particularidades de la lengua japonesa. Como hemos mencionado anteriormente, en la traducción hay varias cuestiones que hay que tener en cuenta. En el caso del japonés, vemos que dicha lengua posee ciertas particularidades gramaticales, léxicas y comunicativas con las que hay que tener especial cuidado. Por un lado, nos encontramos con las cuestiones gramaticales. Como indica Montaner (2012: 148), las diferencias gramaticales entre lenguas son algo común, pero aquellas que implican cambios de sentido representan un mayor problema para el traductor. El japonés posee unas estructuras gramaticales diferentes a las del español, ya que, entre otras muchas diferencias, el japonés es una lengua SOV (sujeto-objeto-verbo) y el español una lengua SVO (sujeto-verbo-objeto). De hecho, vemos que existen varias estructuras japonesas que no tienen ni equivalente ni traducción literal en español. Por ejemplo, encontramos aquellas donde un participante aparece como tópico y se ve afectado negativamente por el resultado de la acción verbal, matiz que no se puede traducir fácilmente al español, pero que se deduce de la construcción japonesa sin necesidad de decirlo directamente (Montaner, 2012). Otro ejemplo lo vemos en las categorías gramaticales de género y número, que el japonés no posee, lo que puede causar que las oraciones resulten ambiguas para el traductor español.

Por otro lado, nos encontramos con las cuestiones léxicas y comunicativas. En japonés existen muchas palabras y expresiones que simplemente no existen en español, lo que dificulta mucho la tarea de traducción. Por ejemplo, encontramos palabras que representan elementos culturales japoneses específicos que no existen en español, pues los conceptos que representan no se encuentran en la cultura española. Este es el caso de la palabra *kamikakushi*, que veremos más adelante. A continuación, y ya tocando cuestiones sociolingüísticas, el japonés tiene seis niveles de formalidad, que de menor a mayor son: *zokugo* (vulgar), *futsūgo* (coloquial), *teineigo* (formal), *kenjōgo* (humilde), *sonkeigo* (honorífico) y *keigo* (cortés). Naturalmente, para cada nivel existen distintas palabras y partículas que no tienen un equivalente en español, pues los niveles de formalidad en español no están tan claramente codificados como en japonés.

Desde un punto de vista comunicativo o pragmático, Montaner (2012: 151) indica que el japonés emplea los actos de habla indirectos para evitar una respuesta negativa, un rechazo o para evitar imponerse en exceso a los interlocutores. Esto se debe a que las situaciones

nombradas ocasionarían un conflicto directo, algo que en la cultura japonesa no se admite fácilmente. Sin embargo, en español se emplea un estilo más directo, y que hay que tenerlo en cuenta en la traducción.

Por último, nos gustaría destacar que el alfabeto japonés puede resultar confuso debido a su gran diferencia con el español. El alfabeto español es el alfabeto latino, mientras que el japonés proviene de la escritura china y comprende tres tipos de escritura distintos. Por un lado, encontramos el *Hiragana* y el *Katagana*, que son silabarios. Por otro lado, vemos el *Kanji*, ideogramas de origen chino que se usan generalmente para escribir en japonés moderno los morfemas léxicos de origen chino-japonés, esto es, la raíz de sustantivos, verbos, adjetivos y algunos adverbios (Fernández, 2017). A cada kanji le corresponde un significado y se usa como determinante de la raíz de la palabra. Esto puede causar confusión debido a que algunas palabras pueden estar formadas por dos kanjis que juntos significan una cosa, pero separados otra. Este último formato lo vemos a menudo en algunos de los ejemplos del análisis, especialmente en los nombres.

2.3. Los referentes culturales y la cultura

Antes de pasar al análisis de la película es importante explicar qué entendemos por cultura y, más específicamente, por referente cultural. Encontrar una definición de cultura es complicado, pues al ser un concepto que afecta prácticamente a todos los aspectos de nuestra vida diaria, ha evolucionado mucho a lo largo del tiempo. Por ejemplo, vemos que Berman (1984) define la cultura como: «un concepto que abarca muchas actividades que realizamos los seres humanos y que el traductor no siempre tiene en cuenta a la hora de traducir, o bien se le pasan por alto». Todas estas actividades abarcan costumbres, acciones, sistemas de parentesco y sistemas de representación del mundo, la lengua, etc. Es decir, una identidad común de un pueblo. Como indica Marín (2007: 7), «podemos afirmar que la cultura es un conjunto de las formas de vida y expresiones de un pueblo, incluyendo su lengua o dialecto, costumbres, prácticas, leyes, formas de vestir, religión, rituales y maneras de comportarse». De este modo, vemos que, a la hora de traducir, hay que tener en cuenta todos estos factores para poder enfrentarnos a los referentes culturales que surjan durante el proceso de traducción.

Veamos qué son los referentes culturales. Según Agost (1999: 99):

«los elementos culturales son aquellos que hacen que una sociedad se diferencie de otra, que cada cultura tenga su idiosincrasia. Son lugares específicos de alguna ciudad o de algún país;

aspectos relacionados con la historia, con el arte y con las costumbres de una sociedad y de una época determinada (canciones, literatura, conceptos estéticos); personajes muy conocidos, la mitología; la gastronomía, las instituciones, las unidades monetarias, de peso y medida; etc.»

Además, Nedergaard-Larsen (1993: 210-211) distingue entre referentes culturales intralingüísticos (los actos de habla, las formas de dirigirse a una persona, las categorías gramaticales, las expresiones idiomáticas, etc.) y referentes culturales extralingüísticos, que hacen referencia a aspectos concretos en el mundo *real* (instituciones, topónimos, marcas, etc.).

En este trabajo realizamos un análisis de las técnicas de traducción empleadas en los referentes culturales tanto religiosos como sociales de la cultura japonesa. Además, hacemos especial hincapié en la religión, el folclore y la mitología japonesa, pues estos son los temas centrales del filme. Como hemos visto en este apartado, estos tres aspectos encajan dentro de la definición de *referente cultural*, pues son conceptos intrínsecos de la cultura del pueblo japonés. Veremos que aparecerán en nombres de personajes, acciones, expresiones, actitudes, jerga y personajes en sí mismos, pues no hay ningún momento dentro de la película donde cesen de apreciarse motivos culturales. Además, Miyazaki, el director, incluye en todas sus películas conceptos provenientes de la filosofía budista, y es posible que aparezcan reflejados en los diálogos, por lo que también se deben de tener en cuenta.

