

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

Estrategias de localización en *Final Fantasy IX*. Prioridades y restricciones.

Autor/a: Manuel Jesús Fuentes Calvo

Tutor/a: Beatriz Cerezo

Fecha de lectura/ Data de lectura: julio 2014



Resumen/ Resum:

El mercado de los videojuegos ha experimentado, sin lugar a dudas, un cambio revolucionario. Los títulos antiguos, conformados básicamente por píxeles y sonidos han dado paso a verdaderas obras de arte, con tramas sorprendentes y personajes casi reales.

Durante la última década, aquellos títulos sometidos a un proceso de adaptación cultural y lingüística han superado con creces las ventas de aquellos que no se han localizado, y las grandes desarrolladoras han tomado buena nota de ello. Por esta razón, el papel de la traducción en este ámbito ha adquirido una relevancia sorprendente.

El principal objetivo en el proceso de adaptación es el de entretener al usuario, haciéndole sentir cercano al videojuego y dándole la sensación de que el título localizado se creó específicamente para él. Para que esto sea posible, el localizador de videojuegos tiene que atender a una serie de prioridades y restricciones, y debe hacer especial hincapié en el uso de la creatividad.

En este trabajo, tras un apartado teórico en el que se exponen las principales características del proceso de localización, se realiza un análisis descriptivo y comparativo de la adaptación de *Final Fantasy IX*, de Squaresoft (Square-Enix actualmente), a la lengua inglesa y la lengua española, prestando atención a las principales prioridades y restricciones presentes en este título.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Localización, videojuegos, transcreación, prioridades, restricciones.

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

ESTRATEGIAS DE LOCALIZACIÓN EN
**FINAL FANTASY IX**

PRIORIDADES Y RESTRICCIONES

AUTOR/A: Manuel Jesús Fuentes Calvo

TUTOR/A: Beatriz Cerezo Merchán

FECHA DE LECTURA: julio 2014

Índice

INTRODUCCIÓN	5
Motivación y objeto de estudio	5
Objetivos	5
Estructura del trabajo	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
CAPÍTULO 1: Breve historia de los videojuegos y localización. Prioridades, restricciones y tipos de texto presentes en el proceso de adaptación.....	7
1.1. Evolución y mercado de los videojuegos.....	7
1.2. Localización.....	9
1.3. Prioridades y restricciones.....	10
1.4. Tipos de texto.....	13
CAPÍTULO 2: Creatividad y transcreación durante el proceso de adaptación. Enfoques extranjerizantes y domesticantes.	20
2.1. Creatividad y transcreación.....	20
2.1. Domesticación y extranjerización.....	21
METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL CORPUS	25
CAPÍTULO 3. Metodología y corpus seleccionado.....	25
3.1. Metodología empleada en la revisión teórica	25
3.2. Metodología empleada en el análisis del corpus.....	26
3.3. Selección y justificación del corpus: <i>Final Fantasy IX</i>	28
CAPÍTULO 4: Fichas de análisis traductológico de <i>Final Fantasy IX</i>	29
4.1. Análisis del corpus.....	29
4.1.1 Prioridades	29
4.1.2 Restricciones	34
CAPÍTULO 5.....	38
5.1. Conclusiones	38
BIBLIOGRAFÍA	39
ANEXOS	40

INTRODUCCIÓN

Motivación y objeto de estudio

La motivación principal que me llevó a centrar mi proyecto en la rama de la localización de videojuegos fue la posibilidad de aunar dos de mis grandes pasiones: los idiomas y los videojuegos.

Mi proyecto consiste en un análisis descriptivo y comparativo de la metodología empleada para adaptar el videojuego *Final Fantasy IX* a las necesidades lingüísticas y culturales de los países de habla inglesa y española.

Objetivos

Con la elaboración de este trabajo pretendo empaparme al máximo de todo lo que se conoce hasta la fecha sobre esta modalidad de traducción y beber de los autores más destacados en la materia para poder, en un futuro, encaminar mi trayectoria profesional en esta dirección.

Los objetivos principales son, por un lado, analizar las prioridades y restricciones imperantes en la localización al español y al inglés de la novena entrega del videojuego *Final Fantasy*. Por otra parte, estudiar las soluciones traductoras que se han empleado en la localización para volcar el contenido lingüístico y cultural del texto origen presente en los videojuegos, teniendo en cuenta las prioridades y restricciones del texto audiovisual.

Como objetivos específicos me propuse acercarme al término de transcreación y ver el trato de la creatividad en el proceso de adaptación de los videojuegos, además de estudiar cuáles son los tipos de texto presentes en esta modalidad y cómo abordar su adaptación.

Estructura del trabajo

El cuerpo de trabajo lo conforman cinco capítulos. El primero de ellos sirve de revisión teórica y consta de dos apartados. El primero se centra en el sector de los videojuegos, su historia y la situación del mercado; en el segundo, proporciono una definición del término localización. Explico cuáles son las prioridades y las

restricciones imperantes en esta modalidad de traducción y qué tipos de textos presenta un videojuego.

En el segundo capítulo, también reservado a la revisión teórica, centro mi atención en el concepto de transcreación y en los diferentes enfoques y estrategias utilizados para la adaptación de videojuegos.

En el tercer capítulo expongo las fases de mi trabajo y la metodología que voy a seguir para la elaboración del apartado teórico y para llevar a cabo el análisis del corpus seleccionado. Aquí hablo del corpus escogido y justifico por qué es un título interesante desde el punto de vista de la traducción.

El cuarto capítulo lo conforma el análisis propiamente dicho. Se trata de identificar y analizar ejemplos de adaptación cultural del texto origen a través del estudio de caso del videojuego *Final Fantasy IX*. Este capítulo incluye fichas de análisis en las que se insertan capturas de pantalla del videojuego, tanto de la versión en lengua inglesa como de la versión en lengua española. Junto a ellas, incluyo una breve explicación sobre la prioridad o la restricción que se da en ese momento.

Por último, el quinto capítulo lo dedico a exponer los resultados y las conclusiones derivados de la confección del trabajo, retomando los objetivos planteados al inicio del proyecto.

En los apartados que aparecen posteriormente se incluye, por una parte, la bibliografía empleada durante la realización de mi trabajo. Por otro lado, incluyo un apartado de anexos formado por el resto de fichas de análisis no incluidas dentro del cuerpo de trabajo. Este apartado cuenta, además, con un glosario terminológico bilingüe de nombres de habilidades y objetos presentes en el videojuego. El objetivo de este glosario es analizar la fidelidad terminológica con respecto a la entrega inmediatamente anterior. Por ello, se incluye una tercera columna con la traducción de estas mismas habilidades y objetos empleada en la entrega previa: *Final Fantasy VIII*.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

CAPÍTULO 1: Breve historia de los videojuegos y localización. Prioridades, restricciones y tipos de texto presentes en el proceso de adaptación.

1.1. Evolución y mercado de los videojuegos

Ya han pasado casi 50 años desde que el primer videojuego puramente electrónico viera la luz. Ocurrió en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, en el año 1961, con Steve Russel como responsable del desarrollo de *Spacewars* (Fernández, 2012). Hoy en día, es Japón, sin embargo, el país líder en desarrollo de videojuegos.

Japan has played an important role in the game industry ever since the beginning, both as a producer of hardware [...] and video game software. There are several renowned Japanese developers and publishers, such as Capcom, Konami, Namco Bandai Games, Square-Enix, Taito Corporation, and Tecmo Koei. However, only a fraction of Japanese games is localised into other languages, while the rest is exclusively used at national level. (Game Investor Consulting, 2007)

Desde el día de su nacimiento, la industria del videojuego ha crecido de manera vertiginosa con el desarrollo de las nuevas tecnologías. La época en la que los videojuegos se componían básicamente de píxeles y melodías simples pasó a mejor vida hace ya algunas décadas.

En la década de los 70, las primeras máquinas recreativas llegaban a los salones de juego, presentando así al mundo un mercado que, desde su aparición, no ha hecho más que crecer. Dada la naturaleza simple y escueta de estos primeros videojuegos, no era necesario realizar adaptación alguna, ni lingüística ni cultural.

Pocos años tardaron las grandes multinacionales en darse cuenta de que el negocio de los videojuegos merecía realmente la pena. De este modo, empresas como Nintendo tomaron buena nota y asentaron precedentes en este sector. Crucial es precisamente su presencia en la década de los 80, durante la que consiguieron llevar a otra dimensión el concepto de videojuego. Si bien entonces era necesario desplazar al usuario al producto, Nintendo ideó la manera de llevar el producto al usuario, todo ello gracias a las creación de las primeras consolas portátiles. A Nintendo debemos, además, sagas extraordinariamente exitosas como la de *Super Mario*, *The Legend of Zelda* o *Pokémon*; sagas que, a día de hoy, sigue suponiendo una de sus mayores fuentes de ingresos de la compañía, en gran parte, por contar con versiones localizadas.

