

ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO  
TO THE MOON POR PARTE DE FANS

*Iris César del Amo*

Traductora free lance

ABSTRACT

This article will analyse the special case of the PC video game *To the moon* and the whole new world it creates for the sector. *To the moon* has only been sold online, may that be the reason or not, the different translations of the game have been made by fans. Therefore, we will look into the different difficulties that this video game translation presents: cultural references, linguistic variation, euphemism, swearwords and humour. This way, we will have a clear image of how fans solved these problems and if they actually did it successfully.

KEY WORDS: localisation, audiovisual translation, video games, transcreation, amateur translation, fans, cultural references, swearwords, euphemism, linguistic variation, humour.

RESUMEN

En este artículo se analizará el caso especial del videojuego para PC *To the moon* y el nuevo mundo que abre ante el sector. *To the moon* tan solo se ha comercializado de forma online; ya sea esta u otra la razón, las traducciones del juego a diferentes idiomas se han llevado a cabo por parte de fans. Por ello, se estudiarán las diferentes dificultades que presenta la traducción del videojuego, es decir, la traducción de referentes culturales, de variación lingüística, eufemismos y lenguaje soez y humor, de modo que podamos tener una imagen clara de cómo los fans han resuelto estos problemas y si realmente lo han llevado a cabo con éxito.

PALABRAS CLAVE: localización, traducción audiovisual, videojuegos, transcreación, traducción amateur, fans, referentes culturales, lenguaje soez, eufemismos, variación lingüística, humor.

**FECHA DE RECEPCIÓN: 26/03/2015**

**FECHA DE ACEPTACIÓN: 29/06/2015**

**PÁGINAS: 697-717**

## 1. INTRODUCCIÓN

La localización de un videojuego siempre es un proceso complicado al ponerse en juego muchos otros factores, además de la traducción. A diferencia de la traducción audiovisual general, la localización normalmente requiere un mayor grado de creatividad e imaginación para cumplir con las expectativas del jugador ante un producto que se adapte a su bagaje cultural y a su experiencia con otros videojuegos, ya que normalmente los juegos del mismo género suelen compartir las mismas características en cuanto a lenguaje utilizado, sistema de juego o ambientación similar. Por ello, puede presentar más dificultades para el traductor.

A continuación, se analizará la traducción del videojuego *To the moon*, que se realizó por parte de fans a través de foros de internet. Veremos si, al fin y al cabo, los fans del videojuego han conseguido reproducir fielmente en español la intención que se proponía influir en los jugadores la versión original. Esto hace interesante el estudio de la traducción al español para examinar las estrategias elegidas y las posibles soluciones ante los problemas surgidos. En definitiva, es un buen ejemplo para verificar si los fans han sido capaces de realizar una traducción de calidad.

## 2. LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La localización de videojuegos es un amplio sector que ha tomado mucha fuerza en los últimos años. Se han creado videojuegos de todo tipo, tanto que los estudios no se ponen de acuerdo en cuanto a su categorización e incluso «...*some game publications consequently prefer not to assign genre labels to games in order to avoid preconceptions...*» (Bernal Merino, 2007), y han llegado a ser una de las principales aficiones de la juventud y de los no tan jóvenes.

Cuando un traductor se enfrenta a la localización de un videojuego, no solo tiene que lidiar con los diálogos, que son la parte más visible para los jugadores, sino que también forma parte de la localización la traducción de los menús que aparecen en pantalla, las instrucciones y las guías y manuales de juego. Todo ello forma el conjunto completo del juego. En muchas ocasiones también se localiza la página web del videojuego, aunque normalmente esto se encarga a otro traductor o empresa.

Debido a la gran globalización en el mundo de los videojuegos, cuando un videojuego sale a la venta hoy en día es normal que también lo haga antes o después en el resto del mundo. Por ello, se hace necesaria no solo la traducción, sino también la localización del producto, es decir, la adaptación de ciertos aspectos a la cultura del país meta. Como bien dice Barreras (2003): «si no se

tiene en cuenta la adaptación cultural, no se conseguirá un juego localizado, sino un juego simplemente traducido». Hay muchos factores que debemos adaptar a la cultura a la que estemos traduciendo como, por ejemplo, el humor, los referentes culturales o las implicaciones políticas o religiosas. El caso del humor es el más gráfico, ya que un chiste o una broma, aunque no pueda mantenerse literalmente, sí debe ser traducida de forma que produzca el mismo efecto de risa en el receptor. Ocurre lo mismo con las referencias culturales, ya que no tendrá ningún sentido mantenerlas en el juego si no cumple la función que pretende por falta de conocimiento del público. Este efecto puede ser provocar humor o hacer que el jugador se identifique con el juego. En el caso de implicaciones políticas o religiosas, se debe tener extremo cuidado, ya que resultaría desastroso ofender al jugador, pues esto daría como resultado la caída de las ventas del juego. Mangiron (2006) lo expone del siguiente modo:

The idea is that most players should be able to enjoy the same gameplay experience irrespective of their origin and cultural background (Mangiron & O'Haran, 2006).

Por ello, existen también ciertos aspectos obligatoriamente localizables como la moneda, el formato de fecha y hora o los sistemas de medición, que suelen variar bastante de un país a otro, especialmente debido a que los principales países productores de videojuegos son Estados Unidos y Japón, ambos con características muy diferentes a Europa.

Resulta también muy importante conocer el público al que está dirigido el videojuego que se está traduciendo, ya que esto dará lugar al uso de una estrategia de traducción u otra. No será lo mismo traducir un videojuego repleto de palabras malsonantes y acción que traducir uno dirigido a todos los públicos, ya que puede que en algún país se consideren aceptables los productos del primer tipo dirigidos al público infantil. Por ello, la localización a otra cultura resulta necesaria y, especialmente en este caso, debemos tener en cuenta la clasificación por edades, que variará según el país. Como expone Mangiron (2006):

[...] the rating system in Japan is quite loose in comparison with the European and US systems, and it is possible to find references to sex, homosexuality, transvestites, etc. in games that are rated for the general public.