2.3.1. Dificultades en la traducción de los referentes culturales

Es inevitable encontrarse con referentes culturales dentro del doblaje, ya que los diálogos están compuestos por una lengua que, a su vez, está caracterizada por la cultura del territorio donde se habla. Sin embargo, las realidades culturales de la lengua de origen y las de la lengua del doblaje son diferentes, de modo que esta barrera entre lenguas puede presentar problemas en la traducción. Según Newmark (1988), dada la diferencia cultural entre lenguas, estas realidades culturales presentan un problema en la fase de traducción.

Además, encontramos que en la traducción audiovisual es especialmente difícil traducir elementos culturales, ya que los diálogos suelen ir acompañados de una imagen que, a veces, representa el referente cultural al que se está haciendo alusión. Por lo tanto, el traductor tiene que plantearse de qué manera traducirá el fragmento para que sea fiel a la imagen y para que los oyentes de la lengua de llegada entiendan de qué se trata. Por consiguiente, cuando el código

lingüístico interactúa con el visual y el acústico, pueden surgir problemas de traducción donde el texto y la imagen se contradigan. Esto suele pasar en la traducción de películas orientales, como es nuestro caso, donde hay muchos elementos que son lo opuesto a lo que se conoce en la cultura occidental. Vemos que esto ocurre con los colores, ya que existe una diferencia de significado connotativo entre ambas culturas: por ejemplo, en Asia el blanco representa el luto, mientras que en Europa es el color asociado a la perfección y a la pureza. Sin embargo, es cierto que los signos visuales y acústicos también pueden ayudar al traductor a entender mejor el referente cultural y, así, encontrar una solución (Chaume, 2012).

Por otro lado, en los textos audiovisuales también nos encontramos con otro nivel de dificultad, que es el de los condicionantes intralingüísticos y extralingüísticos de tipo cultural, de los que va a depender que nos acerquemos más o menos al máximo de equivalencia en traducción (Marín, 2007). En primer lugar, según Nedergaard-Larsen (1993), los condicionantes intralingüísticos relacionados con la cultura pueden ser:

- Gramatical: Categorías gramaticales que existen solo en una de las lenguas, formas vocativas (tú/usted), un uso retórico concreto, metáforas o modismos.
- Oral: Variantes dialectales o sociodialectales, la entonación indicando ironía, interrogación, etc.

En segundo lugar, para Nedergaard-Larsen (1993), los condicionantes extralingüísticos de tipo cultural son los siguientes:

- Condiciones geográficas, etc.: geografía (montañas o ríos), meteorología (tiempo y clima), biología (fauna y flora) y geografía cultural (regiones, ciudades, calles, etc.)
- Condiciones históricas: edificios (monumentos o castillos), eventos (guerras, revoluciones, etc.) y gente (personajes históricos).
- Condiciones de sociedad: condiciones industriales o económicas (servicio militar, sistema judicial, policía, etc.), organización de la sociedad (administración del Estado, ministerios, partidos políticos, etc.), condiciones sociales (grupos, subculturas, etc.) y vivencias sociales y costumbres (tipo de viviendas, transporte, alimentos, ropa, etc.).
- Condiciones culturales: religión (iglesias, rituales, moral, santos, etc.), sistema educativo (colegios, academias, exámenes, etc.), medios de comunicación (televisión,

radio, periódicos, etc.) y vida cultural y tiempo libre (museos, obras de arte, cines, teatro, restaurantes, deportes, etc.).

En conclusión, el traductor no puede obviar las no equivalencias que existen al pasar de una cultura a otra y debe enfrentarse a todos los referentes con una actitud crítica y teniendo en cuenta ambas culturas. Se podría decir que el primer paso para poder resolver un referente cultural es saber por qué este elemento puede suponer una dificultad y, tras esto, pensar cómo resolverlo.

2.3.2. La cultura japonesa

Como hemos visto anteriormente, la cultura japonesa es muy amplia, diversa y cuenta con muchos siglos de historia a sus espaldas. Para ponernos en contexto, Japón ha pasado por numerosos periodos históricos que, en su conjunto, han establecido la cultura actual del país. Quizás los periodos más conocidos sean el periodo Edo y el periodo Meiji, tanto por su larga historia como por los destacables acontecimientos de cierre y apertura de sus puertas hacia el resto de países, lo que modeló la cultura actual del país. Durante estos periodos Japón se vio influido por un gran número de países, especialmente China y Estados Unidos, lo que culmina en una cultura tanto tradicional, por la influencia china, como moderna, por la influencia europea y estadounidense. En esta influencia vemos la introducción de la cultura americana en la sociedad japonesa, lo que llevó al país a obsesionarse con el progreso y el desarrollo tecnológico. Así, Hayao Miyazaki (el creador de *El viaje de Chihiro*), plasma en todas sus obras su preocupación por dar importancia a la cultura e identidad clásicas de su pueblo. Por ello, en estas películas estructura la historia haciendo especial hincapié en muchos de los elementos que conforman la tradición japonesa (Tiraplegui, 2018).

Los elementos culturales más recurrentes dentro de *El viaje de Chihiro* son el sintoísmo japonés, la filosofía budista y el teatro *Noh*. En primer lugar, el sintoísmo es una religión originada en Japón que, junto con el budismo, es una de las dos principales religiones del país. El sintoísmo se basa en la veneración de los *Kami*, espíritus de la naturaleza, figuras que veremos constantemente en forma de personajes a lo largo de la película. Algunos *Kami* son locales y son conocidos como espíritus o genios de un lugar en particular, pero otros representan objetos naturales y procesos. Además, para la estructura base de la película,

Miyazaki se inspira en la leyenda del *Kamikakushi*, propia del sintoísmo, donde una persona desaparece a manos de los *Kami* tras haberlos ofendido. Como veremos más adelante, una situación similar es la que le ocurre a Chihiro, la protagonista de la película.