A la década de los 90, y a grandes compañías como Sony o Microsoft, debemos la aparición de los primeros videojuegos en 3D. Para entonces, los ordenadores ya eran capaces de soportar complejos programas de diseño, por lo que dicha innovación pudo también aplicarse a las consolas de nueva generación. Esta década coincide, además, con la llamada guerra de videoconsolas. El éxito a gran escala que estaba experimentando el sector era más que evidente, por lo que la ambición de las grandes empresas, unida claramente a los avances tecnológicos, tuvo como resultado la aparición de consolas que marcarían un antes y un después en nuestra forma de percibir y experimentar los videojuegos. En 1994, Sony encabezó las listas de ventas con su Playstation y títulos como *Final Fantasy*, *Tomb Rider* o *Crash Bandicoot*. Es precisamente durante esta época, y gracias al éxito en ventas de títulos como estos, cuando las compañías de *software* electrónico comienzan a considerar la idea de crear versiones adaptadas completamente a otros países. El perfil del jugador cambió por completo. Las campañas publicitarias y las nuevas funciones permitieron llegar a un público mucho más variado, desde niños hasta mayores. El jugador parecía transportarse a una nueva dimensión y formar parte del videojuego.

Junto a la entrada del nuevo milenio, la industria del videojuego vuelve a reinventarse gracias a la aparición de consolas de nueva generación; mucho más potentes y capaces que sus predecesoras, con un apartado gráfico notablemente superior y con un catálogo de títulos mucho más amplio. Precisamente a la disponibilidad de versiones adaptadas a los diferentes países debemos el hecho de contar con un catálogo de títulos tan amplio. Como era de esperar, aquellas empresas que decidieron localizar sus productos para otros países obtuvieron grandes beneficios, lo que impulsó al resto de desarrolladoras a crear versiones adaptadas. En apenas diez años, contábamos con un catálogo que había incrementado el número de títulos disponibles de manera increíble; títulos, en su gran mayoría, localizados.

Durante la década de los 2000, el proceso de localización pasó de ser la simple traducción de unos textos breves a convertirse en una parte integral del ciclo de desarrollo (Bernal, 2006). Los avances tecnológicos de la última década han permitido crear títulos con personajes casi tan reales como los seres humanos, con voces y gestos también humanos. Los videojuegos se han convertido, por tanto, en material audiovisual equiparable perfectamente a los largometrajes, con la dificultad añadida de que no dejan de ser programas informáticos y requieren que el proceso de adaptación se aborde de modo diferente. A ello hay que sumarle el hilo argumental con el que cuentan muchos

títulos, con tramas apasionantes y elementos sobrenaturales que requieren un esfuerzo extra por parte del traductor para conseguir transmitirlos e integrarlos en la cultura meta.

En resumidas cuentas, podríamos decir que mercado y producto se retroalimentan; son dependientes el uno del otro. Sin una industria sólida y competente, no sería posible adaptar los títulos a las distintas lenguas y culturas. Del mismo modo, si no contásemos con estas versiones ni con un público que las adquiriese, la industria no contaría con el apoyo suficiente para seguir creciendo.

1.2. Localización

La expansión global de la cultura popular y el deseo de maximizar las ventas han llevado a los creadores de videojuegos a adaptar lingüística y culturalmente sus productos y conseguir así expandir el mercado fuera de sus fronteras. Es precisamente esta necesidad la que dio vida a una nueva modalidad de traducción: la localización de videojuegos.

Localización (o L10N, abreviado) es el proceso al que se somete a un videojuego con el fin de obtener como resultado una versión adaptada a una lengua diferente. Este proceso se centra, básicamente, en el transvase del contenido cultural, técnico y lingüístico presente en un videojuego a otro idioma. El objetivo principal del proceso de localización es proporcionar a los jugadores de la cultura y lengua meta una experiencia de juego similar a la que experimentan los jugadores originales. «Therefore, the goal of game localisation is not simply to translate text but to translate experience» (O'Hagan, 2007).

Estrechamente relacionado con el término de localización, encontramos el concepto de internacionalización. Entendemos por internacionalización el proceso mediante el cual se diseña y se crea un producto cuya adaptación para el extranjero resulte fácil y cómoda (Maxwell, 2005). En resumidas cuentas, se trata de crear un producto que sea fácilmente localizable. Podríamos decir que la internacionalización es la antesala de la localización; de cómo se haya abordado esta primera dependerá que el proceso de localización nos resulte más o menos complicado.

El proceso de internacionalización lo realizan los propios desarrolladores de la versión original. Teniendo en cuenta que el producto es altamente susceptible de ser localizado, los desarrolladores habrán de considerar ciertos aspectos a la hora de diseñar el juego. Por ejemplo, habrán de crear una interfaz en la que sea posible introducir el texto traducido sin que este se salga de los límites o se solape con otras palabras.

Desgraciadamente, es extraño el caso en el que nos encontremos con un videojuego internacionalizado de manera perfecta. En muchas ocasiones, es necesario rediseñar las estructuras gráficas del videojuego para hacer encajar la versión traducida. Es lo que se conoce como *retrofitting* (Maxwell, 2005), un proceso largo y costoso. Como ejemplo, la Imagen 1 muestra dos capturas de pantalla del videojuego *Pokémon: Edición Oro*, en su versión japonesa e inglesa. La traducción al inglés requiere de mayor espacio, por lo que ha sido necesario rediseñar la interfaz para hacer encajar el texto.



IMAGEN 1. **A la izquierda, la interfaz japonesa en disposición vertical. A la derecha, la versión inglesa, modificada de manera horizontal.¹**

Podríamos decir, pues, que la localización de videojuegos no es traducción de software únicamente ni traducción audiovisual únicamente. Es, más bien, una nueva modalidad de traducción que combina características de ambas. Esto es fácil de comprender si tomamos como ejemplo su objeto de trabajo: un videojuego. Los videojuegos no son programas informáticos únicamente ni tampoco son largometrajes únicamente. Son, más bien, productos que combinan características de ambos.

1.3. Prioridades y restricciones

¹ Véase: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pok%C3%A9mon_Gold_Japanese-English_comparison.png

Del mismo modo que la traducción audiovisual brinda al traductor cierta libertad creativa, la localización también acepta que el traductor se tome la libertad de modificar aquello que considere necesario para acercar el título a los jugadores de cierta cultura (Mangiron, 2012). Ahora bien, esta libertad viene delimitada por ciertas prioridades y restricciones que se habrán de cumplir para obtener un producto competente y de calidad. En este apartado nombraré y explicaré las más destacadas, tomando como ejemplo el modelo propuesto por Vela Valido (2011).

Prioridades

- Adaptación cultural, social, política.

Es crucial que el producto obtenido como resultado del proceso de localización se adapte de manera completa a las convenciones culturales, sociales y políticas. Quizá sea esta la prioridad a la hora de adaptar cualquier título. El jugador deberá sentir que el videojuego se ha creado dentro de sus fronteras; que se ha diseñado y desarrollado exclusivamente para él (Mangiron, 2012). Ahora bien, el grado de adaptación dependerá de las estrategias utilizadas durante el proceso. Más adelante trataremos los diferentes enfoques utilizados durante la tarea de localización: domesticación y extranjerización.

- Creatividad

Para conseguir adaptar plenamente el título a una lengua y cultura determinadas, se requiere que el traductor recurra a la creatividad, muy ligada, a su vez, a la transcreación. Se dará carta blanca al traductor para que altere aquello que crea conveniente, incluso si el significado y la forma originales han de suprimirse (Mangiron, 2012). Se trata, por tanto, de hacer uso de la imaginación para crear un producto totalmente nuevo; un producto que respete el original pero que se adapte completamente a la cultura de llegada.

- Brevedad y concisión

Por motivos estrictamente de espacio, la traducción habrá de llevarse a cabo de la manera más breve y concisa posible. Recordemos que la mayoría de videojuegos se desarrollan en japonés. Gracias al uso de pictogramas, el japonés puede expresar con pocos caracteres lo que nosotros expresaríamos con cuatro o cinco palabras. De ahí que el traductor haya de esforzarse por encontrar nuevos términos, más breves, que permitan hacer encajar el contenido traducido dentro de las estructuras gráficas presentes en el videojuego (bocadillos, letreros, cuadros de ayuda, etc.).

Restricciones

- Limitación de espacio

La limitación de espacio es uno de los principales inconvenientes de esta modalidad de traducción. Retomando la prioridad de brevedad y concisión, el espacio tan reducido de los cuadros de texto obligan al traductor a recurrir a estrategias de adaptación que permitan encajar el texto traducido. Además del uso de terminología más breve, el traductor, como veremos en el análisis de mi corpus, suele recurrir a la abreviación.