Este hecho también afectará a la terminología que debamos utilizar en nuestra traducción e incluso podrá limar o cambiar alguna situación que no se considere correcta en el contexto cultural y comercial del idioma al que estemos traduciendo. De forma general, además, se tratará de acercar el juego al jugador

y de utilizar un tono coloquial en los diálogos e incluso en las instrucciones de juego. Por ello, también predomina el «tú» antes que el «usted» para la localización.

Sin embargo, a veces es imposible que los traductores no caigan en errores bastante graves de traducción y, de hecho, gran parte de las veces se deben a causas externas. Es muy frecuente que los traductores reciban el encargo de localización en archivos de texto sin ningún tipo de imagen o contexto, con lo que tan solo queda resolver las dudas y ambigüedades que pudieran surgir con el cliente. Afortunadamente, muchos de estos errores por falta de información suelen ser descubiertos durante el proceso de *testing* del videojuego, en el que se prueba el juego junto con la traducción.

## 2.1. TRANSCREACIÓN

Existe la convención no escrita entre el público de que los videojuegos pueden optar a una traducción más domesticante, contrariamente a lo que se espera en cine y televisión. Esto se debe a que al tratarse los videojuegos de un producto principalmente de entretenimiento, el traductor dispone de más libertad para la creación de una traducción que lleve al juego más cerca a los jugadores y los haga experimentar la misma sensación que el juego original (O'Hagan y Mangiron, 2006). A esta libertad creadora, O' Haran y Mangiron (2006) la bautizaron como "transcreación". Cuando vemos una película solo nos cuentan una historia que no podemos cambiar, mientras que cuando jugamos a un videojuego, al estar el jugador más implicado, se hace necesaria esa conexión. Por ello,

The place of origin or the language of development of the game is not relevant to the game experience itself. When gamers play and immerse themselves in the virtual world of the game, the game needs to be talking to them at all levels in order not to break the suspension of disbelief. (Bernal Merino, 2007).

De esta forma, la transcreación debe conseguir que el jugador se siente cómodo mediante la adaptación de los diálogos, además de nombres de personajes, topónimos, nombres de armas, enemigos, etc. (Loureiro Pernas, 2007). Sin embargo, según Mangiron (2006), lo que no suele localizarse, es decir, que queda igual que en el original, son los nombres de los personajes principales y de los lugares, de modo que usuarios de todo el mundo puedan discutir sobre estos a través de internet.

## 2.2. DOBLAJE Y SUBTITULACIÓN

Debido a la increíble variedad de tipos de videojuegos, también nos encontramos con diferentes formas de traducirlos. Es muy frecuente que si el videojuego no cuenta con la rentabilidad deseada, se utilice la subtitulación en vez del doblaje, simplemente por el hecho de que resulta mucho más rentable y el cliente decide no invertir en ese campo. Si encontramos localizados de forma completa, incluyendo el doblaje, a los grandes éxitos, ya que al tener una gran fama, el producto debe cuidar el mínimo detalle y ajustarse perfectamente a las expectativas del público. Sin embargo, este no es el caso de la mayoría de videojuegos.

En otras ocasiones encontramos videojuegos que ni siquiera tienen narrador en forma de voz hablada, sino que cuentan con cuadros de diálogos para narrar la historia y, por supuesto, para representar las conversaciones de los personajes. En estos casos, el doblaje ni siquiera es una opción y el traductor tan solo debe tener en cuenta el texto escrito.

Al tratarse de un producto audiovisual, el traductor también puede encontrarse con varios problemas a la hora de la localización como la reproducción de diálogos orales de la versión original en el lenguaje escrito de los subtítulos, la sincronía labial en doblaje, el número de caracteres por subtítulos, restricciones en los gráficos, etc. (Bernal Merino, 2007). Es parte del día a día del traductor audiovisual el hecho de encontrarse con este tipo de restricciones debido a que cuenta con la imagen además de con el texto, por ello no nos pararemos en este aspecto.

En cuanto a la subtitulación, sin embargo, encontramos que el campo de los videojuegos tiene ciertas diferencias con el del cine. Según Mangiron y O'Hagan (2006),

However, game subtitles usually appear at a faster speed than in cinema, so as to keep pace with generally rapid game actions. Another difference is that in subtitling for games the semantic unit is not given as much importance as in cinemas; one will often find a character's dialogue segmented into two or even more lines of subtitles which do not necessarily follow semantic units. On the other hand, the length constraints of the subtitles need to be adhered to strictly and are often measured by pixels instead of number of characters in order to maximise the pace available.

### 3. TRADUCCIÓN

Los videojuegos se han convertido en una fuente de entretenimiento muy importante en los últimos 30 años. Tanto que muchos fans, obsesionados con sus sagas favoritas que no han sido traducidas en su país, han decidido localizarlas ellos mismos, incluso llegados al punto de crear foros online y otras formas de trabajo en equipo para llevar a cabo una traducción de lo más completa. Al fin y al cabo, la localización conlleva mucho más trabajo que una traducción, puesto que esta última se incluye dentro de una localización, junto con la búsqueda de un texto en un archivo binario, la creación de tablas, etc. Los *amateurs*, en estos casos, han rozado los límites profesionales y, por esa razón, siempre es interesante estudiar qué y cómo lo hacen. Aunque la traducción y localización de un juego, ya sea para PC o para cualquier otra consola, incluya no solo la traducción de los diálogos que vemos cuando jugamos, sino también la traducción de manuales de instrucciones y guías de juego, en este artículo solo voy a centrarme en los diálogos en pantalla, ya que, como comentaré más adelante, *To the moon* tan solo se ha comercializado online, por lo que no cuenta con ninguno de los productos susceptibles a traducir mencionados antes.

En el caso de la localización de *To the moon*, no nos encontramos tantos problemas en cuanto a, por ejemplo, los gráficos o a la trama del juego, ya que al ser de origen estadounidense, la cultura original y la meta son más afines por ser ambas occidentales. En cambio, sí podrían surgir problemas si tuviéramos que localizar un juego japonés al mercado europeo, como hemos visto anteriormente.

