VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 8, 2026 | ISSN 2695-9631

International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual

https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6506

¿VIAJAN EN EL TIEMPO LOS CULTUREMAS EN LAS SERIES DE CULTO?

El caso de *Dark*

MARÍA TERESA HERRANZ MORENO
mteresa.herranz@urjc.es
Universidad Rey Juan Carlos, España

PALABRAS CLAVE

Traducción audiovisual
Estudios de recepción
Series alemanas
Culturemas
Narrativas complejas
Oralidad prefabricada

RESUMEN

Los viajes en el tiempo son un recurso argumental muy utilizado en cinematografía. Si la «suspensión de la incredulidad» ya no es atractiva, se crean narrativas complejas que desorientan al espectador. Para ayudarle a desentrañar la sucesión temporal de acontecimientos, disponemos de imágenes y diálogos como referentes culturales (culturemas).

Si estos juegos mentales se aplican en productos fílmicos de culturas alejadas como la aleman, cabe preguntarse si los mensajes transmitidos mediante estos culturemas son percibidos como tales.

A tal fin se ha analizado la serie Dark y se han propuesto cuestionarios de recepción, que han arrojado luz sobre esta cuestión.

RECIBIDO: 12/ 07 / 2026
ACEPTADO: 05/ 11 / 2026

1. Introducción

Los viajes en el tiempo son un recurso argumental muy utilizado en literatura y en cinematografía. En literatura contamos con *La máquina del tiempo* (H.G. Wells, ya en 1895) o la saga de *Caballo de Troya* (del navarro J.J. Benítez, iniciada en 1984 y cuya última secuela, la 12, se ha publicado en 2022).

En cine, grandes e icónicas películas, como *Terminator* (James Cameron, 1984), *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985) o *Doce monos* (Terry Gilliam, 1995), por nombrar algunas, han hecho uso de esta ficción a la que a muchos nos gustaría poder recurrir: viajar al pasado y cambiar ciertas cosas que hemos podido hacer mal. Sin embargo, en prácticamente todas ellas se nos informa sobre el peligro que este tipo de actuaciones conllevaría.

En estos productos fílmicos de ficción que abordan los viajes en el tiempo o que reflejan diferentes épocas, nos encontramos con que la disposición del orden temporal de acontecimientos en el relato se modifica de tal manera que, en ocasiones, el espectador debe recurrir a la información que le proporciona su propio bagaje vital y los referentes culturales que le son conocidos para seguir el hilo de la historia y establecer el momento en el que se encuentra.

Los anteriores ejemplos pertenecen al mundo anglosajón, cuyos referentes culturales forman ya parte del bagaje cultural de la mayor parte de los espectadores de habla hispana.

Cuando estos juegos mentales se producen en productos fílmicos de culturas más desconocidas para nuestro público meta, como es la alemana, cabe preguntarse si los mensajes transmitidos mediante imágenes y diálogos representativos de épocas diferentes son percibidos por los espectadores como tales y clasificados en la época que corresponde.

Para abordar la traducción de productos fílmicos en los que la disposición temporal desempeña un papel fundamental necesitamos definir, en primer lugar, los diferentes tipos de narrativas complejas desde el punto de vista del desarrollo de la línea argumental temporal, para establecer cuáles se presentan en nuestro corpus de análisis.

Por otro lado, nos basaremos en estudios de traducción audiovisual para analizar de qué manera esta disciplina propone afrontar los retos que presentan estos productos de la mano de la sociolingüística, dado que el producto seleccionado como corpus refleja fenómenos propios de una sociedad multilingüe, como la convergencia lingüística, con el inglés en este caso.

A tal fin se ha buscado un producto fílmico en el que concurran las narrativas complejas y las restricciones de la traducción audiovisual relacionadas con los referentes culturales, y se ha seleccionado analizar la primera temporada de la serie de culto entre el público juvenil *Dark* (Baran bo Odar y Jantje Friese, 2017), con el fin de extraer los segmentos más relevantes para ambas disciplinas.

1.1. Marco teórico

El concepto de narración ha evolucionado desde una perspectiva exclusivamente lingüística (Genette, 1989) hasta los diversos estudios relacionados con la narrativa en los diferentes medios. Ryan (2004) se plantea qué significa «narrar» y qué tipo de historias se pueden expresar en los diferentes entornos mediáticos, y ofrece a este respecto un estudio comparativo de la narrativa en cinco esferas mediales: la comunicación oral espontánea, que ella denomina narrativa «*face-to-face*», la de las imágenes inmóviles, la narrativa de las imágenes en movimiento, la de la música y la de los medios digitales. Este enfoque le permite descubrir de qué manera el medio configura la realización concreta de la narrativa.

La narrativa de ficción se ha popularizado de tal manera que se ha considerado reducido su nivel artístico mientras que se ha multiplicado su papel como medio de comunicación (Perdomo, 2016). El discurso cinematográfico, entendido como un acto comunicativo, puede ser interpretado por el espectador desde cuatro tipos de significados: el significado referencial (el espectador construye un mundo relacionado con la película o el producto fílmico), el significado implícito (el relato que ofrece el producto fílmico, la unión cronológica de los hechos presentados), el significado explícito (el espectador crea una reflexión propia a partir del

argumento) y el significado sintomático o reprimido (las interpretaciones que pueden generarse a partir de las reflexiones sobre el producto fílmico) (Bordwell y Thompson, 1995).

El entendimiento de los sucesos en una historia con arreglo a un orden temporal, según la definición tradicional de narrativa como la disposición temporal de eventos vinculados causalmente (Cameron, 2008, p. 3), ha dejado de ser la forma habitual de expresión de los productos fílmicos, inmersos en la búsqueda de nuevas formas de expresión en la era digital.

Las obras se configuran fuera del orden temporal pasado, presente y futuro. Autores como Elsaesser consideran que

> «*the traditional "suspension of disbelief" or the classical spectator positions of "voyeur," "witness", "observer" and their related cinematic regimes or techniques (point-of-view shot, "suture," restricted/omniscient narration, "fly on the wall" transparency, mise-en-scène of the long take/depth of field) are no longer deemed appropriate, compelling, or challenging enough*» (Elsaesser, 2009, p. 16).

La suspensión de la incredulidad o el papel tradicional del espectador como testigo y observador y las técnicas cinematográficas asociadas (plano subjetivo, narrador omnisciente o restringido, el estilo de realización de documentales «mosca en la pared», etc.) ya no se consideran apropiadas ni suficientemente atractivas. Así pues, se crean narrativas cuyo fin es confundir y desorientar al espectador y que el autor denomina «*mind-game films*».

Para este tipo de narrativa en la que el orden temporal se separa del tradicional relato lineal existen varias definiciones y nomenclaturas. Cameron (2008, pp. 16-17) profundiza en el fin de la separación tradicional entre pasado, presente y futuro a través de narrativas modulares que sitúan en un primer plano la configuración temporal y crean juegos formales entre duración, frecuencia y orden. Propone asimismo una taxonomía sistemática de las variaciones formales de la narrativa modular cinemática, y crea una nomenclatura propia, que nos interesará para nuestro estudio (Cameron, 2008, pp. 6-16):

Las narrativas anacrónicas son las más comunes dentro de las modulares: se alejan de la jerarquía tradicional estudiada por Genette (1980, p. 48), en la que la temporalidad principal era interrumpida por las analepsis o las prolepsis (*flashback* y *flashforward* respectivamente) como secuencias temporales subordinadas. Las narrativas modulares anacrónicas no proponen un hilo temporal predominante y uno o dos subsidiarios, sino que los segmentos de diferentes hilos temporales interrumpen el orden cronológico y las jerarquías quedan desdibujadas.