- Subordinación del texto escrito a la imagen y al audio

Otro aspecto relevante es el relacionado con las imágenes y los sonidos. Siempre habrá de darse prioridad a lo que se ve y se oye frente al texto escrito. No debemos dejarnos guiar únicamente por este, pues cabe la posibilidad de que se haya cometido un error. Es crucial, por tanto, que contrastemos la información con la imagen y el audio presentes en el videojuego. Podría darse el caso de que un personaje estuviese siendo sarcástico y no logremos captar el sentido solo habiendo visto el guion.

- Falta de contexto

Pese a todo, esta última es una tarea difícil de conseguir. Hemos de tener en cuenta que, en la mayoría de casos, no contamos más que con unos archivos informáticos que contienen el texto del juego y que no ofrecen ningún tipo de contexto. Es por ello por lo que, una vez finalizada la localización, esta se habrá de cargar en el videojuego para someterla al proceso conocido como *testing* o «testeo». Durante este proceso se van recopilando todos aquellos errores presentes en el nuevo producto para darles una solución posteriormente.

- Respeto a la terminología original (nombres propios, objetos, habilidades...)

De vital importancia es este punto cuando trabajamos en la localización de un título que, o bien forma parte de una saga, o bien ya cuenta con material traducido publicado de manera oficial. Un caso muy común es el relacionado con armas, objetos u otros utensilios que cuentan ya con una traducción. En estos casos, y con el fin de mantener equilibrio y fidelidad en a nueva entrega, habremos de recurrir a dicha terminología ya traducida e incluirla en nuestra versión.

Por otra parte, si el título no cuenta con material previo ya traducido, será nuestra labor hacernos cargo de encontrar nuevos términos que se adapten perfectamente a nuestra lengua y cultura y que, además, cumplan con los requisitos que la restricción de espacio impone. Un aspecto interesante en ese apartado es el trato de nombres propios de personajes, criaturas o lugares. Aquí, de nuevo, imperan la creatividad, la concisión y la necesidad de adaptar la terminología a la cultura de llegada.

1.4. Tipos de texto

La localización de videojuegos es una modalidad de traducción que presenta un amplio abanico de tipos textuales.

Se ha de tener en cuenta, sin embargo, que la tipología textual de un videojuego dependerá en gran parte de la categoría a la que este pertenezca. Berens y Howard

(2001) proponen estas categorías: acción y aventura, conducción y carreras, *shooters* en primera persona, plataformas y puzzles, RPG (*Roleplay Games*), estrategia y simulación y deportes y *beat'em ups*.

De acuerdo con Fernández (2012), el análisis de estas categorías y sus características propias podría llevarnos a establecer un tipo textual específico para cada categoría. Esto es, dependiendo de la categoría a la que pertenezca un videojuego, el texto presente en él será de una tipología u otra. Como consecuencia, las estrategias traductológicas empleadas para su traducción variarán en función de la categoría a la que pertenezca el título.

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente dicho, he creado una lista con todos los tipos de texto disponibles en las categorías de videojuegos antes señaladas, basándome para ello en la propuesta de Granell (2012):

INTERFAZ DE USUARIO

Se entiende por interfaz el medio por el cual el usuario y la máquina consiguen comunicarse. A través de esta estructura gráfica, el usuario podrá navegar por las diferentes opciones de manera fácil e intuitiva. La interfaz presente en los videojuegos se compone de cuatro elementos principales:

Menús

Los menús se componen básicamente de botones, cajas y columnas con texto en su interior. Representan los diferentes comandos y funciones del juego y nos permiten navegar entre sus diferentes opciones al pinchar sobre ellos.

Mensajes de ayuda

Los mensajes de ayuda aparecen de manera previa al inicio del videojuego y durante el transcurso del mismo. Suelen aparecer como texto escrito dentro de una caja de texto, situada en una de las esquinas de la pantalla, para no interrumpir el proceso de juego. Sin embargo, también es común que se presenten en forma de narración corta, acompañada de alguna imagen para

ofrecer apoyo visual.

Mensajes del sistema

Suelen aparecer dentro de una caja de texto situada en una de las esquinas superiores. Nos proporcionan información sobre la carga y el guardado del juego, el espacio disponible en el disco duro o la conexión a Internet.

Tutoriales

Son materiales a los que se accede desde el menú del videojuego. Se presentan en forma de texto escrito o incluso en forma de vídeo corto. Podemos recurrir a ellos siempre que lo deseemos para recordar los comandos de cierto movimiento o habilidad.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Si la interfaz no cuenta con un diseño que permita incorporar el texto traducido, este acabará saliéndose de los límites o solapándose con otros elementos. Por ello, el traductor tendrá que buscar la opción que mejor se adecue a las limitaciones de espacio que la interfaz plantea. El uso de palabras cortas puede ser una opción, sin embargo, Heather Maxwell (2005) nos propone una opción mucho más efectiva: el uso de iconos. Si nos topamos con un recuadro que contiene la palabra ON, lo más lógico sería utilizar la palabra ACTIVADO (véase Imagen 2). Ahora bien, ¿qué ocurre si el videojuego no se ha internacionalizado correctamente y la palabra traducida no encaja? Por un lado, podríamos buscar una alternativa más corta a ACTIVADO/DESACTIVADO que sí cupiese en el recuadro. Una muy buena opción, ya mencionada por Pablo Muñoz en su blog «algomásquetraducir.com» es la de utilizar Sí/No (véase Imagen 3). Tomando la propuesta de Maxwell (2005), podríamos sustituir las palabras ON/OFF por los iconos de una marca de verificación verde y un aspa roja respectivamente (véase Imagen 4).



IMAGEN 2 . Los equivalentes **ACTIVADO** y **DESACTIVADO** no encajan en la interfaz.



IMAGEN 3 . La opción propuesta por Pablo Muñoz² permite encajar el texto traducido.



IMAGEN 4 . La opción de Maxwell (2005) simplifica el uso de palabras a la utilización de símbolos.

TEXTO EN PANTALLA

Se considera texto en pantalla todo aquel texto que se nos presenta, ya sea de manera escrita o de manera oral, durante el transcurso del videojuego. Podemos dividirlo en los siguientes formatos:

Subtítulos

Cuando un personaje habla en una lengua desconocida, cuando interviene el narrador, o bien cuando no se decide doblar a los personajes, se coloca sobre la imagen el mensaje que se está emitiendo en forma de texto escrito (Maxwell, 2005).

Diálogos

Intervenciones orales de los personajes. Hay dos maneras de abordar su adaptación: el doblaje o la subtitulación.

² Véase: <http://algotrasladucir.com/como-traducir-on-off-espanol-software-juegos-aplicaciones/>

Gráficos textuales

Como pueden ser carteles, anuncios, cartas, notas, etc. Generalmente, la información que reza sobre estos elementos se subtitula siguiendo las convenciones establecidas (en las que el texto se sitúa en la parte inferior de la pantalla). Por otro lado, se podría insertar una especie de bocadillo que contuviera el mensaje traducido. Cada vez con más asiduidad, sobre todo en aquellos títulos que cuentan con inversiones mayores, se recurre a la modificación gráfica del videojuego. Esta estrategia es muy común en elementos presentes en escenarios abiertos, como pueden ser carteles o anuncios.

Rimas y juegos de palabras

Elementos propios de la lengua de origen que el traductor habrá de adaptar a la lengua de llegada.

Narraciones y frases independientes

Intervenciones del narrador, sueños o pensamientos.

Canciones

Dependiendo del tipo de videojuego, pueden darse tres situaciones que requieren de estrategias de adaptación diferentes:

Si la música no está relacionada con la trama: no se modifica nada y se mantiene la canción original.

Si la música está relacionada con la trama: Puede incluirse la traducción en subtítulos.

Si el videojuego es de temática musical (dirigido normalmente a un público más joven): las canciones se traducen y se adaptan.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

El principal inconveniente a la hora de adaptar el texto en pantalla, siempre que sea de manera escrita, es la falta de espacio. El traductor habrá de utilizar la estrategia más oportuna para evitar sobrecargar la pantalla con texto y evitar que el jugador pueda disfrutar de todos los elementos gráficos presentes. No es difícil de conseguir cuando trabajamos con subtítulos o diálogos. Ahora bien, si uno de los personajes recibe una carta, y se nos muestra un plano principal con el contenido de esta, ¿cómo incluimos la traducción? Hay dos opciones dependiendo de las características del videojuego. Si este está subtítulo y no doblado, lo más lógico sería modificar gráficamente la imagen e incluir una nueva en la que el texto de la carta aparezca traducido, respetando al máximo la imagen original.