#### 3.1. EL JUEGO

La trama de *To the moon* se centra en dos doctores, el doctor Watts y la doctora Rosalene, que trabajan para la empresa Sigmund Corp. y que reciben el caso de Johnny, un anciano en el lecho de muerte. Johnny los contrata para que viajen por sus recuerdos para modificarlos y así cumplir su último deseo, pues Sigmund Corp. se dedica a hacer cumplir esos últimos deseos de las personas moribundas. El último deseo de Johnny es ir a la Luna, pero no sabe decirle a los doctores por qué. Por ello, deben retroceder en sus recuerdos y averiguar la razón que lo impulsa a tener ese deseo y así poder cumplirlo. En su viaje de recuerdo en recuerdo, conocerán cada vez mejor a Johnny y la historia de su mujer, que está rodeada de misterios.

*To the moon* tan solo se ha comercializado de forma online a través de plataformas de juego como Steam, GOG y Origin. Por lo que, como

comentaba anteriormente, no dispone de manual de instrucciones ni de ningún otro accesorio. Tan solo contamos con el juego en sí, que al ser de plataforma, no cuenta con diálogos hablados, sino tan solo con cuadros de diálogos en pantalla y pantallas de menú. Es lógico que por esta razón todo deba ser subtulado y no se baraje ninguna otra opción.

Quizá por no venderse el juego a un precio muy alto, no consiguió embolsar unos beneficios tan amplios como para que fuera traducido a nivel profesional o quizá Freebird Games, desarrolladora y distribuidora de *To the moon*, tenga cierta opinión bastante tajante respecto a este tema. De cualquier forma, encontramos en el foro de la página oficial de Freebird Games una entrada con el título de "Translations projects", donde vemos a su vez diferentes entradas para la organización y traducción del juego a alrededor de 11 idiomas.

Al abarcar la traducción texto en cuadros de diálogos, deberíamos tener en cuenta el límite de caracteres y la reducción obligatoria que nos obligará el cambio de idioma de inglés a español, ya que este suele ser alrededor de un 20% más largo. Sin embargo, la falta de un gran presupuesto y el hecho de que no sea una traducción oficial, tiene como resultado la inviabilidad de pedirle a la distribuidora que agrande los bocadillos para que se ajusten a nuestra traducción. Al no contar con esa opción, tan solo nos queda la reducción.

Asimismo, al tratarse de una traducción realizada por fans, el fórum creado para ese fin tan solo especifica que es una traducción al español, por lo que todas las personas implicadas en el proyecto tienen una nacionalidad distinta, es decir, hay usuarios procedentes de España y otros de Latinoamérica. Esto no es lo ideal, ya que debería haber una traducción por país para incorporar las expresiones más naturales según cada variante lingüística, por lo que el resultado final es una traducción al español un poco general, que el jugador español a veces puede encontrar un poco extraño. Por esa razón, encontramos ciertas expresiones que no utilizaríamos en español peninsular. Por ejemplo, el verbo en imperfecto en vez de en pretérito perfecto, que es mucho más común en España.

### 3.2. ASPECTOS FORMALES

En cuanto a aspectos formales, me refiero a aquellas normas y características que debe tener un texto para que sea funcionalmente correcto para el espectador o jugador. Refiriéndonos directamente a la traducción del juego, encontramos que no se ha realizado prácticamente nada en cuanto a reducción, aunque quizá no hay sido necesaria. Sin embargo, sí encontramos ciertos aspectos formales que no se han respetado y donde se revela que no se

trata de una traducción realizada por un profesional.

Por un lado, no sigue ninguna estructura en cuanto a la segmentación del texto, aunque es cierto que Mangiron y O'Hagan (2006) afirman que en videojuegos esta característica no se utiliza estrictamente, tan solo se ajusta a los cuadros de diálogos, que es lo que se necesita como resultado final, pero como imagen de presentación resulta un texto desorganizado y, por supuesto, no tiene en cuenta la comididad del jugador a la hora de leer el texto.

En cuanto a ortotipografía, encontramos varios problemas, entre ellos calcos de la versión original, como la utilización de comillas simples en lugar de las latinas, que son las adecuadas en castellano, e incluso la utilización de comillas en casos en los que no se las requiere. Además, también encontramos otras convenciones calcadas del original como el uso de las abreviaturas para «doctor» y «doctora», incluso dentro de una frase. En el siguiente ejemplo extraído directamente de la traducción del videojuego, podemos ver cómo se dan ambos de los casos anteriores: La Dra. quiere decir que 'sí'.

Otros casos ortotipográficos que se acercan peligrosamente a la gramática son la falta de signo de interrogación al comienzo de una pregunta (Ej.: no *no* montar este caballo?) y la falta de tilde en el pronombre personal «mí» (Ej.: Acto 3: "Iluminan con su luz a otros faros, y a mí"). Además, en este último ejemplo, la coma antepuesta a la conjunción «y» no es correcta.

Otros aspectos formales relativos a ejemplos puntuales que restan credibilidad y, por tanto, naturalidad a la traducción son:

- El uso incorrecto del sustantivo compuesto «bola de pelo», ya que no debe utilizarse el plural de «pelos»: «Bien, da igual la bola de pelos que le guste. Evitamos la crisis».
- En general, en toda la traducción del videojuego se utilizan frases que, a pesar de ser correctas gramaticalmente, no son la mejor opción siendo el castellano el idioma meta. Resulta una cuestión de naturalidad más que de entendimiento. Por ejemplo: en el caso de «No debería haber manchado nuestro primer encuentro así» podría haberse utilizado «ensuciado» en lugar de «manchado». O en una respuesta tan sencilla como «Como digas», en mi opinión, habría sido una elección mucho mejor según el contexto el uso de «Si tú lo dices...».
- En una ocasión, cuando River está al borde del precipicio al lado del faro, Johnny le grita «¿Estás loca? ¡Sal de ahí!». Me parece que la frase «¡Sal de ahí!» resulta un poco extraña en este contexto, ya que el personaje se encuentra en un lugar abierto. Quizá habría sido mejor la opción «No te acerques ahí».
- El uso de expresiones relativas al queísmo: «Me convenceré que soy la única cuando hagas un salto de puenting sin cuerda» en lugar de «Me convenceré DE que soy la única cuando hagas un salto de puenting sin

cuerda».