Figura 1: *Torii* en *El viaje de Chihiro*

Otro elemento sintoísta muy recurrente en la película es la arquitectura. Por ejemplo, nos encontraremos con los famosos *torii*, puertas sagradas japonesas o arcos tradicionales que suelen colocarse en la entrada de los santuarios sintoístas para marcar la frontera entre el terreno profano y el terreno sagrado. También encontramos los *hokora*, pequeños santuarios sintoístas que se encuentran en el recinto de un santuario más grande y popular dedicado a un *Kami* o en un lado de la calle, donde protegen a los viajeros de los malos espíritus.



Figura 2: *Hokora* en *El viaje de Chihiro*

En segundo lugar, como ya hemos mencionado, el budismo es otra de las religiones predominantes en Japón. Es una religión *no teísta*, lo que significa que no tiene, ni sigue, a un dios, sino que se centra en buscar la paz, la armonía, la tranquilidad y el equilibrio. Las filosofías budistas predominantes en todas las películas de Miyazaki son las del *Mahāyāna*, que busca la iluminación completa para el beneficio de todos los seres, es decir, «todos somos parte de un todo conectado», y el *Zen*, la comprensión de la naturaleza de la mente y la expresión personal de esta visión en la vida diaria, especialmente en beneficio de los demás. Estas filosofías son las que guían la toma de decisiones de los personajes, y se pueden ver reflejadas en los diálogos y en su comportamiento hacia los demás. También aparecen otras referencias más sutiles, como la inscripción 浄土 (*Jōdo*, Tierra Pura) que aparece sobre el dintel de uno de los corredores de la casa de baños que designa el Paraíso de Occidente donde mora Amida Butsu, el Buda de la Luz Infinita, tan venerado en Japón. También encontramos al personaje Bō, inspirado en Shan Tsai, uno de los dos acólitos que, según el *Sutra Avatamsaka* o *Sutra de la Guirnalda*, asisten siempre a la diosa de la compasión y la misericordia Guan Yin (Fortes, 2015). Además, el ideograma del babero de este personaje (坊, *bō*) puede aludir tanto a *akanbō* (bebé) como a *bōzu* (bonzo, monje budista).

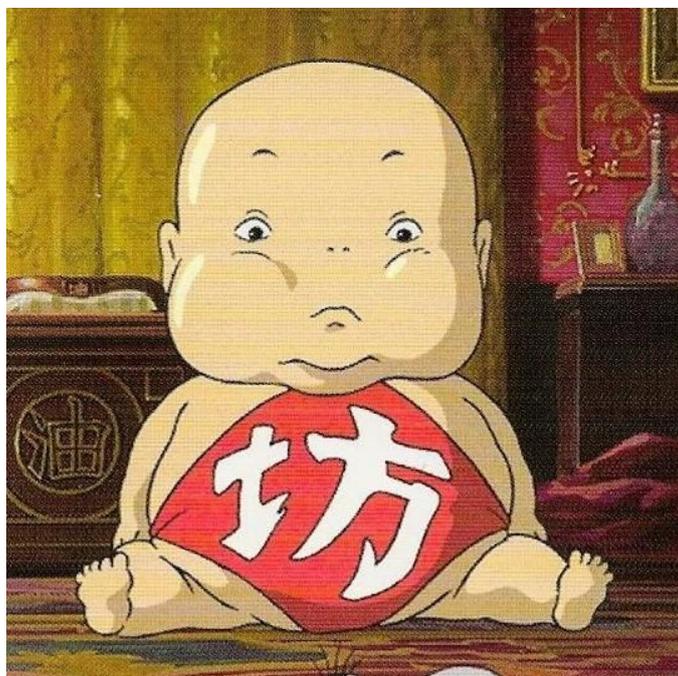


Figura 3: Bō en *El viaje de Chihiro*

Por último, otro de los elementos culturales muy presentes en *El viaje de Chihiro* es el teatro tradicional japonés *Noh*, una de las manifestaciones más destacadas del drama musical japonés que se ha realizado desde el siglo XIV. Estas representaciones combinan canto, drama, danza y orquestación de tres o cuatro instrumentos, y tienen como principio regente el *yūgen* (elegancia, belleza, misterio). Su presencia la vemos en uno de los personajes más importantes de la película, el Sin Cara, cuyo rostro está inspirado en una de las máscaras del teatro *Noh*. También vemos la influencia de este tipo de teatro en las decoraciones y estructura de la casa de baños, que nos recuerdan mucho a los escenarios del teatro *Noh*.



Figura 4: Comparación del personaje Sin Cara con una máscara del teatro *Noh*



Figura 5: Interior de la casa de baños

Por lo tanto, hemos podido comprobar que la cultura japonesa está muy presente dentro de la película, de modo que debemos tener en cuenta todos estos elementos a la hora de realizar

el análisis de las técnicas de traducción. Para dicho análisis nos hemos basado en gran medida en estudios específicos previos, como los de *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro* de Raúl Fortes Guerrero y *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chihiro* de Marta García Villar.

3. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA *EL VIAJE DE CHIHIRO*

3.1. Metodología. Las técnicas de traducción.

El objeto de estudio analizado es la película *El viaje de Chihiro* dirigida por Hayao Miyazaki y producida por el *Studio Ghibli*. Durante el análisis, hemos seleccionado aquellas secuencias que contienen los ejemplos más relevantes y notables de referencias culturales. Para los primeros dos puntos hemos expuesto los ejemplos en forma de lista, mientras que para los dos últimos hemos hecho uso de tablas para recoger los datos. En estas tablas hemos especificado el TCR, es decir, el código de tiempo en el que aparece el referente según el reproductor del filme, que en este caso es Netflix. En las tres celdas siguientes hemos señalado el personaje que interviene y la versión japonesa y española. Además, hemos ordenado numéricamente las tablas según el orden de aparición de cada referente cultural. Por otro lado, para el análisis hemos utilizado las técnicas de traducción que propone Hurtado (2001), que veremos a continuación.