Para evitar esta tarea, y siempre que el videojuego esté doblado, podría incluirse la voz del personaje que sostiene la carta leyéndola en voz alta. Esta estrategia es muy común en títulos de películas o notas (Maxwell, 2005).

DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

La documentación complementaria la forman todas aquellas publicaciones oficiales no incluidas dentro del texto. Aquí la fidelidad terminológica desempeña un papel fundamental.

Web oficial

La gran mayoría de títulos cuentan con su propia página web. En ella se encuentra, principalmente, información de los personajes, lugares y objetos. Es por ello por lo que se habrá de prestar atención especial a la forma en la que se ha traducido la terminología y que no se cree conflicto.

Guía de estrategia oficial.

En ella se hace una descripción mucho más exhaustiva del desarrollo y las características del videojuego. Explica cómo superar el videojuego paso a paso.

Manual de instrucciones

Versión muy reducida de la guía oficial incluida dentro del embalaje de los videojuegos en formato físico. A diferencia de las otras dos, el manual cuenta con instrucciones relacionadas con el funcionamiento del dispositivo y el videojuego, especificaciones técnicas, control del dispositivo, opciones de carga y guardado, etc.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Como venimos diciendo, el principal problema en la traducción de la documentación adicional es la fidelidad terminológica. En muchas ocasiones, el propio traductor del videojuego es quien se encarga de traducir el resto de publicaciones. No obstante, si no se diera el caso, el nuevo traductor habría de recurrir a la traducción oficial del videojuego para asegurarse de que la terminología coincide completamente.

CAPÍTULO 2: Creatividad y transcreación durante el proceso de adaptación. Enfoques extranjerizantes y domesticantes.

2.1. Creatividad y transcreación.

La creación de esta nueva modalidad de traducción trae consigo la aparición de un nuevo concepto dentro de la disciplina de la traducción: la transcreación; la creación que va más allá; la pseudolibertad concedida al traductor para alterar o añadir de la forma que crea conveniente cualquier elemento del texto origen con el fin último de conservar la experiencia de juego y la esencia de la versión original, pero creando al mismo tiempo la sensación de que el producto localizado se ha creado originariamente en el idioma al que se ha traducido (Mangiron y O'Hagan, 2006). A continuación citamos dos ideas generales sobre la transcreación que ofrecen Mangiron y O'Hagan:

To this end, the skopos of game localisation is to produce a target version that keeps the 'look and feel' of the original, yet passing itself off as the original. [...] The feeling of the original 'gameplay experience' needs to be preserved in the localized versions so that all players share the same enjoyment regardless of their language of choice. (Mangiron y O'Hagan, 2004)

Cultural adaptation is a crucial stage of any localisation process, particularly if cultural issues have not been considered during the internationalisation process, and it can take place both at macro and micro level. (Mangiron y O'Hagan, 2009)

Si comparamos la traducción de videojuegos con otras formas de traducción audiovisual, podríamos decir que la traducción audiovisual tolera cierta libertad por parte del traductor para adaptar el contenido del producto a la cultura de destino, pero sin rebasar ciertos límites que la transcreación sí permite.

De acuerdo con Mangiron y O'Hagan (2006), al traductor se le concede carta blanca a la hora de tratar chistes, juegos de palabras, bromas, referencias culturales, letras de canciones, variedades lingüísticas, etc. Sin embargo, esta libertad otorgada al traductor tiene sus inconvenientes. Es cierto que el traductor goza de libertad creativa casi absoluta; una libertad, no obstante, definida por las limitaciones de espacio tan estrictas que la localización impone. En palabras de estas autoras:

Names used for weapons, items and abilities form essential key terminology in video games, and are the result of considerable inventiveness by the game creators and, in turn, the translators, who have to translate them with the added challenge of having to fit them within the limited space available on screen. (Mangiron y O'Hagan, 2006)

Es necesario, además, que el traductor tenga en mente el objetivo principal del videojuego: entretener (Mangiron y O'Hagan, 2006). Partiendo de este principio, habrá de hacer uso de su creatividad para adaptar de manera completa el título a nuestras convenciones culturales y lingüísticas, obviando y modificando el original si fuera necesario para crear un producto original e innovador a la vez que entendible. «With games, fidelity takes a different meaning whereby the translator does not have to be loyal to the original text, but rather to the overall game experience» (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Ahora bien, dependiendo del grado de adaptación y proximidad que se haya determinado para un videojuego, las estrategias empleadas habrán de ser diferentes. Es aquí donde los conceptos de domesticación y extranjerización adquieren más relevancia; conceptos que, pese a compartir un mismo objetivo final, abordan la tarea de adaptación desde perspectivas diferentes.

2.1. Domesticación y extranjerización

Cuando hablamos de domesticación, hablamos de las estrategias de traducción que nos permiten amoldar el texto traducido a la cultura meta, perdiendo, si fuera necesario, información presente en el texto origen. De acuerdo con Mangiron y O'Hagan (2006), la domesticación se consigue empleando un lenguaje idiomático y coloquial, y empleando nuevas referencias culturales, juegos de palabras o bromas, dando así un toque distintivo y original a la nueva versión.

Un caso claro de domesticación puede observarse en las versiones adaptadas al castellano de los títulos *Little King Story* y *The King of Fighters XIII*, videojuegos para los que se utilizaron frases y coletillas típicas del humorista español Chiquito de la Calzada (véanse Imagen 5 e Imagen 6).

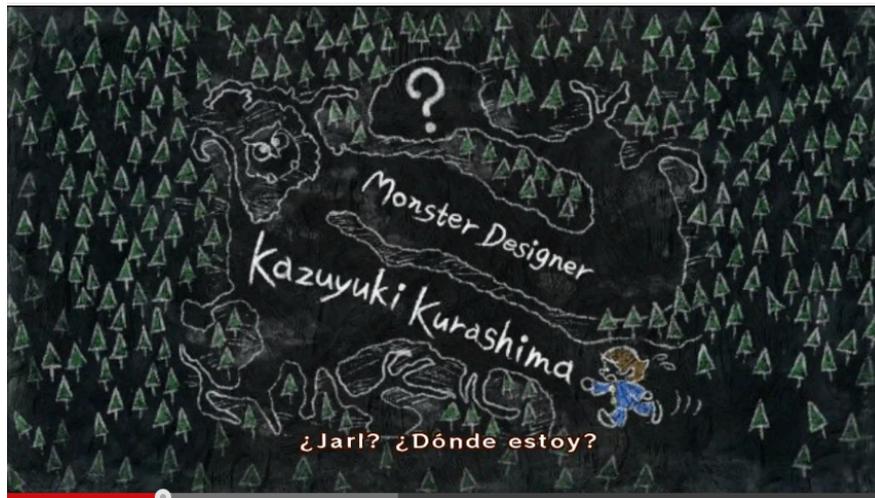


IMAGEN 5 . Captura de pantalla de *Little King Story* donde reza «¿Jar! ¿Dónde estoy?»³

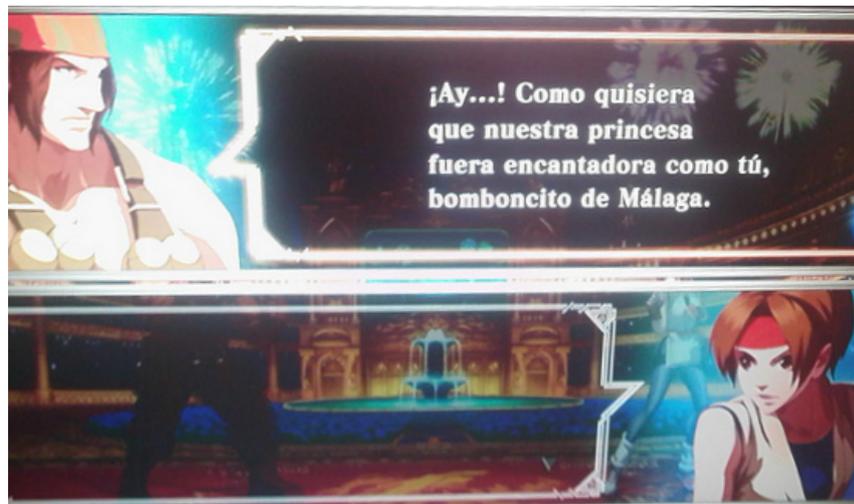


IMAGEN 6. Captura de pantalla de *The King of Fighters XIII* donde un personaje llama a otro «bomboncito de Málaga».⁴

Este es, a pesar de todo, un aspecto algo polémico, y es que los límites en la localización son rebasables hasta cierto punto y que la versión adaptada sea atemporal e imperecedera; que no cuente con modismos que acaben perdiendo sus esencia con el paso del tiempo y lleven al título localizado a la obsolescencia.