«*Forking-path narratives*». El término, propuesto por Bordwell (2002) y que adopta Cameron (2008), procede de la historia corta de Borges, «El jardín de senderos que se bifurcan» (escrita en 1941 y publicada en *Ficciones* en 1944, con su primera versión en inglés en 1958), que fue traducida al inglés como «*The garden of forking paths*». En la narración de Borges se habla de ficciones en las que se cumplen todas las posibles alternativas temporales de un argumento y cada desenlace se bifurca a su vez en varios posibles senderos diferentes. De igual manera, en estas narrativas se yuxtaponen diversos desenlaces posibles, que generalmente son contrapuestos entre sí.

Estas narrativas de senderos que se bifurcan son especialmente relevantes en los productos fílmicos que nos ocupan, dado que nos presentan modos de pensar el tiempo en términos de simultaneidad y de vinculación causal (Cameron, 2008, p. 12). Asimismo, son las que más se acercan a la nomenclatura propuesta por Kinder, las «*database narratives*», que se definen como narrativas en las que se enfatiza la selección de una serie de datos particulares (personajes, imágenes, sonidos, eventos) extraídos de una serie de bases de datos o paradigmas, que se combinan para generar historias específicas (Kinder, 2002, p. 6)[1].

Volveremos a este punto en nuestro análisis de caso.

El siguiente tipo de narrativas que analiza Cameron son las narrativas episódicas, que define, basándose en Aristóteles, como aquellas en las que los episodios se siguen en una secuencia

[1] Traducción propia.

improbable o inevitable. Encontraremos algún caso de estas narrativas en nuestro análisis, si bien no son las más relevantes para nuestro estudio.

El carácter modular de estos tres tipos de narrativas se articula a lo largo de líneas temporales más o menos ordenadas, mientras que el último tipo de narrativas que aborda Cameron, las «*split-screen narratives*», presentan un carácter modular que se articula en líneas espaciales, ya que dividen la pantalla en dos o más marcos, en los que se muestran simultáneamente eventos concurrentes o anteriores. Este tipo de narrativas no aparece en nuestro corpus de análisis, pero consideramos que debíamos mencionarlo para completar el análisis de Cameron.

Ya las denominemos narrativas modulares, narrativas de bases de datos o, como término unificador, narrativas complejas (Simons, 2008, p. 111), son un fenómeno narrativo que aparece constantemente en los productos fílmicos contemporáneos y que merece que le prestemos atención desde el campo de la traducción audiovisual, con el fin de identificar su tratamiento y su relevancia en los productos fílmicos meta.

Los productos fílmicos disponen de diversos códigos de significación y de unas características distintivas que los separan de los productos literarios y que suponen un reto para el traductor profesional, entre los que destaca la necesidad de atender a la interacción entre los códigos de significación transmitidos por el canal visual (de los cuales nos interesan especialmente los códigos iconográficos y los fotográficos) y los transmitidos por el canal acústico, entre los que se encuentran tanto los elementos verbales (diálogos) como los no verbales (música de ambientación, canciones propias de una época determinada, elementos paralingüísticos, etc.) (Chaume, 2004, p. 163).

Utilizaremos asimismo la definición de texto audiovisual ofrecida por la Escuela de Vigo, según la cual

> «un texto audiovisual y multimedia es una secuencia de entidades iconotextuales donde tanto la unidad icónica como la unidad verbal son aprehendidas sucesiva y globalmente en una relación intersemiótica que provoca un movimiento de vaivén que va de un código a otro y del cual nace el sentido» (Yuste Frías, 2011, p. 62).

Un texto audiovisual debe presentar una sincronía entre los elementos verbales y no verbales —denominada por Mayoral sincronía de carácter (*character synchrony*) (Mayoral et al., 1988)—, sean acústicos (ej. palabras y sonidos) o visuales (ej. subtítulos, imágenes).

Así pues, podemos calificar el texto audiovisual como un «constructo semiótico», que contiene signos de diversos tipos, cada uno de los cuales puede incidir, de una manera u otra, en la traducción, y que han de ser tenidos en cuenta a la hora de verter los diálogos o las imágenes del producto original en el producto meta. En nuestro caso, veremos la dificultad de verter en la cultura meta diversos elementos culturales propios de la cultura alemana, que pueden ser unidades lingüísticas o iconográficas marcadas culturalmente y que son relevantes para situar al espectador en un momento histórico determinado.

Estas unidades lingüísticas o iconográficas culturalmente marcadas han recibido numerosas denominaciones en los estudios de traducción: *realia*, culturemas, referentes culturales, referencias culturales, etc. Nosotros vamos a optar por el término «culturema», cuyo origen suele atribuirse a Vermeer (1983), pero para cuya definición recurriremos a Pamies, que las define como «*extra-linguistic cultural symbols, which behave like metaphorical models, motivating figurative expressions in language (lexical or phraseological)*» (Pamies, 2017, p. 100) y que es actualmente el de mayor implantación internacional, y el que posee un carácter menos restrictivo que las otras denominaciones.

Se incluye en esta categoría:

> « […] cualquier elemento simbólico específico cultural, simple o complejo, que corresponda a un objeto, idea, actividad o hecho que sea suficientemente conocido entre los miembros de una sociedad, que tenga valor simbólico y sirva de guía, referencia, o

> modelo de interpretación o acción para los miembros de dicha sociedad» (Luque, 2009, p. 97).

Los diálogos y las imágenes intervienen para evocar épocas diferentes: el léxico, las estructuras gramaticales o cualquier otro aspecto del lenguaje son esenciales para evocar estas épocas y, en la traducción audiovisual —especialmente en el doblaje—, evocar es la palabra clave (González-Camino, A., 2021).

Asimismo, haremos uso de la perspectiva sociolingüística y de las variedades del lenguaje que nos permitirán definir a algunos de los personajes, y analizaremos las subcompetencias lingüísticas y extralingüísticas del traductor/de la traductora presentes en las traducciones (Hurtado et àl. 2003). Entendemos como subcompetencia lingüística (bilingual subcompetence) la capacidad de comprensión del texto en lengua de partida (TO) y la capacidad de producción textual en la lengua de llegada (TM). En esta subcompetencia se incluyen los saberes pragmáticos, sociolingüísticos, textuales, gramaticales y léxicos de ambas lenguas.

Dentro del saber pragmático se incluye la adecuación a los actos de habla en un contexto determinado (la oralidad para nosotros, entre otros factores), y dentro de los conocimientos sociolingüísticos se incluye el reconocimiento de los diferentes registros (variedades de campo, modo y tenor según Hatim y Mason (en Agost 1999: 28-31), o variedades diafásicas y diastráticas, lenguaje estándar y subestándar (registros culto e inculto)), etc. y dialectos (variedades diatópicas). Para nosotros, las variedades diafásicas serán fundamentales.

