

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Trabajo de Fin de Grado



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

LA RETRADUCCIÓN DE *NEON GENESIS EVANGELION*

Alumna: Sara Azaña-Sanz López

Director: Ovidi Carbonell i Cortés

Salamanca, 2021

RESUMEN

La retraducción es una práctica casi tan antigua como la traducción en sí, por lo que resulta curiosa la escasez de interés que existe por parte de la comunidad traductológica en afianzar su estudio. Aun tradicionalmente ligada a la tradición literaria, la era audiovisual ha dado lugar a una oleada de redoblajes y resubtitulados de series y películas motivados por factores diversos. Este trabajo pone su foco en el redoblaje de series de animación japonesa o *anime*, empleando la renombrada *Neon Genesis Evangelion* (1995) como caso particular de estudio. Se analizarán y compararán sus dos doblajes a la lengua inglesa, realizados por A. D. Vision en 1996 y la plataforma de *streaming* Netflix, junto a Studio Khara, en 2019.

PALABRAS CLAVE: retraducción, retraducción audiovisual, redoblaje, *anime*, *Neon Genesis Evangelion*

ABSTRACT

Retranslation is a practice with a history nearly as long as translation itself. Curiously enough, this has not encouraged the academic community to research this regular phenomenon to its greatest extent. Despite being traditionally associated with literature, we are now witnessing a rise in AV retranslation, redubbing and resubtitling drawn forth by various motivations. This paper aims to bring attention to AV and Japanese animation or anime redubbing through the case of *Neon Genesis Evangelion* (1995). Therefore, two redubs of the renown franchise will be studied; one done by A. D. Vision (1996) and the other by Netflix in association with Studio Khara (2019).

KEY WORDS: retranslation, audiovisual retranslation, redubbing, anime, Neon Genesis Evangelion

Abreviaciones: AV (audiovisual), HR (hipótesis de la retraducción)

Sin traducción habitaríamos provincias lindantes con el silencio

George Steiner

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PARTE I: Marco teórico.....	2
I.1. La retraducción.....	2
I.1.1. Definición	2
I.1.2. Contexto histórico.....	3
I.1.3. La hipótesis de la retraducción	5
I.1.4. Objeciones a la hipótesis de la retraducción.....	6
I.2. La retraducción aplicada al ámbito audiovisual	7
I.2.1. Fan translation y fansubs	10
I.2.2. Los derechos de autor	12
I.2.3. La traducción mediada.....	13
I.3. Motivos para la retraducción audiovisual.....	14
I.4. Análisis de retraducciones	16
PARTE II: La retraducción <i>Neon Genesis Evangelion</i> : Contexto y análisis	18
II.1. <i>Neon Genesis Evangelion</i>	18
II.1.3. Polémica en Internet	22
II.2. Análisis y comparación	26
II.3. Posibles motivos.....	36
CONCLUSIONES.....	38
BIBLIOGRAFÍA.....	40

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo indagar en las cuestiones teóricas y prácticas que atañen a la retraducción, una vertiente de la traducción que todavía no ha recibido la atención suficiente por parte de los académicos. Dentro del amplio catálogo de géneros retraducibles, se ha escogido el producto audiovisual como objeto de estudio, en cuya relación ha aparecido un número creciente de artículos a lo largo del siglo XXI que le han brindado la oportunidad de situarse en un pequeño punto de mira. Este interesante fenómeno, para muchos desconocido, sucede ante nuestros ojos con frecuencia, propiciado por la industria multimedia de acuerdo a una serie de motivaciones que aluden a cuestiones económicas y técnicas, entre otras.

Para estudiar este suceso, se emplearán como apoyo a los autores más relevantes en este ámbito con el fin de establecer un marco teórico amplio y documentado que ofrezca al lector una panorámica clara sobre la retraducción audiovisual. Junto a ello, se tratarán de concretar los motivos por los que se redoblan y resubtitulan las series y películas, además de tratarse brevemente aquellas cuestiones pertinentes a la retraducción de *anime*.

Y, por último, y tan solo una vez claros estos conceptos, se procederá al estudio de la serie de animación japonesa *Neon Genesis Evangelion* (1995), la obra maestra de Hideaki Anno, cuyas dos traducciones compararemos y analizaremos. Los resultados mostrarán las diferencias y motivaciones detrás de cada una de ellas, separadas cronológicamente por más de dos décadas.

PARTE I: Marco teórico

I.1. La retraducción

I.1.1. Definición

Definir el concepto de retraducción ha sido una tarea ardua para los eruditos durante las últimas décadas, pues su estudio es escaso y relativamente reciente. Resulta interesante fusionar las definiciones de algunos de sus mayores referentes, como son Koskinen y Paloposki (2010: 294), y Gürçağlar, autora de la entrada sobre la retraducción en la *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2009: 233). Así pues, existe la retraducción como **producto**, que a su vez podemos desglosar en (a) lo que obtenemos tras el acto de traducir un texto que ya cuenta con una o más traducciones en la misma lengua o (b) el resultante de traducir un texto meta a partir de su traducción en otro idioma (lo que se conoce como «traducción mediada»). Por otro lado, tenemos la retraducción como **proceso**, es decir, un fenómeno que se desarrolla en un periodo de tiempo (y que por ende está estrechamente relacionado con el paso del mismo), pero que también aparece en ocasiones de manera simultánea o casi simultánea, lo que puede imposibilitar determinar el orden cronológico de las traducciones. Ante esta última afirmación, Gürçağlar, basándose en Susam-Sarajeva, asegura que la mera existencia de traducciones paralelas evidencia una ausencia de relación directa entre el paso del tiempo y la necesidad de retraducir, siendo el cambio social y las modificaciones en las normas de traducción los principales motivos (2009: 234). Podríamos argumentar, no obstante, que una vez que aceptamos el tiempo como herramienta de medida, estamos asumiendo que todo lo que creamos y percibimos está sujeto a él de manera intrínseca. Así pues, nuestro contexto social cambia debido a la necesidad de «modernizar» la sociedad y lo mismo sucede con las normas de traducción, por lo que un caso particular como es la existencia de traducciones simultáneas no invalida por completo el envejecimiento como uno de los factores fundamentales en la retraducción de textos.

La nomenclatura de estos textos paralelamente traducidos tampoco escasea en debate, pues se cuestiona la legitimidad de denominar a dos traducciones simultáneas o realizadas con poco tiempo de diferencia como «retraducciones». Por su parte, Chaume considera que, si dos traducciones de un texto meta se realizan en un mismo periodo cronológico, el título que corresponde a ambas es el de «primeras traducciones simultáneas», pues ninguna ha tenido la oportunidad de «envejecer» respecto a la otra

(2018: 12). Habitualmente, esta situación se da en la traducción de obras literarias debido a una falta de comunicación entre las editoriales, dando así lugar a la publicación de dos traducciones distintas, pero realizadas bajo el mismo contexto social e histórico y sujetas a las mismas normas traductológicas.

Otra cuestión relevante para la definición de retraducción es la imprecisión conceptual entre «revisión» y «retraducción», lo que frecuentemente da lugar a la existencia de híbridos cuya naturaleza es difícil de catalogar. Según Vanderschelden, «revision, that is, editing, correcting or modernizing a previously existing translation for re-publication, is sometimes seen as a first step towards retranslation»¹ (2000: 271). Es el caso de aquellas retraducciones que no parten de cero, sino que se apoyan en la traducción previa de la obra en cuestión con el fin de proporcionarle un nuevo enfoque. Y por su parte, y en estrecha relación con la cuestión de la perspectiva, aparecen las adaptaciones, que pueden considerarse retraducciones dirigidas a un público concreto.

Aunque podríamos dedicar una cantidad infinita de páginas a ahondar más en cuestiones terminológicas y delimitantes, la definición que interesa para el desarrollo del presente trabajo es aquella que consiste en traducir un texto ya traducido, pues se compararán dos traducciones de la serie de animación japonesa *Neon Genesis Evangelion* (1995) a las que separan veintitrés años.

I.1.2. Contexto histórico

A pesar de la falta de investigación en el estudio de la retraducción, sabemos que se trata de una práctica milenaria intrínseca a la traducción, que surge durante la Edad Media (Van Poucke y Gallego, 2019: 10) y que durante siglos ha estado mayoritariamente ligada a la tradición literaria, aunque no de manera exclusiva. Más allá de los textos literarios puramente canónicos como la narrativa o la poesía, existe una amplia variedad de escrituras que se han visto sujetas a los cambios sociales y culturales que han exigido una modernización de sus traducciones; filosóficas, políticas, históricas, religiosas, etc.

No obstante, después de mucho tiempo en la sombra, comenzaría a captar la atención de los expertos en traductología en los años noventa con la publicación de un volumen monográfico en la revista *Palimpsestes* en 1990, editado por Berman y

¹ «La revisión, es decir, editar, corregir o modernizar una traducción existente para su republicación se concibe habitualmente como el primer paso hacia la retraducción»

Bensimon. Aquí se analiza el fenómeno de la temporalidad de las traducciones y su «envejecimiento» a causa de los cambios culturales e históricos frente a la eternidad de los textos originales, que permanecen jóvenes de por vida. Como resultado de la investigación, se elaboraría la primera teoría de la retraducción de la historia, la hipótesis de la retraducción (de ahora en adelante HR), en cuyos detalles nos adentraremos más adelante.

Tras la publicación de *Retraduire*, nombre con el que bautizaron a este volumen, tuvo lugar un aumento considerable de artículos de investigación, principalmente publicados en pequeñas revistas independientes (Albachten y Gürçağlar, 2018: 1). Sin embargo, no fue hasta finales de la década de los 2000 cuando se estableció una comunidad de interesados que ya no solo comentaban la teoría propuesta por Berman y Bensimon, sino que además proporcionaban una gran variedad de enfoques nuevos y llamaban la atención sobre las contradicciones de los conceptos usuales de retraducción, visibilizando así la importancia de concebirla como algo más que una mera acompañante de la traducción. Así pues, los artículos fueron poco a poco derivando en ediciones especiales dedicadas a la retraducción, como la publicada por *Target* bajo el título *Voice in Retranslation* (2015), y en libros completos, como es el ejemplo de *Retraducir: una nueva mirada: la retraducción de textos literarios y audiovisuales*, volumen editado por Juan Jesús Zaro Vera y Francisco Ruiz Noguera (2007), entre otros.

No obstante, no todo es tan simple cuando nos alejamos del marco literario. La vertiente de la retraducción que nos interesa para el análisis de *Neon Genesis Evangelion* es, por supuesto, la audiovisual, una a día de hoy en proceso de desarrollo.

Cuando Isabelle Collombat bautiza al siglo XXI como «la era de la retraducción» basándose en la oleada de retraducciones literarias que parecía surgir en aquel momento (2004), parece dejar completamente de lado a la industria audiovisual, probablemente por la escasez de casos de estudio. Aunque el número creciente de artículos que exploran este tema manifiesta un interés por ahondar en la cuestión teórica de la retraducción audiovisual, todavía son escasos. Esto no desmotiva a los interesados, entre ellos Poucke y Gallego, para quienes el siglo XXI podría no solo ser la «era de la retraducción», sino la «era del estudio de la retraducción» (2004: 1).

I.1.3. La hipótesis de la retraducción

Como previamente hemos mencionado, la HR es la primera teoría de la retraducción que conocemos, publicada en los años noventa en dos artículos distintos escritos por Berman y Bensimon en la revista *Palimpsestes*. Berman analiza el misterioso fenómeno que es la necesidad de retraducir obras literarias, cuyo motivo principal, afirma, son los cambios rápidos a los que la lengua, la literatura y la cultura están sometidos. Para él, la traducción es un acto «incompleto» que solo puede completarse mediante la retraducción, siendo esta completitud un acercamiento al texto original (1990: 1) denominado como *espace d'accomplissement* (espacio de logro). Así pues, la traducción que en un momento de la historia deje de cumplir su función de revelar y comunicar la obra meta habrá caducado y deberá abrir paso a una retraducción. Ahora bien, el mismo Berman reconoce la paradoja de esta afirmación, pues toda traducción quedaría obsoleta en algún momento, por lo que es imposible llegar a «la» traducción o traducción definitiva, una traducción que trascienda los límites del tiempo y se mantenga joven de por vida.