³ Véase: <http://www.youtube.com/watch?v=Zmt47tzA0BM>

⁴ Véase: <http://zonaforo.meristation.com/the-king-of-fighters-xiii-ahora-si-t1956236-30.html>

Por el contrario, las estrategias presentes en la extranjerización ayudan a preservar la esencia de la versión original, con lo que se consigue transmitir la ambientación y el sabor de la cultura origen (Alberto Fernández, 2012).

De acuerdo con Mangiron (2012), se recomienda que la versión localizada, sobre todo de los videojuegos en japonés, se encuentre en un punto intermedio entre la domesticación y la extranjerización.

Si la tendencia predominante en el videojuego es extranjerizante, el jugador meta podría sentir cierta lejanía para con su cultura y no disfrutar de la misma experiencia de juego que la audiencia origen. Por el contrario, si el videojuego está demasiado domesticado, este acabaría perdiendo parte de su esencia, motivo que también desagradaría al jugador meta.

Otra estrategia a la que se recurre con cierta asiduidad para dotar a los personajes de mayor personalidad es el uso de acentos e idiolectos en la versión adaptada, incluso cuando la versión original carece de dicha variedad (Mangiron y O'Hagan, 2006). El uso de una variedad lingüística u otra dependerá, por tanto, de si el enfoque es domesticante o extranjerizante.

De ser domesticante, a los personajes se les pueden atribuir diferentes rasgos de las variedades lingüísticas y dialectales presentes en la lengua meta. Por ejemplo, en la versión española de *Final Fantasy IX*, se decidió que una raza en concreto de personajes hablara la variante dialectal argentina, con todo lo que ello implica: terminología propia, cambio de acento, etc.

De ser extranjerizante, la opción adoptada puede ser dotar al personaje de un acento extranjero. Se mantiene así el nivel de comprensión en la lengua meta y se le otorga, al mismo tiempo, un matiz extranjerizante. El videojuego *Assassin's Creed* nos ofrece un claro ejemplo de esto. Dado que el videojuego transcurre en Italia, muchos de sus personajes, a pesar de hablar en español, cuentan con un acento italiano muy marcado (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Podemos encontrar otro ejemplo claro de estrategia de modificación del original en el videojuego japonés *Final Fantasy IX*, corpus que analizo en este mismo trabajo y del que ya han hablado Mangiron y O'Hagan. Se trata del nombre del protagonista, Zidane (en su versión original). Durante el proceso de adaptación al español se decidió cambiar el nombre por Yitán, todo ello para evitar cierta resonancia con el jugador de fútbol Cinedine Zidane, muy presente en nuestro país cuando el título salió a la venta.

Dada la temprana edad de esta modalidad de traducción, el término transcreación parece despertar cierta controversia. Se dice que es un término aplicable solo a videojuegos, pues rompe, en parte, con las convenciones de traducción del resto de modalidades. Sin embargo, Bernal (2005) se acerca al término transcreación desde una perspectiva más escéptica.

The terms 'game localisation' and 'transcreation' do not seem accurate enough to be used in Translation Studies, since 'localisation' is an industry-used term and includes non-linguistic activities, and we do not have a clear definition of 'transcreation'. TS [translation studies] do not seem to gain anything from their acceptance. In my opinion, 'translation' is still the most adequate term to refer to any type of language transfer, but if 'localisation' is to be used it should always be preceded by 'linguistic' or 'cultural'. (Bernal, 2005)

METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL CORPUS

CAPÍTULO 3. Metodología y corpus seleccionado.

El presente trabajo es de naturaleza descriptiva y exploratoria. Es descriptivo, en primer lugar, porque describo las soluciones de localización que se han seguido en el corpus para respetar las prioridades y restricciones de esta modalidad de traducción. Es exploratorio, en parte, porque con ello consigo adentrarme en un área de la traducción en la que, hasta ahora, apenas había indagado, a pesar de ser un área que han tratado ampliamente otros autores.

A continuación se exponen los procedimientos y las fases de las que consta tanto el proceso de confección del apartado teórico de mi trabajo como el proceso de análisis del corpus escogido.

3.1. Metodología empleada en la revisión teórica

Fase 1 – Documentación y selección de la información

La fase inicial de mi trabajo consistió en recopilar cuanta información fuera necesaria para elaborar el apartado de fundamentación teórica. He recurrido a autores especializados en este terreno, como Mangiron, O'Hagan, Muñoz, Vela Valido, Bernal o Maxwell, entre otros. Además, fue necesario rellenar una plantilla de planificación y preparación sobre la que, posteriormente, basaría todo mi trabajo. En ella explicaba cuáles serían mis objetivos, fases de trabajo y metodología, así como posibles obras de consulta y posibles dificultades.

Fase 2 – Redacción

Una vez recopilada toda la información necesaria, creé un índice preliminar basándome en la plantilla de planificación y preparación proporcionada por mi tutora. A partir de esta estructura básica de contenido, fui añadiendo la información seleccionada de todas las obras de consulta y creando, poco a poco, todo el cuerpo de trabajo.

3.2. Metodología empleada en el análisis del corpus

Fase 3 – Selección del corpus

El objetivo principal de esta fase de trabajo fue encontrar un videojuego que contase con diferentes elementos de interés desde el punto de vista traductológico. Fueron varias las opciones que barajé hasta dar con el título acertado: *Final Fantasy IX*. Las traducciones de las entregas previas son conocidas por sus numerosos errores y gazapos, a excepción de *Final Fantasy VIII*, que ya contó con la colaboración de Carme Mangiron. Las estrategias utilizadas para adaptar este título lo convierten en uno de los más claros ejemplos de localización de calidad.

Fase 4 – Visionado

Dada la extensa duración del videojuego (50 horas aproximadamente), no consideré viable la opción de jugarlo yo mismo. Decidí valerme de lo que se conoce como *walkthrough*, una guía visual del transcurso del videojuego creada por usuarios. Una vez localizadas las versiones en inglés y español, las reproduje simultáneamente y capturé aquellas escenas en las que aparecían las estrategias de adaptación, las prioridades y las restricciones expuestas en el apartado teórico de mi proyecto.

Las capturas de pantalla se encuentran dentro de una ficha en la que se explica qué prioridades se han tenido en cuenta (creatividad y brevedad y concisión) o qué restricciones se imponen (limitación de espacio y fidelidad terminológica). He escogido centrarme en estas prioridades y restricciones porque son las que aparecen con mayor asiduidad durante el transcurso del videojuego.

La ficha que aparece a continuación es el modelo que se utilizará para incluir la información resultante del análisis.

MODELO DE FICHA DE ANÁLISIS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Contextualización espacio temporal de los personajes. 2. Tipo de prioridad o restricción presente en el videojuego.
Captura de pantalla de la versión localizada al inglés.
Captura de pantalla de la versión localizada al castellano.
Breve análisis comparativo y descriptivo de la prioridad o la restricción que se da en el momento capturado en las imágenes, tanto de la lengua inglesa como de la española.

Para la fidelidad terminológica no he decidido incluir capturas de pantalla. En su lugar, he optado por crear un breve glosario de terminología que contiene nombres de habilidades y objetos presentes tanto en este videojuego como en su entrega previa. El glosario está dividido en tres columnas: la primera contiene la terminología en inglés del título *Final Fantasy IX*; la segunda, la traducción al español de dichos términos; la tercera contará con la traducción de estos mismos términos en *Final Fantasy VIII*, la entrega previa. Este método facilitará analizar y comparar el trato a la fidelidad terminológica con un simple golpe de vista (ver Anexo 8).

Fase 5 - Conclusiones:

Una vez recopiladas todas las capturas y analizadas las estrategias empleadas durante el proceso de localización, determinaré cuál es el enfoque de adaptación predominante en el videojuego y cuáles son los puntos fuertes y débiles en cuanto a las estrategias empleadas.

3.3. Selección y justificación del corpus: *Final Fantasy IX*

El título seleccionado para mi proyecto es *Final Fantasy IX*, la novena entrega de la famosa saga de videojuegos de la desarrolladora Squaresoft (actualmente Square Enix). Se trata de un videojuego del género RPG para *Play Station*. En esta entrega, ambientada en época medieval, Yitán, un joven despreocupado que forma parte de un grupo de ladrones mercenarios, se verá embarcado en una aventura para salvar el mundo tras descubrir los malévolos planes de su reina, quien pretende sumir al mundo bajo una devastadora guerra.

En el proceso de traducción de este título formó parte la Dra. Carme Mangiron, de cuyas publicaciones he extraído parte de la información presente en mi trabajo. Con esta entrega disfruté especialmente, asegura; el original japonés cuenta con muchos dialectos, por lo que tuvo la oportunidad de utilizar las diferentes variantes lingüísticas presentes en nuestra lengua. El título, además, se tradujo directamente desde el japonés, pues no cuenta con diálogo hablado; todo aparece escrito en bocadillos.