En cuanto a la subcompetencia extralingüística (extra-lingüistic sub-competence), esta incluye el saber declarativo sobre las culturas origen y meta, así como saber enciclopédico sobre el mundo en general. Esta es una subcompetencia básica para nuestro análisis.

En nuestro estudio, no se trata únicamente de analizar la traducción al español de determinados referentes culturales e idiomáticos propios de la cultura de origen, sino también de descubrir en qué medida los textos originales y las traducciones son entendidos por los espectadores como lógicos y representativos de la época que se está mostrando en cada momento.

En este sentido, el espectador se encuentra inmerso en el argumento del producto fílmico e interpreta las imágenes y los diálogos con arreglo a su propio bagaje intelectual o vital.

Si me permiten hablar en primera persona en este momento, como integrante de una determinada generación, me di cuenta de que posiblemente mi análisis de los resultados de traducción desde un punto de vista sociolingüístico podría estar sesgado, ya que soy capaz de opinar sobre los diálogos pronunciados por los personajes juveniles de los años 80, pero no tanto de los personajes juveniles de la actualidad, y mucho menos de los personajes de los años 50.

Así pues, se ha recurrido a la utilización de cuestionarios para medir la satisfacción del público en general con determinados enunciados, tanto de los diálogos originales, como de las traducciones. Entendemos cuestionarios como «*the collection of information from a sample of individuals through their responses to questions, serving as a versatile tool for gathering quantitative, qualitative, or mixed-methods data*» (Check y Schutt (2012), visto en Ponto (2015)), que se utiliza habitualmente en investigaciones sociales y psicológicas.

1.2. Objetivos

En los estudios de traducción audiovisual se han realizado hasta el momento pocos estudios de recepción sobre la manera en que los espectadores perciben las adaptaciones del lenguaje en las series o, en general, en los productos fílmicos de ficción que recrean épocas diferentes a la actual. En nuestra opinión, esto es relevante, dado que uno de los principales desafíos que conlleva la representación en pantalla de épocas anteriores es el lenguaje.

De ahí que nuestro principal objetivo haya sido obtener datos sobre las impresiones de los hablantes nativos, tanto alemanes como españoles, con relación a determinados enunciados seleccionados de la serie para extraer conclusiones sobre el fenómeno de la oralidad fingida o prefabricada (Chaume, 2001, 2004), que puedan ayudar a los traductores y las traductoras profesionales.

A tal efecto, objetivos secundarios que nos hemos planteado han sido

- descubrir en qué medida los enunciados en lengua inglesa que hallamos en los productos fílmicos alemanes son fruto de la influencia de los diálogos que el público alemán escucha en la ficción anglosajona o si son enunciados utilizados en su vida diaria, y
- comprobar en qué medida en la traducción al español se han introducido estos elementos de la lengua inglesa y cuáles son reconocibles o no por los hablantes de español.

1.3. Metodología

Para nuestro estudio se ha aplicado una metodología de análisis descriptiva, fundamentada en el modelo de análisis propuesto por Gideon Toury (2004).

En primer lugar, se han visualizado y analizado los diez episodios de la primera temporada de la serie (aproximadamente 480 minutos de visionado), distribuida en la plataforma de vídeo bajo demanda Netflix.

A continuación, se han seleccionado los elementos textuales y visuales marcadores de una época determinada. Para la identificación de los culturemas, se ha seguido a Floros (2007), que adapta a la traducción el sistema de Mudersbach (2002, visto en Floros 2007) de reconocimiento de la cultura en los textos.

Se ha elaborado una tabla con los segmentos seleccionados (un total de 137) por su interés sobre nuestro objetivo de investigación, junto con su traducción al inglés y al español.

Una vez elaborado el índice de fichas, se ha realizado un cuestionario ad hoc, basado en un enfoque metodológico cuantitativo y cualitativo, en el que se han planteado estos elementos textuales a nativos de habla alemana, inglesa y española de diferentes edades. No obstante, hemos prescindido de presentar los resultados de los cuestionarios remitidos a nativos de habla inglesa, ya que el número de respuestas (15) no resultó suficientemente representativo.

Los destinatarios de los cuestionarios se han obtenido mediante diferentes contactos académicos, familiares y de amistad, que a su vez los han difundido en su entorno. El cuestionario se ha elaborado con la herramienta gratuita Google Forms y las respuestas son completamente anónimas.

El cuestionario dirigido a nativos de lengua española está compuesto por 26 preguntas de selección múltiple y se han obtenido 165 respuestas. La primera pregunta está planteada para delimitar la edad de los participantes y en cada una de las restantes preguntas se muestra uno de los enunciados obtenidos de los diálogos traducidos.

En función de la edad, se varió ligeramente el formato de la pregunta:

a. Para los que habían sido jóvenes en los años 80 se les solicitaba que indicaran si consideran que es un enunciado propio de los años 80, actual, ambos, o si no conocen la expresión.

b. Para los que son más jóvenes en la actualidad, se les planteaba si consideraban una determinada expresión actual, o si les parecía anticuada (como utilizada por sus padres, por ejemplo), y, adicionalmente, si es una expresión que utilizan habitualmente.

El cuestionario dirigido a nativos de lengua alemana está compuesto por 36 preguntas de selección múltiple y se han obtenido 83 respuestas. La configuración del cuestionario es la misma que en el caso del español.

Como puede comprobarse, la cantidad de preguntas es diferente en ambos cuestionarios, porque nos dimos cuenta (y esto ya forma parte de los hallazgos del estudio) de que diferentes segmentos del alemán se traducían de la misma manera en español, de manera que había menos variación en las propuestas en español que en alemán.

A pesar de que hemos analizado también algunos culturemas incluidos en las secuencias que se desarrollan en los años 50, no hemos incluido preguntas a este respecto por falta de posibilidades de encontrar un número suficiente de entrevistados que hubieran vivido en aquella época y pudieran contestar fehacientemente a partir de su propia experiencia.

Por último, se han analizado las respuestas obtenidas y se han extraído las conclusiones pertinentes.

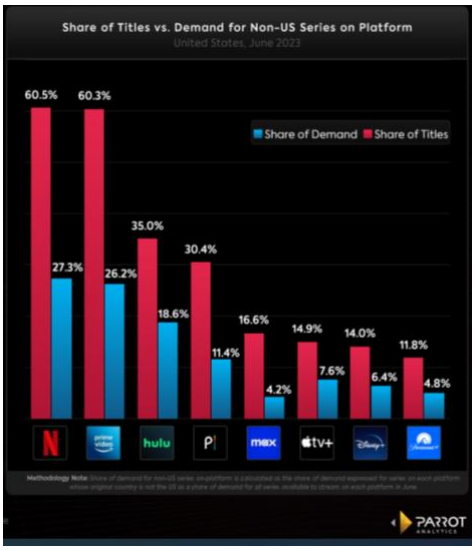
2. Análisis

En este apartado presentaremos datos relativos a la serie seleccionada como corpus y a la plataforma distribuidora. A continuación, presentaremos las fichas sistemáticas que hemos elaborado y analizaremos determinados segmentos textuales muestra, junto con su traducción al español y al inglés.