- Errores graves en la traducción al no reproducir fielmente lo que dice la versión original: «Cuando era niño, mi abuelo me llevaba a ver las estrellas todos los días» mientras que la frase en lengua meta es «When I was a kid, my grandpa took me stargazing every year».
- El uso de cursiva para enfatizar ciertas palabras asemejando el lenguaje oral. Esta técnica se utiliza en inglés escrito, pero en español la cursiva no realiza esa función. El hecho de que la traducción mantenga este uso resulta confuso y erróneo. Por ejemplo: «¡La razón por la que él *quiere* ir a la Luna para reunirse con ella es *porque* ella murió!». En el ejemplo, las palabras en cursiva tan solo son un calco de la entonación que se utilizaría en esta frase en inglés, pero en español el énfasis no caería en las mismas palabras, en caso de querer enfatizar.

### 3.3. ASPECTOS TRADUCTOLÓGICOS

#### 3.3.1. Calcos

Cuando hablamos de calco, nos referimos a la traducción literal de términos o expresiones (Díaz Cintas, 2003: 247), dando como resultado enunciados que con suerte se entenderán en lengua meta y que con total seguridad no producirán un tono de naturalidad. Este es un problema escabroso, ya que, como suele decirse, una traducción es buena cuando el espectador no nota que es una traducción y estos calcos producirán el efecto contrario.

En la traducción de *To the moon*, encontramos varios calcos que podrían haberse evitado fácilmente:

- Calco de interjecciones claramente inglesas como «oh, no» o «hey». Por ejemplo: «Hey, esto no estaba aquí cuando vinimos la semana pasada».
- Calco de estructuras gramaticales como la traducción de la partícula *back* de cualquier verbo («Hasta que un día le tiré uno de vuelta y le pusieron una venda»), la forma «you + insulto» tan típicamente inglesa («Vosotros zoquetes más vale que, em, mejor, ¡para la próxima!») o la utilización del artículo indeterminado para acompañar a una profesión («Mi abuelo era un fan» o «Yo también quiero ser un astronauta, papá»).
- Calco de pronombres demostrativos. Por ejemplo: «¿Por qué no nos habla de nuestro cliente?».
- Calco de estructuras preformadas. Por ejemplo: «¿Dónde tenías puestos los ojos, Neil?».

- Calco de expresiones como *okay* en «Okay, a lo mejor lo hacemos» o *sure* en «Seguro, ¿en metálico o a crédito?».

### 3.3.2. Referencias culturales

El juego está repleto de referencias a libros, películas, series o cualquier otro componente cultural a modo de guiño al jugador, lo que causa al mismo tiempo un efecto cómico y crea un lazo con el jugador al poder identificarse este con los personajes.

Todas las referencias culturales han mantenido la mención original en la traducción. En mi opinión, tampoco habría sido necesaria una traducción más cercana a la neutralización (Marcelo, 2007, citado en Martín Fernández, 2009:264 citado en César del Amo) ni mucho menos una domesticante al compartir la cultura origen y la cultura meta los mismos conocimientos cognitivos en el ámbito de la cultura popular. A continuación expongo algunos de los ejemplos más característicos:

- Al conocer a su cliente, el doctor Neil Watts se presenta como *Dr. Von Matterhorn... Dr. Lorenzo Von Matterhorn*. El nombre de Lorenzo von Matterhorn es una referencia a la serie *Cómo conocí a vuestra madre*, en la que el personaje de Barney Stinson, interpretado por Neil Patrick Harris, crea una de sus muchas identidades falsas para intentar seducir a alguna mujer. El doctor Watts utiliza este nombre en el videojuego a modo de apodo que lo identifique como «un hombre de verdad», con éxito, que puede conquistar a quien quiera. Al ser conocida también la serie en España, la referencia queda intacta.
- Para saltar de un recuerdo a otro, los personajes tienen que reunir enlaces de memoria, pistas, para romper la barrera que los transportará al siguiente recuerdo. En una ocasión, el doctor Watts al romper una barrera grita ¡*Hadouken!*. «Hadouken» es una técnica de ataque utilizada en el videojuego *Street Fighter*. Como decía anteriormente, estas menciones a otros videojuegos pueden dar como resultado la personalización del doctor Watts y la identificación de un jugador aficionado a los videojuegos con el personaje. De este modo, esa acción le resultará cómica y quizá consiga atraer a más jugadores.
- En el siguiente diálogo entre el doctor Watts y la doctora Rosalene encontramos otra referencia cultural, esta vez a la serie británica *Doctor Who*:

Versión original:

- *How the heck did they move this thing upstairs?*
- *Who knows, but I bet it'd be a piece of cake for the TARDIS.*
- *Not really, you can't even get it through its door.*
- *Mm, true. Well, that settles it; moving pianos is a pain in the arse for everybody.*
- *It'd probably take an entire episode to get it inside.*
- *I wouldn't mind seeing such an episode.*
- *Me neither. It sounds pretty epic.*

Versión meta:

- ¿Cómo demonios subieron esta cosa por las escaleras?
- Quién sabe, pero apuesto a que sería pan comido para la TARDIS.
- No lo creo; ni siquiera lo puedes meter por su puerta.
- Mm, es verdad. Bueno, decidido: mover pianos es un dolor de muelas para todo el mundo.
- Probablemente se pasarían un episodio entero sólo para meterlo.
- ... No me importaría ver ese episodio.
- A mí tampoco. Suena bastante épico.