Para poder analizar de manera correcta las técnicas de traducción empleadas en los referentes culturales del doblaje de *El viaje de Chihiro* es necesario, en primer lugar, saber qué y cuáles son las técnicas de traducción, para así determinar qué métodos se han utilizado en cada caso. Según Hurtado, (2001: 256), las técnicas de traducción son «un procedimiento verbal concreto que es visible en el resultado de la traducción». En una traducción pueden surgir numerosos problemas a los que el traductor tendrá que enfrentarse para poder conseguir un producto final adecuado, y ahí es donde son necesarias las técnicas de traducción. Estas «permiten identificar, clasificar y denominar las equivalencias elegidas por el traductor para microunidades textuales, así como obtener datos concretos sobre la opción metodológica utilizada» (Hurtado, 2011). No se deben confundir las técnicas de traducción con las estrategias y los métodos de traducción, ya que, como indica Hurtado (2001: 257) «el método es una opción global que recorre todo el texto y que afecta al proceso y al resultado, la técnica afecta solo al resultado y a unidades menores del texto» y, por otro lado, «las estrategias pueden ser no verbales y se utilizan en todas las fases del proceso traductor para resolver los problema

encontrados, mientras que las técnicas se manifiestan únicamente en la reformulación en una fase final de toma de decisiones».

Es decir, las técnicas proporcionan una catalogación para identificar el resultado de la equivalencia traductora con respecto al texto original, por lo que son un instrumento de análisis.

Como hemos mencionado anteriormente, para los propósitos de este TFG vamos a utilizar la clasificación que propone Hurtado (2001) de las técnicas de traducción, para así analizar los casos seleccionados del doblaje de *El viaje de Chihiro*:

- Adaptación: se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
- Ampliación lingüística: se añaden elementos lingüísticos; es un recurso que suele ser especialmente utilizado en interpretación consecutiva y doblaje. Se opone a la técnica de compresión lingüística.
- Amplificación: se introducen precisiones no formuladas en el texto original, como informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc. Las notas a pie de página son un tipo de amplificación. Se opone a la elisión.
- Calco: se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
- Compensación: se introduce en otro lugar del texto traducido 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.
- Compresión lingüística: se sintetizan elementos lingüísticos. Es un recurso especialmente utilizado en interpretación simultánea y subtitulación. Se opone a la ampliación lingüística.
- Creación discursiva: se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
- Descripción: se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
- Elisión: no se formulan elementos de información presentes en el texto original. Se opone a la amplificación.

- Equivalente acuñado: se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.
- Generalización: se utiliza un término más general o neutro. Se opone a la particularización.
- 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 y estructural.
- Particularización: se utiliza un término más preciso o concreto. Se opone a la generalización.
- Préstamo: se integra una palabra o expresión de otra lengua tal cual. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (transliteración de la lengua extranjera).
- Sustitución (lingüística, paralingüística): se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos (entonación, gestos), o viceversa.
- Traducción literal: se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.
- Transposición: se cambia la categoría gramatical.
- Variación: se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan a aspectos de la variación lingüística, como cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

3.2. *El viaje de Chihiro*

El viaje de Chihiro o, en japonés, 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), es una película de animación japonesa producida en el Studio Ghibli y dirigida por Hayao Miyazaki. La película se estrenó el 20 de julio de 2001 en Japón y el 25 de octubre de 2002 en España, recaudando 244 millones de euros mundialmente. Esta película forma parte del género de fantasía y aventura. Llegó a España a través de la productora Tokuma Shoten y fue doblada en el estudio de doblaje y locución 103 Todd-Ao Estudios bajo la dirección de Montse Miralles y la traducción de Francesc Bofill.

La película muestra la historia de Chihiro, una temerosa niña de 10 años que durante el viaje hacia su nuevo hogar acaba, junto con sus padres, en un parque temático abandonado. Una vez se adentran en el parque empiezan a ocurrir sucesos extraños, y Chihiro se da cuenta de que algo no va bien. Después de que sus padres sean transformados en cerdos, Chihiro deberá encontrar una forma de salvarlos. Así, la niña descubre que el parque temático es en realidad una casa de baños para dioses y espíritus regentada por una bruja, Yubaba, que hará todo lo posible para que Chihiro no pueda escapar. Con la ayuda de nuevos amigos como Haku, Lin y Kamaji, Chihiro comenzará una aventura que le llevará tanto a descubrirse a sí misma como a navegar por un mundo rebotante de magia y espiritismo.

3.3. Análisis del doblaje de la película

3.3.1. El título

Antes de comenzar con el análisis de los aspectos que encontramos dentro del doblaje como tal, hemos considerado relevante realizar también un análisis de la traducción del título, ya que es muy importante y definitorio de cómo se ha traducido la película. Como todos conocemos, la película en español se tradujo como *El viaje de Chihiro*.

En japonés, el título original es «千と千尋の神隠し», que en rōmaji se lee como *Sen to Chihiro no Kamikakushi*:

千	と	千尋	の	神隠し
Sen	to	Chihiro	no	kamikakushi

Palabra por palabra, esta frase quiere decir, aproximadamente: «Sen y Chihiro y su misteriosa desaparición», pero cada una de las palabras esconde un significado más extenso que no se puede explicar tan fácilmente. En primer lugar, como veremos en la película, hay una escena donde la bruja, Yubaba, le roba el nombre a Chihiro y lo cambia por «Sen». El cambio de nombre no es casual, pues, como vemos en escena, Yubaba elimina el segundo kanji de su nombre, que es «尋», y tan solo deja «千». Estos dos kanjis juntos se leen como *Chihiro*, mientras que por separado se leen de otra manera y, en este caso, «千» pasa a leerse *Sen*. Además, al colocar «千» (*Sen*) junto a «と» (*to*), se crea un juego de palabras, ya que al pronunciarlo se lee *sen to* y, en japonés, un *sen to* (銭湯) es una casa de baños, como la de la