2.1. Sobre Netflix y Dark

En los últimos años, el consumo de series a través de las distintas plataformas de emisión de contenidos en *streaming* se ha incrementado exponencialmente, como podemos ver en las estadísticas extraídas de Parrot Analytics con respecto al consumo de producciones no estadounidenses en el propio Estados Unidos durante el segundo trimestre de 2023.

Figura 1. Audiencias de series no estadounidenses frente a audiencias totales



Fuente: https://www.parrotanalytics.com/, 2023.

En ellas vemos que casi la mitad de los títulos demandados en Estados Unidos fueron series no producidas en el país, lo que ya es significativo. Por supuesto, la huelga de guionistas tuvo mucho que ver en ese año concreto, pero es un comienzo.

El Estudio de Televisión Conectada 2025 realizado por IAB Spain, patrocinado por Publiespaña y elaborado en colaboración con Elogia, analiza los hábitos de consumo de los usuarios, así como sus preferencias entre el contenido de pago y el contenido gratuito con publicidad en las distintas plataformas. Según sus cifras, Netflix fue la plataforma de video bajo demanda más contratada en España el año pasado, con un 51 % de cuota, seguida de cerca por Amazon Prime Video (IAB Spain, 2025).

Según este mismo informe, las series (84 %) y el cine (77 %) son los contenidos más consumidos en TV Conectada, seguidos de los informativos, los deportes y las entrevistas/ entretenimiento. Por este motivo, a nuestro juicio, tales series se han convertido en una herramienta ideal de difusión intercultural, sobre todo entre la población más joven.

En cuanto a la serie *Dark* en concreto, según las estadísticas extraídas de la web Parrot Analytics, la demanda de la audiencia de esta serie en Alemania fue 14,6 veces la demanda media de las series de televisión en ese país, y en España la demanda de audiencia de Dark fue 4,9 veces la demanda media de las series de televisión en España (Parrot Analytics, 2018).

Esta serie fue la primera serie original Netflix producida en Alemania (Netflix, 2016). A nuestro juicio, es un producto digno de análisis, dado su consumo generalizado en España, así como su adecuación a nuestro objetivo de investigación.

La historia se fundamenta en principios de la relatividad del tiempo propuestos por Einstein y desarrollados posteriormente por la física cuántica: *Dark* propone la circularidad del espacio y del tiempo.

Ya en el comienzo del primer episodio se muestra a modo de inserto una cita de Albert Einstein en alemán:

«*Der Unterschied zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist nur eine Illusion, wenn auch eine hartnäckige*», traducida como: «La diferencia entre el pasado, el presente y el futuro es solo una ilusión persistente».

El contenido de esta cita es una referencia a la que se alude a lo largo de la serie en diversos contextos, siempre relacionados con el estudio del tiempo.

Como sinopsis de la trama, diremos que la serie comienza en 2019 (lo sabemos por un inserto que aparece en el minuto 00:00 del primer episodio), en un pueblo ficticio llamado Winden, donde un joven ha desaparecido y otro está a punto de desaparecer. La búsqueda de estos jóvenes es infructuosa durante mucho tiempo, pero diversas pistas llevan al descubrimiento de que los jóvenes desaparecidos han viajado en el tiempo, debido a la confluencia de la energía emitida por una central nuclear construida en 1953 y que se mantiene hasta 2019 con la mano humana, que ha creado artefactos (en 1986) para intensificar dicha energía y abrir agujeros de gusano[2] en el interior de unas misteriosas cuevas.

El hecho de que transcurran exactamente 33 años entre una época y otra y de que los sucesos se repitan con esta periodicidad en concreto tiene relevancia en el ámbito esotérico y científico, pero no vamos a entrar en ello ahora porque no es interesante para nuestro propósito.

Para nosotros, lo interesante es que, a lo largo de esta primera temporada, únicamente el inserto mencionado anteriormente de que nos encontramos en 2019 nos guía a través de estos viajes en el tiempo. Durante el resto de los episodios, la trama va dando saltos de una época a otra, haciendo uso brillantemente de las narrativas complejas que comentamos antes, y los personajes cambian de aspecto físico (¿y de lenguaje?) según la edad que tengan en cada una de las tres épocas diferentes en las que se desarrolla la trama.

Sin embargo, los creadores de la serie no nos informan sobre la época en la que nos encontramos en cada momento (probablemente con un propósito), de manera que los espectadores debemos guiarnos por las imágenes (vestimenta, decoración de espacios, construcciones...), por la banda sonora (sobre todo en los acontecimientos que suceden en 1986) y, por último, pero no menos importante, por el lenguaje que utilizan los personajes.

Tal es la dificultad de seguir la trama debido a los saltos temporales, que la propia plataforma creó una página web específica en varios idiomas, accesible exclusivamente con dispositivos móviles, con un árbol genealógico para cada una de las temporadas y para cada episodio de la serie, en la que aclaran quién es quién y en qué momento se encuentra (https://dark.netflix.io/es)[3].

2.2. Sobre nuestra selección de culturemas

Debido a su considerable tamaño, no incluimos en este artículo la tabla completa por falta de espacio, pero está disponible para consulta en Glosario lenguaje Dark web. A continuación, mostramos los detalles más relevantes para nuestro estudio.

Elementos iconográficos

El instituto es un elemento clave en la historia, y la vestimenta de los estudiantes sirve a los guionistas para situar al espectador: en 2019 se muestran estudiantes con el pelo teñido de azul y vestimenta propia del presente (TCR 1 12:55)[4], así como el peinado y la chaqueta VUPAX del personaje Markus y los pantalones rotos de su amiga Franziska (TCR 2 06:50-07:00); por otro lado, en 1986 se muestra el mismo edificio, pero los estudiantes acuden en monopatín y bicicletas BMX pequeñas, las chicas llevan el pelo cardado y pañuelos en el pelo a modo de diadema, mientras suena como banda sonora la canción *Shout*, de Tears for Fears, publicada en 1984.

[2] En este artículo de la revista *National Geographic* podemos ver una definición de lo que se considera o denomina «agujero de gusano» en física cuántica.

[3] Esta página continúa activa a la fecha de presentación de este artículo.

[4] Las referencias temporales se muestran de la siguiente manera: (TCR = Timecode Recording o código de tiempo, número de episodio y MM:SS).

Estos elementos son fácilmente reconocibles tanto por los espectadores alemanes como por los españoles. Sin embargo, otros culturemas no lingüísticos no son tan fácilmente reconocibles:

1) Culturemas iconográficos: Ya en el primer capítulo, la madre de Ulrich Nielsen, un policía padre de Mikkel, uno de los niños desaparecidos, le muestra como algo singular el envoltorio de una chocolatina de nombre *Raider* que ha encontrado en el bosque. No se ofrecen más explicaciones.

Esta marca de chocolatina era una de las favoritas en Alemania y su cambio de nombre a *Twix* en 1991 suscitó desconcierto y división de opiniones en este país (Osterloh, 2009). El motivo fue el significado negativo del término «*raider*» en inglés (asaltante, atracador).

Si bien esta chocolatina podía encontrarse en España en los años 90, su consumo estaba mucho más generalizado en el entorno germanohablante, de manera que, para los espectadores alemanes, esta referencia cultural es mucho más evidente que para los españoles.