La mítica serie británica, que es la serie de ciencia ficción que más tiempo ha estado en pantalla en el mundo, empezó a ser más conocida en España a partir del año 2005, en el que se comenzó a emitir un *remake* de la serie original. En el ejemplo anterior, aunque no mencionan en ningún momento el nombre de la serie, sí hablan de la TARDIS, la nave espacial en forma de cabina telefónica del protagonista de la serie. De ahí que mencionen que resultaría complicado meter un piano en la TARDIS a través de la puerta. Quizá también, en referencia a la serie originaria del Reino Unido, se haya mantenido la grafía británica de la palabra *arse* en *a pain in the arse*, ya que durante todo el videojuego mantienen un lenguaje más norteamericano, hablando en otras ocasiones de *a pain in the ass*, es decir, manteniendo la grafía norteamericana.

De nuevo, la serie, aunque quizá no muy conocida en España, sí ha sido comercializada en el país, por lo que la referencia cultural se conserva tal cual como un guiño a todos aquellos que compartan la broma.

- En el siguiente ejemplo ocurre el mismo caso que con la referencia a *Street Fighter*, en el que el doctor Watts intenta utilizar un *kamehameha* para romper una de las barreras: *You never (#&@)oblock someone in the middle of a kamehameha*. «Kamehameha» es una técnica de combate usada por el personaje principal de *Dragon Ball*, Goku. Al tratarse de una serie de anime muy famosa entre el público español, muy pocos jugadores tendrán dificultad en entender la referencia.

- En este caso, uno de los recuerdos lleva al doctor Watts y a la doctora Rosalene a una feria en la que se encuentran con el típico juego de aplastar topos. En la versión original, el doctor grita ilusionado: *Hey, is that a whac-a-mole!?*. La traducción ha optado por «Hey, ¿ieso es un *aplasta-topos?!*». En esta ocasión, de ninguna forma podríamos haber cambiado el referente cultural, ya que se mostraba en la imagen; de cualquier forma, el juego también es conocido en la cultura meta, aunque parece no tener un nombre oficial y generalizado. De modo que «*aplasta-topos*» resulta una buena opción al transmitir correctamente el mensaje.
- En una ocasión en la que Johnny está mirando de niño las estrellas con River, su futura esposa, esta le pregunta en la versión original: *Have you... ever made an Easter Bunny out of stars?*. La traducción opta por ignorar la connotación cultural referente a *Easter*, lo que me parece acertado, y traducirlo como «¿Alguna vez has hecho un conejo de estrellas?». Por mucho que la solución al elemento de *realia* sea correcta, creo que no lo es tanto la forma de expresar ese concepto. Quizá habría sido mejor traducirlo, para que el público entendiera más claramente a qué se refiere el personaje, como «¿Alguna vez has visto un conejo en las estrellas?» o «¿Alguna vez has formado un conejo de estrellas en el cielo?».

Una excepción en cuanto a la resolución de los problemas de las referencias culturales la encontramos a continuación:

Versión original: *Yeab, but why is it going Laputa on us?*

Versión meta: «Sí, ¿pero por qué se nos va volando como Superman?»

La frase se contextualiza en un momento en el que los doctores no pueden acceder a un recuerdo y este se mantiene flotando en el aire como si fuera una isla de tierra. El doctor Neil se refiere al recuerdo como *Laputa*, ya que esta es la isla flotante en el cielo que aparece en la película japonesa *El castillo en el cielo* de los Studio Ghibli.

En este caso, se ha optado por cambiar totalmente la referencia para utilizar una solución intermedia entre la extranjerización y la domesticación, es decir, el uso de un referente de la cultura origen que sea conocido en la cultura meta. Esta opción podría haber sido muy buena si tuviera una razón específica por la que utilizarse; sin embargo, este caso específico no es especial ni diferente a los otros, ya que la película japonesa puede ser tan bien o tan poco conocida tanto en la cultura origen como en la meta.

En mi opinión, debería haberse traducido literalmente para dar la

oportunidad al jugador a compartir la referencia como se ha hecho anteriormente. Quizá se decidió cambiar por la clara connotación malsonante que *Laputa* tiene en español y, de hecho, esa fue también la conclusión que siguió el primer doblaje en español de la película, cambiando el nombre de *Laputa* por *Lapuntu*. No obstante, en 2010 se volvió a doblar la película quedando finalmente *Laputa* como el nombre definitivo de la isla, igual que en el original.

### 3.3.3. Eufemismos y lenguaje soez

La interacción entre el doctor Watts y la doctora Rosalene resulta en todo momento muy cómica por la relación de amor-odio que comparten. Eso da como resultado muchos momentos de humor y, por supuesto, afecta a la forma en que se tratan el uno al otro. Durante todo el juego se utilizan eufemismos y expresiones cómicas que evitan el uso de un lenguaje más fuerte y que también tiene como misión provocar la risa. Por ello, la expresión que podríamos encontrar un poco más «grave» en el juego es *pain in the ass*, que se ha traducido como «dolor de cabeza» en el sentido de algo pesado y difícil de aguantar igual que en la expresión en lengua origen.

También se utilizan otro tipo de insultos, normalmente por parte de la doctora Rosalene al doctor Watts, que pertenecen más al registro infantil. En la traducción, también se ha mantenido este detalle en cuanto al registro, manteniendo así el mismo efecto en el jugador meta que el que causó en el jugador original. Por ejemplo: *You're such an ass*, *Neil* se ha traducido como «Eres un patán, Neil» o *They're fake moles, butthead* como «Son topos de mentira, cabeza de chorlito». En mi opinión, tanto «patán» como «cabeza de chorlito» se ajustan perfectamente al tono original de los diálogos y reproducen de forma fiel la personalidad del personaje, por lo que me parece una muy buena opción de traducción.

Sin embargo, sí suelen utilizarse en el videojuego letras y símbolos al azar a modo de asteriscos para encubrir palabras malsonantes, aunque queda claro para el jugador qué palabra se esconde bajo ellos. En la traducción, se han mantenido la misma estrategia y los mismos símbolos. Por ejemplo: *#@%& the contract!* se ha traducido como «¡Al #@%& el contrato!» y *Says the one who pushed me off the %\*#\*ing lighthouse!* como «¡Lo dice la que me empujó del %\*#\* farol!». La traducción en cuanto a lenguaje soez, o al encubrimiento de este, me parece correcta, ya que el jugador puede comprender la frase, a pesar de la utilización de los símbolos. Sin embargo, conserva exactamente la misma estructura de símbolos que en versión original, cuando esta utiliza un símbolo por letra oculta, mientras que en español harían falta más símbolos al ser la palabra más

larga como en «¡Al #@%& el contrato!».