Es este, precisamente, uno de los motivos que me llevaron a escoger este título. Al dotar a los personajes de diferentes variedades lingüísticas, se consigue plasmar a la perfección la idea de adaptación y cercanía que requiere este tipo de traducción, a la vez que acerca el título al jugador de manera asombrosa.

Se trata, además, de un videojuego con entregas previas ya traducidas. Hay infinidad de nombres de habilidades y objetos presentes en el resto de títulos, por lo que el papel de la intertextualidad y la fidelidad terminológica adquiere mucha relevancia. Es, además, un título en el que la transcreación hace acto de presencia en casi cada intervención. Comparando la versión española con la inglesa observamos cómo los encargados de la traducción modificaron u obviaron el original para dar prioridad a la creatividad y dotar a los personajes de una personalidad más sólida.

CAPÍTULO 4: Fichas de análisis traductológico de *Final Fantasy IX*.

4.1. Análisis del corpus

A continuación se encuentran algunas de las fichas de análisis del corpus seleccionado. En este apartado incluiré aquellas más interesantes desde el punto de vista traductológico. Al final del trabajo, en el apartado dedicado a los anexos, pueden encontrarse el resto de fichas.

4.1.1 Prioridades

Las prioridades más destacadas en la adaptación de este título son la creatividad y la brevedad y concisión. Las fichas que se presentan a continuación muestran claros ejemplos de cómo en el videojuego se respetan ambos tipos de prioridades.

FICHA DE ANÁLISIS N.º1

Capítulo 21: Ruby, una de las integrantes del grupo de teatro de Alejandría, conoce a Vivi.

Tipo de prioridad: **Creatividad**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



La versión adaptada al castellano nos ofrece una solución muy creativa en cuanto al trato de la variedad lingüística presente en el original. Mientras que el inglés opta por neutralizar las intervenciones de la mayoría de personajes, el castellano optó por dotar a Ruby de la variante argentina. Con ello se consigue crear cierto vínculo de familiaridad y seguridad con el jugador meta.

FICHA DE ANÁLISIS N.º 2

Capítulo 23: Yitán y el resto de compañeros se encuentran en Árbol Lifa. Acaban de descubrir que la plataforma a la que acaban de subir se ha accionado al subir Yitán.

Tipo de prioridad: **Creatividad**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Mientras que la versión inglesa ha optado por neutralizar la intervención de Yitán, en la adaptación al español se ha priorizado la creatividad, dándole al mensaje un toque de humor no presente en el original pero que, al mismo tiempo, mantiene la esencia y el significado. Con ello, se consigue dar la sensación de que el producto localizado se creó

FICHA DE ANÁLISIS N.º3

CAPÍTULO 6: Vivi acaba de llegar a Aldea de los Magos Negros. Allí se encuentra con un grupo de Magos Negros, como él. Se extraña al ver que viven escondidos en un lugar tan recóndito.

Tipo de prioridad: **Brevedad y concisión**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Podemos observar cómo, en este caso, la adaptación al inglés cumple más estrictamente con las convenciones de brevedad y concisión impuestas por esta modalidad de traducción.

Para su adaptación al castellano se ha optado por una traducción más extendida, que no cumple tanto con la prioridad de la brevedad y la concisión por razones de extensión de la lengua española (que suele ser menos concisa que la inglesa), por lo que ha sido necesario rediseñar y ampliar el cuadro de diálogo.

FICHA DE ANÁLISIS N.º 4

Capítulo 4: Yitán y sus compañeros son atacados por el Rey Lear mientras interpretan una obra de teatro.

Tipo de prioridad: **Brevidad y concisión**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Ambas adaptaciones han respetado las convenciones de brevedad y concisión. Sin embargo, el castellano ha conseguido plasmar el significado empleando tan solo una palabra. De este modo, el jugador puede centrarse en la acción de la trama y no prestar más atención de la necesaria a los mensajes en pantalla.

Prácticamente todas las estrategias observadas son de tendencia domesticante, esto es, estrategias que suprimen la esencia de la cultura origen para dar prioridad a la cultura meta. Esto se consigue, por un lado, empleando un lenguaje idiomático, coloquial y cercano. La expresión «Me duele el tarro» es un buen ejemplo de ello. A ello se suma el hecho de atribuir a algunos personajes rasgos y particularidades de las diferentes variedades lingüísticas y dialectales de nuestra lengua. Al personaje de Ruby, por ejemplo, se le dota de acento argentino: «Me caíste bien, pibe». Suponen, en definitiva, claros ejemplos del uso de la creatividad durante todo el proceso de adaptación.

4.1.2 Restricciones

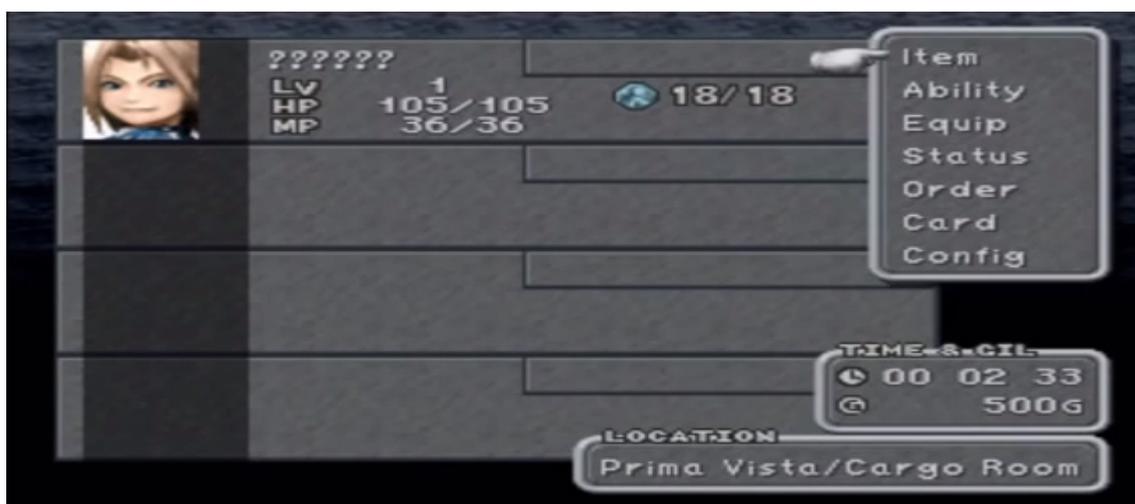
Las restricciones principales en la adaptación de esta entrega son la limitación de espacio y la fidelidad terminológica. Las fichas de análisis y el glosario terminológico (véase Anexo 8) muestran cómo se han abordado estas limitaciones.

FICHA DE ANÁLISIS N.º5

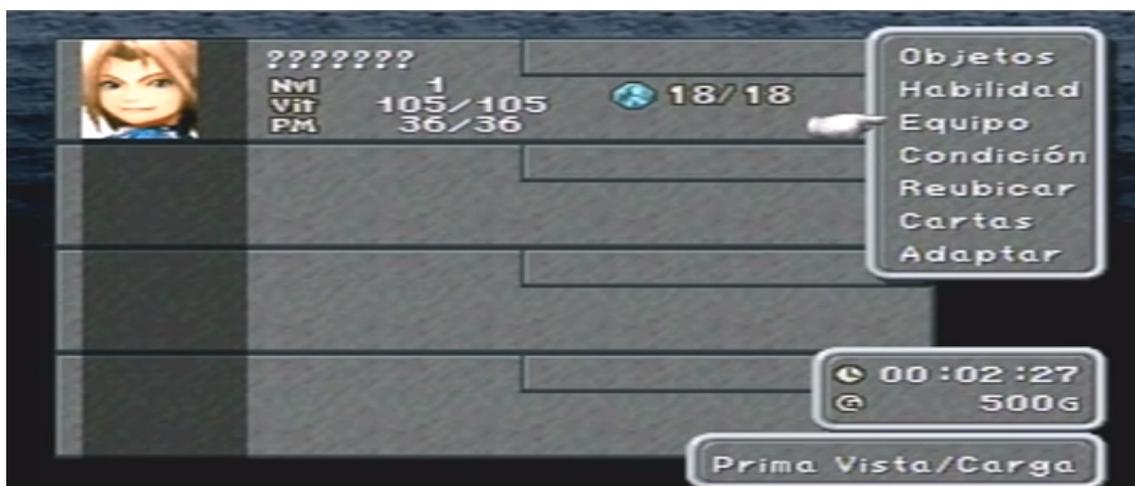
Captura de pantalla en la que se muestra el estado del personaje Yitán.