Este envoltorio de *Raider* aparece de nuevo en varias ocasiones, entre las que podemos destacar el episodio 4 (TCR 33:18), donde aparece con el mismo significado referencial, así como en un anuncio televisivo que se presenta nada más comenzar el episodio 3 (TCR 00:03). Este anuncio informa al espectador alemán de que la trama se desarrolla en 1986, mientras que el espectador español ve y escucha el anuncio completo con la sintonía y la canción en alemán, y solo dispone de la imagen del aparato de televisión, propio de los años 80, para situarse en la época correcta.

Otra imagen que quizá pueda no entenderse entre el público juvenil actual es la imagen de un colgante con una moneda de 1 Pfennig, unidad monetaria alemana por valor de una centésima parte de un marco alemán (DM), moneda vigente en Alemania hasta 2002. Un personaje misterioso coloca este colgante alrededor del cuello de un adolescente, dentro de una habitación cerrada, con papel pintado en la pared con motivos infantiles, que, junto con la moneda, también nos sitúa en los 80 a los espectadores que hemos vivido esta época, pero que no dice nada probablemente a los más jóvenes. Esta secuencia se sucede, sin transición ni información alguna, en el episodio 1 (TCR 48:16). La moneda vuelve a aparecer en el episodio 7 (TCR 44:04).

El episodio 8 comienza con la imagen de un niño montado en una bicicleta grande de un modelo muy antiguo, con una cartera en la espalda. El niño va vestido con una chaqueta de paño, chaleco de lana y camisa, con unos pantalones de *tweed* y zapatos con cordones que se muestran en primerísimo plano. Evidentemente el guion quiere hacer viajar al espectador a 1953. Por si había dudas, el niño llega a un descampado donde se ve un despliegue de vehículos y uniformes policiales de modelos antiguos.

Este episodio se desarrolla en 2019 y 1953 sin transición alguna. En 1953 se está investigando la aparición de un cadáver con unas características peculiares para la época: un jersey con una etiqueta que indica «*Made in China*» (TCR 8 10:49) y un colgante con una moneda de 1 Pfennig acuñada en 1986 (TCR 8 10:35). En esta ocasión al menos disponemos de la ayuda del forense y de los policías para ubicar estos objetos en diferentes épocas, pero no sucede a menudo, como venimos explicando.

2) Bandas sonoras: Ya hemos visto cómo la música puede contribuir a situarnos en una época concreta cuando hablábamos de la canción *Shout*.

El primer «sendero que se bifurca» en esta serie ocurre en el primer episodio (TCR 23:11), que comienza en 2019 y, de repente, aparece un televisor antiguo con un video clip de la canción *You Spin Me Round (Like a Record)*, del grupo Dead Or Alive, publicada en 1984. Este televisor se ubica en la habitación con papel pintado que hemos descrito anteriormente.

Tras este fugaz vistazo a los años 80 en medio del episodio, se regresa sin mayor explicación a 2019. Al final de este mismo episodio, en 2019, aparece el cadáver de un niño que tiene un reproductor portátil *Walkman*® que ya no se distribuye y que nos indica que este niño guarda relación de alguna manera con los años 80, además de por la música contenida en la casete: la canción *Irgendwie, irgendwo, irgendwann*, del grupo alemán Nena (1984). Sin transición alguna, se muestra a continuación el mismo televisor en la misma habitación con papel pintado anterior, donde se está reproduciendo el videoclip de esta canción.

Curiosamente, en la versión doblada al español no se han incrustado los subtítulos, de manera que únicamente se puede entender la canción si se habilitan expresamente los

subtítulos. Sin embargo, en la versión doblada al inglés sí se han incrustado subtítulos. A nuestro juicio, esta última es la decisión más acertada, ya que el contenido de la canción guarda relación con la trama de presente, pasado y futuro.

Elementos lingüísticos

Como reza el título de este artículo, nos preguntamos si los diálogos, en cuanto que culturemas, viajan en el tiempo. Si los elementos lingüísticos contribuyen a situar al espectador en una época concreta.

A continuación, vamos a comentar y analizar los fragmentos que hemos seleccionado de entre todos los incluidos en la tabla descrita anteriormente y entre los que se han planteado en el cuestionario:

1) Vocabulario soez y ofensivo

En investigaciones anteriores, hemos llegado a la conclusión de que el lenguaje soez y ofensivo es especialmente adecuado para analizar psicológica y socialmente a los personajes de los productos fílmicos.

En este caso hemos observado lo mismo, como se desprende de los siguientes ejemplos:

- *Spasti*: este es un término calificado en el Duden como «*derb*» (ordinario, vulgar) y discriminativo, y es una abreviación del término médico «*Spastiker*», persona que sufre espasmos debido a una hipertonía muscular de origen cerebral.

  Se han registrado un total de cinco apariciones de este término, todas pronunciadas por adolescentes en 2019, y que se han traducido en español como *gilipollas, idiota*, *e imbécil.*

  A pesar de que los términos españoles *idiota* e *imbécil* se derivan de términos médicos que denotan ciertos grados de enfermedad mental (idiocia e imbecilidad respectivamente), el grado de insulto es mayor en el término alemán, quizá equivalente a «subnormal*» en español, un término despectivo que, afortunadamente, ha dejado de utilizarse prácticamente en su totalidad en la época actual, pero que era muy frecuente en los años 80 y 90.

  El Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (en lo sucesivo DWDS) ofrece estadísticas de uso de diferentes términos basándose en su aparición en numerosos periódicos diarios y semanarios de toda Alemania a partir de 1945. Según este, el término «*Spasti*» se originó a finales de los 70, tuvo un incremento notable en su utilización a principios de los 80, y luego regresó a partir de los 90, con un pico de utilización alrededor de 2016 (DWDS).

- *Freak*: Término despectivo que aparece en dos ocasiones (TCR 1 13:03 y TCR 5 31:21), ambas pronunciadas por adolescentes en 2019.

  Procedente del inglés, el término se ha traducido a español como «loco» o «tío raro» y en inglés se ha mantenido como «*freak*». De nuevo vemos que la variedad en español es mayor, en función del contexto, pero los términos no señalan una determinada época. Sí habría sido más significativo traducirlo como «friqui», dado que este término no comenzó a utilizarse en España hasta alrededor del año 2000, y se estandariza en el año 2006 para designar a los miembros de una subcultura, unidos por su amor a la literatura, el cine, los cómics, la ciencia ficción, la fantasía (Martínez, 2013).

  Como curiosidad, hacemos notar que, en el caso del episodio 1, en doblaje no se ha traducido esta frase, y se escucha en alemán en el trasfondo, en un claro error de doblaje.

  Según el DWDS, el término «*Freak*» se comenzó a utilizar en Alemania en la década de los años 70, su uso se incrementó en los 80 y ha tenido altibajos desde entonces, con un uso en franco descenso desde 2016 (DWDS).

- *Brillenschlange*: Término despectivo que aparece en el episodio 9 (TCR 17:22), pronunciado por un adolescente en 1986.

  Es un término que se dirige exclusivamente a mujeres que llevan gafas de alta graduación y presentan un aspecto torpe. El término para hombres con las mismas características sería «*Streber*».