En cuanto a las expresiones cómicas utilizadas como eufemismos, encontramos que la traducción reproduce fielmente de forma general el mismo efecto que pretende el original consiguiendo al mismo tiempo encubrir una expresión peor y evocar la sonrisa del jugador. Algunos ejemplos de lo expuesto anteriormente:

- *Cucumbers* es un enunciado que se repite varias veces y que se ha traducido como «rábanos» como en «Rábanos... no tenemos tiempo para esto».
- La expresión *Oh what the corn cob* se utiliza en una ocasión en la que la doctora Rosalene decide dejarse llevar y seguir el juego del doctor Watts, por lo que pretende expresar resignación ante esa situación al imitar el más normal *Oh what the hell*. Incluso si en inglés se hubiera querido utilizar simplemente un sinónimo, podría haberse utilizado *Oh what the heck*, por lo que me parece que el aspecto cómico cobra importancia. En español, quedó como «...en fin...», que sí expresa resignación, aunque elimina el elemento de comicidad. Una opción más adecuada quizá habría sido «¡A tomar por mazorcas!» o quizá algo más simple como «¡Mazorcas en vinagre! En fin...».
- *Uno de los eufemismos utilizados en el juego en el que sí se consiguió una traducción acertada es Holy overcooked macaroni, the kid's in the theatre all by himself! What a loser!*, traducido como «Santo macarrón recalentado, ¡el chico está en el cine solo! ¡Qué perdedor!». Aunque merecería también la pena mejorar la ortotipografía y el calco lingüístico correspondiente a *loser*, que puede ser sustituido por «pringado».
- Otro caso similar al anterior lo encontramos en *Oh for walnut's sake*, en español como «Oh, por la santa avellana».

### 3.3.4. Variación lingüística

El videojuego en versión original utiliza varios registros que resultan muy importantes, pues caracterizan a los personajes y los hacen más realistas. Nos centraremos en estas variedades diafásicas, que son las que encontramos en el videojuego, ya que no hay diferencias de clases o de geografía entre los personajes<sup>1</sup>. La variación diafásica se refiere a la modalidad lingüística que se utiliza dependientemente de la situación comunicativa. Una sola persona cuenta

---

<sup>1</sup>Más información sobre las variedades lingüísticas en [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/variedadlinguistica.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variedadlinguistica.htm).

con varios registros que usará según «el medio empleado (oral o escrito), la materia abordada (corriente o de especialidad), según la relación que exista entre los interlocutores (de solidaridad o jerarquía) y la función perseguida» (Centro Virtual Cervantes).

Uno de los registros más significativos que encontramos es el utilizado por dos niños, Sarah y Tommy, que son hijos del ama de llaves de Johnny. De forma general, cada vez que pronuncian una frase lo hacen mezclando un registro coloquial y uno un tanto infantil, que está además tintado con alguna falta de ortografía y marcas de oralidad, lo que da a entender que no tienen una pronunciación perfectamente definida. De este modo, utilizando ambas estrategias, se refleja su edad y su todavía poco control del idioma.

En la traducción, tan solo en ciertas ocasiones se han conseguido mantener estos rasgos, ya que, de forma general, se ha tendido hacia la estandarización. Normalmente la traducción de variaciones lingüísticas se resuelve con la estandarización del lenguaje. Muchos debaten sobre el buen resultado de esta técnica, ya que, por un lado, se pierden los rasgos que el original pretende transmitir, como he explicado en el párrafo anterior; pero, por otro, muchos también argumentan que la posible traducción de estos buscando, por ejemplo, otro acento o particularidad lingüística en el idioma meta, puede resultar ridículo o incluso ofensivo. Estas distintas opiniones se refieren mayormente a la traducción de acentos y dialectos, puesto que estos poseen una fuerte carga cultural que resulta inviable transmitir a otros idiomas (Díaz Cintas, 2003:241). Podemos considerar que «en general, la postura más aceptada hoy en día es la que defiende que no existe una forma modélica de reproducción en el sistema meta, sino que ésta depende por completo de la situación comunicativa, sobre todo del destinatario en el sistema meta» (Samaniego Fernández y Fernández Fuentes, 2002:340). La variación lingüística que nos atañe aquí es la diafásica, es decir, los registros, y eso es, sin duda, algo de lo que la traducción puede hacerse cargo.

En la versión original, podemos ver el registro de los niños reflejado en los siguientes ejemplos: *Wba'cha want?, Wut do ya think, Tommy?, This is da' book room! o Yoo shoulda be ashamed of yooself*. En idioma meta, como ya he mencionado, se ha neutralizado el lenguaje, resultando el último ejemplo original en un simple «Debería darte vergüenza». Las únicas marcas que encontramos en el idioma meta para reflejar lo anteriormente expuesto es la traducción de *Yeab!* por «¡Seh!», que me parece bastante acertada, y el calco de la palabra *Ma!* para referirse a su madre, como en *But ma... I dun wanna go tub school*, por también «¡Ma! Ya están aquí». Quizá esta última fuera una buena solución, ya que en español produce un efecto muy coloquial, pero puede chocar bastante encontrar una locución tan informal entre un lenguaje totalmente estandarizado. En mi opinión, podría utilizarse cuando

fuera acorde con el resto de las intervenciones de los personajes, pues de este modo resulta aislado e incoherente.

En el caso de la falta de ortografía, no se transmitió ningún error al producto meta, quizá por una ultracorrección del traductor o por no identificar el fallo:

Versión original: *But... it's the bestest novelty beach ball I've ever had.*

Versión meta: Pero... era la mejor pelota de playa molona que he tenido nunca...