Frente a esta imposibilidad, Berman plantea la existencia de las «grandes traducciones», que en ningún momento pretende definir como traducciones perfectas, pero que prescinden de esa «pobreza» característica de las primeras traducciones y consiguen minimizar la pérdida respecto al texto original. Es el ejemplo de la *Biblia* de Lutero o el *Quijote* de Tieck, entre otros. Cabe, además, destacar que todas las grandes traducciones que emplea como ejemplo son retraducciones, lo que apoya su hipótesis.

Por su parte, para Bensimon, las primeras traducciones tienen la función (y responsabilidad) de introducir una obra a un público determinado. Tienden a acercarse más a la cultura de llegada que aquellas que se realizan con posterioridad, pues se ven obligadas a luchar por la aceptación del receptor para lograr el éxito (Ali Alshehri, 2020: 54). Y es precisamente por este motivo que las retraducciones disponen de más libertad a la hora de interpretar; al someterse esta traducción inicial a la presión de complacer a la cultura de llegada, tiende a eliminar gran parte de lo que caracteriza al texto. El retraductor, por lo tanto, se libera de ataduras y puede ignorar las expectativas sociales para acercarse al exotismo original, haciendo así una mayor justicia sobre la obra (Bywood, 2019: 4).

La conclusión a la que llegan ambos autores es la misma y sitúa la cuestión de la traducción en una línea cronológica en la que la calidad se mide mediante la contemporaneidad.

I.1.4. Objeciones a la hipótesis de la retraducción

Quizá por tratarse del nacimiento del estudio de la retraducción como lo conocemos hoy en día, esta hipótesis inicial resulta superficial y un tanto simplista a ojos de otros traductólogos, quienes han objetado y ahondado más en las cuestiones que Berman y Bensimon describen.

Gambier sugiere que adoptar un punto de vista tan «logocentrista», es decir, basado en la (falsa) premisa de que todo texto origen posee un significado inmanente, reduce la traducción a un proceso que aspira a mejorarse con el tiempo (1994: 414). Ello supondría la existencia de una esencia única que los traductores deberán encontrar mediante la retraducción, lo que en sí contradiría al factor de interpretación al que el mismo Berman hace referencia. En palabras de Susam-Sarajeva, se trata de un «modelo que equipara la historia al progreso» y simplifica un fenómeno mucho más complejo (2003: 2).

En cuanto a la cuestión del envejecimiento, Venuti (2003: 25) propone otra razón principal para la retraducción de textos; la competición entre traductores. Según esta teoría, se retraduciría para plasmar la ideología propia frente a la del primer o anterior traductor, afirmación basada en la idea de que cualquier retraducción puede desafiar a las traducciones ya realizadas.

Ciertamente la relación entre el paso del tiempo y la necesidad de retraducir se ha debatido insaciablemente mediante distintos argumentos. Para Gürçağlar, no todas las traducciones sufren el paso del tiempo ni envejecen, y para ello se apoya en la propia existencia de las «grandes traducciones». No obstante, concuerda con Brisset en la cuestionabilidad de la precisión de este término, pues entraría inevitablemente en la complicada materia del valor literario (2009: 234). Además, dentro de las traducciones que sí envejecen, no todos los géneros lo hacen de la misma manera. Miryam Du-Nour (en Van Poucke, 2017: 97) ofrece el ejemplo de la literatura infantil, sometida a frecuentes retraducciones dados los cambios rápidos en la situación lingüística y cultural. Los niños solo están familiarizados con el lenguaje contemporáneo, por lo que el objetivo principal de los traductores debe ser la adaptabilidad y la legibilidad frente a la forma y esencia de la obra original.

Algo similar sucede con los textos teatrales, divididos por Bassnett (*id.*) en dos tipos: los concebidos como textos poéticos que traducen como obras literarias y los que se «reforman» de acuerdo a las exigencias de la representación teatral. En el primer grupo entran las obras de los grandes dramaturgos como Shakespeare, más reconocidas como piezas literarias que como actuaciones, mientras que el segundo grupo es propenso a frecuentes reinterpretaciones atendiendo a cuestiones puramente teatrales.

Por lo contrario, las traducciones de escrituras sagradas tienden a rechazar toda reforma dada la sensibilidad de su contenido, pues el más mínimo error puede resultar en blasfemia (*id.*). En ocasiones, los retraductores ni siquiera tratan de modernizar las traducciones anteriores; es más, preservan a propósito ese estilo anticuado que caracteriza a este tipo de textos.

Como vemos, la HR es una buena teoría introductoria que tiene sentido si adquirimos una perspectiva panorámica, pero que comienza a fallar en cuanto nos adentramos en cada uno de los casos particulares. Con el fin de llegar al caso que nos interesa, dejamos atrás la especulación teórica generalizada para ahondar en la retraducción de material audiovisual, pertinente para este trabajo.

I.2. La retraducción aplicada al ámbito audiovisual

Como hemos visto hasta ahora, la retraducción se estudia con relativa frecuencia el campo literario, pero permanece un terreno desconocido en el audiovisual (de ahora en adelante AV). Uno de los motivos principales para Zanotti (2018), quien dedica un artículo completo a analizar los recursos necesarios para el estudio de la retraducción AV, es la dificultad de identificar y clasificar programas de televisión y películas retraducidas, así como de recopilar la cantidad suficiente de material y datos para ejecutar análisis en condiciones. Hace un especial hincapié en el estudio de O'Sullivan (2018), quien destaca la problemática en la comparación de retraducciones de este tipo. Como bien afirma, obtener pares de textos, ya sean subtítulos o doblaje, que cumplan la relación de texto origen y texto meta, puede resultar difícil e incluso imposible en algunos contextos debido a la presencia de factores como la censura y presiones por parte de entidades o los derechos de autor, entre otros, algo que yo misma he podido comprobar durante mi documentación para este trabajo. Cabanillas (2016) describe este fenómeno señalando la volatilidad de las primeras traducciones y doblajes, que pueden llegar incluso a desaparecer por completo en el plano virtual al ser reemplazadas por nuevas traducciones.

O'Sullivan también parece darse cuenta de que el estudio de la retraducción AV, previamente al auge de los servicios de emisión en línea o *streaming*, mostraba una excesiva dependencia de la disponibilidad de versiones en formato DVD por su comodidad y accesibilidad. No obstante, estas no constituían una fuente fiable ni recomendable del todo, pues en la mayoría de ocasiones ni siquiera revelaban la identidad del traductor o la fecha de realización (2018: 269), manifestando aún más el problema de la invisibilidad del traductor. Por ende, Zanotti insiste en la vitalidad de contar con un registro completo con fuentes primarias que faciliten la labor del investigador, no solo de películas o series de TV en sí, sino también de reseñas, material relacionado con la publicación y distribución, guiones de doblaje y subtítulo, etc.

Otra cuestión relevante es la frecuencia con la que aparece en nuestra sociedad la retraducción de material audiovisual. Tal y como expone Chaume (2007: 50), «los géneros audiovisuales que se retraducen se circunscriben al género de los filmes, ya que el resto de géneros no suele traducirse más que una vez», como es el caso de los documentales, que «se traducen una vez y pueden emitirse en diferentes períodos de tiempo, a lo largo de los años». En este caso, tan solo «un cambio en la tecnología» o «errores graves en la traducción percibidos por el cliente o [...] por la audiencia» pueden impedir que se emitan los documentales que se han doblado en el pasado (*id.*). Una situación como esta última no está a la orden del día, pero puede aparecer debido a una falta de profesionalidad o experiencia por parte del traductor. Sin embargo, es innegable que la dominación de las plataformas de *streaming* sobre la industria audiovisual está despertando cada vez un interés (o necesidad) mayor por retraducir no solo películas, sino también series, como demuestra el caso de *Neon Genesis Evangelion*.

Chaume concibe la traducción de documentales, dibujos animados o series de TV como una «actividad artística» que «se suma (o contribuye) al estatus de la obra de arte del género en cuestión» (*id.*), lo que en muchas ocasiones puede dar lugar al rechazo por parte del espectador ante una traducción actualizada. De esta manera, la primera traducción pasa a ser «parte integral» de la obra AV en cuestión e incluso podría concebirse como un original para la audiencia en la lengua de llegada, pues posee su propia personalidad. Proporciona el ejemplo del documental de Luis Buñuel *Las Hurdes* (1932), que se sigue emitiendo con el primer doblaje que se realizó, cuyos «arcaísmos propios de aquella época», junto a la voz del doblador, han contribuido a conseguir «el

estatus de obra de arte», tal y como sucederá de aquí a un tiempo con la traducción y el doblaje de *Los Simpson* (2007: 51).

En el caso de los filmes, aun siendo una noción un tanto anticuada a día de hoy, sucede algo similar; las cadenas de televisión tienden a emitir las traducciones iniciales no solo por los motivos que exponíamos previamente, ni porque la audiencia esté acostumbrada a esa traducción, ni porque sean reminiscentes de la época en la que se emitía, sino principalmente por consideraciones económicas, ya que emitir estas traducciones supone un coste nulo para las televisiones y las filmotecas (2007: 51).

Lo que está claro es que a menudo nos encontramos con versiones distintas de una misma película, algo que suscita debate entre los profesionales del doblaje. Muchos de estos redoblajes, en inglés conocidos como *redubs*, adquieren mala fama por factores diversos. Mientras que la retraducción en el ámbito literario se concibe como un fenómeno positivo que amplía la diversidad de interpretaciones del texto original (Zanotti, 2015: 3), en el campo AV tiene a ser rechazada y a percibirse de manera negativa. Más concretamente, es el redoblaje la modalidad que atrae mayor (y peor) atención, pues el subtítulo se considera inevitable, además de ser casi invisible (*id.*). Zanotti insiste en que los redoblajes no deben ser automáticamente asociados con una falta de calidad, sino que son parte de un fenómeno mucho más complejo.

Por otra parte, en lo que respecta a cuestiones teóricas, el concepto de retraducción AV puede hacer referencia a varios actos. Por ejemplo, el de traducción intersemiótica, como es el caso de la audiodescripción, y el de adaptación de un texto (literario o no) a un producto AV, es decir, adaptaciones cinematográficas o *remakes*. Cabe por ello aclarar que aquí se entiende retraducción audiovisual como un fenómeno exclusivamente interlingüístico, es decir, el resultante de tomar un texto AV origen ya traducido con el fin de realizar una nueva traducción (Chaume, 2018: 13).

Con esto en mente, Raffi (2019) y Zanotti (2015) presentan la siguiente dicotomía al tomar en cuenta las distintas modalidades de traducción audiovisual que existen y que limitaremos a tres: subtítulo, doblaje y *voiceover*. De esta manera, la retraducción puede ocurrir cuando cambia la modalidad, es decir, cuando se traduce un texto AV en una modalidad distinta a la inicial, o dentro de la misma.

Bywood (2019), por su parte, concibe la retraducción audiovisual como un acto que puede adoptar dos formas:

Such retranslation can take one of two forms, either the commissioning of new subtitles (or new dubbed dialogue exchanges) for the same film, or the creation of both dubbed and subtitled versions for one AV source text. The reasons for this first phenomenon are multifarious [...]. The latter scenario has historically occurred in the context of DVD, where a dubbed version for a country that traditionally favours this method of audiovisual translation is complemented by the release of a subtitled version.²

Esta línea teórica demuestra que los motivos por los que retraducimos material AV no están tan claros y son incluso más complejos de delimitar que en el caso de la literatura, pues entra en juego no solo la cultura de cada audiencia de llegada, sino también la individualidad. Bywood observa que algunos espectadores, incluso en países acostumbrados al doblaje, como es el caso de España, prefieren los subtítulos porque pueden suponer un apoyo a la hora de aprender un idioma o simplemente son personas con una discapacidad auditiva.

