



CENTRO DE ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS Y LITERARIOS

**LA TRADUCCIÓN DE LA FRASEOLOGÍA EN LAS LÍNEAS DE VOZ DE
OVERWATCH: UN ACERCAMIENTO AL MANEJO DE LAS UNIDADES
FRASEOLÓGICAS IDIOMÁTICAS DESDE LA TRADUCCIÓN DE
VIDEOJUEGOS**

TESIS

QUE PARA OPTAR AL GRADO DE

MAESTRO EN TRADUCCIÓN

PRESENTA

VÍCTOR ANTONIO RUIZ CHÁVEZ

ASESOR

DR. ERIK DANIEL FRANCO TRUJILLO

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE DE 2020

Los estudios de posgrado, así como su conclusión con la presente tesis, fueron realizados gracias al apoyo del PNPC del CONACyT.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a mi madre y a mi padre por su apoyo y amor, sin ellos no hubiera sido posible la conclusión de este trabajo. Igualmente, quiero agradecer a mi director de tesis, el Dr. Erik Daniel Franco Trujillo, por su gran guía y constante apoyo en todo el proceso. Me gustaría agradecer también a las lectoras de mi tesis, la Dra. Niktelol Palacios Cuahtecotzi y la Dra. Carme Mangiron Hevia, por sus invaluable observaciones y sugerencias. Gracias también a mi querida amiga Carmen Fajardo Rojas porque me asesoró tantas veces en materia de fraseología y por sus valiosas lecturas, sugerencias y motivaciones. Por último, no puedo olvidarme de agradecer a mis amigos de la maestría con quienes pasé grandes momentos de alegría durante los dos años del programa y que siempre me dieron ánimos.

Tabla de contenidos

Introducción	6
1. Sobre los conceptos traducción de videojuegos y localización de videojuegos	14
1.1. ¿Traducción o localización? Un problema conceptual y terminológico	15
1.2. La localización, un antecedente conceptual.....	17
1.3. La etapa industrial-profesionalizante (1999-2005).....	20
1.3.1. La entrada de la traducción y localización de videojuegos en los estudios de traducción (2006-2007).....	22
1.3.2. La diversificación de enfoques teóricos y metodológicos (2008 a 2019)	29
1.3.3. Propuestas terminológicas más recientes.....	31
1.4. Conclusión.....	32
2. Contextualización.....	35
2.1. Contextualización de <i>Overwatch</i>	35
2.1.1. Género y mecánica del juego.....	36
2.1.2. Aspectos narrativos.....	38
2.1.2.1. Personajes	39
2.1.2.2. Líneas de voz.....	40
2.1.2.3. Multilingüismo y variación dialectal.....	42
2.2. Comentarios finales.....	43
3. Marco teórico.....	45
3.1. El discurso repetido	45
3.1.1. La unidad fraseológica.....	46
3.1.2. Tipos de unidades fraseológicas.....	48

3.1.2.1.	<i>Colocaciones</i>	50
3.1.2.2.	Locuciones	51
3.1.2.3.	<i>Enunciados fraseológicos</i>	54
3.1.2.3.1.	<i>Paremiás</i>	55
3.1.2.3.2.	<i>Citas</i>	56
3.1.2.3.3.	<i>Formulas rutinarias</i>	57
3.2.	La traducción de unidades fraseológicas.....	58
3.2.1.	Propuesta de Mona Baker (1992).....	60
3.2.2.	Propuesta de Corpas Pastor (2003)	63
3.3.	Conceptos de estudios de traducción.....	67
3.3.1.	La traducción como metáfora y metonimia	68
3.3.2.	Sobre estrategias de traducción	70
3.3.2.1.	Extranjerización y domesticación	71
3.3.2.2.	<i>Cultural-filtering</i> y la traducción de videojuegos	73
3.4.	Conclusión.....	76
4.	Método de trabajo	77
4.1.	Selección y delimitación de los datos a analizar	77
4.2.	Construcción de la base de datos.....	84
4.3.	Selección de personajes	86
4.4.	Primer acercamiento a la base de datos	92
4.5.	Delimitación de fenómenos para analizar.....	95
4.6.	Conformación del corpus de trabajo.....	96
4.7.	Conclusión.....	97