Se ha traducido al español con el equivalente acuñado «cuatro ojos» y al inglés como «*four-eyes*».

Es interesante el uso de este término, ya que, según el DWDS se utilizaba sobre todo en los años 50, cayó en desuso en los 60 y 70 y tuvo un repunte en los años 80.

- *Schwer von Kapee sein*: ~~Expresión despectiva~~ Término despectivo que aparece en el episodio 2 (TCR 40:58), pronunciado por un adolescente en 1986 y que significa persona lenta de entendimiento.

Se traduce como «tonto» en español y «*dense (subt.) / stupid (doblaje)*» en inglés.

La primera utilización registrada de esta expresión es en la novela *Misere*, de Helene Keßler (publicada en 1897 bajo el seudónimo Hans von Kahlenberg) (Redensarten-Index).

En cuanto al uso, el DWDS no ofrece datos contrastados de su utilización hasta la década de los 2000.

- *Spinner*: este es un término que tiene varias acepciones no peyorativas, como un tipo de mariposa, carrete de pesca o tejedor, pero aquí se utiliza con ánimo despectivo.

Hemos registrado dos apariciones: (TCR 8 14:59, pronunciado en 1953 y TCR 2 40:47, pronunciado en 1986).

Se ha traducido en español como *idiota* (1986) *e imbécil* (1953), y en inglés como «*fool*» y «*weirdo*» respectivamente. La traducción al español no proporciona el mismo significado de persona loca o demente que da el alemán, si bien se utiliza en diversos contextos.

Dadas sus varias acepciones, no podemos estar seguros de la frecuencia de uso del término con ánimo despectivo.

2) Expresiones idiomáticas

Encontramos en nuestro corpus numerosas expresiones idiomáticas del alemán que hemos sometido a la opinión de nuestros destinatarios.

Ofrecemos aquí algunos ejemplos interesantes de las diversas épocas:

1953:

- *jemandem der Zaster aus den Ohren quillen*: expresión pronunciada por adolescentes (TCR 8 15:26).

Se ha traducido en español como «salir el dinero por las orejas» y en inglés como «*got dough coming out of one's ears*».

El término «*Zaster*» es muy interesante. Es una forma vulgar de denominar al dinero. Etimológicamente procede del romaní «*saster*», que significa *hierro*, pero su significado se transformó en el lenguaje soldadesco a «dinero», a finales del s. XIX (DWDS).

Según el propio DWDS, su uso se registra mayoritariamente en la década de los 50, y queda muy reducido a partir de entonces, de manera que la utilización en el idioma original parece bien documentada.

En la traducción al español el término se generaliza en una expresión idiomática, no adscribible a una época determinada.

- *Jemanden auf die Folter spannen*: expresión pronunciada por un adulto (TCR 8 24:43).

Se ha traducido en español como «dejar con la intriga» y en inglés como «*the suspense is killing me*».

El término significa literalmente «estirar en el potro de tortura», pero idiomáticamente significa dejar a alguien con la intriga.

> Según el DWDS, su uso se registra mayoritariamente en la década de los 50 y 60, se reduce a partir de ahí hasta finales de los 80 y tiene un repunte al final del siglo XX.
>
> En este caso parece que la documentación del producto original es correcta, mientras que las traducciones vuelven a generalizar. Quizá podríamos haber traducido en español «dejar en ascuas», una expresión cuyo uso se restringe a tiempos pasados mayoritariamente.

- *Altes muss Neuem weichen*: expresión pronunciada por un adulto (TCR 8 27:08).

Se ha traducido en español como «lo antiguo deberá hacer hueco a lo nuevo» y en inglés como «*the old must give way to the new*».

La formulación correcta en alemán de esta expresión es «*das Alte muss dem Neuen weichen*».

> Según el DWDS, su uso se registra mayoritariamente en la década de los 50, prácticamente deja de utilizarse a partir de 1970, regresa a partir de 1986, quizá por razones sociopolíticas (*die Wende*) y se reduce a partir de ahí hasta nuestros días.
>
> También se acierta con esta expresión idiomática en la época en la que se expresa. En español e inglés se ha optado por la descripción, no atribuible a una época en concreto.

1986:

- *Wie ein Schluck Wasser in der Kurve aussehen*: expresión pronunciada por un adulto (TCR 3 06:21).

> Literalmente la expresión significa tener el aspecto de un charco de agua en una curva y se ha traducido en español como «pareces un trapo sucio» y en inglés como «*you look like a limp dishrag*».

La expresión describe un aspecto personal de agotamiento, falta de energía y postura encorvada.

El diccionario DWDS solo presenta registro de su uso a partir de 1992, con puntos álgidos en 1995, 1997 y 2021.

> En la traducción al español consideramos que la imagen propuesta puede producir extrañeza en el espectador, dada la similitud con la expresión «trapos sucios», además de que suscita la sospecha de que se ha traducido desde el inglés, por la similitud de la estructura y el léxico.

En este caso parece que se ha utilizado una expresión no perteneciente a la época en la que se aplica en la serie.

- *Brimborium aus etwas machen*: expresión pronunciada por un adulto (TCR 3 26:21).

Se ha traducido en español como «ser escandaloso» y en inglés como «*make a big display*».

> El origen del término «*Brimborium*» se retrotrae al s. XV en Francia, y es una asimilación del latín eclesiástico «*breviarium*». En alemán está documentado por primera vez en el *Fausto* de Goethe. Significa *complicación, esfuerzo*.
>
> La expresión completa no está registrada en el DWDS, pero sí el término «*Brimborium*». En esta web se han registrado apariciones desde 1946, con un incremento notable en las décadas de 1990 y 2000.

Según el Duden esta expresión pertenece al lenguaje coloquial, si bien consideramos que se ha seleccionado cuidadosamente para reflejar un tiempo pasado, dado que podría perfectamente haberse expresado con términos más genéricos como «*Aufwand*» o «*Aufheben*».

En la traducción al español se propone una generalización, mientras que en inglés se propone una expresión idiomática equivalente. Ninguna es adscribible a los 80 en concreto.

- Cool *sein*: expresión pronunciada por un niño (TCR 5 26:57).

Esta expresión se presenta en un diálogo entre Mikkel (un niño de 2019 que ha viajado a 1986) y una niña de 1986:

Niña: Du bist *cool* (trad. Eres guay / You are cool)
Mikkel: Nee, ich bin Mikkel (trad. No, yo soy Mikkel / No, I am Mikkel)

En este diálogo los guionistas quieren dejar claro que la expresión «cool *sein*» es propia de los años 80 y no es entendida por un niño que vive en la época actual.

Sin embargo, el DWDS nos indica que esta expresión se registra con una frecuencia muy escasa a partir de los años 70 y que su utilización ha ido incrementándose hasta alcanzar sus máximos en la actualidad (registro de 2024).

2019:

- *Baguette-Verstecken spielen*: expresión pronunciada por un adolescente (TCR 1 13:18).

Literalmente la expresión significa jugar a esconder la baguette y se traduce en español como «mojar la baguette» y al inglés como «playing 'hide the baguette'».

Se trata realmente de una referencia intertextual a *Los Simpson* (episodio 5 de la temporada 21), donde Homer conoce a Sarkozy y a Carla Bruni, y por tanto la época en la que se representa es correcta.