I.2.1. Fan translation y fansubs

Una gran cantidad del contenido que consumimos, ya sean novelas, series de televisión, *mangas*, *animes* u otros, está sujeto a lo que se conoce como «cultura participativa», que no puede entenderse sin el concepto de «convergencia tecnológica». En la era de Internet, la convergencia tecnológica es la circulación de contenido a través de las distintas plataformas tecnológicas que existen, así como la cooperación entre las industrias mediáticas y el carácter migratorio de las audiencias masificadas (Jenkins, 2006: 2). La cultura participativa, pues, también definida por Jenkins, es una cultura con muy pocas barreras en lo que respecta a expresión artística y participación cívica, que apoya la creación y distribución de contenidos y en la que existe cierta dinámica tutor-alumno en la que los más experimentados comparten sus conocimientos con los novatos. En esta cultura habitan grupos de gente (fans) cuyos intereses por un producto van más allá de lo

² «La retraducción puede adoptar dos formas distintas; o bien el encargo de nuevos subtítulos (o nuevos intercambios de diálogos doblados) para la misma película, o bien la creación de versiones dobladas y subtituladas para un mismo texto AV origen. Las razones para este primer fenómeno son múltiples [...]. El segundo escenario se ha dado históricamente en el contexto del DVD, donde una versión doblada para un país que emplea este método de traducción audiovisual tradicionalmente se complementa con el lanzamiento de una versión subtitulada.»

que podría considerarse común, algo que la tecnología digital actual permite y alienta (Vázquez-Calvo, Zhang, Pascual, Cassany, 2019). Lo que caracteriza a estas comunidades, llamadas *fandoms*, es su carácter activo frente a la audiencia pasiva que estamos acostumbrados a ver o ser, y su rol como consumidores y creadores de manera simultánea. Sus productos aparecen en múltiples formas; historietas publicadas en Internet que se basan en un canon, pero que incluyen la propia imaginación del escritor o *fanfiction*, obras de arte que se realizan por cuenta propia, y en ocasiones incluso cuentan con encargo de por medio, o *fanart*, el subtítulo de series y películas de manera no oficial o *fansubs*, etc.

En estrecha relación con la traductología y el caso de *Neon Genesis Evangelion* nos conciernen los *fansubs*, término derivado de *fan-subtitling*, que Ferrer Simó define como «ediciones no oficiales de animación japonesa o anime subtítuladas por aficionados que se distribuyen habitualmente por Internet y no se ajustan a criterios traductológicos ni técnicos profesionales» (2005).

La práctica del *fansubbing* lleva existiendo al menos desde los años ochenta, pero no comenzó a extenderse hasta mediados de los noventa con las mejoras en tecnología y aparición de aplicaciones de subtítulo sencillas, accesibles y gratuitas. En esta época, se distribuían «mediante intercambio de cintas VHS, ya sea en mano o por correo» (Simó: 2005). Según Díaz-Cintas (2006), se ha convertido en un fenómeno social en masa que ha superado con creces a cualquier otro tipo de traducción realizada por aficionados, pero que todavía permanece ignorado por la comunidad académica y que merece ser estudiado en profundidad.

Los motivos por los que estos fans se han visto obligados durante años a realizar sus propias traducciones de las series que disfrutaban son múltiples. Por una parte, hasta hace apenas unas décadas, consumir *anime* fuera de Asia no era tarea fácil. Debido al coste de importación y escasez de mercado, tan solo las series más populares conseguían traspasar las fronteras estadounidenses. En la España de los 80, se doblaba un número limitado de *animés* para su emisión en la pequeña pantalla gracias a cadenas como Antena 3 y Telecinco, quienes seguían el *modus operandi* de la italiana Canal Cinque (T, 2020). No obstante, dado su frecuente carácter violento y adulto, muchos de ellos estaban sujetos a una fuerte censura. Es el caso de la conocida *Mazinger Z*, emitida por Televisión Española, de cuyos 96 capítulos se emitieron tan solo 36 en nuestro país, eliminando

aquellos que se consideraban demasiado agresivos para el público infantil (Echeverría, 2014). Por ello, muchos aficionados con conocimientos (en mayor o menor medida) de japonés localizaban las versiones originales, las subtitulaban por cuenta propia y las distribuían como única manera de consumir este tipo de contenido.

A día de hoy, se trata más de una cuestión de inmediatez. Aun teniendo la seguridad de que tu *anime* favorito puede llegar a traducirse oficialmente, e incluso estando en proceso de doblaje y emisión, los aficionados no quieren esperar durante meses o años para ver las temporadas más recientes. Así pues, lo habitual es que los *fansubbers* dispongan de los subtítulos de un episodio con rapidez; en ocasiones incluso el mismo día de la propia emisión en Japón (Orrego-Carmona, 2017: 127)

Es en esta situación donde se nos plantea un dilema complicado: si un *anime* cuenta con un *fansub* y posteriormente se traduce oficialmente, ¿contaría la traducción oficial como retraducción?

A efectos teóricos, y si tenemos en cuenta que el principal requisito para que una traducción reciba el nombre de retraducción es no ser la primera traducción realizada a efectos cronológicos, inevitablemente se consideraría como tal. No obstante, los *fansubs* no son traducciones publicadas ni corren a cargo de profesionales, por lo que dejo este planteamiento, que al menos a mi parecer es cuanto menos interesante, abierto para un posible debate.

I.2.2. Los derechos de autor

Resulta sorprendente la escasez de enfrentamientos legales que existe entre las grandes productoras japonesas y la comunidad de *fansubbers*. Esto se debe a que la balanza entre beneficios y pérdidas oscila más hacia la primera opción que la segunda tanto para un bando como para otro. Como hemos dicho, un *anime* que se estrena en Japón en un momento determinado puede tardar años en llegar al resto de continentes e incluso puede no conseguirlo, por lo que la aparición de subtítulos en otros idiomas en foros y páginas de Internet contribuye a divulgar dicho *anime* hasta tal punto que puede resultar un factor decisivo en la popularidad internacional del mismo (Díaz-Cintas, 2006: 44). Para los *fansubbers*, que operan sin ánimo de lucro en la gran mayoría de ocasiones, estas traducciones no son más que el trámite necesario para romper la barrera lingüística que les impide el acceso al ocio. Es más, existen hasta códigos éticos no escritos que obligan

a dejar de distribuir un *anime* en Internet una vez este adquiere la licencia oficial para comercializarse en el país de la lengua de llegada (*id.*).

I.2.3. La traducción mediada

En España, es habitual que los *fansubbers* de *anime* se apoyen en *fansubs* previamente realizados del japonés al inglés para realizar sus propias traducciones. Lo mismo sucede en el mercado profesional; «la escasez de traductores del japonés [...] obliga a traducir el *anime* desde la lengua inglesa» (Chaume, 2007). Se conoce a esto como «traducción mediada» y se trata de un concepto estrechamente ligado a la retraducción porque a menudo se confunden, aunque la retraducción no implique un texto intermedio en otro idioma (Marín-Lacarta, 2008). Chaume estudia este fenómeno empleando como ejemplo las traducciones de *anime* a las lenguas peninsulares españolas, pues los profesionales con combinaciones lingüísticas de este tipo son particularmente escasos. A riesgo de ser percibida como una práctica negativa e insuficiente, las traducciones a partir de otras traducciones contribuyen a «la recepción literaria en la extensa historia de las relaciones entre culturas, culturas a veces geográficamente alejadas y con lenguas dispares» (*id.*).

Esta mala fama que ha adquirido la traducción mediada se debe a aquellos casos innegablemente frecuentes en los que se traduce directamente desde el texto mediador sin consultar el original, ya sea debido a unas pésimas condiciones laborales que impiden al traductor tomarse en serio el encargo, por falta de profesionalidad por parte del mismo, por escasez de tiempo, etc.

En el caso de la traducción audiovisual hacia las lenguas autonómicas españolas, que podemos aplicar a la traducción de *anime*, Chaume y García del Toro sostienen que es la primera situación donde «la traducción indirecta se convierte casi en un tipo de retraducción, o se solapa con este concepto, puesto que existe un motivo para volver a traducir la película [...] y la traducción no se realiza desde cero, sino siguiendo una traducción anterior» (García del Toro en Chaume, 2007) en una lengua con la que comparte parecidos.

La traducción mediada en España tiende a aparecer en las traducciones desde las lenguas asiáticas, el árabe (habitualmente a partir del francés) y aquellas lenguas europeas menos conocidas como el húngaro o el eslovaco.

I.3. Motivos para la retraducción audiovisual

Con el fin de determinar los motivos para la retraducción de *Neon Genesis Evangelion*, es conveniente estudiar qué circunstancias llevan a la retraducción de material audiovisual. Para ello, tendremos en cuenta los expuestos por Chaume 2007, referenciado con frecuencia en este trabajo por ser uno de los pocos estudios existentes que se adentran en profundidad en la retraducción audiovisual.

El autor presenta una colección de ocho motivaciones que ponen de manifiesto los fenómenos sociales y culturales que dan lugar a la retraducción (o traducción mediada, en muchos casos) de los filmes en particular, que aquí trataremos de extrapolar, en la medida de lo posible, pues el estudio es muy escaso, al caso particular de las series de animación japonesas. Se excluirán aquellas que no resulten pertinentes a nuestro objeto de estudio, es decir, aquellas dirigidas a la traducción hacia las lenguas autonómicas de España.

a) El medio de exhibición

Un producto AV puede emitirse mediante una diversa variedad de soportes. Si bien es cierto que a día de hoy se reducen a televisión, cine e Internet por norma general (exceptuando aquellos casos correspondientes, sobre todo, a las generaciones menos jóvenes), hasta hace no tanto tiempo contábamos con cintas de vídeo, DVD y CD-ROM. En la era del *streaming*, estos medios se amplían a las decenas de plataformas *online* que existen.

Al tratarse de empresas independientes con tecnologías y preferencias diferentes, lo más habitual es que se retraduzca cada vez que varía el formato, aunque se puede optar por a la compra de derechos de autor. Un buen ejemplo del impacto de los cambios de medio en la traducción AV son los clásicos del *anime*, generalmente creados en los ochenta o noventa, pero con un legado tan extenso que les obliga a adaptarse a los avances tecnológicos porque se mantienen igual de relevantes y jóvenes que en sus inicios. Es el caso de *Akira* (1988), que cuenta con tres doblajes distintos al castellano. El primero fue emitido en la gran pantalla en 1992 y se tradujo desde el inglés, no japonés. Este mismo doblaje se empleó en 2020, cuando se sometió a *Akira* a una remasterización en 4K para su vuelta a los cines. El segundo apareció para su estreno en DVD en 2002, se tradujo desde el japonés y corrió a cargo de la distribuidora española Selecta Visión, aunque presentaba ciertos fallos de sincronización, por lo que se vieron obligados a realizar un

tercer redoblaje en 2004 (J. Batto, 2011). Además, en 2017, Netflix Latinoamérica quiso incluir *Akira* en su catálogo y retradujo, redobló y resubtituló la película por completo al español latino.

b) *La modalidad de traducción*

Hace referencia a «las distintas prácticas de traducción audiovisual que existen», excluyendo aquellas que se mantengan ajenas al panorama de la traducción de *anime*, es decir, al doblaje y subtitulación exclusivamente. Así pues, al igual que sucede con el medio, un cambio en modalidad da lugar a una nueva traducción, ya que las consideraciones y técnicas de traducción varían. «El subtitulado [...] que en términos generales es posterior al doblaje [...] se encarga a un traductor diferente, que en muchas ocasiones puede hacer uso de la versión doblada» y la creación o no de subtitulado «suele encargarse por el éxito del doblaje» (Chaume, 2007: 57).

c) *El envejecimiento de la traducción*

Al contrario de lo que sucede con los textos literarios, la cuestión del paso del tiempo no adquiere tanta relevancia en la retraducción de textos AV. «Un texto traducido [...] de hace más de cincuenta años ha envejecido, no tanto como traducción, como en cuanto a la dramatización de voces». En ocasiones, no obstante, esto se soluciona mediante una práctica muy cercana al redoblaje, el *revoicing*; un cambio en el elenco y en el director de doblaje (o incluso un mismo elenco con nuevas instrucciones de entonación) sobre el guion traducido previamente (Zanotti, 2015).

f) *Las razones económicas y los derechos de autor*

Quizá una de las motivaciones con más peso a la hora de redoblar y resubtitular cualquier tipo de material AV sea el coste. Dependiendo del presupuesto del cliente, este puede elegir comprar los derechos de autor de una traducción o encargar un nuevo doblaje. El precio del primero no supera al segundo, pero con frecuencia se dan situaciones en las que el guion traducido y la serie (o película) son una unidad indivisible, ya sea porque se ha perdido el primero o simplemente porque se ha ido modificando durante la grabación del doblaje y ya no corresponde con el inicial. En estos casos, el cliente debe pagar no solo por los derechos de la traducción, sino también por los de emisión; es decir, por la serie en su totalidad, por lo que inevitablemente el coste de los derechos supera con creces al de creación de un nuevo guion. Lo más habitual es que las empresas se muestren reacias

a pagar sumas de dinero tan elevadas y recurran al tedioso proceso de resubtitular y redoblar. Resulta interesante, observa Chaume, el hecho de que algunos países adquieran los derechos de una película tan solo cuando está doblada y no subtitulada, pues los subtítulos carecen de derechos de autor.