5.	Análisis	99
5.1.	La traducción de las versiones localizadas de <i>Overwatch</i>	100
5.1.1.	El manejo del multilingüismo.....	100
5.1.1.1.	Traducción de los cambios de código en la mecánica del juego	101
5.1.1.2.	Traducción de los cambios de código en la narrativa del juego	103
5.1.2.	Los referentes culturales.....	104
5.1.3.	La variación dialectal.....	113
5.1.4.	Enfoques predominantes y tendencias (domesticación y extranjerización)	119
5.2.	La traducción de unidades fraseológicas idiomáticas en las líneas de voz de <i>Overwatch</i>	123
5.2.1.	Contraste cuantitativo entre las dos traducciones de <i>Overwatch</i>	125
5.2.1.1.	El manejo del <i>discurso repetido</i> en las traducciones de <i>Overwatch</i>	126
5.2.1.1.1.	<i>Locuciones</i>	129
5.2.1.1.2.	<i>Paremiás</i>	131
5.2.1.1.3.	<i>Citas</i>	133
5.2.1.1.4.	Fórmulas rutinarias	135
5.2.1.2.	Conclusiones	137
5.2.2.	Estrategias para la traducción de las unidades fraseológicas idiomáticas (análisis cualitativo)	144
5.2.2.1.	Desfraseologizar	149
5.2.2.1.1.	Desfraseologizar por recreación del contenido	150
5.2.2.1.2.	Desfraseologizar por recreación de la forma	150
5.2.2.1.3.	Desfraseologizar por adaptaciones culturales	154

5.2.2.2. Refraseologizar	156
5.2.2.2.1. Refraseologizar por recreación del contenido.....	157
5.2.2.2.2. Refraseologizar por recreación de la forma.....	158
5.2.2.2.3. Refraseologizar por recreación de la forma y el contenido.....	159
5.2.2.3. Pseudofraseologizar	160
5.2.2.3.1. Pseudofraseologizar mediante un calco	161
5.2.2.3.2. Pseudofraseologizar por creación fraseológica.....	162
5.2.2.4. Transcripción	163
5.2.3. Contraste de estrategias de traducción en términos de extranjerización y domesticación	164
5.2.3.1. Domesticación de la fraseología en <i>Overwatch</i>	165
5.2.3.2. Extranjerización de la fraseología en <i>Overwatch</i>	166
5.2.4. Alcances y limitaciones de la propuesta clasificatoria.....	172
6. Consideraciones finales	177
Referencias	197
Obras lexicográficas citadas.....	207

Introducción

Los videojuegos se han convertido en uno de los productos de entretenimiento con más impacto en la cultura popular en numerosas regiones del mundo. La difusión de dichos productos a nivel internacional ha dado origen a una nueva área de la traducción: la *traducción de videojuegos*¹. Curiosamente, pese a su gran vitalidad y actualidad, esta área aún no se ha posicionado entre los intereses más representativos de los estudios de traducción en México, por lo que la búsqueda de datos relacionados constituye un tema de investigación relevante.

La traducción de videojuegos ha sido caracterizada por O'Hagan (2015, p. 747-748) como “a set of procedures involved in adjusting games technically, linguistically and culturally to a given market so as to distribute them in territories other than their countries of origin”. Esta actividad traductora se ha vuelto necesaria y compleja por los avances tecnológicos de los videojuegos (Bernal-Merino, 2015 p. 1-2). Por ejemplo, la posibilidad de alojar más texto y audio en los videojuegos ha permitido el desarrollo de géneros cuyo atractivo depende en gran medida de sus elementos lingüísticos y literarios² (los *juegos de rol* y los *juegos de aventura* se caracterizan por contener numerosas cantidades de textos narrativos, por lo que es común que se empleen actores de voz para darles vida a los personajes). De ahí que la exportación de estos productos requiera, cada vez más, no solo de procedimientos de adaptación a sistemas legales extranjeros y de ajustes técnicos o de mercado, sino también de la traducción, en sus sentidos más tradicionales de

¹ Véase §1. para la discusión terminológica entre *traducción de videojuegos* y *localización de videojuegos*.

² Por tanto, la naturaleza de la traducción en este entorno no se limitaría a cuestiones técnicas como dar a conocer al usuario las mecánicas del juego o traducir los menús de ajustes de la interfaz, sino que también implicaría un emprendimiento creativo y de adaptación cultural. Véase: Kolko y Thayer (2004), Mangiron, (2006), Pedro Ricoy (2007), Carlson y Corliss (2011) Lepre (2014) O'Hagan (2015) Méndez González (2016) Knott (2016) Mangiron (2016) y Pyae (2018).

transferencia interlingüística y de adecuación a los valores estéticos y culturales de una comunidad receptora.