película. Por otro lado, «神隠し» (*Kamikakushi*) no es tan solo una simple desaparición, sino que esta palabra representa la idea de que una persona desaparezca de manera misteriosa y sin dejar rastro. Habitualmente, este acontecimiento está ligado con la ira de los dioses *Kami*, quienes supuestamente hacen desaparecer a la persona. Esto es lo que le ocurre a la protagonista de la película. Naturalmente, todos estos elementos no se pueden traducir de manera literal, sobre todo en un título, pues la traducción audiovisual requiere que los títulos sean llamativos para el espectador y no extremadamente largos, por lo que toda esta explicación no cabe. En este caso se ha optado por eliminar la doble nominalización (Sen y Chihiro) y tan solo mantener el nombre «Chihiro». Así, no se ha traducido el doble significado de los kanjis, que puede resultar difícil de entender en español sin una explicación, ni el juego de palabras con la casa de baños. Además, el concepto de «Kamikakushi» se ha traducido por «viaje», que no es un concepto igual al original pero sí similar y más general que refleja el espíritu de la película. Por lo tanto, las técnicas que se han empleado en este caso son la elisión, en los nombres, y una modulación y generalización en el término «Kamikakushi».

3.3.2. Los nombres propios

En este apartado analizamos los nombres de los personajes principales de la película, ya que casi todos ellos representan alguna característica del personaje al que nombran. Si bien es cierto que casi todos se han mantenido en japonés, es interesante analizar el porqué, ya que muchas veces en historias dirigidas a un público infantil se suelen cambiar a la lengua de llegada los nombres que contienen juegos de palabras o características de sus personajes para que así el público en la lengua meta entienda estas referencias.

- **Chihiro (千尋) y Sen (千):** como hemos explicado en el subapartado anterior, Chihiro está compuesto por dos kanjis, 千 y 尋. Juntos, estos dos kanjis significan *un millón de preguntas*. Una característica de la protagonista es que, al ser una intrusa dentro del mundo de los espíritus, debe hacer numerosas preguntas a lo largo de la película para poder sobrevivir y entender la situación en la que se encuentra. Por otro lado, al robarle Yubaba el segundo kanji tan solo se queda con «千» (*Sen*), que significa *un millón*. Esto es importante porque esta acción es simbólica, ahora Chihiro pasa a ser un simple número, como el resto de trabajadores, lo que demuestra el poder que tiene Yubaba sobre todos ellos. Vemos que en español se optó por no traducir el nombre en ninguno de los casos. No se podría haber traducido uno sin traducir el otro, y como en español

es muy complicado crear un nombre corto con juego de palabras que refleje el simbolismo del original, sacrificar estas referencias para conservar la inmersión en la película es una decisión comprensible y, en nuestra opinión, acertada.

- **Yubâba (湯婆婆) y Zeniba (錢婆):** el caso de Yubaba y Zeniba es más complejo que el de Chihiro, ya que estos nombres fueron inventados expresamente para la película y reflejan directamente el papel de sus personajes. Por un lado, Yubaba está formado por dos palabras: «Yu» (湯), que significa *agua caliente*, y «baba» (婆婆), que significa *anciana*, lo que resulta en *la anciana del agua caliente*. Sabemos que Yubaba es una anciana que regenta la casa de baños, cuya agua es caliente, así que el nombre es una clara alusión a su papel en la película. Por otro lado, Zeniba está formado por «Zen» (錢), que significa *dinero* o *antiguo*, y, de nuevo, «ba» (婆), *anciana*. Esto resulta en *la anciana del dinero* o *la anciana antigua*. Si juntamos los primeros dos kanjis de cada nombre (湯 y 錢), encontramos la palabra *sentô* (湯錢), *baños públicos*, una referencia directa a la frase de Zeniba; «mi hermana y yo somos dos mitades de un todo», y al lugar donde transcurre la mayor parte de la película, la casa de baños de Yubaba. De nuevo, se optó por no traducir los nombres y, de nuevo, no se podría haber traducido uno sin traducir el otro. En este caso, a pesar de que hubiera sido muy adecuado que su hubiera podido traducir, el proceso para lograrlo hubiera sido extremadamente complejo y es posible que no se hubiera podido llegar a una solución adecuada. Si se hubiera tratado de un libro es posible que se hubiera podido dar una pequeña explicación a pie de página, pero debido a que es un doblaje, es imposible encontrar una manera de explicar este significado, ni siquiera mediante las técnicas de la amplificación y compensación.
- **Kamajî (釜爺):** este nombre, al igual que los de las dos brujas, fue creado para la película. Kamajî está formado por los kanjis «Kama» (釜), que significa *caldera*, y «jî» (爺), que significa *anciano*. Así, el nombre quiere decir *el anciano de las calderas*, lo que representa a la perfección al personaje, ya que su trabajo en la casa de baños es hacerse cargo de las calderas y del agua caliente. En este caso también se optó por no traducirlo. Sin embargo, vemos que en inglés se intentó mantener este juego de palabras, ya que casi nunca se utiliza su nombre y, en su lugar, se dirigen a él como

«Mr. boiler man». Este no fue el caso en español, ya que siempre se dirigen a él como Kamaji, pero vemos que se hizo uso de la técnica de la compensación durante su presentación donde, en español, Kamaji dice: «Soy Kamaji, el esclavo de las calderas que calientan los baños».