Hoy en día, las plataformas de *streaming* como Netflix, empresa proveedora de la retraducción objeto de análisis en este trabajo, realizan ambas prácticas con frecuencia, tal y como demuestra el redoblaje y resubtitulado de *Neon Genesis Evangelion* en comparación con otros casos en los que sí se adquieren los derechos completos, como *Death Note* (2006).

h) *El problema de la documentación*

En apartados anteriores mencionábamos la problemática existente en la escasa disponibilidad de recursos archivísticos de material audiovisual y lo que esto supone para los traductores a la hora de localizar los textos originales. Según Chaume, lo mismo sucede con las primeras traducciones de series o películas, en ocasiones difíciles de encontrar ya sea por negligencia del traductor, de la empresa encargada o simplemente por factores externos. Algunas «no aparecen en las guías al uso [...] ni en Internet, o bien aparecen, pero [...] no consta la información sobre si [...] se ha(n) distribuido» en el país de llegada. Otras sí han sido distribuidas, pero figuran como descatalogadas, mientras que muchas de ellas «no se hallan en ningún vídeo-club y todavía no han sido editad(a)s en DVD», formatos a día de hoy poco relevantes por estar obsoletos.

Además, pueden darse casos en los que ciertos factores técnicos imposibiliten la labor traductológica y de doblaje, por ejemplo, si las voces, música y sonidos se graban superpuestos y no de manera paralela, de manera que resulte imposible modificar solo uno de ellos.

En cualquiera de las dos situaciones, lo más sencillo y económico para la empresa suele ser encargar un nuevo guion de doblaje.

I.4. Análisis de retraducciones

Una vez establecidas las bases teóricas de la retraducción de textos audiovisuales, se procederá a realizar un análisis empírico de las dos traducciones a la lengua inglesa de la obra maestra de Hideaki Anno, *Neon Genesis Evangelion*, teniendo en cuenta únicamente el texto correspondiente al doblaje y no al subtitulado.

Para ello, se seleccionarán fragmentos en los que se observen cambios significativos con el fin de establecer una comparativa de las distintas resoluciones ante los obstáculos del guion en japonés. Al tratarse de una obra con un largo impacto en la comunidad *online*, a menudo estas decisiones se apoyarán en distintos tipos de material como entrevistas y publicaciones en redes sociales de los traductores y empresas al mando.

PARTE II: La retraducción *Neon Genesis Evangelion*: Contexto y análisis

II.1. *Neon Genesis Evangelion*

Todo aquel que en algún momento ha consumido *anime*, *manga* o cualquier otra forma de entretenimiento proveniente de Japón está familiarizado con la existencia de *Neon Genesis Evangelion*. Se trata de uno de los pocos privilegiados que pueden presumir del título de «*anime* de culto» y la comunidad fan alrededor de este fenómeno, tanto nacional como global, es de las más diversas en factores como edad y género, pues se ha mantenido relevante desde su estreno en 1995 hasta hoy.

Sus orígenes se remontan al año 1981, cuando un grupo de fieles seguidores del *anime* y *manga* se reunieron en una casa en Osaka y, sin casi ningún tipo de experiencia en animación, comenzaron a elaborar sus propias películas a modo de hobby. Entre ellos estaba Hideaki Anno, nacido de la primera generación de clase media en la posguerra tras la Primera Guerra Mundial, en una época en la que todavía no existía Studio Ghibli, *Dragon Ball Z* ni *Pokémon*. Anno y sus amigos consiguieron producir varias cintas que recibieron el elogio de los entusiastas y unos años más tarde, Anno pasaría a trabajar oficialmente como ilustrador en un pequeño estudio de animación llamado Studio Nue (Stewart-Ahn, 2019)

Finalmente, y después de haber realizado otros trabajos, en diciembre de 1983 volvería a reunirse con sus colegas para formar el famoso estudio de animación Gainax, que daría vida a *Neon Genesis Evangelion*. En uno de los borradores de la serie, Anno escribió:

I started this production with the wish that once the production complete, the world, and the heroes would change. That was my "true" desire. I tried to include everything of myself in Neon Genesis Evangelion-myself, a broken man who could do nothing for four years. A man who ran away for four years, one who was simply not dead. Then one thought. 'You can't run away,' came to me, and I restarted this production. It is a production where my only thought was to burn my feelings into film³. (1995)

³ «Puse en marcha esta producción con el deseo de cambiar el mundo y a los héroes. Eso era todo lo que quería. Intenté incluir todo lo que había de mí en *Neon Genesis Evangelion*: yo mismo, un hombre roto e inútil durante cuatro años. Un hombre que huyó durante cuatro años, que no estaba muerto. Entonces me vino a algo a la mente: "No puedes huir" y volví a empezar esta producción. Mi único pensamiento mientras lo hacía era el de grabar mis sentimientos en una cinta.»

Neon Genesis Evangelion es un *anime mecha* (del japonés メカ, *meka*, abreviación de メカニック, *mekanikku*, «mecánico»), género de ciencia ficción que sitúa a sus personajes en lugares distópicos con una alta presencia tecnológica (Schaub, 2001: 80), a menudo mostrando robots gigantes. Pero, lejos de reducirse a esto, *Neon Genesis Evangelion* es una oda a la depresión, la desolación y el existencialismo humano en la que la superficialidad de la trama pasa a segundo plano, «centrándose [...] en lo cognitivo de los personajes, por medio de la introspección y la auto-exploración psicológica para entender sus pensamientos y emociones hacia sí mismos y hacia los demás» (Vázquez-Miraz, 2008).

Nuestro protagonista es Shinji Ikari, un joven de 14 años que vive en la ciudad futurista de Tokio-3 cronológicamente suspendido entre dos apocalipsis (Thouny, 2009: 113); el Segundo Impacto, tras el cual la ciudad ha sido milagrosamente reconstruida, y el Tercer Impacto, que tiene lugar al final de la historia. En esta distopía, el tiempo pierde su significado y no se rige por cuestiones naturales ni sociales (ni siquiera se mide en momentos de paz y guerra), sino que ha sido reemplazado por un estado de espera constante (2009: 114).

El padre de Shinji, Gendō Ikari, es el comandante de la organización militar NERV, dedicada a combatir contra los Ángeles, una serie de entidades sin forma ni fisiología común que vienen a la Tierra con el objetivo de destruirla. Para ello, desarrollan una serie de humanoides gigantes mediante tecnología avanzada a partir de muestras recolectadas del Primer Ángel en establecer contacto con los seres humanos: Adán. Tras llevar años siendo una figura ausente en la vida de su hijo, Gendō se reencuentra con él con órdenes específicas; Shinji deberá dedicar el resto de sus días a pilotar uno de estos artefactos conocidos como Evangelions o EVAs.

Shinji no es el héroe que esperamos encontrarnos en un *anime* de este tipo; es un chico pasivo, tímido e introvertido que acata lo que se le dice sin tener en cuenta sus propios deseos. Su cobardía es patológica (Stewart-Ahn, 2019) y sus interacciones sociales son incómodas y torpes. Se rodea, sobre todo, de figuras femeninas de edades variadas que le apoyan, le retan y le avergüenzan. Por un lado, la alocada Misato, su guardiana legal y figura parental real, una militar a cargo de las operaciones tácticas de NERV. Rei y Asuka, copilotos de Shinji, son dos jóvenes de 14 años con personalidades

muy distintas; mientras la primera es misteriosa y actúa sin emociones (de manera muy similar al protagonista), la segunda es dominante, agresiva y a menudo abrumba a Shinji con su fuerte carácter. Por último, Ritsuko, científica y jefa del Departamento de Desarrollo Tecnológico de NERV, una mujer tranquila, inteligente y dedicada a su trabajo. Shinji también desarrolla un intenso vínculo con un joven misterioso llamado Kaworu, quien resulta ser un Ángel enviado a la Tierra.

La serie explota la sexualidad adolescente a expensas de estos personajes femeninos, práctica a menudo referida con el término *fan service*, es decir, elementos diseñados para atraer al público que no cumplen un rol fundamental en la historia. La sexualización de las mujeres, incluidas las jóvenes pilotos, resulta aparente si observamos su vestimenta y aquellos aspectos correspondientes a la «mirada masculina» que dominan su tiempo en escena; algo habitual en este tipo de *animés* (Savoy, 2014). No obstante, este grupo de mujeres, en todo su esplendor freudiano, juegan un papel imprescindible en la vida de Shinji y llegan a convertirse en lo más cercano a una familia que el joven ha tenido (Stewart-Ahn, 2019).

El universo audiovisual (excluimos el *manga* y los videojuegos posteriores) de *Neon Genesis Evangelion* es un tanto confuso de entender hasta para los más aficionados y cuenta con:

- ***Neon Genesis Evangelion*** (1995-1996): la serie original formada por 26 capítulos.
- ***Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth*** (1997): una película que consta de dos partes; la primera (*Death*) es una recapitulación de la serie de 1995 y la segunda (*Rebirth*) incluye escenas que no se vieron originalmente en la misma. Existen tres versiones distintas de *Death*: la original, una versión editada titulada ***Death (true)*** emitida a comienzos de 1998, y una segunda edición llamada ***Death (true)***², considerada como la versión definitiva.
- ***The End of Evangelion*** (1997): de nuevo, el filme está dividido en dos partes. La primera de ellas es una versión editada de *Rebirth* con escenas reanimadas y una nueva banda sonora, mientras que la segunda es contenido totalmente nuevo.
- ***Revival of Evangelion*** (1998): une ***Death (true)***² y ***The End of Evangelion***. Se estrenó únicamente en Japón.
- ***Renewal of Evangelion*** (2003): es una edición remasterizada de la serie original, que cuenta con contenido exclusivo para los episodios del 21 al 24.

- ***Rebuild of Evangelion*** (2007-2021): un conjunto de cuatro películas; las tres primeras cuentan la historia de la serie original de manera ligeramente distinta y la cuarta, que todavía no ha llegado a Europa ni Estados Unidos, promete ser un final único y alternativo. Estos cuatro filmes son ***Evangelion:1.0 You Are (Not) Alone*** (2007), ***Evangelion:2.0 You Can (Not) Advance*** (2009), ***Evangelion:3.0 You Can (Not) Redo*** (2012) y ***Evangelion:3.0+1.0 Thrice Upon A Time*** (2021).

II.1.2 Los doblajes de *Neon Genesis Evangelion*

Una vez más, conviene aclarar que el análisis y comparación de traducciones que se realiza en este trabajo corresponde a la combinación lingüística japonés-inglés norteamericano por ser el doblaje a esta lengua el más reconocido a nivel mundial y la mediación para las traducciones a muchos otros idiomas en el caso de Netflix (Vazzoler, 2019).

El primer doblaje del universo *Evangelion* se realizó en 1996 bajo el mando de A. D. Vision, una de las mayores distribuidoras norteamericanas de *anime* hasta su quiebra en el año 2009. El elenco incluía a Spike Spencer como Shinji Ikari, Amanda Winn Lee como Rei Ayanami, Allison Keith como Misato Katsuragi y Sue Ulu como Ritsuko Akagi, entre otros.