Debería haber una falta de ortografía también en la frase meta, pues da realismo y personalidad al niño que la pronuncia en el juego. Una forma fácil de hacerlo hubiera sido tan solo añadir la conjunción «más», dando como resultado final «Era la más mejor pelota de playa molona que he tenido nunca», que suele ser típico de los niños españoles.

### 3.3.5. *Humor*

Como he repetido varias veces, en todo el videojuego reina el humor. A través de un método u otro, de la relación entre el doctor Watts y la doctora Rosalene o de las referencias que hacen que el jugador se identifique con los personajes, los creadores del juego han conseguido darle al juego una ambientación cómica muy peculiar que hace surgir la risa fácilmente.

Podría decirse que el humor es uno de los rasgos más difíciles de traducir, ya que normalmente está plagado de dobles sentidos, juegos de palabras y muchas referencias culturales que hacen al traductor alejarse del texto original si es que quiere conseguir que su traducción sea eficaz. Al fin y al cabo, la aspiración de todo traductor debe ser conseguir el mismo efecto en texto meta que el que produjo el texto original a sus lectores, jugadores o espectadores y para eso quizá sea necesario cambiar completamente el texto para dar prioridad a la función, es decir, al *skopos* (Reiss & Vermeer, 1984, citados en Hurtado de Mendoza Azaola, 2009: 73). De la misma forma lo explica Hurtado de Mendoza Azaola (2009: 74):

Given that the *skopos* of a translation is what determines the strategies used for reaching the intended goal, translators can move away from the original text. [...] They can produce a more idiomatic text, adjusted to what they believe are the needs of the target audience.

«Una de las cosas que el traductor nunca debe hacer es no traducir el humor para evitar el problema. Los golpes humorísticos también tienen una función dentro de la obra y se han añadido por una razón concreta. Si se elimina el contenido cómico, se está modificando la obra, por lo que la traducción no cumplirá el cometido de transmitir el mismo efecto en los espectadores de la lengua meta» (César del Amo, pendiente de publicación).

Un muy buen ejemplo lo encontramos en la traducción del siguiente diálogo:

Versión original:

- *Crikey nutcrackers!*
- *You aren't Australian.*

Versión meta:

- ¡Por todos los koalas!
- Oye, que no eres australiano.

La expresión en inglés revela una alta carga cultural que no es posible traducir literalmente, pues en ningún otro idioma tendría sentido al estar el humor exactamente en la elección de palabras inglesas relacionadas con el inglés australiano. La traducción, por tanto, ha elegido tomar otro estereotipo australiano conocido en todo el mundo, más que sus características lingüísticas: los koalas, que se relacionan inmediatamente con el país. De este modo, la traducción ha conseguido el mismo efecto humorístico mediante la sustitución de un elemento lingüístico por uno cultural.

Debido a que se trata de un momento puntual para crear una situación cómica y que el acento no forma parte de la manera de hablar de un personaje, quizá podría haberse utilizado tan solo en esta ocasión concreta otro tipo de acento más relacionado con el mundo latino. Por ejemplo, podría haberse traducido como:

- ¡Cuate, aquí hay tomate!
- No eres mejicano.

De esta otra forma, simulando el acento mejicano, también se mantendría el mismo efecto que en el original, añadiendo además la mención al anuncio de televisión del tomate frito *Orlando*. En cualquier caso, la opción por la que finalmente optó la traducción al español del juego es totalmente acertada.

Por otra parte, los juegos de palabras están muy presentes en el ámbito humorístico, lo que puede dar lugar a problemas de traducción y forzar al traductor a ir más allá de los límites y dar paso a la creatividad. Lo vemos a

continuación:

Versión original:

- *I see le fromage, but where's the mouse?*
- *That's the corniest remark you've made all night.*
- *Don't you mean... cheesiest remark?*

Versión meta:

- Veo el fromage, ¿pero dónde está el ratón?
- Eso es lo más patético que has dicho en toda la noche.
- Querrás decir... ¿lo *mousse* patético?

En inglés, el juego de palabras se encuentra en *fromage*, queso en francés, y *cheesiest*, de la palabra *cheesy*, literalmente «cursi» y en clara relación con *cheese*, queso. Es, en definitiva, el juego con la palabra «queso» en varios idiomas. En español, sin embargo, el juego de palabras viene dado por el idioma francés, al relacionar *fromage* con *mousse* (en sustitución de «más»), ambas palabras francófonas. Este es un caso más de que, a pesar de que el enfoque cambia de un idioma a otro, el humor se mantiene desde otro punto de vista. Mi objeción al texto meta es la traducción de *cheesy* por «patético» en lugar de por «cursi», ya que no hay necesidad ni razón para sustituir una opción por otra.

#### 4. CONCLUSIÓN

En su artículo de 2006, Mangiron hace un recopilación de los aspectos y cualidades que tiene que tener un traductor de videojuegos para crear un producto que se ajuste a las expectativas del mercado. Esos aspectos son los siguientes: conocer la terminología de software en general y la terminología de juegos, estar familiarizado con las características de la traducción audiovisual, dominar el lenguaje natural e idiomático, ser creativo, tener en cuenta la cultura meta, estar familiarizado con la cultura de los videojuegos y estar familiarizado con la cultura pop mundial.

Son aspectos muy diversos que van desde la informática y la traducción hasta la creatividad y la imaginación, pero todos esencialmente necesarios para la localización de un videojuego. Debido a que la traducción de *To the moon* se realizó a manos de fans, no podemos saber quién tradujo este juego exactamente. Al tratarse de un equipo que trabajaba de forma online, cada individuo tendría unas características y unos conocimientos personales que pudo haber transmitido a la traducción del juego. Sin embargo, podemos comprobar, partiendo del análisis de la traducción realizado en este artículo, si realmente se cumplen las cualidades que menciona Mangiron y si se ha

conseguido el objetivo final, es decir, que el jugador meta tenga la misma experiencia jugadora que el jugador original y en definitiva si se ha conseguido un producto final acertado para el público español.