O'Hagan y Mangiron (2013, p. 125) han identificado experimentos literarios con los textos de los videojuegos, como el de *Child of Light* (2014), un videojuego escrito completamente en versos rimados. De igual manera, otros juegos –incluidos los de géneros con poco texto– han puesto atención a elementos narrativos como la construcción de sus personajes (Kolko y Thayer 2004, p. 479). Por ejemplo, *Overwatch*, del género *First Person Shooter* (FPS o juego de disparos en primera persona)³ caracteriza a sus personajes a través de una oralidad prefabricada que refleja un universo lleno de diversidad, ya que sus personajes están dotados de rasgos lingüísticos distintivos como acentos estereotípicos de diferentes países, unidades léxicas y fraseológicas propias de alguna variedad dialectal del inglés, e, incluso, diálogos en lenguas distintas al inglés⁴. Esto quiere decir que, en el videojuego *Overwatch*, la estética está íntimamente relacionada con la materialidad lingüística del juego y buena parte de dicha caracterización multidialectal y multilingüe se formaliza mediante *unidades fraseológicas*⁵ (UUFF). Dado que estas unidades lingüísticas pueden estar culturalmente cargadas y muchas de ellas resultan idiomáticas, su traducción suele ser un reto. Por esta razón, resulta pertinente observar el tipo de estrategias de traducción que se han seguido en las 2 versiones al español actualmente disponibles en *Overwatch* para responder a dichas complejidades comunicativas y sociolingüísticas.

3 “First person shooter games take place in a 3D world in which the player must battle against opponents, from a first person perspective, and complete game objectives” (Glavin y Madden, 2018, p. 1).

⁴ Las lenguas de los personajes de *Overwatch* son: alemán, árabe, chino mandarín, coreano, criollo haitiano, español, francés, hindi, holandés, inglés, irlandés, japonés, ruso y sueco.

⁵ Corpas Pastor (1996, p. 20) define las unidades fraseológicas como “unidades léxicas formadas por más de dos palabras gráficas en su límite inferior, cuyo límite superior se sitúa en el nivel de la oración compuesta”. En el apartado §3.1.1. se aborda de manera más amplia dicho término.

A este respecto, es importante señalar que, en el ámbito de la traducción, la *unidad fraseológica* (UF) ha sido vista como un fenómeno que implica muchas dificultades para las competencias lingüísticas de los traductores, lo que incluso ha llevado a algunos autores a cuestionar su traducibilidad (Corpas Pastor, 2003, p. 275) debido a la dificultad que supone encontrar UUFF con significados y formas similares entre varias lenguas o debido a la propia dificultad para identificarlas en un texto dado. Por ejemplo, Santamaría Pérez (1998, p. 301) menciona la dificultad para traducir estas unidades como una de sus propiedades⁶; no obstante, desde el punto de vista del traductor, a pesar de los obstáculos que surgen para transferir una UF de un *texto fuente* (TF) a un *texto meta* (TM)⁷, los traductores de *Overwatch* al español logran, en numerosas ocasiones, manejar con éxito la fraseología del TF, incluso en aquellas unidades que resultan opacas, es decir, las que presentan *idiomaticidad*⁸. En este sentido, un corpus proveniente de la traducción de videojuegos nos permite observar varias estrategias de traducción⁹ utilizadas en estas unidades partiendo de los altos grados de libertad reportados para esta rama de la traducción (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 175) y donde la creatividad de los traductores de videojuegos muestra que, en ocasiones, las formas y los efectos buscados tienen mayor peso que las correspondencias semánticas.

⁶ En concreto, Santamaría Pérez (1998) atribuye la intraducibilidad de ciertas UUFF a sus orígenes profundamente intrincados en la cultura de la que provienen: “Muchas de estas expresiones no se pueden traducir porque se originan a partir de un hecho histórico o situación concreta, por lo que al hablante que aprende una lengua le resulta difícil comprender el sentido y, en consecuencia, aprenderla y reproducirla” (Santamaría Pérez, 1998, p. 301).