Tipo de restricción: **Limitación de espacio**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



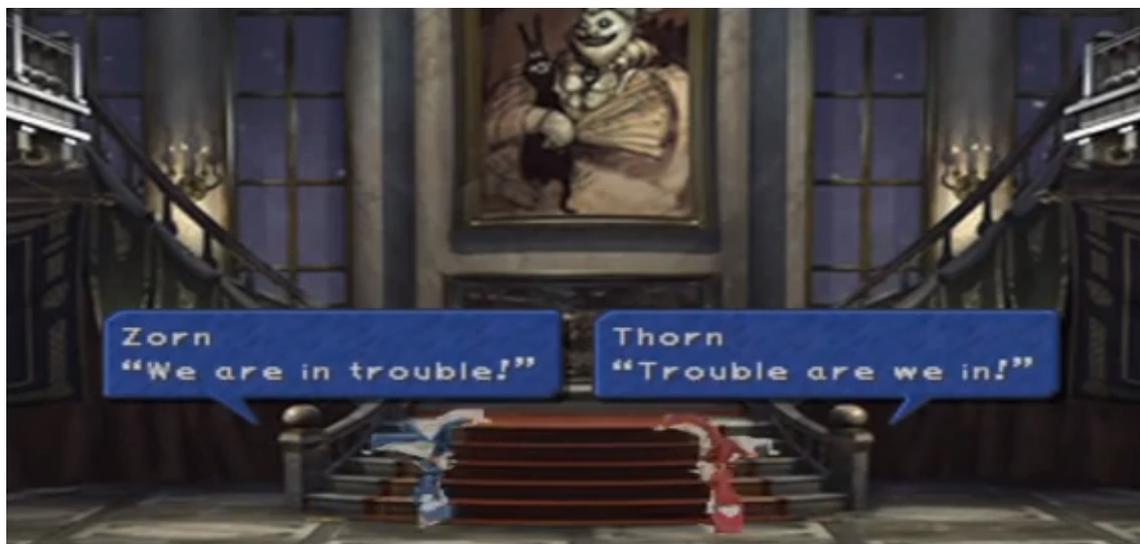
Recordemos que la versión original del título es japonesa. Dado que esta lengua utiliza pictogramas, el espacio de la interfaz utilizada para introducir la información será algo reducido. Al introducir el texto traducido, es posible que parte del texto se salga o se solape. Para evitarlo, el inglés ha optado por abreviar la palabra «Configuration», que queda escrita como «Config» para encajar en la interfaz. El castellano, por su parte, ha decidido prescindir de la palabra «Configuración» y ha buscado un equivalente que sí encaja en el cuadro del menú: «Adaptar».

FICHA DE ANÁLISIS N.º 6

Capítulo: En el Castillo de Alejandría, Ton y Son se alarman al descubrir que la princesa Garnet ha sido secuestrada.

Tipo de restricción: **Limitación de espacio**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



La limitación de espacio obliga, en muchas ocasiones, a modificar la disposición de los elementos gráficos. En este caso, las intervenciones en castellano son más extensas, por lo que ha sido necesario colocar los cuadros de diálogo a diferentes alturas. Estas capturas reflejan, además, el uso de la creatividad. El castellano a dotado de las coletillas «pífate» y «páfate» a los personajes, a pesar de no estar presentes en el original. Incluso sus nombres, Ton y Son, denotan cierta peculiaridad, que encaja a la perfección con su discurso repetitivo y redundante.

Lo que se observa con el análisis de las restricciones es que el título hace frente satisfactoriamente a la restricción de la limitación de espacio, haciendo uso de diferentes estrategias. Cuando el texto que contiene pertenece a las intervenciones de los personajes, se opta por agrandar los recuadros de diálogo o redistribuirlos por la pantalla de modo que encajen. Se suele recurrir a la abreviación en las pantallas de estado de personajes o de comandos.

CAPÍTULO 5

5.1. Conclusiones

Para presentar las conclusiones de mi trabajo, retomaré los objetivos que me propuse al inicio del mismo.

En cuanto a los objetivos principales, es decir, analizar las prioridades y restricciones de esta entrega, observamos que la prioridad imperante durante toda la trama es el uso de la creatividad y el uso de un lenguaje breve y conciso. Las soluciones traductorales empleadas para ello han consistido, mayoritariamente, en emplear un lenguaje coloquial y cercano, en el que se encuentran notas de humor, transformaciones de sociolectos de la lengua original en dialectos geográficos de la lengua meta, etc. En cuanto a las restricciones, destacan la limitación de espacio y la fidelidad terminológica. Para solventar el problema de espacio, se ha recurrido, en la mayoría de ocasiones, a rediseñar las estructuras gráficas del videojuego y posicionar los diálogos entre bocadillos en posiciones diferentes de la pantalla.

En cuanto a los objetivos específicos, mediante la confección de este trabajo, me propuse, por un lado, conocer los diferentes tipos de texto con los que se trabaja en este ámbito, lo cual he realizado en la parte teórica del trabajo. Otro de los objetivos específicos incluía adentrarme en el ámbito de la transcreación y observar cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores para conseguir adaptar los títulos a una cultura y lengua específicas. Con la realización del análisis del corpus he observado que, efectivamente, el traductor cuenta con una libertad prácticamente absoluta para modificar el original a su antojo, teniendo siempre en mente el objetivo principal de esta tarea de adaptación: entretener y conseguir envolver al jugador en la trama; conseguir transmitir, en definitiva, una enorme sensación de cercanía.

La confección de este proyecto me ha permitido, sobre todo, conocer más de cerca el ámbito de la localización de videojuegos y empaparme de los mayores expertos en dicha materia. Mi interés por esta rama surgió hace años, lo que me llevó a profundizar en el tema por cuenta propia. Sin embargo, ha sido la realización de este trabajo lo que me ha permitido desentrañar los misterios y las curiosidades de este sector. Ha supuesto, en definitiva, la culminación de un proceso que me ha permitido adquirir conocimientos específicos sobre una materia que no había tenido la oportunidad de tratar durante mis años de estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Berens, K., Howard, G. (2001). *The Rough Guide to Videogaming*. Rough Guides. ISBN: 978-1858287850
- ❖ Bernal, M. (2006). In *The Translation of Videogames*. *Jostrans*. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
- ❖ De Alfonso, D. Entrevista a Carme Mangiron. Recuperado de <http://wetav.com/entrevista-a-carme-mangiron/> [Fecha de última consulta: 19 de mayo de 2014].
- ❖ Fernández, A. (2012). Exploring Transation Strategies in Video Game Localization. *MONTI: Monografías de traducción e interpretación*, 4, p. 385-408 (2012). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265125413016> <http://hdl.handle.net/10651/18649>
- ❖ Granell, X. (2012). «La traducción de videojuegos: retos de una formación especializada», pp. 25-34, en Martí Ferriol, José Luis y Muñoz Miquel, Ana (eds.): *Estudios de traducción e interpretación vol. II: Entornos de especialidad*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. ISBN: 978-84-8021-838-2
- ❖ Mangiron, C. (2012). *The Localization of Japanese Video Games: Striking the Right Balance*. *The Journal of Interpretation and Localization. Volume II*.
- ❖ Mangiron, C., O'Hagan, M. (2004). *Game Localization: When Arigato Gets Lost in Translation*. Dublin City University Glasnevin, Dublin, Ireland. Recuperado de http://www.academia.edu/3696840/Game_Localization_When_Arigato_gets_lost_in_translation
- ❖ Mangiron, C., O'Haran, M. (2006). *Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *Jostrans*. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- ❖ Maxwell, H. (2005). *The Game Localization Handbook*. Hingham, MA. Charles River Media. ISBN: 978-0763795931
- ❖ Muñoz, P. *Cómo traducir ON y OFF al español en aplicaciones y videojuegos*. Recuperado de <http://algotrasducir.com/como-traducir-on-off-espanol-software-juegos-aplicaciones/> [Fecha de última consulta: 2 de junio de 2014].
- ❖ Ramírez, A. *¿Por qué le cambian el nombre?* Recuperado de <http://analizandolatradsuccion.blogspot.com.es/> [Fecha de última consulta: 16 de abril de 2014].
- ❖ Vela Valido, J. (2011). *Traducción y localización de videojuegos: técnicas, herramientas y recursos para traductores noveles*. Taller impartido en la IV Setmana de la Traducció Audiovisual. 11-14 de abril, Universitat Jaume I, Castelló.

ANEXOS

En esta sección se podrán encontrar el resto de fichas de análisis no incluidas dentro del cuerpo de trabajo. Reflejan casos de adaptación al español y al inglés en los que están presentes las prioridades y las restricciones incluidas en el análisis del corpus. Esta sección incluye, además, un glosario bilingüe comparativo con nombres de objetos y habilidades presentes tanto en *Final Fantasy IX* como en su entrega previa *Final Fantasy VIII*.