Durante años, fue el único doblaje disponible para el público angloparlante. Sin ningún otro medio que adquiriera los derechos de emisión, la única forma legal de ver la serie era comprando las cintas de vídeo (las versiones piratas con *fansubs* llevan circulando por Internet desde los años noventa) (Genecov, 2019). En 1999, ADV rechazó la licencia de las películas que se habían estrenado hasta la fecha (*Death & Rebirth* y *End of Evangelion*), dejándolas a cargo de otra empresa llamada Manga Entertainment. Aunque se tomó la decisión de realizar un nuevo doblaje, Manga contactó con el elenco original para conseguir el mayor parecido posible a la versión doblada de la serie (*id.*).

A lo largo de la primera década de los 2000, ADV lanzó al mercado tantas ediciones distintas en formato DVD de la serie que resultaba complicado para los aficionados determinar cuál tenía una mayor calidad o contaba o no con escenas adicionales. Adquirir contenido de manera legal resultaba, además, excesivamente caro, por lo que los DVD piratas seguían dominando el mercado. Cuando la producción oficial cesó, al mismo

tiempo que la era del DVD llegaba a su fin alrededor de 2008, muchas distribuidoras, entre ellas A. D. Vision en 2009, se vieron obligadas a disolverse.

Por otra parte, los derechos de la serie original en japonés, que inicialmente pertenecían a Gainax, pasaron de nuevo a su creador Hideaki Anno en 2011 tras abandonar dicha empresa y fundar Studio Khara.

Finalmente, en 2018, la plataforma de *streaming* Netflix anunciaría la adquisición de derechos de emisión y adición de *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Death (true)*² (1998) y *The End of Evangelion* (1997) a su catálogo. Estas dos películas, junto a la serie, serán el objeto de comparación en este trabajo.

II.1.3. Polémica en Internet

Cuando la noticia de la adquisición comenzó a circular por la red, los fans de la saga estaban emocionados; como se ha observado, el universo *Evangelion* es difícil de consumir legalmente sin gastar una considerable cantidad de dinero. No obstante, otros cuestionaban el impacto de tal decisión en el legado del clásico. Gen Fukunaga, fundador y presidente de la conocida distribuidora de *anime* Funimation, afirmaba en una entrevista con la revista Polygon que la adquisición por parte de Netflix suponía una pérdida para los fans de la serie, pues inevitablemente quedaría camuflada en el océano casi infinito de posibilidades para los usuarios (Frank, 2018).

Pero el problema apareció con la confirmación de un redoblaje completo de la saga, esta vez a cargo de Studio Khara. Al principio, algunos miembros del elenco original mostraron su preocupación al respecto. Entre ellos, Spike Spencer (Shinji) y Tiffany Grant (Asuka) se unieron a una campaña en Twitter a finales de 2018 con el objetivo de mantener las voces originales⁴. Amanda Winn Lee, voz de Rei, por su parte, mostró su preocupación en redes sociales, aunque más tarde alentaría a la tranquilidad tras haberse puesto en contacto con la nueva directora de guion⁵.

Con el estreno de *Neon Genesis Evangelion* en Netflix en junio de 2019, las redes se convertirían en un campo de guerra. Lo primero que observaron los aficionados fue que la serie no incluía la versión original de la icónica canción que daba cierre a cada capítulo, *Fly Me to the Moon*, cantada por Felicia Sanders. Además, pese a todos los esfuerzos, el

⁴ <https://twitter.com/spikespencer/status/1072194275616612352>

⁵ <https://twitter.com/amandawinnlee/status/1070132945870974978>

elenco había sido reemplazado por completo. Previamente al estreno, Winn Lee publicaría lo siguiente en su cuenta de Twitter, a día de hoy eliminado:

FYI Not only were our roles recast in Evangelion. But they never had any intention of even auditioning us in the first place. So stop wondering. No, Spike, Tiffany, Allison, and I are not in it.⁶

@amandawinnlee – 23 de marzo de 2019 vía Twitter

They let us audition- AFTER we found out auditions were being held and raised a fuss. But I wouldn't be surprised if they threw out the files as soon as we left the studio. They never had any intention of involving us.⁷

@amandawinnlee – 23 de marzo de 2019 vía Twitter⁸

El recibimiento por parte de los fans fue mayoritariamente negativo. Curiosamente, el motivo tuvo menos que ver con el cambio de elenco que con el nuevo guion, una traducción que, al parecer, suponía un giro de ciento sesenta grados respecto a la realizada por A. D. Vision en 1996. Tras la expiración de su contrato de confidencialidad, Winn Lee no reparó en críticas y afirmó que el guion utilizado por Netflix había sido propuesto hace 25 años cuando se dobló la serie por primera vez, pero su supuesta cuestionable calidad⁹ impidió que llegase a ver la luz.

Algunos de los cambios más controvertidos que observaron tienen que ver con la adecuación de las voces a los personajes, y la fidelidad al japonés y la censura, en los cuales ahondaremos en la siguiente parte de este trabajo.

Por una parte, el tono general que adquiriría el nuevo doblaje parecía ser más profesional, pero al mismo tiempo más apagado, plano y carente de personalidad, acompañado por una traducción demasiado literal que en ocasiones resulta poco natural, de acuerdo a un usuario de la comunidad fan de *Evangelion* en Reddit.

Pero, sin duda, la mayor problemática aparece en las evidentes modificaciones en la naturaleza de la relación entre Shinji y Kaworu. En la traducción de 1996, se deja ver

⁶ «Para vuestra información, no solo no nos incluyeron en el elenco de Evangelion, sino que nunca tuvieron ninguna intención de hacernos un *casting*. Así que dejad de especular. No, Spike, Tiffany y yo no aparecemos.»

⁷ «Solo nos dejaron hacer el *casting* cuando nos enteramos de que había uno en marcha y montamos un pollo. No me sorprendería que hubiesen eliminado nuestras pruebas tal y como salimos del estudio. No tenían ninguna intención de contar con nosotros.»

⁸ <https://twitter.com/amandawinnlee/status/1109295549809725448?s=20>

⁹ <https://twitter.com/amandawinnlee/status/1376266147750797312?s=20>

claramente una dinámica que va más allá de la amistad; Kaworu incluso declara su amor hacia Shinji, una poco frecuente inclusión LGBT en una serie de *anime* que llevaba concibiéndose como tal durante 25 años. No obstante, como veremos, la traducción de Netflix rebaja el homoerotismo y lo convierte en una simple amistad, lo que ha despertado a su vez debate acerca de la interpretación de la traducción inicial.

El traductor a cargo del segundo guion de doblaje fue Dan Kanemitsu, a quien muchos en Internet han definido como un individuo «problemático» (Light, 2019). Al igual que en el Reino Unido y Estados Unidos, en Japón existe una sutil guerra política. El primer ministro y su gabinete son miembros activos de grupos nacionalistas ultraconservadores. Es más, en 2013 se aprobó una ley que permite la censura en las noticias y libros de todo aquello que no adecúe a los ideales políticos del partido al poder (Kingston, 2014). Al observar este claro cambio ideológico en la relación entre los dos jóvenes, los fans de la serie comenzaron a indagar más sobre Kanemitsu, lanzando graves acusaciones hacia su trabajo como creador de *The Lionheart Witch ~ Leading the Charge*, un *dōjinshi* (*manga* autopublicado) cuyos personajes femeninos con apariencia infantil visten y actúan de manera adulta, además de portar la cruz de hierro, un símbolo generalmente asociado al nazismo (Dalbey, 2019). En su blog personal, el traductor negó estas acusaciones, además de expresar su completo rechazo a las leyes de censura japonesas:

A ban on manga, anime, and video games simply because it features underage characters is a misguided Orwellian policy that will likely produce only marginal results in exchange for a huge toll on a free society.¹⁰ (Baculi, 2019)

Cabe destacar que, a pesar de mostrar disconformidad con cualquier tipo de censura, es precisamente de censurar el subtono homosexual de estos dos personajes de lo que se le acusa. La revista *The Daily Dot* tuvo la oportunidad de hablar con Kanemitsu acerca de su traducción para *Neon Genesis Evangelion*, pero el traductor se mostró reacio a comentar sobre las particularidades de ese trabajo, por lo que habló de la naturaleza de las traducciones en general:

There are cases where you want to make a work especially accessible to a specific target audience by removing or replacing culturally specific

¹⁰ «Prohibir el manga, el anime y los videojuegos por el mero hecho de contener personajes menores de edad es una política orwelliana equivocada que probablemente dará lugar a la marginación y constituirá un golpe a una sociedad libre.»

concepts inherent in the original work, and instead employ expressions and concepts that the target audience is familiar with, even while these may not be close match to the concepts and nuances of the original source material¹¹.
(Baculi, 2019)

Tras las agresivas reacciones de los fans de *Evangelion*, publicó lo siguiente en su cuenta de Twitter:

While I am not in a position to refer specifically to the decision involved in the scene you described, in all my translation of any title, I have tried my best to be faithful to the original source material. Bar none.¹²

@dankanemitsu – 21 de junio de 2019 vía Twitter¹³

It is one thing for characters to confess their love. It is quite another for the audience to infer affection and leave them guessing. How committed are the characters? What possible misunderstandings might be talking place? Leaving room for interpretation make things exciting.¹⁴

@dankanemitsu – 21 de junio de 2019 vía Twitter¹⁵

No obstante, la naturaleza romántica de la relación entre Shinji y Kaworu lleva siendo un hecho demostrado desde hace mucho tiempo. El *manga* de *Neon Genesis Evangelion*, a cargo de Yoshiyuki Sadamoto, se publicó entre 1994 y 2013 y supone una adaptación y a su vez extensión de la serie. Como es habitual en Japón, el *manga* apareció antes de la emisión del *anime*. Si bien no puede suponerse como texto fuente para la serie, se considera como un complemento al universo *Evangelion* (Romano, 2019). En 2006, se publicó el capítulo 67 del *manga*, en el que aparece una escena explícita que evidencia el interés sexual de Kaworu hacia Shinji. En esta escena, los pilotos comparten más de un beso, y Kaworu le plantea las siguientes preguntas a su compañero: *How does it feel when*

¹¹ «En ocasiones, se quiere hacer una obra especialmente accesible a un público específico eliminando o sustituyendo los conceptos culturalmente específicos inherentes a la obra original, y en su lugar se emplean expresiones y conceptos con los que el público objetivo está familiarizado, aunque no coincidan con los conceptos y matices del material original.»

¹² «Si bien no puedo hablar sobre la escena particular a la que te refieres, he intentado ser lo más fiel posible en todas mis traducciones. Que no quepa duda alguna.»

¹³ <https://twitter.com/dankanemitsu/status/1142082024586399744>

¹⁴ «Es una cosa que los personajes se declaren su amor y es otra cosa que la audiencia deduzca estos sentimientos. ¿Qué grado de compromiso tienen estos personajes? ¿Qué malentendidos puede haber entre ellos? Dejar un margen de interpretación es excitante.»

¹⁵ <https://twitter.com/dankanemitsu/status/1142082024586399744>

a person comes to like another person? Wanting to touch them. Wanting to Kiss them. Not wanting to lose them (traducción oficial al inglés del *manga*). Más tarde, en el capítulo 75, Shinji reconoce su atracción hacia Kaworu y se tortura por ello, pues, a sus ojos, dos chicos no pueden compartir tales sentimientos.

II.2. Análisis y comparación

La cuestión ideológica aparece con relativa frecuencia en la retraducción de *Neon Genesis Evangelion*, pero no de manera exclusiva. A continuación, se procede a la selección de una serie de escenas extraídas de la serie y dos películas escogidas con el objetivo de comparar los elementos interlingüísticos de las mismas, teniendo en cuenta traducciones y contextos.