⁷ Utilizo la terminología de Nord (2009), bajo la cual un *texto meta* es un texto traducido, caracterizado como “una oferta informativa formulada por un traductor en una cultura meta, sobre otra oferta de información formulada por otra persona en la cultura y lengua de partida o *base*” (Nord, 2009, p. 215). El *texto fuente* se trata del texto que sirve de “base” para presentar un texto meta.

⁸ “Propiedad semántica que presentan ciertas unidades fraseológicas, por la cual el significado global de dicha unidad no es deducible del significado aislado de cada uno de sus elementos constitutivos” (Corpas Pastor, 1996, p. 26).

⁹ Baker (1992) y Corpas Pastor (2003) son 2 de las principales teóricas que han estudiado las estrategias de traducción de UUFF y han propuesto modelos para clasificarlas. Estos modelos se revisan en el Capítulo 3.

En este marco, esta investigación busca estudiar y comparar las 2 versiones de *Overwatch* disponibles en español (la de España y la de Hispanoamérica) para analizar las estrategias de traducción de las *líneas de voz*¹⁰ que contienen unidades fraseológicas idiomáticas (UUFFII). Específicamente, se aborda la traducción de un corpus conformado por 51 UUFFII y sus traducciones en las 2 versiones oficiales en español del videojuego con base en la propuesta de clasificación de tipos de UUFF de Corpas Pastor (1996) y una propuesta propia de clasificación de estrategias de traducción para fraseología que surge del análisis de este corpus. A continuación, enlisto de manera más esquemática las preguntas y objetivos de la investigación.

Preguntas de investigación

- ¿De qué manera difiere la traducción de la fraseología en las 2 versiones de *Overwatch*?
 - ¿Cuáles son las estrategias que se emplearon para la traducción de UUFFII?
 - ¿Cómo se pueden clasificar las estrategias de traducción para la traducción de UUFFII?
 - Para dar cuenta de los fenómenos traductológicos que se observan en un corpus proveniente de un videojuego, ¿qué tan adecuados resultan los modelos de estrategias de traducción de las UUFF propuestos por Baker (1992) y Corpas Pastor (2003)?

¹⁰ Las *líneas de voz* son una selección de frases que dicen los personajes en el juego y que están catalogadas en listas que el jugador puede elegir para reproducir a conveniencia también durante el mismo desarrollo del juego. Su función es la interacción entre jugadores y por lo general tienen un carácter humorístico.

- En términos de extranjerización y domesticación¹¹, ¿qué tendencias siguen ambos acercamientos traductores en cuanto al manejo del multilingüismo, la variación dialectal y el manejo de referentes culturales?
 - ¿De qué manera estas tendencias se reflejan a nivel de la traducción de la fraseología?

Objetivos

1. Caracterizar los acercamientos traductores de 2 versiones al español de *Overwatch* con base en el manejo de la fraseología.
 - a. Identificar las estrategias para la traducción de las UUFFII del texto fuente.
 - b. Clasificar las estrategias de traducción de las UUFFII encontradas en las 2 traducciones al español de *Overwatch*.
 - c. Comparar los resultados del análisis con las clasificaciones de estrategias de traducción para UUFF de Mona Baker (1992) y Corpas Pastor (2003).
2. Caracterizar las tendencias generales en términos de extranjerización y domesticación de las traducciones de *Overwatch* con base en la observación del manejo del multilingüismo proveniente del TF, el manejo de referentes culturales y las características diatópicas de los textos meta (TTMM).
 - a. Determinar de qué manera las tendencias generales corresponden con el manejo de la fraseología.

¹¹ Venuti (1993)

Para dar cuenta de estos objetivos, el trabajo se divide en 5 capítulos. En el capítulo 1, hago un recuento histórico de los 2 términos más empleados para hablar sobre las prácticas traductoras en los videojuegos: *localización de videojuegos* y *traducción de videojuegos*. Se trata de una revisión cronológica en la que exploro la forma en la que se han empleado ambos términos de 1999 a 2019. Como se verá, este capítulo me permitió ver cómo los pioneros en el tema (principalmente O'Hagan y Mangiron, 2004 y Bernal-Merino, 2006) caracterizan estos conceptos, en qué difieren y cuáles son otros términos relacionados que han surgido (por ejemplo, *transcreación* por Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 11 y *translation of multimedia interactive entertainment software* por Bernal-Merino, 2015, p. 15).