- **Haku (白), Kohaku (小白) y Nigihayami Kohaku Nushi (饒速水小白主):** en este caso, «Haku» (白) significa *blanco* y «Kohaku» *pequeño río blanco*. Vemos que el personaje es un dragón blanco cuya identidad real es un río: el río «Kohaku». El nombre del personaje hace referencia tanto al color de sus escamas de dragón como a la pureza de su ser, que fue arrebatada cuando Yubaba le robó su nombre y que recupera de nuevo cuando recuerda su verdadera identidad: Nigihayami Kohaku Nushi (饒速水小白主). «饒» (*nigi*) significa *abundancia o riqueza* y «速水» (*hayami*) significa *agua rápida*. Por otro lado, «主» (*nushi*) significa *dueño o propietario*, pero en este contexto también puede significar *dios*. Para este nombre también se optó por la no traducción, que nos parece lo más adecuado teniendo en cuenta todos los significados mezclados que esconde. Sin embargo, cuando Chihiro escucha el nombre exclama: «¡Parece el nombre de un Dios!», lo que se podría considerar como una compensación en referencia a «主» (*nushi*).
- **Fondo del Pantano:** este nombre propio no es de una persona, sino que hace referencia a una estación de tren. Esta estación de tren es inventada para la película, es decir, no existe en la vida real, y tiene un nombre muy simple. En japonés se llama «沼の底» (*Numa no soko*), que, palabra por palabra, significa *fondo del pantano*. Por lo tanto, para esta traducción se ha utilizado la técnica de la traducción literal.

3.3.3. Los dioses y espíritus

En este apartado hacemos un análisis de las técnicas empleadas para traducir los nombres de los dioses y espíritus que se mencionan durante la película.

- **Sin Cara (カオナシ):** este espíritu de aspecto siniestro cuyo rostro se asemeja a, como hemos mencionado en apartados anteriores, una de las máscaras típicas del teatro

tradicional *Noh*, es un personaje muy recurrente durante la película. Al principio, los personajes piensan que se trata de un dios muy rico, pero, durante el último tramo de la película revela su verdadera identidad: un espíritu maligno, un monstruo cuya identidad se ve influenciada por aquellos de quienes se rodea. Es por eso por lo que, en realidad, no tiene rostro, ya que se transforma en aquellos que devora. Vemos que su nombre es muy adecuado a su papel. Este espíritu no es un espíritu real japonés, sino que está inspirado en las obras sobre demonios y bestias del *Noh*. Su nombre en japonés es «カオナシ» (*Kaonashi*), «カオ» (*kao*) significa *faz* y «ナシ» (*nashi*) *ausencia*. Por lo tanto, vemos que para esta traducción se utilizó la técnica de la traducción literal, ya que se ha traducido palabra por palabra.

- **El Dios Pestilente (オクサレ様):** esta criatura aparece una noche en la casa de baños, donde Yubaba obliga a Chihiro a encargarse de él. Más adelante descubriremos que en realidad se trata de otra divinidad (véase el siguiente punto), pero la primera vez que aparece, este dios está cubierto de lodo, suciedad y desprende muy mal olor. En japonés su nombre es «オクサレ様» (*okusare-sama*): «o» es una partícula honorífica, «kusare» significa putrefacción, y «-sama» es un título de respeto (como veremos en el apartado siguiente). Por lo tanto, en japonés en realidad no se hace uso de la palabra dios, sino que son las partículas «o» y «-sama» las que denotan este rango superior. En español, al no existir estas partículas, se ha utilizado la técnica de la adaptación, ya que se ha adaptado con un término que en español se entiende.
- **El Dios del Río (川の神):** este personaje es la verdadera identidad del Dios Pestilente una vez Chihiro le extrae toda la contaminación que esconde dentro. Así, se descubre una criatura con aspecto muy anciano que obsequia a Chihiro con un regalo, elementos que dan a entender que es un personaje muy poderoso. Yubaba le da la enhorabuena a Chihiro por haberle ayudado y le indica que se trata de un Dios del Río. En japonés, Yubaba se refiere a él como «el Dios de un río famoso», mientras que en español se refiere a él como «un Dios del río». Por lo tanto, con «kami» y «río» se ha utilizado la técnica de la traducción literal, mientras que con «famoso» se ha optado por una elisión.

3.3.4. Las marcas de formalidad

En este apartado hacemos un análisis de aquellas partículas y palabras que denotan formalidad y que se mencionan durante la película. Como hemos visto en apartados anteriores, el japonés tiene varios niveles de formalidad, y en esta película se utilizan muchas fórmulas de respeto cuya traducción es muy interesante de analizar:

Ejemplo 1:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
09:30	Chihiro	お父さん！お母さん！ (Otou-sa~n! Okaa-sa~n!)	¡Papá! ¡Mamá!

La fórmula «さん» (-san) es una de las más comunes en japonés y se utiliza continuamente. Esta partícula denota respeto y formalidad, ya que en Japón son muy respetuosos tanto en el lenguaje corporal como en el oral, por lo que cuando se menciona a una persona se suele colocar «さん» (-san) tras el nombre. Sin embargo, el español no es un lenguaje tan formal, de modo que en este caso concreto donde Chihiro habla con sus padres, en el español actual no les hablaría de usted o les trataría de *señor* y *señora*. Por lo tanto, vemos que siempre que se utiliza el «さん» (-san) durante la película, este no se traduce, sino que simplemente se menciona el nombre. A pesar de que la fórmula se ha eliminado, más que una elisión esto lo consideramos una adaptación, pues si se hubiera traducido podría haber resultado extraño que Chihiro les hable a sus padres de una manera tan formal, así que se ha adaptado para que suene natural en español.

Ejemplo 2:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
18:12	Aogaeru	ハク様ー！ (Haku-sama~!)	¡Amo Haku!

En este caso, el personaje Aogaeru utiliza la fórmula «様» (-*sama*), pero no es el único, pues esta fórmula se utiliza constantemente durante la película para referirse a los clientes y a los personajes con más rango dentro de la casa de baños. Esta es una fórmula de cortesía muy común en japonés y denota mucha formalidad, ya que se utiliza para referirse a personas con un estatus muy elevado. De hecho, se suele utilizar de empleado a cliente, como vemos durante la película. En español se ha traducido de diversas maneras. En este caso se ha traducido por «amo», pero más adelante, cuando alguien se dirige a un cliente, también se ha traducido por «señor», «querido (huésped)» e incluso, como en el caso del Dios Pestilente, «Dios». Además, en todo momento se les trata de usted. Por lo tanto, vemos que en español no hay una traducción exacta de este término, sino que en cada contexto se utilizan palabras distintas. Diríamos que en cada caso se ha utilizado la técnica de la adaptación, ya que se está adaptando de distintas formas, pero todas ellas funcionan en español. Sin embargo, diríamos que «señor», la forma más común de traducir esta fórmula, podría considerarse un equivalente acuñado, ya que, como hemos visto, es la traducción que se suele dar para «様» (-*sama*) y la que más funciona.