Es una referencia intertextual difícil de reconocer, también para los espectadores alemanes, pero el significado sexual es evidente. Encontramos que la solución propuesta en español es adecuada, dado que utiliza el verbo «mojar», que ya de por sí tiene connotaciones sexuales dentro del lenguaje vulgar.

- *Hier sagen sich der Fuchs und der Hase gute Nacht*: expresión pronunciada por un adulto (TCR 1 18:22).

Literalmente la expresión significa «aquí el zorro y la liebre se dicen "buenas noches"» y se traduce en español como «aquí nunca pasa nada» y al inglés como «nothing like that ever happens here».

Esta expresión se refiere a lugares especialmente apartados y tranquilos, donde nunca ocurre nada.

Según el DWDS es una expresión que lleva utilizándose más o menos con la misma frecuencia desde 1948, con picos en 1978 y 1991.

Tanto en español como en inglés la expresión se generaliza y no cabe adscribirlas a época alguna.

- Como tercer ejemplo de expresiones que sitúan al espectador en una época determinada podemos incluir el uso masivo de expresiones inglesas netas (sin adaptación alguna al alemán) que hemos podido registrar en los diálogos originales de los personajes juveniles ubicados en 2019.

Podemos ver la lista completa en la tabla indicada anteriormente, con los TCR correspondientes, pero sirvan como ejemplo los siguientes términos:

Tabla 1. Expresiones inglesas netas dentro de los diálogos de la versión original alemana

	Traducción al español	Traducción al inglés	TCR
joint	porro	joint	1 15:48
dope	hierba	dope	1 21:13/24:08
bullshit	gilipollez	bullshit	1 21:28
easy	fácil	easy peasy	1 23:57
shit	(obviado)	stuff	1 23:56
ultimate fist-bump	chócala, tío	ultimate fist-bump	1 31:39
what the fuck?	¿qué coño era eso?	what the fuck?	1 40:19
boyfriend	novio	boyfriend	4 09:17
fuck	mierda	fuck	5 29:54 / 10 16:29

Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

Entre el público alemán, en la mayoría de los casos las sensaciones de los jóvenes coinciden con las de los adultos, pero no siempre coinciden con la utilización de estos segmentos en la serie. Por ejemplo, la mayoría de los adultos (70 %) y de los más jóvenes (45 %) considera que *Spasti* es propio de los años 80, si bien en la serie únicamente se utiliza en las secuencias que se desarrollan en 2019.

Lo mismo ocurre, por ejemplo, con la expresión «*hier sagen sich der Fuchs und der Hase gute Nacht*»: la mayoría de los adultos (68 %) y de los más jóvenes (57 %) considera que es propia de los años 80, si bien en la serie únicamente se utiliza en las secuencias que se desarrollan en 2019, aunque bien es verdad que la pronuncia un adulto.

También hemos encontrado expresiones que se dicen en la serie en los años 50 y que los jóvenes de ahora no conocen en absoluto y muchos adultos tampoco, como «*jemandem der Zaster aus den Ohren quillen*».

Los términos textuales copiados del inglés son reconocidos por unos y otros hablantes del alemán como pertenecientes al lenguaje actual y responden a una tendencia percibida en las series alemanas.

Los alemanes consideran mayoritariamente que expresiones como *bullshit* (55 % adultos, 43 % jóvenes) o *what the fuck* (77 % adultos, 47 % jóvenes) se utilizan mayoritariamente en la actualidad, y así lo han entendido los guionistas de la serie.

Los jóvenes declaran, además, utilizar habitualmente expresiones inglesas como *joint* (42 %), *bullshit* (38 %), o *what the fuck* (35 %).

Sin embargo, hay alguna expresión que no es conocida por los hablantes jóvenes (41 %) ni adultos (58 %), como «*Ultimate-Fist Bump*» (¡chócala!). Como hemos visto en la tabla anterior, las traducciones de estos términos al español responden bien al lenguaje actual y se alejan de las estructuras y los términos ingleses.

Se han encontrado términos inequívocamente propios del lenguaje juvenil de nuestro tiempo, como «*zocken*» (TCR 5 13:00), en el sentido de jugar a juegos de ordenador, sin equivalente en español ni inglés.

En lo que atañe a los destinatarios españoles, llama la atención la cantidad de respuestas que los destinatarios, adultos y más jóvenes, consideran una expresión válida para ambas épocas, probablemente debido a que los segmentos marcados culturalmente en alemán, que son más

fácilmente ubicables en determinadas generaciones, se han generalizado en la traducción al español, de forma que no son adscribibles a una época concreta.

En la mayoría de los casos están de acuerdo los jóvenes y los adultos, salvo en casos concretos: «molar» (lo reconocen como propio exclusivamente ambos grupos) o «camello» (muchos adultos lo consideran ochentero y la mayoría de los jóvenes lo consideran actual).

Asimismo, se produce en ocasiones el mismo fenómeno que en el caso del alemán con determinadas expresiones que son más idiomáticas. Por ejemplo, el término «loquero», en sentido de institución psiquiátrica, como traducción de *Klapse* es un término que la mayoría de los adultos (71 %) y de los más jóvenes (72 %) considera propio de los años 80, si bien en la serie únicamente se utiliza en las secuencias que se desarrollan en 2019. Lo mismo ocurre con *Kulleraugen*, traducido como «ojitos de carnero degollado», y que la mayoría de adultos y jóvenes (70 y 58 % respectivamente) considera una expresión de los años 80, pero se utiliza en 2019.

En general, llama la atención la cantidad de respuestas que los destinatarios, adultos y más jóvenes, consideran una expresión válida para ambas épocas. El motivo pensamos que es la generalización en la traducción de los segmentos marcados culturalmente en alemán.

Este es el motivo que subyace probablemente también al hecho de que la inmensa mayoría de las expresiones utilizadas en español son conocidas tanto por adultos como por los más jóvenes, excepto algunos casos concretos, como «parecer un trapo sucio» para *Wie ein Schluck Wasser in der Kurve aussehen*, pronunciada en la serie en 1953, un 19 % de los adultos y de los jóvenes no la conoce y un 69 % la atribuye a los años 80, quizá debido a su desconocimiento. Creemos que es una propuesta no idiomática y, por consiguiente, no reconocida como tal por los encuestados.

En cambio, en el caso del alemán, al utilizar segmentos más idiomáticos y, por tanto, susceptibles de ser adscritos a determinadas generaciones, hay más casos en los que una considerable proporción de los encuestados no conoce el término, como *Brimborium um etwas machen, schwer von Kapee sein*, o *verschlossen und versiegelt* (este último traducido como «no diré una palabra» y que podría traducirse también, de forma más idiomática como «soy una tumba» o algo similar).

Un caso paradigmático, tanto en alemán como en español es el de *Baguette-Verstecken spielen,* que no es entendido por el público alemán ni por el español, dado que es una referencia intercultural muy específica de la esfera audiovisual estadounidense.

4. Conclusiones

Tras el análisis realizado y una vez leídos los resultados, podemos considerar que se han logrado los objetivos planteados:

La muestra obtenida de nativos alemanes y españoles consideramos que es suficientemente representativa para permitirnos extraer conclusiones sobre el fenómeno de la oralidad fingida o prefabricada.