- Escena I: Shinji y Kaworu, episodio 24

Original	ADV	Netflix
カヲル: 常に人間は心に痛みを感じている。心が痛がりだから生きるのもつらいと感じる。ガラスのように繊細だね。特に君の心は	KAWORU: Well...People always feel pain in their hearts. The heart is easy to wound, that's why living is painful. In particular, you heart is fragile like glass.	KAWORU: Oh. The human heart is in constant pain. The heart is sensitive of pain, so that makes living feel painful. Hearts are as delicate as glass. Especially yours.
シンジ: 僕が?	SHINJI: Me?	SHINJI: It is?
カヲル: そう 好意に値するよ	KAWORU: <i>Yes, worthy of love</i>	KAWORU: <i>Yes, you're worthy of my grace</i>
シンジ: 好意?	SHINJI: <i>Love?</i>	SHINJI: <i>Your grace?</i>
カヲル: 好きってことさ	KAWORU: <i>It means, I love you</i>	KAWORU: <i>I'm saying I like you</i>

Previamente al momento que nos concierne, se había producido el primer encuentro entre los dos jóvenes en las ruinas de Tokyo-03, donde Shinji aparece sentado

lamentándose por su soledad. Sus pensamientos son interrumpidos por una voz que tatarrea la «Oda a la alegría» de Beethoven, perteneciente a un misterioso chico que se presenta como el quinto niño elegido para pilotar un EVA (*Fifth Child*).

La escena a analizar tiene lugar unos minutos después y muestra a Shinji y Kaworu, ya familiarizados el uno con el otro, en los baños de las instalaciones de NERV, una categoría de baños públicos muy habituales en Japón conocidos como *sentō* (銭湯). Los chicos conversan casualmente, pero en Shinji se aprecia un nerviosismo evidente que le hace trabarse y sonrojarse con frecuencia. Kaworu procede a psicoanalizar a Shinji; conoce sus inquietudes, su miedo al contacto con otros seres humanos y su tendencia al aislamiento. Al finalizar su pequeño monólogo, sitúa su mano encima de la del tímido joven y este se agita y rompe el contacto, expresando su deseo de querer irse a dormir. Kaworu, siendo el personaje lanzado y extrovertido que es, se ofrece a acompañarle a la cama, pero es rechazado. Por último, Kaworu, en su línea filosófica, reflexiona sobre la fragilidad de los corazones humanos, poniendo énfasis en el corazón delicado del propio Shinji.

Como se puede observar en la tabla, la elección de ADV es traducir 好意 *kōi* por *love*, mientras que Netflix opta por *grace* y, posteriormente, *like*.

En japonés, la palabra 好意 (*kōi*) hace referencia a un sentimiento de agrado o afectión hacia una persona y puede emplearse como un eufemismo de «amor»¹⁶. Teniendo en cuenta elementos no exclusivamente lingüísticos, sino también culturales de las lenguas origen y de llegada, ambas traducciones parecen justificarse.

Si bien es cierto que la cultura japonesa difiere de la occidental a la hora de expresar sus emociones y sentimientos de manera directa, en el caso de ADV, se podría argumentar una mayor consideración del contexto. Por un lado, Kaworu es un chico extrovertido, atrevido y coqueto, quien en ningún momento tiene un problema a la hora de expresar sus deseos y necesidades, todo lo contrario que Shinji, por lo que no parece arriesgado interpretar la existencia de sentimientos románticos hacia su compañero, sean reciprocados o no. Adicionalmente, el personaje de Kaworu es fundamental para el desarrollo de nuestro protagonista; es quien le ayuda a superar su miedo a abrirse a otros

¹⁶ Goo 辞書. “好意 (*kōi*)”. <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E5%A5%BD%E6%84%8F/>

seres humanos y la primera persona capaz de verle tal y como es, con sus virtudes y defectos. El efecto físico que sus palabras tienen en Shinji queda reflejado en la animación, como ya se ha comentado, mediante sonrojos y tartamudeos, y el escenario (los dos jóvenes desnudos en un *sentō*), aun habitual en Japón, contribuye a establecer un ambiente íntimo.

En la versión de Netflix, la selección léxica se aleja más de la naturalidad de la lengua inglesa y también del mismo significado de la palabra original, aunque se ha de tener en cuenta que en los subtítulos se sustituye *grace* por *affection*, una traducción más cercana, posiblemente por motivos técnicos.

Sin embargo, Kanemitsu apela a la libre interpretación del espectador y emplea una traducción quizá un tanto robótica a oídos de un hablante nativo de inglés, pero al mismo tiempo no demasiado alejada del excentricismo del personaje de Kaworu en sí. Además, la palabra *grace* se define, en una de sus acepciones, como la aprobación o generosidad que Dios brinda a todos los seres humanos¹⁷, lo que nos lleva a la religión cristiana, una de las mayores inspiraciones para Hideaki Anno empezando por el nombre de la saga y pasando por Kaworu, cuya verdadera forma es un ángel.

La siguiente afirmación que emite el joven es una declaración directa de sus sentimientos hacia Shinji, que ADV mantiene como *love*, pero que Netflix transforma a *like*. A primera vista, ambas elecciones tienen connotaciones completamente distintas. Si bien es cierto que a menudo se emplea el verbo *like* con intenciones románticas, *love* adquiere una fuerza mucho mayor. En su versión original, Kaworu emplea 好き (*suki*), cuya traducción literal es «gustar». No obstante, aunque exista en japonés una expresión para expresar el amor romántico hacia alguien (愛してる o *ai shiteru*), se emplea con poca o escasa frecuencia por la intensidad de su significado en contraste con su equivalente en otros idiomas. En lugar de ello, es el mismo «gustar» el que adquiere, dependiendo del contexto, un significado romántico, de manera que las formas más habituales de expresar amor hacia otra persona son 好きだ (*suki da*) o 大好きだ (*daisuki da*), entre otras variantes.

¹⁷ Cambridge Dictionary. “Grace”: <https://dictionary.cambridge.org/es-LA/dictionary/english/grace>

- Escena II: Shinji y Kaworu, episodio 24

Original	ADV	Netflix
シンジ: 裏切ったな。僕の 気持ちを裏切ったな！父さ んと同じに裏切ったんだ！	SHINJI: You betrayed me! You betrayed my heart ! You betrayed me like my father!	SHINJI: You betrayed me! You betrayed my feelings ! You betrayed me, just like my father!

Esta escena nos muestra el momento en el que se descubre la verdad acerca de Kaworu, el último Ángel enviado a destruir a los humanos. El joven se sitúa ante el EVA de Asuka, quien se encuentra hospitalizada en aquellos instantes, y se sincroniza con él con el objetivo inicial de destruir las instalaciones de NERV. Shinji, enfadado y decepcionado ante la situación, es obligado a subir a su propio EVA con el fin de evitar la masacre, pero un cambio repentino en los planes de Kaworu hace que sea el mismo Ángel quien quiera darse muerte a sí mismo. Entre reflexiones filosóficas sobre la humanidad, Kaworu se da cuenta de que la extinción de la raza humana supondría también la muerte de Shinji, a quien aprecia profundamente, por lo que le pide al chico que sea él quien termine con su vida. Kaworu entiende su misión y su destino, y es consciente de que su supervivencia conllevaría para los seres humanos, hacia quienes siente una grande empatía, así que decide sacrificarse por el bien mayor.

De nuevo, se evidencia la intencionalidad de cada traducción. La versión original emplea *気持ち* (*kimochi*), un sustantivo generalizado que, al igual que sucedía con *suki*, puede interpretarse de formas muy distintas dependiendo del contexto en el que se use. La forma más simplificada de traducirlo al castellano sería «sentimientos», lo que engloba un espectro amplio de posibilidades; los sentimientos pueden ir dirigidos hacia otras personas o animales, pueden ser de amistad, románticos, negativos, etc.

En el caso de ADV, la elección léxica está línea con lo que veíamos anteriormente. Aquí, el uso de *heart* implica la existencia de sentimientos románticos por parte de Shinji. De esta manera, *you betrayed my heart*, podría ser equivalente a *you broke my heart*, una expresión con frecuencia limitada al dolor que conlleva una mala experiencia amorosa.

Netflix, por su parte, escoge la traducción literal de *kimochi*, dejando una vez más espacio para la interpretación de los espectadores. Cabe destacar que *feelings* se sitúa por

debajo de *hearts* en el espectro imaginario de los sentimientos, por lo que podríamos asumir que una engloba a la otra. Es decir, el significado que proporciona *heart* puede contenerse dentro del ambiguo concepto de *feelings*.

- Escena III: Shinji conversa con Misato, episodio 25

Original	ADV	Netflix
シンジ: エヴァンゲリオン初号機。結局僕はこれに乗るしかないのか 好きな人を殺してまで 父さんやみんなの言うとおりに また これに乗って戦えっていうの？	SHINJI: Evangelion Unit One. I have to pilot this, after all, killing the one that I loved, obeying the words from my father and others. You say I must fight in this? Mom! Say something! Answer me!	SHINJI: Evangelion Unit 01... In the end, is piloting this all I have? Am I supposed to pilot this again like Father and everybody else says? Even if it means killing people I like? Mother! Say something! Answer me!

Al inicio del episodio 25, Shinji atraviesa una crisis existencial en la que se cuestiona su vida, sus actos y su papel en el mundo. Se siente culpable por haber terminado con la vida de Kaworu, aunque sabe reconocer que no le quedaba otra opción. El protagonista mantiene, entonces, un monólogo consigo mismo en el que suplica a sus seres queridos que le guíen. El fragmento escogido corresponde a sus reflexiones acerca de su deber como piloto y lo que eso conlleva.

En primer lugar, hemos de tener en cuenta que el japonés es una lengua sin concordancia en género y número, tal y como sucede con el inglés, pero a diferencia del español. Esto quiere decir que, sin contexto alguno, es prácticamente imposible saber si un enunciado se está refiriendo a uno o más sujetos masculinos o femeninos. Un ejemplo claro de la ambigüedad que esto presenta queda reflejado en las traducciones de *好きな人を殺してまで* (*sukina hito wo koroshite made*).

Teniendo en cuenta que Shinji acaba de matar a Kaworu y el trauma que eso ha supuesto para él, ADV apuesta por asumir una referencia directa al Ángel. Netflix, por el contrario, adquiere una visión más general, sustituyendo *the one* por *people*.

Por otra parte, se vuelve a emplear *suki*, cuyas traducciones se mantienen para ambas versiones; *love*, en el caso de ADV, y *like* en el de Netflix.

- Escenas IV y V: Palabras malsonantes, *The End of Evangelion*

Original	ADV	Netflix
シンジ: 最低だ... 俺って	SHINJI: I'm so fucked up	SHINJI: I'm the lowest of the low

El primer fragmento seleccionado corresponde al comienzo de *The End of Evangelion*, final «alternativo» a la serie que continúa la historia a partir del episodio 24. Shinji, consternado por la muerte de Kaworu, acude a visitar a Asuka al hospital y se masturba al lado de su cuerpo en coma. El joven se siente repugnado consigo mismo tras este acto deplorable y así lo expresa en voz alta.

ADV apuesta por una resolución atrevida, pero acertada, pues su naturalidad en inglés es indudable. Netflix renuncia a dicha naturalidad, pero, como es habitual según hemos visto en casos anteriores, recurre a una traducción más generalizada. En japonés, 最低 puede adquirir la definición de «menor» o «peor», pero se utiliza también para decir que algo es «horrible», «asqueroso» o «apestoso».

Al igual que sucede a la hora de expresar sentimientos románticos, en japonés, las palabras malsonantes no tienen el mismo peso (ni aparecen con la misma frecuencia) que en inglés, lo cual no quiere decir que los sentimientos que se expresen no sean los mismos puestos en diferentes palabras. Además, si tenemos en cuenta el contexto de la escena, la traducción de ADV adquiere una mayor fuerza. Se trata de una de las escasas ocasiones en la primera traducción de la serie en la que se emplea una palabra de este estilo, y, dado que Asuka se encuentra inconsciente y los actos de Shinji pueden calificarse como acoso sexual, esta localización parece acertada.

Otro ejemplo aparece previamente en la misma película, durante una discusión en la que Misato intenta convencer a Shinji de su valor como ser humano. Shinji, siendo un adolescente incomprendido, se niega a aceptar las lecciones de su guardiana legal.

Original	ADV	Netflix
シンジ: ミサトさんだって... 他人のくせに! 何にもわかってないくせに!	SHINJI: But you're not me! You don't know what I have to go through! You don't understand!	SHINJI: What do you know? You don't know anything about me! You're just a stranger!
ミサト: 他人だからどうだっ ていうのよ!	MISATO: So fucking what if I'm not you!	MISATO: I'm a stranger to you? Fine, I don't care!