Ejemplo 3:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
29:58	Chihiro	はい。 (Hai.)	Sí, señora.

La palabra «はい» es una manera más formal de decir *sí*. También es de uso coloquial, pero en contextos formales es la palabra que más se utiliza, como en este caso, donde Chihiro está hablando con una persona de rango superior a ella. En español existen formas de decir *sí* de manera un poco más formal, como, por ejemplo, *de acuerdo*, pero en este caso se optó por traducir «sí, señora», a pesar de que en japonés Lin no dice «señora», ya que es una forma muy idiomática de referirse a una persona con un rango superior. Por lo tanto, consideramos que en este caso se han utilizado las técnicas de la adaptación y de la ampliación lingüística.

Ejemplo 4:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
01:52:30	Chihiro	おばあちゃん！ (Obaa-chan!)	¡Abuelita!

En este caso vemos dos fórmulas distintas. Por un lado, tenemos «おばあ» (*obaa*): esta palabra es la manera de dirigirse a una mujer mayor y significa *abuela*. Por otro lado, «ちゃん» (*-chan*), es similar al distintivo «さん» (*-san*) visto en puntos anteriores, pero con un matiz más familiar, ya que se utiliza para dirigirse a personas cercanas. Normalmente es la fórmula *obaa-san* la que se suele utilizar para referirse a una mujer mayor, por lo que ambas palabras juntas crean un título cariñoso, el de *abuelita*, tal como se ha traducido para la película. Por lo tanto, en este caso sí que se ha mantenido el matiz del «ちゃん» (*-chan*) mediante el diminutivo, así que lo consideraríamos una traducción literal.

3.3.5. Frases y expresiones

Ejemplo 5:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
36:44	Yubaba	それなのに、お前の親は何だい？ (Sore nanoni, omae no oya wa nan dai?)	Vaya cara más dura tenían tus padres.

Esta frase es muy curiosa, ya que, a primera vista en español, se podría pensar que en japonés también se ha utilizado un equivalente de la expresión «cara dura». Sin embargo, este no es el caso, ya que en el diálogo original Yubaba hace una pregunta retórica: «Sin embargo, ¿qué es lo que han hecho tus padres?». En nuestra opinión, este cambio se debe a que, en japonés, el tono de Yubaba es más agresivo, mientras que, en español, su tono es muy calmado, por lo que utilizar este insulto compensa la agresividad del tono. Por lo tanto, vemos que aquí se han utilizado las técnicas de la

variación y de la creación discursiva, además de la compensación. También podríamos considerar que «cara dura» es una adaptación, ya que es un término muy español que todo el mundo puede entender.

Ejemplo 6:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
37:53	Yubaba	見るからに、グズで、甘ったれで、泣き虫で、頭の悪い小娘に、仕事なんかあるもんかね！ (Miru kara ni, guzu de, amattare de, nakimushi de, atama no warui komusume ni, shigoto nanka aru mon ka ne!)	Se ve a una legua que eres una perezosa, una mimada y una quejica. ¡Y más tonta que las piedras!

En este diálogo, Yubaba utiliza tres insultos: *グズ* (*guzu*), *甘ったれ* (*amattare*), *泣き虫* (*nakimushi*) y *頭の悪い* (*atama no warui*). En orden, estos insultos literalmente significan: *lerda*, *mimada*, *llorona* y *tonta*. Por lo tanto, podríamos decir que todos ellos se han traducido con sus equivalentes acuñados en español. Además, la expresión del último insulto en japonés (*頭の悪い小娘に*) quiere decir algo como *tener la cabeza mal puesta*, por lo que la traducción de la expresión completa (no tan solo el insulto como tal), se habría traducido mediante la técnica de la adaptación.

Ejemplo 7:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
25:17	Kamaji	チビども、早くせんか！ (Chibi-domo, hayaku sen ka!)	¡A trabajar, muchachos!

En esta frase, Kamaji se está refiriendo a las pequeñas criaturas que trabajan para él, exigiéndoles que vuelvan al trabajo. En japonés, la frase significa, literalmente, *¡daos prisa, mocosos!* Veremos durante toda la película que, en español, Kamaji se dirige a las pequeñas criaturas como «enanos», y tan solo se utiliza «muchachos» en esta ocasión. Por eso, diríamos que se ha traducido por «¡A trabajar, muchachos!» porque es una frase muy idiomática en español para instar a alguien a trabajar. En este caso, se ha utilizado la técnica de la adaptación, ya que la frase original se ha adaptado a una expresión propia de la cultura receptora.

Ejemplo 8:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
01:05:02	Dios del Río	よきかな。 (Yoki ka na)	Buen trabajo.

La expresión «よきかな» (*Yoki kana*) que utiliza el Dios del Río para darle las gracias a Chihiro es una expresión antigua que quiere decir algo similar a *qué bien o excelente*. Esta expresión es particular porque no es de uso corriente, sino que es de lenguaje culto y, como hemos mencionado, antiguo. Por lo tanto, tiene sentido que el personaje que pronuncie estas palabras sea uno visiblemente anciano y, como dice Yubaba, un dios muy poderoso. En español, sin embargo, no se utilizó ninguna frase con un matiz arcaico, sino que simplemente se tradujo por «buen trabajo». Por lo tanto, se hizo uso de la técnica de la variación, además de la generalización.

Ejemplos 9 y 10:

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
01:27:43	Kamaji	エンガチヨ！千！ エンガチヨ！ (Engacho! Sen! Engacho!)	¡Qué asco, Sen! ¡Es una asquerosidad!

TCR	PERSONAJE	JAPONÉS	ESPAÑOL
01:27:52	Kamaji	切った！	¡Limpia!