En el capítulo 2, ahondo en las características de *Overwatch*, sobre todo en las características textuales que resultan relevantes para el análisis de las traducciones. Propongo dividir los ámbitos textuales en elementos narrativos, mecánica del juego e interfaz de usuario.

En el capítulo 3, expongo los principales conceptos que guían el análisis. Este capítulo se divide en 2 partes, una para los conceptos que han surgido de la lingüística (específicamente de la fraseología) y la otra para conceptos que provienen de los de estudios de traducción (ET). En la primera sección, parto desde la distinción conceptual entre *técnica libre del discurso* y *discurso libre* de Coseriu (1981), para después adoptar la clasificación de UUFF de Corpas Pastor (2003) que fue fundamental para una primera clasificación de las unidades de análisis. Posteriormente, repaso 2 propuestas clasificatorias (Baker, 1992 y Corpas Pastor, 2003) para los procedimientos de traducción de las unidades que más adelante, en el análisis, contrasto con los datos. La segunda parte del capítulo 3 incluye la exposición de los conceptos propios de los ET: la propuesta de Tymoczko (1999) sobre la traducción como un acto semiótico construido por procesos de combinación y sustitución (metáfora y metonimia de la traducción) con el objetivo de dotar al

análisis de una base que permita observar la traducción de la fraseología independientemente de una visión prescriptiva que considere solo el apego o desapego con respecto al TF; el concepto de *estrategia de traducción* de Lörscher (1991) para proponer que las estrategias de traducción pueden o no ser ejecutadas de manera consciente, lo que no impide que se puedan identificar; los conceptos de *domesticación y extranjerización* de Venuti (1993) para relacionarlos con la traducción de la fraseología, y, finalmente, abordo el concepto de *cultural-filtering* y su relevancia en el trabajo de O'Hagan y Mangiron (2013) donde se explican las prácticas traductorales de adaptaciones culturales en la traducción de videojuegos.

En el capítulo 4, se explica el proceso de delimitación de corpus de trabajo. En este también se explican las decisiones metodológicas que me ayudaron a darle forma y dirección a la investigación. El capítulo 5 se ocupa del análisis emprendido a partir de los objetivos y preguntas de la investigación que enlisté anteriormente por lo que el capítulo queda dividido en 2 partes. La primera se ocupa de explorar bajo los conceptos de *extranjerización y domesticación* cómo se perciben, en términos generales, ambos textos meta; para ello, analizo 3 aspectos llamativos de las traducciones: el manejo del multilingüismo, la representación de referentes culturales y la variación dialectal. La comparación surge después de observar que algunas empresas, como la desarrolladora y distribuidora de *Overwatch*, Blizzard Entertainment, impulsadas por el concepto de *localización*¹², buscan ofrecer sus juegos no solo en versiones localizadas en varias lenguas, sino también en diferentes variedades dialectales de una sola lengua, así como para diferentes culturas y regiones geográficas. *Overwatch* cuenta, por ejemplo, con 13

¹² “The process of modifying products or services to account for differences in distinct markets” (Localization Industry Standard Association (LISA), 2003, p. 13).

versiones¹³, de las cuales 2 son en lengua española, una traducida para el público de España y otra para el de América Latina.

Considero también las necesidades a las que deben de responder los proyectos traductores analizados y ello me lleva a plantear en las conclusiones una futura línea de investigación: explorar las convergencias y divergencias entre los modos de traducir videojuegos entre los mercados hispanohablantes para comenzar a establecer un acercamiento a lo que significa la traducción de videojuegos en América Latina y en España. Esta nueva línea de investigación podría responder las siguientes interrogantes: ¿cómo se lleva a cabo la traducción de videojuegos en ambos lugares?, ¿las traducciones atienden a normas o criterios distintos y observables a nivel microtextual? y ¿cuáles son las actitudes lingüísticas de los traductores y los públicos meta?

¹³ Las versiones localizadas de *Overwatch*, según el orden de aparición en la página oficial del juego, son: inglés, alemán, español (España), español (América Latina), francés, italiano, portugués (América Latina), polaco, ruso, coreano, japonés, chino mandarín (tradicional) y chino mandarín (simplificado).

1. Sobre los conceptos traducción de videojuegos y localización de videojuegos

El objetivo de este capítulo es explicar dos términos fundamentales para mi investigación: *localización de videojuegos* y *traducción de videojuegos*. Para tal fin, me valgo de una revisión cronológica de cómo se han entendido y empleado ambas denominaciones en investigaciones traductológicas que versan sobre traducción y localización videojuegos desde 1999 hasta 2019.