El doblaje de ADV, además de estar acompañado por una actuación de voz dramática, adquiere una fuerza y una emotividad que se pierde en la retraducción de Netflix; que opta por un acercamiento más fiel a la naturaleza menos agresiva de la lengua japonesa.

- Escena VI: Lema de NERV, *The End of Evangelion*

Original	ADV	Netflix
キール: 始まりと終わりは 同じところにある よい すべてはこれでよい	KEEL: The beginning and the end are one and the same. All is right with the world	KEEL: The alpha and omega reside in the same place. It is good. All is very good.

La escena corresponde al Tercer Impacto, momento que da final a la película. NERV fue creada por SEELE, una organización secreta con influencia sobre los gobiernos mundiales. Aunque sus planes no están del todo claros al inicio de la serie, finalmente se descubre su intención de desencadenar el Tercer Impacto de manera artificial para unificar a la raza humana y los Ángeles en nombre de la evolución. Su director, Keel Lorenz, es a quien corresponde el diálogo de esta escena.

La traducción propuesta por ADV tiene su explicación en el lema de NERV, cuya versión original es; «God's in his Heaven. All's right with the world»¹⁸, la cual podemos encontrar de manera visual a lo largo de la saga. El fragmento fue extraído de un conocido poema de Robert Browning, poeta y dramaturgo inglés del siglo XIX, titulado *Pippa Passes* (1841).

No obstante, se trata de una decisión que apela a cuestiones más estéticas que lingüísticas, pues la traducción oficial al japonés de ese segmento del poema no se corresponde con las palabras enunciadas por Keele en el diálogo que nos concierne:

Diálogo original de <i>Neon Genesis Evangelion</i>	Traducción al japonés de <i>Pippa Passes</i>
よい すべてはこれでよい	すべて世は事も無し (平井, 1990)

Netflix opta, una vez más, por una traducción literal que ha sido duramente criticada entre los fans de Evangelion, quienes en muchos casos carecen de habilidades lingüísticas en la lengua original y emplean única y exclusivamente las traducciones como objeto de comparación. Así pues, las redes han considerado erróneamente la retraducción como un descuido por parte de la plataforma de *streaming*, pero la realidad nos indica que se trata simplemente de un acercamiento menos creativo al texto.

- Escena VII: *Child* vs. *Children*, episodio 1

Original	ADV	Netflix
リッコ: 例の男の子ね?	RITSUKO: So, is this the boy?	RITSUKO: So, is this the boy?
ミサト: そう マルドゥック報告書によるサードチルドレン	MISATO: Right. According to the Marduk report he's the Third Child .	MISATO: Yep. He's the Third Children as reported by the Marduk Institute.

¹⁸ «Dios está en su Cielo. Todo está bien en el mundo»

Uno de los aspectos más comentados acerca de la retraducción de Netflix concierne a la traducción del título que reciben los jóvenes pilotos. En japonés, la lectura es *Sādo Chirudoren*, proveniente del inglés *Third Children*.

La traducción de Netflix se mantiene completamente fiel (y literal) al original. ADV, sin embargo, y por motivos que conciernen a la norma lingüística de la lengua inglesa, transforma *children* a *child*. La propia Tiffany Grant (voz de Asuka en el primer doblaje) explicó los motivos detrás de esta decisión en una entrevista para la revista *Supanova* en 2020:

The whole ‘Third Children’ versus ‘Third Child’ was a debate that went on at a much higher level, where the director, Matt Greenfield, had to impress upon the original Japanese team that that doesn’t make any sense. They don’t have plural nouns in Japanese, so if you have no concept of having plurals, I imagine that’s very difficult to convey that ‘Children’ and ‘Child’ are not synonymous, and cannot be used interchangeably.¹⁹

- Escena IX: Ataque terrorista, episodio 20

Original	ADV	Netflix
(ラジオの音声): 第2東京市で起きたセクトによるテロ事件から1か月が過ぎた今日...	(Radio voice): It has been a month since the terrorist incident in Tokyo-2...	(Radio voice): In other news, today marks one month since the Tokyo-2 terrorist attack by a leftist...

La escena corresponde a un momento en el que Rei se encuentra hospitalizada y el diálogo a lo que se escucha de fondo en la radio de su habitación. En este caso, se observa una clara inclinación ideológica en la traducción por parte de Netflix, en la que el japonés セクト (*sekuto*, traducido literalmente como «secta») se convierte en *terrorist* (*attack*)

¹⁹«Hubo un debate muy extenso en lo que respecta a *Third Children* contra *Third Child* y Matt Greenfield, el director, tuvo que convencer al equipo original japonés de lo absurdo que era. En japonés no existen los plurales, así que, sin este concepto, es muy difícil transmitir que *Children* y **Child** no son sinónimos ni pueden utilizarse indistintamente.»

by a leftist. Cabe destacar que el término en japonés no hace referencia directa a ningún tipo de grupo en particular; es más, se puede emplear para sectas con ideologías y objetivos distintos dependiendo del contexto en el que aparezca. Ante las críticas que suscitó esta decisión, Kanemitsu publicó lo siguiente en su cuenta de Twitter:

The term used in the news broadcast was "sekuto" which comes out as "sect." In Japan, in terms of law enforcement, secuto (sect) refers to a fringe or ultra leftist faction.²⁰

@dankanemitsu – 26 de junio de 2019 vía Twitter²¹

Es cierto, no obstante, que son muchos los grupos de extrema izquierda que han organizado ataques terroristas mortales en Japón a lo largo de la historia, como es el ejemplo de Japanese Red Army, formado en los años 70, cuyo objetivo era destruir el gobierno y la monarquía japonesa (Pike, 2003). Además, tan solo meses antes de la primera emisión de *Neon Genesis Evangelion*, tuvo lugar un traumático ataque terrorista conocido popularmente como 地下鉄サリン事件 (el incidente de gas sarín en el metro de Tokio), una de las mayores tragedias que ha visto el país. El acto corrió a cargo del grupo Aum Shinrikyō, una secta religiosa que se cobró la vida de casi una decena de personas y dejó un número mayor de heridos, aunque sus ideales no pueden ser asociados directamente con la ideología de izquierdas.

Adjunto en el tweet previamente mencionado, Dan Kanemitsu proporciona un enlace a la página web de la Policía de Nagano para justificar sus afirmaciones. En dicha página figura información acerca de los grupos radicales de izquierdas en Japón, haciendo una breve mención al término *sekuto*. Sin embargo, en ningún momento se aclara una relación exclusiva del mismo con esta ideología política particular, ni propone otro término distinto para los grupos radicales de derechas, por lo que resulta complicado extraer las mismas conclusiones que el traductor²².

Por otra parte, en una de las definiciones consultadas en un diccionario en línea japonés, aparece la siguiente definición de *sekuto*, que me he permitido traducir al

²⁰ «El término empleado en japonés era *sekuto*, traducido como “secta”. En Japón, las autoridades se refieren a grupos de ultra izquierda cuando hablan de sectas.»

²¹ <https://twitter.com/dankanemitsu/status/1143949857477947392>

²² Página web en japonés de la Policía de Nagano:
<https://www.pref.nagano.lg.jp/police/anshin/koan/kageki/kagekiha.html>

español: «Grupo de personas que comparten ideales, creencias o principios religiosos, principalmente asociados con la Nueva Izquierda»²³. Este concepto de «Nueva Izquierda» hace referencia al movimiento revolucionario marxista y socialista que surgió en el Reino Unido con la publicación de la revista *New Left Review* en los años sesenta²⁴. No obstante, la asociación del terrorismo japonés con la ideología izquierdista se remonta décadas atrás, durante la Segunda Guerra Mundial, cuando, a pesar de haber terrorismo por parte de ambos extremos, se concebía a la derecha radical como una amenaza menor debido a la relación de muchos líderes políticos de extrema derecha con el Partido Liberal Demócrata, al que pertenece el primer ministro actual y que gobernó durante 38 años consecutivos desde 1955 hasta 1993 (Hughes, 1998: 41). Así pues, durante la Guerra Fría, las autoridades japonesas asociaban las mayores amenazas terroristas con los grupos comunistas y de izquierdas, como es el ejemplo del organismo Chosen Soren (Asociación General de Residentes Coreanos en Japón), quienes se temía que pudiesen dar pie a una revolución comunista en el país (*id.*).

II.3. Posibles motivos

Una vez finalizada la exhibición de ejemplos escogidos para comparar ambas traducciones, es pertinente echar la vista atrás a la primera parte de este trabajo, concretamente a la sección que corresponde a los motivos para la retraducción audiovisual (epígrafe I.3).

Tal y como habíamos visto, los cambios en el medio de exhibición y la cuestión de los derechos de autor tienden a ser dos de los motivos más frecuentes para la retraducción de series y películas. Para la adquisición de los derechos de *streaming*, las grandes plataformas deben tomar decisiones que conciernen a cuestiones de precio y accesibilidad. En este caso, aun careciendo de información en relación con los acuerdos realizados entre Khara y Netflix y los costes de emisión, doblaje y subtítulo de *Neon Genesis Evangelion*, se podrían presentar dos escenarios. En primer lugar, si se tiene en cuenta el periodo de tiempo que separa ambos doblajes (casi 25 años), se puede asumir un cambio importante en la tecnología audiovisual y en el método de distribución, lo que podría haber imposibilitado el trasvase de un medio de exhibición a otro. En segundo lugar, el

²³ Goo 辞書. “セクト (*sekuto*)”.

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%82%BB%E3%82%AF%E3%83%88/>

²⁴ コトバンク. “新左翼 (*shinsayoku*)”.

<https://kotobank.jp/word/%E6%96%B0%E5%B7%A6%E7%BF%BC-81808>

precio de los derechos del doblaje original, ya sea solo el guion o el lote completo, puede haber superado el presupuesto de Netflix al tratarse de una producción tan grande y reconocida a nivel mundial.

Por otra parte, dado que se presentan variaciones en la retraducción que parecen apuntar a cuestiones ideológicas, podría existir un motivo de disconformidad con el doblaje inicial por parte del mismo equipo de dirección de *Neon Genesis Evangelion*. Esta hipótesis estaría respaldada por las declaraciones de Tiffany Grant sobre el guion empleado por Netflix. Según la actriz, los productores habrían tratado de sacar adelante dicho guion en 1996 para la primera emisión de la serie en inglés, pero terminaría reemplazándose por el que a día de hoy conocemos. Esto no solo indicaría una involucración escasa por parte de Netflix en el redoblaje de la saga, sino que, además, supondría un giro completo en la cronología de las traducciones. La primera traducción sería en sí una retraducción y la retraducción se convertiría en la original a efectos teóricos. No obstante, Dan Kanemitsu aseguró realizar la traducción desde cero y sin involucración alguna de la aprobada por ADV años atrás en una entrevista con el diario japonés J-Cast News, por lo que las contradicciones en torno al guion imposibilitan tener una idea clara del proceso de traducción.

CONCLUSIONES

Si algo podemos sacar en claro tras esta recapitulación teórica y práctica de la retraducción es la necesidad que todavía existe de estudio e interés por parte de la comunidad traductológica, especialmente en el caso de la retraducción AV. En este último caso, se ha podido comprobar que, dado el rápido cambio que sufren los medios audiovisuales en el siglo XXI, algunas de las nociones teóricas expuestas hacen referencia a medios obsoletos o a prácticas que ya no se realizan. Por ello, urge una actualización en el estudio de la retraducción AV que incluya las últimas formas de exhibición y los motivos concretos por los que se redobla y resubtitula. En lo que concierne a la primera, se observan ciertos factores que tienden a motivar el redoblaje de series y películas independientemente del medio en el que se emitan. Es el ejemplo de las dificultades y elevados costes de adquisición de derechos, y del paso del tiempo, fenómeno ligado a cuestiones exclusivamente lingüísticas en el caso de la retraducción literaria, pero asociado al envejecimiento de las voces cuando se trata de doblajes.