ANEXO 1 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 7

CAPÍTULO 42: Eiko acaba de llegar a su pueblo natal, Madain Sari. Allí se encuentra con un grupo de Moguris a los que les pide ayuda.

Tipo de prioridad: **Brevidad y concisión**

Versión localizada al inglés



versión localizada al castellano



En la adaptación al castellano se ha optado por obviar la forma del mensaje pero preservar su significado. Con esto se consigue, por un lado, respetar el principio de concisión que este género requiere y, a la vez, dotar al personaje de mayor personalidad. El tamaño del cuadro de diálogo es, además, de un tamaño inferior, lo que permite al usuario visualizar mayor parte de la imagen.

ANEXO 2 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 8

CAPÍTULO 23: Daga se encuentra en Puerta del Sur junto a Marcus y Steiner. Acaban de derrotar a Vals Negro 3. Daga se pregunta por qué existe el mal y la violencia.

Tipo de prioridad: **Brevedad y concisión**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Mientras que el inglés ha optado por utilizar la repetición para dar cierto tono de tristeza y desesperación, el español ha preferido mantenerlo solo una vez. El uso de los puntos suspensivos ya deja entrever los sentimientos de quien habla, por lo que emplear la pregunta en una sola ocasión favorece la brevedad y la concisión.

ANEXO 3 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 9

Yitán va a comenzar el combate cuando una energía desconocida invade su cuerpo. Es el primer momento de la trama en el que el protagonista entra en el estado conocido como Trance.

Tipo de prioridad: **Brevidad y Concisión**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



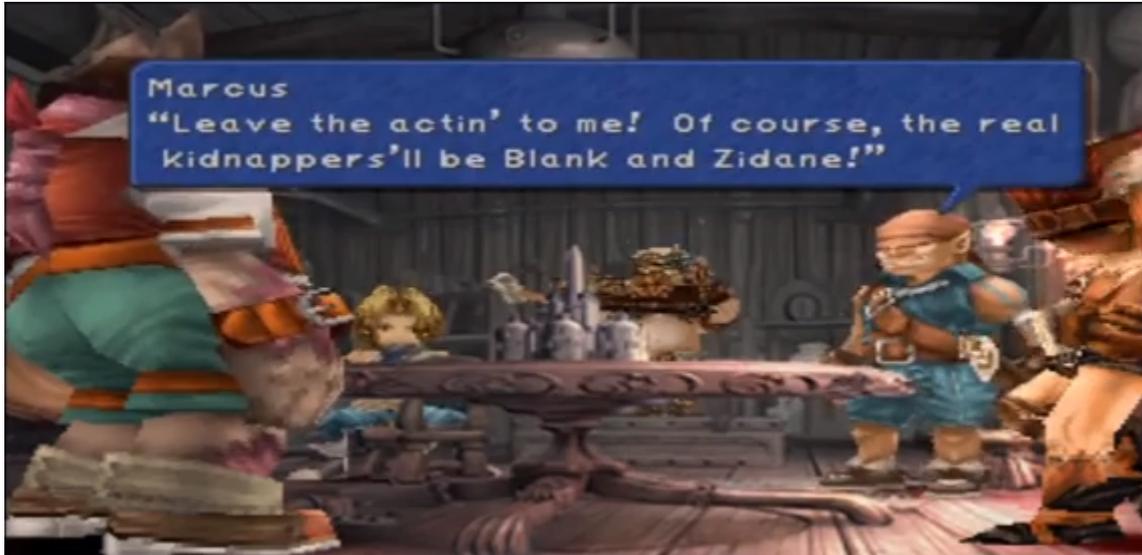
De nuevo, el castellano toma ventaja ante el inglés. En este caso, el castellano ha obviado la información irrelevante («*I don't know*» y «*somehow*») y ha plasmado el mensaje de forma más concisa y expresiva. Pese a ser más conciso, en castellano no se ha reducido el tamaño del bocadillo. De cualquier modo, la reducción del texto hace que el jugador haya de leer menos, lo que deriva en una mayor atención sobre la acción por parte del jugador.

ANEXO 4 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 10

Capítulo 1: Marcus y el resto de integrantes del grupo de teatro planean el secuestro de la princesa Garnet.

Tipo de prioridad: **Creatividad**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Recordemos que la versión original japonesa del título dota a los personajes de diferentes variedades dialectales. Mientras que el inglés no incluyó adaptación alguna, en su adaptación al castellano se decidió que algunos personajes también contaran con ciertas particularidades en el habla. En este caso, se atribuyeron a Marcus ciertas características de la variedad lingüística andaluza. Mediante el uso de esta estrategia de creatividad se consigue realzar la personalidad del personaje y crear cierto sentimiento de cercanía con el jugador meta.

ANEXO 5 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 11

Capítulo 5: Vivi acaba de ser rescatado del Bosque Maldito. Blank le proporciona algo de medicina

Tipo de prioridad: **Creatividad**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al español



En este caso, tanto la versión inglesa como la castellana han plasmado el mensaje del original de una manera altamente creativa. El inglés, por su parte, ha hecho uso de la expresión española «hasta la vista»; el español, por otro lado, ha optado por utilizar la expresión «seco como una pasa», muy arraigada en nuestro idioma. Ambas opciones consiguen crear un vínculo de familiaridad y confianza con los usuarios de sus respectivas culturas meta.

ANEXO 6 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 12

Captura de pantalla en la que se muestran las preferencias de juego.

Tipo de restricción: **Limitación de espacio**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



En esta ocasión, durante la adaptación al castellano ha sido necesario recurrir a la abreviación para hacer encajar la nueva traducción en el menú de la interfaz. Mientras que la versión inglesa no ha tenido problema en hacer encajar «Controller», «Battle Speed» y «Field Message», el español ha necesitado recurrir a «Config. Mando», «Veloc. Batalla» y «Veloc. Mensajes».

Para poder hacer encajar «Config. Mando» podría haberse seguido la estrategia empleada en inglés y utilizar simplemente «Mando».

ANEXO 7 - FICHA DE ANÁLISIS N.º 13

Capítulo 23: Daga, Steiger y Marcus se enfrentan a Vals Negro 3 en Puerta del Sur.

Tipo de restricción: **Limitación de espacio**

Versión localizada al inglés



Versión localizada al castellano



Una vez más, la limitación de espacio impuesta por esta modalidad de traducción ha obligado a recurrir a la abreviación. El tamaño tan reducido del cuadro de instrucciones imposibilita, por un lado, que el inglés emplee «Sword Art», habiendo sido necesario abreviarlo por «Swd Art»; por otro lado, la versión española tampoco ha podido insertar en pantalla «Magia Blanca», sustituido por «M Blanca». Las consecuencias derivadas de esta reducción no son excesivamente importantes; el jugador está muy familiarizado con la fraseología propia del videojuego gracias a los tutoriales y mensajes de ayuda.

GLOSARIO DE HABILIDADES

<i>Final Fantasy IX</i> (versión en inglés)	<i>Final Fantasy IX</i> (versión en castellano)	<i>Final Fantasy VIII</i> (versión en español)
Bio	Bio	Bio
Blizzard, Blizzara, Blizzaraga	Hielo, Hielo+, Hielo++	Hielo, Hielo+, Hielo++
Break	Petra	Petra
Comet	Cometa	Cometa
Cure, Cura, Curaga	Cura, Cura+, Cura++	Cura, Cura+, Cura++
Doomsday	Hecatombe	Hecatombe
Drain	Drenaje	Drenaje
Fire, Fira, Firaga	Piro, Piro +, Piro ++	Piro, Piro +, Piro ++
Flare	Fulgor	Fulgor
Gravity	Gravedad	Gravedad
Life	Lázaro	Lázaro
Meteor	Meteo	Meteo
Mini	Minimali	Minimali
Osmose	Aspir	Aspir
Thunder, Thundara, Thundaraga	Electro, Electro+, Electro++	Electro, Electro+, Electro++

GLOSARIO DE OBJETOS

<i>Final Fantasy IX</i> (versión en inglés)	<i>Final Fantasy IX</i> (versión en español)	<i>Final Fantasy VIII</i> (versión en español)
Amulet	Amuleto	Amuleto
Antidote	Antídoto	Antídoto
Dark Matter	Materia negra	Materia oscura
Echo Screen	Hierba de eco	Hierba de eco
Elixir	Elixir	Elixir
Eyes Drops	Colirio	Colirio
Gysahl Greens	Verdura Gysahl	Verdura Gysahl
Hi-Potion	Ultrapoción	Ultrapoción
Phoenix Down	Cola de fénix	Cola de fénix
Potion	Poción	Poción
Remedy	Panacea	Panacea
Soft	Aguja de oro	Aguja de oro
Tent	Tienda de lona	Tienda de lona