El capítulo consta de las siguientes partes. En (§1.1.), doy un panorama general del problema conceptual entre ambos términos. En (§1.2.), exploro el antecedente conceptual *localización* en el marco de *localización web* para explorar posibles cargas semánticas del término antes de que se introdujera a los estudios de traducción. En (§1.3.), expongo la historia de ambos conceptos a lo largo de dos décadas en artículos y libros de traducción y de estudios de traducción. Para ello, elaboré una lista con los primeros artículos que trataran la traducción o localización de videojuegos desde 1999, año de la aparición del primer artículo sobre traducción de videojuegos, hasta 2007, año en el que se publica el primer número especial acerca del tema en una revista de estudios de traducción (ET en adelante), lo cual considero el periodo en el que la *localización y traducción de videojuegos* entra en los ET.

Posteriormente, la lista de textos de 2008 a 2019, se compone de artículos y libros de estudios de traducción variados que mostraran la diversidad de enfoques con los que se han abordado los videojuegos en los estudios de traducción. Esto provee al capítulo no solo de una breve historia de los conceptos, sino también de un estado de la cuestión compacto de las investigaciones llevadas a cabo en los ET al rededor del tema de los videojuegos. Hacia el final de (§1.3.), rastreo nuevas propuestas terminológicas que han surgido en torno a las nociones de *traducción y localización de videojuegos* para ver qué tanto han evolucionado y, finalmente, en (§1.4.),

hago una conclusión donde explico mi postura ante los conceptos y caracterizo cada uno. Estas listas de textos conforman un corpus que utilizo exclusivamente para propósitos del presente capítulo¹⁴.

1.1. ¿Traducción o localización? Un problema conceptual y terminológico

Los videojuegos son productos culturales que han motivado diversas actividades de traducción y exportación de textos en el mundo. En las últimas 2 décadas, algunos estudiosos de la traducción se han acercado a los videojuegos y han comenzado a construir una nueva área de especialidad dentro de esta disciplina en torno a ellos. Un concepto frecuente con el que se han tratado en los ET es *localización de videojuegos*, usado para denominar las actividades profesionales relacionadas con (aunque no limitadas a) la traducción de textos, *paratextos*¹⁵ y *peritextos*¹⁶ de los videojuegos y que ha generado discusiones acerca de los límites y alcances de la traducción como actividad que trasciende el plano meramente lingüístico. Aunque no es el único término con el que se le ha referido¹⁷. Desde sus primeras apariciones en producciones textuales de investigación académica relacionada con la traducción, han surgido denominaciones¹⁸

¹⁴ Para recolectar esta muestra de artículos y publicaciones, rastree las referencias bibliográficas de fuentes secundarias que han hablado sobre el estado de la cuestión en la investigación de la traducción y localización de videojuegos (O'Hagan (2009), Bernal Merino (2011), Mangiron (2017) y Mangiron (2018)) y complementé la lista con artículos a los que ya había tenido acceso.

¹⁵ “Conjunto de elementos paratextuales (unidades verbales, icónicas, entidades iconotextuales o producciones materiales) que acompañan, rodean, envuelven, prolongan, introducen y presentan el texto audiovisual y multimedia en pantalla y fuera de ella” (Yuste Frías, 2011, p. 64 en Méndez González, 2012, p. 44).

¹⁶ “Elementos paratextuales que acompañan, rodean y envuelven al texto audiovisual y multimedia dentro de la pantalla y, por consiguiente, sólo son accesibles una vez activados los mecanismos de interactividad entre el usuario y el producto” (Yuste Frías, 2011, p. 64 en Méndez González, 2012, p. 44).

¹⁷ Por ejemplo, se han empleado también (*video*) *game translation*, *translation of videogames*, *localization of digital games*, *transcreation*, aunque *game localization* sigue siendo uno de los más usados.

¹⁸ Uso la palabra *denominación* en el sentido de lo resultante del acto de ponerle nombre a las cosas bajo la caracterización de Lara (2006) sobre la denominación como una acción verbal universal: “Una acción verbal que se encuentra en todas las lenguas y es, por lo tanto, universal, consiste en *ponerle nombre a las cosas*, es decir, en denominar objetos físicos, acontecimientos, experiencias, sensaciones, etc.” (Lara, 2006, p. 43).

alternativas que han fragmentado, problematizado, complejizado e incluso tratado de remplazar el concepto y la denominación de la localización de videojuegos. Esto ha devenido en problemas conceptuales y discusiones terminológicas, sobre todo, cuando aparecen los primeros artículos que llaman a esta actividad de diferentes maneras, como *traducción de videojuegos*, *localización lingüística*, *localización cultural*.