También se ha visto el gran impacto que las comunidades de aficionados en Internet tienen en el futuro de una franquicia AV, particularmente de *animés* reconocidos mundialmente. De no haber sido por la fama que *Neon Genesis Evangelion* ha consolidado en las últimas décadas y el esfuerzo por parte de los fans para mantenerla casi tan joven como el primer día, Netflix jamás habría mostrado interés no solo en añadirla a su catálogo, sino en atravesar el tedioso proceso de retraducción, redoblaje y resubtitulado.

Finalmente, el análisis empírico de traducciones ha arrojado luz sobre las diferencias lingüísticas entre las lenguas empleadas. Se ha podido observar una clara variación en las interpretaciones de ambos traductores, motivadas por factores creativos e ideológicos en su mayoría. ADV se toma más libertades creativas y no duda en arriesgar con sus traducciones, en ocasiones llevando el texto más allá de su significado mediante interpretaciones contextuales. Además, se aprecia un nivel alto de localización, lo que demuestra que su intencionalidad principal es la de adaptarse a la cultura de llegada. Netflix, por el contrario, se decanta por una mayor literalidad y fidelidad a la lengua japonesa en términos estrictamente lingüísticos, su nivel de localización es relativamente bajo y trata de reflejar aspectos de la cultura origen mediante sus traducciones.

Con todo esto, se puede deducir que la controversia que gira en torno al redoblaje de *Neon Genesis Evangelion* tiene que ver con la censura, en muchos de los casos, y con la nostalgia de los aficionados en otros, quienes se muestran descontentos al ver alterada la que ha sido su realidad durante más de veinte años.

En mi humilde opinión como investigadora de este caso, la traducción perfecta de *Neon Genesis Evangelion* podría ser aquella que combinase nuestros dos objetos de estudio, pues ambas pueden nutrirse de la otra. Esto no pretende en absoluto minimizar la calidad indudable del trabajo de los traductores, ya que no representan más que dos interpretaciones distintas de una realidad común.

BIBLIOGRAFÍA

Albachten, Ozlem Berk, y Şehnaz Tahir Gürçağlar. 2018. *Perspectives on Retranslation: Ideology, Paratexts, Methods*. Nueva York: Routledge.

Ali Alshehri, Fawziah. 2020. “Examining the Re-Translation Hypothesis: The Case of Three Short Stories in the Saudi Literary System”. *Athens Journal of Philology*, 7 (1): 51–72.

Baculi, Spencer. “Dan Kanemitsu, Translator for Netflix’s Dub of Neon Genesis Evangelion, Accused of Pedophilia and Supporting Nazism due to Work on Strike Witches Doujin”. *Bounding Into Comics*. 1 de julio de 2019. <https://boundingintocomics.com/2019/07/01/dan-kanemitsu-translator-for-netflixs-dub-of-neon-genesis-evangelion-accused-of-pedophilia-and-supporting-nazism-due-to-work-on-strike-witches-doujin/>

Baker, Mona y Gabriela Saldanha. 2009. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge.

Batto, J. David. “Especial Akira: Así es la edición española”. *Ramen para dos*. 29 de marzo de 2011. <https://ramenparados.com/especial-akira-asi-es-la-edicion/>

Bensimon, Paul. 1990. “Présentation”. *Palimpsestes*, 4: iv–xiii.

Berman, Antoine. 1990. “La retraduction comme espace de la traduction”. *Palimpsestes*, 4: 1–7.

Bywood, Lindsay. 2019. “Testing the retranslation hypothesis for audiovisual translation: the films of Volker Schlöndorff subtitled into English”. *Perspectives: Studies in Translatology* 27 (6): 815–832. <https://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2019.1593467>

Cabanillas, Candelas. 2019. “Redubs in Basque Public Television: Western Films As a Case in Point”. *Status Quaestionis*, 15. <https://doi.org/10.13133/2239-1983/14570>.

Cambridge Dictionary. *Grace*: <https://dictionary.cambridge.org/es-LA/dictionary/english/grace>

Chaume, Frederic. 2007. "La retraducción de textos audiovisuales. Razones y repercusiones traductológicas". En *Retraducir. Una nueva mirada* ed. por Juan Jesús Zaro Vera y Francisco Ruiz Noguera. España: Miguel Gómez Ediciones.

Chaume, Frederic. 2018. "The Retranslation and Mediated Translation of Audiovisual Content in Multilingual Spain: Reasons and Market Trends". *Status Quaestionis* 15. <https://doi.org/10.13133/2239-1983/14569>

Collombat, Isabelle. 2004. "Le XXIe siècle: l'âge de la retraduction". *Translation Studies in the new Millennium* 2.

Dalbey, Alex. "Why did Netflix erase the queerness of 'Evangelion'?" *The Daily Dot*. 27 de junio de 2019. <https://archive.fo/ws84y#selection-2573.1-2573.53>

Díaz-Cintas, Jorge. 2006. "Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment". *The Journal of Specialised Translation* 6: 37–52.

Echeverría, Paula. "Anime, ¿protección o censura?". *Noticias de Navarra*. 18 de enero de 2014. <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2014/01/18/anime-proteccion-o-censura/386812.html>

Ferrer Simó, Mara Rosario. 2006. "Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales". *Puentes: hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural* 6.

Frank, Allegra. "Evangelion on Netflix is a disservice for anime fans, says Funimation president". *Polygon*, 11 de diciembre de 2018. <https://www.polygon.com/2018/12/11/18135919/neon-genesis-evangelion-netflix-funimation-interview>

Gambier, Yves. 1994. "La retraduction, retour et détour". En *Journal des Traducteurs*, 39: 413–417.

Genecov, Max. "The road to Evangelion on Netflix is paved with weird bootlegs". *Polygon*. 20 de junio de 2019. <https://www.polygon.com/2019/6/20/18684026/neon-genesis-evangelion-bootleg-dvds-gainax-adv-netflix>

Goo 辞書. “セクト(*sekuto*)”.

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%82%BB%E3%82%AF%E3%83%88/>

Goo 辞書. “好意 (*kōi*)”.

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E5%A5%BD%E6%84%8F/>

Hughes, Christopher H. 1998. “Japan's Aum Shinrikyo, the changing nature of terrorism, and the post-cold war security agenda”. En *Global Change, Peace & Security*, 10:1, 39-60.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York, Londres: NYU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>

Kingston, Jeff. “Abe's secrets law undermines Japan's democracy”. *The Japan Times*. 13 de diciembre de 2014. <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2014/12/13/commentary/japan-commentary/abes-secrets-law-undermines-japans-democracy/>

Koskinen, Kaisa y Outi Paloposki. 2010. “Retranslation”. En *Handbook of Translation Studies: Volume 1*, ed. por Yves Gambier y Luc van Doorslaer, Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, 294–298.

Levi182 (Usuario). “Should I watch the original dub of Neon Genesis Evangelion or the re-dub Netflix has done as someone who's never watched it before?”. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/Animedubs/comments/c48wz1/should_i_watch_the_original_dub_of_neon_genesis/

Light, Jeff. “Lost in Translation: Why Netflix’s “Neon Genesis Evangelion” is So Problematic”. 3 de noviembre de 2019. <https://nottheacademy.medium.com/lost-intranslation-why-netflixs-neon-genesis-evangelion-is-so-problematic-fbac79113a8c>

Marín-Lacarta, Maialen. 2008. “La traducción indirecta de la narrativa china contemporánea al castellano: ¿síndrome o enfermedad?”. *Revista de Historia de la Traducción*, 2.

Pike, John. "Japanese Red Army (JRA). Anti-Imperialist International Brigade (AIIB)". *FAS*. 1 de mayo de 2003. <https://fas.org/irp/world/para/jra.htm>

Raffi, Francesca. 2019. "Retranslation As Resubtitling. The Case Study of Federico Fellini's *La Strada*". *Status Quaestionis* 15. <https://doi.org/10.13133/2239-1983/14572>

Romano, Aja. "Netflix's re-translation of Neon Genesis Evangelion is drawing backlash for queer erasure". *Vox*. 25 de enero de 2019. <https://www.vox.com/culture/2019/6/24/18701179/netflix-neon-genesis-evangelion-kaworu-gay-backlash>

Orrego-Carmona, David y Yvonne Lee. 2017. *Non-Professional Subtitling*. Cambridge Scholars Publishing

O'Sullivan, Carol y Cornu, Jean-François. 2018. "History of Audiovisual Translation." En *Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, ed. por Luis Pérez-González, 15–30. Nueva York y Londres: Routledge.

Savoy, Katherine. 2014. "The Artificial Restoration of Agency through Sex and Technology in Neon Genesis Evangelion". *Ejcs*, 14 (3).

Schaub, Joseph. 2001. "Kusanagi's Body: Gender and Technology In Mecha-Anime". *Asian Journal of Communication*, 11 (2).

Stanic, Cristian J. "INTERVIEW: How Tiffany Grant Helped Shape Modern Anime". *Supanova*. 26 de febrero de 2020. <https://www.supanova.com.au/interview-how-tiffany-grant-helped-shape-modern-anime/>

Stewart-Ahn, Aaron. "How Hideaki Anno turned obsessions and depression into an anime phenomenon". *Polygon*. 19 de junio de 2019. <https://www.polygon.com/2019/6/19/18683634/neon-genesis-evangelion-hideaki-anno-depression-shinji-anime-characters-movies>

Susam-Sarajeva, Sebnem. 2003. "Multiple-entry visa to travelling theory: Retranslations of literary and cultural theories". *Target. International Journal of Translation Studies* 15: 1–36.

Thouny, Christophe. 2010. "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of Evangelion and Densha otoko". *Mechademia Second Arc*, 4(1):111–129.

T., Borja. "El anime de los 80 en España". *Go! Go! Nihon*. 4 de abril de 2020. <https://gogonihon.com/es/blog/el-anime-de-los-80-en-espana/>

Vanderschelden, Isabelle. 2000. "Why Retranslate the French Classics? The Impact of Retranslation on Quality". En *On Translating French Literature and Film II*, ed. por Myriam Salama-Carr, Amsterdam: Rodopi, 271–293.

Van Poucke, Piet y Guillermo Sanz Gallego. 2019. "Retranslation in Context". *Cadernos de Tradução* 39 (1): 10–22.

Van Poucke, Piet. 2017. "Aging as a Motive for Literary Retranslation: A Survey of Case Studies on Retranslation." *Translation and Interpreting Studies* 12 (1): 91–115.

Vázquez-Calvo, Boris, Leiticia Tian Zhang, Mariona Pascual y Daniel Cassany. 2019. "Fan translation of games, anime, and fanfiction". *Language, Learning and Technology* 23(1): 49–71.

Vázquez-Miraz, Pedro. 2018. "La influencia del pensamiento psicoanalítico en Evangelion". *Revista Chilena de Psicoanálisis*, 33 (2): 212–228.

Vazzoler, Marlen. "EVANGELION – CANNARSI CONFERMA CHE KHARA HA CHIESTO UNA GRANDE ADERENZA AL TESTO". *SW Blog*. 26 de junio de 2019. <https://blog.screenweek.it/2019/06/evangelion-cannarsi-conferma-che-khara-ha-chiesto-una-grande-aderenza-al-testo-690277.php/>

Venuti, Lawrence. 2003. "Re-translations: The creation of value". *Bucknell Review* 47 (1): 25–39.

Zanotti, Serenella. 2015. "Investigating Redubs: Motives, Agents and Audience Response". En *Audiovisual Translation in a Global Context – Mapping an Ever-*

changing Landscape, ed. por Rocío Baños Piñero y Jorge Díaz Cintas, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 110–139.

Zanotti, Serenella. 2018. “Archival resources and uncertainties in film retranslation research”. *Status Quaestionis. Exploring Audiovisual Retranslation*, 15: 58–85.

『エヴァ Netflix 配信巡り、海外ファン論争 カヲルとシンジの「名場面」
どう訳せば?』. *J-Cast News*. 26 de junio de 2019. <https://www.j-cast.com/2019/06/26360947.html?p=all>

平井 正穂 . 1990. 『イギリス名詩選』

コトバンク . “新左翼 (*shinsayoku*)”.
<https://kotobank.jp/word/%E6%96%B0%E5%B7%A6%E7%BF%BC-81808>