Hemos visto que la documentación llevada a cabo para elaborar los diálogos de cada una de las épocas reflejadas en la serie en su versión original ha sido acertada en la mayoría de las ocasiones y coincide con las sensaciones de los espectadores.

Los elementos de la versión original más marcados culturalmente como propios de una época concreta y que los hablantes nativos reconocen como tales, en general, no son trasvasados al español con elementos igualmente marcados, sino haciendo uso de la generalización. Estos segmentos no marcados han sido reconocidos por los hablantes españoles como propios de ambas épocas (años 80 y 2019), de manera que no consideramos que hayan contribuido a que el espectador se sitúe correctamente en la época adecuada.

Sin embargo, los segmentos marcados culturalmente en español, que responden a expresiones más idiomáticas sí que han sido reconocidos como tales por los encuestados.

Consideramos que sería un acierto por parte tanto de traductores profesionales —dentro de sus subcompetencias lingüística y extralingüística—, como de directores de doblaje y *decision makers* en traducción audiovisual modificar un tanto la tendencia a la generalización en la traducción, sobre todo en los productos fílmicos construidos sobre la base de narrativas

complejas, ya que los diálogos transmiten mensajes y connotaciones que van más allá de su significado literal.

Asimismo, hemos visto que los enunciados en lengua inglesa son percibidos por los destinatarios alemanes como pertenecientes a la oralidad de nuestros tiempos, y que los jóvenes utilizan con regularidad determinados términos que aparecen en la serie, de manera que parece que, en este sentido, la oralidad fingida de los productos alemanes sí se corresponde con el lenguaje coloquial real.

También hemos comprobado que esta penetración del inglés no se ha producido en la misma medida en los diálogos traducidos al español.

Los resultados del presente estudio, precisamente por su condición descriptivista, pueden hacerse extensibles a otras líneas de trabajo (didáctica e investigadora) relacionadas con la traducción audiovisual, y pueden servir como fundamento de futuros estudios.

Consideramos que sería oportuno continuar con la investigación de estos productos tan marcados culturalmente y tan populares entre el segmento más joven de la población con estudios de recepción realizados sobre los propios espectadores que han visionado la serie, si se cuenta con los medios necesarios para realizar una investigación de tal calado. Con esto podríamos ayudar a los traductores profesionales en su trabajo diario.

Referencias

Agost, R. (1999) *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ariel.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico.* Paidós Comunicación.

Bordwell, D. (2002). Film Futures. *SubStance*, *31*(1), 88–104. https://doi.org/10.2307/3685810

Borges, J.-L. (1944). El jardín de senderos que se bifurcan. *Ficciones.* Ediciones Sur.

Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave MacMillan.

Chaume, F. (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales. En Agost R., Chaume F.(Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*. Universitat Jaume I.

Chaume, F. (2004). *Cine y traducción* (1.ª ed.). Cátedra.

Check J., Schutt R. K. (2012) Survey research. En: J. Check, R. K. Schutt., editors. *Research methods in education*. Sage Publications, 159–185. https://doi.org/10.4135/9781544307725.n8

Chica, A.J. y Soler, S. (2019). Traducir lo imposible. La narrativa modular en el guion audiodescriptivo. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Ediciones Tragacanto, 223-247

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en DWDS – Verlaufskurven – Spasti – DWDS-Zeitungskorpus [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en Freak – Schreibung, Definition, Bedeutung, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en Brillenschlange – Schreibung, Definition, Bedeutung, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en Zaster – Schreibung, Definition, Bedeutung, Etymologie, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en wie ein Schluck Wasser in der Kurve – Schreibung, Definition, Bedeutung, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en Brimborium – Schreibung, Definition, Bedeutung, Etymologie, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache (s/f). Recuperado en cool – Schreibung, Definition, Bedeutung, Etymologie, Synonyme, Beispiele | DWDS [Última consulta: 15/12/2025].

Floros, G. (2007) Cultural constellations and translation, en: Gerzymisch, H. y Budin, G. (eds.), *MuTra 2007 – LSP Translation Scenarios*. Universität des Saarlandes.

Genette, G. (1980) *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Traducción de Jane E. Lewin. Cornell University Press.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Traducción de Celia Fernández Prieto. Taunus.

González-Camino Calleja, A. (2021). Lenguajes de época: el placer de viajar en el tiempo. *La Linterna Del Traductor*, (22), 72–78.

Hurtado Albir, A., & et ál. (2003). Building a Translation Competence Model. En F. Alves (Ed.), *Triangulating Translation: Perspectives in Process Oriented Research*, 43-66. John Benjamins.

IAB Spain (2025). *Estudio CTV 2025*. Recuperado de Estudio Televisión Conectada 2025 | IAB Spain [Última consulta: 31/01/2026].

Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever–Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55 (4), 2-15.

Luque, L. (2009). Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?, *Language Design* 11, 93-120.

Martínez García, C. (2013). *La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido. El refugio de la cultura "friki" en España.* Tesis doctoral. Universidad Pontificia de Salamanca.

Mayoral, R., Kelly, D., & Gallardo, N. (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta : Journal Des Traducteurs / Meta: Translators' Journal*, 33(3), 356–367. DOI: https://doi.org/10.7202/003608ar

Netflix. (2016, Oct. 19). *Dark, the first Netflix original series produced in Germany commences principal photography*. About Netflix. Recuperado de http://bit.ly/4q8WBhi [Última consulta 20/01/2023]

Osterloh, M. (2009, Oct. 20). Darum heißt Twix plötzlich wieder Raider. *Welt*. Recuperado de http://bit.ly/4rkDCS0 [Última consulta 31/01/2026]

Pamies, A. (2017). The Concept of Cultureme from a Lexicographical Point of View. *Open Linguistics,* (3), 100-114.

Parrot Analytics (2018). *Dark's could be Netflix's biggest European hit so far*. Recuperado de Dark' could be Netflix's biggest European hit so far | Parrot Analytics [Última consulta: 31/01/2026]

Perdomo, W.-L. (2016). Un modelo semiótico para la lectura del discurso cinematográfico. *AdVersus, XIII,* 152-171.

Ponto J. (2015) Understanding and Evaluating Survey Research. *J Adv Pract Oncol*. 6(2), 168-171.

Redensarten-Index (s/f). schwer von Kapee sein - Redensarten-Index [Última consulta 31/01/2026]

Ryan, M.-L. (2004) *Narrative across Media: The Languages Storytelling*. University of Nebraska Press.

Simons, J. (2008). Complex narratives. *New Review of Film and Television Studies*, 6(2), 111–126. https://doi.org/10.1080/17400300802098263

Toury, G. (2004) *Los estudios descriptivos de traducción y más allá: metodología de la investigación en estudios de traducción*. Traducción y edición de Rosa Rabadán y Raquel Merino. Cátedra.

Vermeer, H. J. (1983). Translation theory and linguistics, en: Roinila, P., Orfanos, R. y Tirkkonen, S. (eds.), *Häkökohtia käänämisen tutkimuksesta*. Joensuu: University, 1-10.

Yuste Frías, (2011). Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen. En E. Di Giovanni (Ed.), *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accessibility*. *Entre texto y traductor: traducción y accesibilidad.* 57–88.