Para ejemplificar el problema conceptual, tomo una de las definiciones más populares de *localización de videojuegos* en los ET, la de Minako O'Hagan (2015, p.747-748) quien la describe como: "a set of procedures involved in adjusting games technically, linguistically and culturally to a given market so as to distribute them in territories other than their countries of origin".

Según una definición como la de O'Hagan, todo lo que abarca la localización de videojuegos no se limitaría a lo que se piensa tradicionalmente como *traducción*¹⁹. Es decir, aunque, en efecto, la definición abarca una idea tradicional de la traducción como operación de transferencia interlingüística e intercultural, agrega componentes de adaptación técnica y traducción de códigos semióticos no-lingüísticos ajenos a lo que podríamos llegar a considerar *traducción*. Esto conlleva en parte a conceptualizar la localización como algo diferente o más amplio que la traducción. Sin embargo, el término se ha utilizado en investigaciones de ET tanto para referirse a la traducción de dichos productos en un sentido exclusivamente de transferencia lingüística, como en un sentido más amplio (como el de la definición de O'Hagan 2015). Esta situación ha generado confusión acerca de qué debe entenderse por *localización de videojuegos*.

La terminología comienza a complejizarse sobre todo cuando aparecen investigaciones traductológicas en las que se prefiere la denominación *traducción de videojuegos*, en lugar de *localización de videojuegos*, puesto que, en los ET, llamar a una actividad, proceso o producto

¹⁹ En este caso me refiero a la *traducción* en un sentido de transferencia interlingüística.

traducción y no de cualquier otra manera, usualmente, no está libre de discusión conceptual. Sospecho que esta aparente sinonimia podría no limitarse a una táctica estilística, por lo que cabe revisar qué discursos subyacentes suponen la introducción de distintas denominaciones y si esta atiende a cambios importantes en la manera en la que se ha pensado y se ha hablado de los videojuegos en los estudios de traducción. Además, considero conveniente señalar que el término que más aparece en las primeras investigaciones de ET sobre el tema es *localización de videojuegos*, probablemente porque se ve como algo ligado a o que forma parte de la *localización web*. Por ello, antes de la revisión de ambas denominaciones, es necesario explorar el antecedente conceptual de la *localización de videojuegos* en los ET en el marco de la *localización de software* y páginas *web*.

1.2. La *localización*, un antecedente conceptual

Una vía para explorar los posibles discursos precedentes de la *localización de videojuegos* es acercarse a su hiperónimo: *localización*. Para ello, ejemplificaré con la propuesta de una de las principales promotoras del concepto: Localization Industry Standard Association (LISA), una asociación dedicada a la estandarización de las prácticas implicadas en la exportación de *software*. Esta poseía un boletín donde se publicaban pequeños artículos relacionados con la *localización*, sobre todo, con la correspondiente a páginas *web*, y es incluso en donde se reciben y publican algunos de los primeros artículos de *localización de videojuegos*. En 2003, publicó un documento llamado *The Localization Industry Primer* en el que se declara lo siguiente:

To many people, localization sounds like “just a linguistic process” identical or similar to translation. However, while translation plays an important role in the localization of all text-based products, the process of localization is actually much broader than this. (LISA, 2003 p. 13).

Desde una perspectiva industrial, LISA promovía la localización en un discurso en el que se buscaba representar toda una serie de prácticas industriales distintas, incluida la traducción, bajo un solo término, el cual la diferencia de la traducción. Inevitablemente, en dicho discurso se implica que la *traducción* solo es “un proceso lingüístico”, por lo que proponen una definición más abierta para la *localización* en la que no se incluye el aspecto lingüístico como parte integral: “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets” (LISA, 2003, p. 13).