		(Kitta!)	
--	--	----------	--

Estas dos frases las hemos juntado en un mismo análisis porque están relacionadas. La primera frase, «**エンガチヨ**» (*engacho*) significa, literalmente, *cruza los dedos (para limpiarte)*. Por otro lado, «**切った**» (*Kitta*) significa *cortar*. «**エンガチヨ**» es una costumbre tradicional en Japón en la que, a través de un gesto con las manos donde se juntan los dos dedos índices (como hace Chihiro en la escena), se previene la infección de cierto tipo de impurezas. Según la tradición japonesa, cuando se corta esta unión de los dedos (como cuando Kamaji dice «**切った**»), se consigue cortar la mala suerte producida por un encantamiento y purificar el cuerpo contaminado. En el doblaje español vemos que Kamaji dice «¡Qué asco, Sen! ¡Es una asquerosidad!» y «¡Limpia!». Por supuesto, en español no se entiende el significado real, y es posible que hasta el espectador se sienta confuso ante este gesto. De nuevo, al tratarse de un doblaje no se puede añadir ningún tipo de explicación, pero en la traducción final de «**エンガチヨ ! 千 ! エンガチヨ !**» podría haberse especificado más su significado real. Sin embargo, se podría decir que tanto «asquerosidad» como «limpia» son una especie de compensación de este significado, ya que sí se da a entender que Chihiro estaba *sucia*, pero, tras el gesto, ya no lo está. Por lo tanto, vemos que tan solo para la primera frase («¡Qué asco, Sen! ¡Es una asquerosidad!») se ha hecho uso de una creación discursiva, una elisión, una modulación y una generalización. Por otro lado, para «¡Limpia!» se ha hecho uso de la técnica de compensación y de creación discursiva.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha servido para poder examinar detalladamente la importancia de la traducción de los referentes culturales en el doblaje, más específicamente en el doblaje de dibujos animados, y qué técnicas de traducción se han empleado en cada caso. Por lo tanto, hemos podido observar las dificultades que se encuentran a la hora de adaptar una película japonesa a un público español, ya que las culturas distan mucho la una de la otra. Sin embargo, a pesar de que muchos de los significados implícitos en los referentes culturales no se han

podido adaptar del todo, vemos que sí se puede conseguir un producto coherente y entendible en la lengua meta.

También hemos podido observar que las diferencias culturales tan marcadas entre dos culturas dificultan mucho la traducción de los referentes culturales. Por ejemplo, los nombres apenas se pueden traducir debido a las diferencias léxicas entre el japonés y el español, a pesar de que estos hayan sido inventados para la película y representen a los personajes mediante palabras concretas. En segundo lugar, muchas de las marcas de formalidad japonesas no existen en español, por lo que para poder traducirlas se han eliminado o se han adaptado a cómo sucederían en España las situaciones en las que se encuentran. Así, hemos comprobado que la mayoría de las técnicas de traducción utilizadas para los referentes culturales han sido la adaptación, la traducción literal y la elisión. Personalmente, consideramos que estas técnicas han resultado acertadas. Si bien es cierto que algunos ejemplos se podrían haber resuelto de otra manera, como mantener los dos nombres en el título o tratar de usar una compensación más recurrente con el nombre de Kamaji, todas las decisiones tomadas son comprensibles, ya que el nivel de dificultad era muy elevado y las soluciones dadas son todas adecuadas.

Además, hemos podido comprobar que, al tratarse de un doblaje, muchos de aquellos elementos que no se pueden traducir con una simple palabra no se han podido explicar debido al formato, por lo que no se han podido trasladar al español.

Por último, nos gustaría destacar que para futuros proyectos sobre *El viaje de Chihiro* o cualquier otra obra del *Studio Ghibli* es recomendable tener suficiente documentación y materiales para poder entender y analizar a fondo la cultura japonesa plasmada en estas obras, ya que es uno de los temas centrales del estudio cinematográfico.

5. BIBLIOGRAFÍA

Agost Canós, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

Agost Canos, R., Chaume Varela, F., y A. Hurtado Albir. (1999). *La traducción audiovisual*. Madrid: Edelsa.

Berman, A. (1984). *L'Épreuve de l'étranger. Culture et traduction dans l'Allemagne romantique*. París: Gallimard.

Chaume Varela, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.

- Chaume Varela, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. St. Jerome Publishing: Manchester.
- Fortes Guerrero, R. (2011). *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro*. Barcelona: Octaedro.
- Fernández Mata, R. (2018). «Método de transcripción del japonés al español: sonidos vocálicos, semivocálicos y consonánticos». *Onomázein*, 42, pp. 238-276.
- García Villar, M. (2021). *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chihiro*. Madrid: Héroes de Papel.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Marcelo Wirnitzer, G. (2013) «Referencias culturales, dibujos animados y traducción». *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil*, 11, pp. 93-104.
- Marín Gallego, C. (2007). *La traducción para el doblaje de películas multilingües: Babel*. [Trabajo Fin de Master, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. Biblioteca Universitaria de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/4064/2/0536366_00000_0000.pdf
- Miyazaki, H. y Studio Ghibli (productor). (2001). *El viaje de Chihiro*. [Película]. Japón.
- Montaner Montava M. A. (2012). La traducción del japonés al español: consideraciones desde una concepción cognitivista y cultural de la Lingüística. *Estudios de Traducción*, 2, 147-155.
- Nedergaard-Larsen, B. (1993). «Culture-bound problems in subtitling». *Perspectives: Studies in Translatology*, 1(2), pp. 207-240.
- Newmark, P. (1998). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall: Hemel Hempstead.
- Perelló Enrich, J. L. (2010). «Diferencias en la estructura textual del japonés y el español: su influencia en la traducción». *Onomázein*, 22, pp. 229-236.
- Tiraplegui Garjon, A. (2018). *El sintoísmo y la tradición en El viaje de Chihiro*. Escuela Cine: <https://www.escuelacine.com/sintoismo-la-tradicion-viaje-chihiro/>. Última consulta: 15/05/2023
- Vinay, J. P., y Darbelnet, J. (1995). «Comparative Stylistics of French and English». *Methodology for Translation*, 11, pp. 7-51.