Creo que, en general, sí se ha conseguido mantener la misma experiencia jugadora para el jugador meta, ya que los principales problemas del juego, relativos a referencias culturales, lenguaje soez y humor se han resuelto de manera satisfactoria. Sin embargo, existen detalles que se han eliminado totalmente de la traducción como la presencia de registros distintos. Por supuesto, aunque el efecto general se mantenga, no es, ni mucho menos, una traducción profesional ni presentable, debido a los múltiples calcos del idioma original, a los constantes errores de ortotipografía y a la falta de homogeneidad en la redacción de un único español por intromisión de expresiones latinas. Todo ello forma un conjunto altamente mejorable, pero con posibilidades de ser la base de una traducción de muy buena calidad.

En conclusión, me parece que estos traductores aficionados podrían llegar a un nivel profesional debido a que han resuelto problemas graves de traducción como los anteriormente mencionados. Sin embargo, para ello, necesitarían los conocimientos mínimos de traducción: ortotipografía, alejamiento de calcos, mantenimiento de naturalidad en el lenguaje, mantenimiento del mismo efecto en el texto original que en el texto meta, documentación, etc. Si se formaran en estos aspectos, podrían llegar a ser traductores reales.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. BIBLIOGRAFÍA PRIMARIA

Freebird Games (2015). *To the moon*. [Internet] Disponible en: <[http://freebirdgames.com/to\\_the\\_moon/#download](http://freebirdgames.com/to_the_moon/#download)> [Acceso el 21 de marzo de 2015].

Let's Play Archive (2014). *To the Moon by Roar*. [Internet] Disponible en: <<http://lparchive.org/To-The-Moon/Update%2001/>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].

Youtube (2015). *Alexelcapo*. [Internet] Disponible en: <<https://www.youtube.com/user/alexelcapo/search?query=to+the+moon>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].

5.2. BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

- Barreras, P. (2003). "Localización de videojuegos" en *MeriStation*. 24 de noviembre de 2003. Disponible en:  
<<http://www.meristation.com/pc/reportaje/localizacion-de-videojuegos/1601463>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- BBC (2006). *Dr Who 'longest running sci-fi'*. [Internet] Disponible en:  
<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5390372.stm>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). "Challenges in the translation of video games" en *Revista Tradumática*. Noviembre de 2007. Disponible en:  
<<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertaining Software Global*. Londres: Routledge. [Internet] Disponible en:  
<[http://books.google.es/books?id=Z4aQBAAAQBAJ&pg=PT382&lpq=PT382&dq=fun+vs+offensive+kate+edwards&source=bl&ots=VnYiW\\_ScjQ&sig=vnh0MxqiuPWLBIvmaSF5bbp4E0k&hl=es&sa=X&ei=YjEpVO2FNZbnatvFgJgH&ved=0CDEQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?id=Z4aQBAAAQBAJ&pg=PT382&lpq=PT382&dq=fun+vs+offensive+kate+edwards&source=bl&ots=VnYiW_ScjQ&sig=vnh0MxqiuPWLBIvmaSF5bbp4E0k&hl=es&sa=X&ei=YjEpVO2FNZbnatvFgJgH&ved=0CDEQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false)> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- Bernal-Merino, M.Á. (2007). "Localisation and the cultural concept of play in games" en *Localization World Conference*, Seattle 17-18 de octubre de 2007. [Internet] Disponible en:  
<<http://www.localizationworld.com/lwseattle2007/downloads/LocalisationAndGames.pdf>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- César del Amo, I. (pendiente de publicación). "Traducción y subtitulación del humor: el caso de *The Catherine Tate Show*" en *Revista Linguae*.
- Centro Virtual Cervantes (2015). *Variación lingüística*. [Internet] Disponible en:  
<[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/variedadlinguistica.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/variedadlinguistica.htm)> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- eldoblaje.com (2015) *Ficha El castillo en el cielo*. [Internet] Disponible en:  
<<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=21884>> [Acceso el 22 de marzo de 2015].
- Hurtado de Mendoza Azaola, I., (2009). "Translating proper names into Spanish: The case of Forest Gump" en Díaz Cintas, J. (ed.), *New Trends in Audiovisual Translation*. Great Britain: Multilingual Matters, pp. 70-82.
- Loureiro Pernas, M. (2007). "Paseo por la localización de un videojuego" en *Revista Tradumática*. Noviembre de 2007. Disponible en:  
<<http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- Mangiron, C. (2006). "Video Games Localisation: Posing New Challenges to

- the 'Translator" en *Perspectives: Studies in Translatology*. Disponible en: <[http://www.academia.edu/6914885/Game\\_Localisation\\_Posing\\_New\\_Challenges\\_to\\_the\\_Translator](http://www.academia.edu/6914885/Game_Localisation_Posing_New_Challenges_to_the_Translator)> [Acceso el 22 de marzo de 2015].
- Mangiron, C., O'Hagan, M., (2006). "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation" en *Jostrans*. Julio de 2006. Disponible en: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)> [Acceso el 21 de marzo de 2015].
- Muñoz Sánchez, P. (2011). *Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro*. [Internet] Disponible en: <[http://www.academia.edu/3277503/Investigar\\_en\\_localizaci%C3%B3n\\_de\\_videojuegos\\_una\\_realidad\\_presente\\_y\\_una\\_apuesta\\_de\\_futuro](http://www.academia.edu/3277503/Investigar_en_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos_una_realidad_presente_y_una_apuesta_de_futuro)> [Acceso el 22 de marzo de 2015].
- Samaniego Fernández, E., Fernández Fuertes, R. (2002). "La variación lingüística en los estudios de traducción" en *Epos*, pp. 325-342. [Internet] Disponible en: <<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:Epos-698860FB-A441-5DF3-8E5D-A603A2AB8166&dsID=Documento.pdf>> [Acceso el 22 de marzo de 015].
- Scholand, M. (2002). "Localización de videojuegos" en *Revista Tradumática*. Octubre de 2002. Disponible en: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>> [Acceso el 21 de marzo de 2015].