Además, LISA liga la localización con otro concepto muy importante en su propuesta: *internacionalización*²⁰, con el que básicamente busca prescribir cómo, en el desarrollo de *software*, los textos y contenidos deben disponerse de manera que se puedan adaptar fácilmente a otros mercados (LISA, 2003, p.14). Para la internacionalización los elementos muy marcados culturalmente no son deseables puesto que aminorarían la eficiencia para exportar los productos y agregarían obstáculos para la localización. Sin embargo, a medida que los elementos estéticos de los videojuegos se han vuelto más complejos, se ha llegado a un punto en el que los videojuegos incluyen elementos culturales altamente marcados de manera deliberada. Esta discordancia pudo haber sido una de las causas del problema conceptual, pues los videojuegos se enmarcaron bajo el mismo paradigma que los tipos de *software* a los que LISA y otros profesionales de la localización les prestaban más atención, como la localización de páginas *web*

²⁰ “Internationalization primarily consists of abstracting the functionality of a product away from any particular language so that language support can be added back in simply, without worry that language-specific features will pose a problem when the product is localized” (LISA, 2003, p. 14).

y *software* de productividad (por ejemplo, los procesadores de texto o las hojas de cálculo que carecen de una historia ficticia o de elementos artísticos como banda sonora, guiones o arte conceptual). Esto se puede rastrear también en algunos artículos como el de Mangiron:

The term *video games localization* is used as an analogy to the term software localization. Like software programs, games must be adapted to the conventions of the target culture. The main priority of localization is to ensure that the game feels to the players as if it was originally produced in their language (2004, p. 2).

La autora incluso señala las características que comparten los videojuegos con otros tipos de *software*:

Video games are multimedia texts that combine various elements such as image, text, sound and voice. They are stored in an electronic medium and share similarities with software products, i.e. (1) they offer the possibility to save data, (2) they contain Menus, Help Messages and Tutorials, and (3) they are interactive (Mangiron, 2004, p. 1).

Es decir, las cargas semánticas asociadas con la localización homologaban los videojuegos con otros tipos de *software* porque se centran en las características técnicas compartidas, aunque las diferencias entre los contenidos textuales de cada tipo sean significativas, principalmente porque los videojuegos contienen un elemento del que otros *softwares* carecen: una narrativa.

Thayler y Kolko (2004), unos de los primeros investigadores en hablar sobre la discrepancia entre *software* de productividad y videojuegos, argumentan que “in general, productivity application lack a central storyline or narrative.” mientras que “even the games that simulate reality to a certain degree still center on a basic story line [...]” (Thayler y Kolko, 2004, p. 479). Aun así, el artículo de Thayler y Kolko (2004) emplea el término *localización* para referirse a procesos interlingüísticos e interculturales que bien podrían ser conceptualizados o englobados

bajo el concepto de *traducción*. Ello indica que, aunque se notaban estas diferencias desde una primera etapa, la misma denominación se usaba de manera indistinta al no haber otras propuestas terminológicas.

La traducción se veía sólo como una parte de la localización, aunque, en propuestas teóricas de la traducción, como la de Jakobson (1959, p. 233), bien se pudo haber argumentado que la traducción es un concepto amplio que abarcaría los procesos de localización. Sin embargo, la idea que parece haber predominado en las primeras investigaciones fue la de distanciar la *localización* de la *traducción*. Esto se puede observar en que la mayor parte de los primeros artículos académicos que hablan sobre la *localización de videojuegos* no aparecen en publicaciones de ET, sino en publicaciones dedicadas al desarrollo de *software*, especialmente de videojuegos o en publicaciones no académicas, dirigidas a traductores involucrados en la industria de la localización.

1.3. La etapa industrial-profesionalizante (1999-2005)

El primer término con el que se publican la mayoría de los estudios iniciales relacionados con la traducción en los videojuegos es *localización de videojuegos* o alguna variante que contenga el hiperónimo *localización*, pues desde esta etapa hay inestabilidad terminológica o una falta de estandarización a pesar de que existían organismos como LISA. De esta manera, aparecen algunos términos como: *games localization*, *video games localization*, *localization of digital games*. La mayoría de los artículos publicados entre 1999 y 2005 que pude consultar contienen el hiperónimo *localization* en sus títulos, con la excepción del que se considera en el estado de la

cuestión de Mangiron (2017, p. 76) como el primer aporte sobre localización de videojuegos, *Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry* de Frank Dietz (1999).

La mayoría de estos artículos corrían a cargo de profesionales de la industria de la traducción o del desarrollo de videojuegos, mas no de estudiosos de la traducción en el ámbito académico. Las preocupaciones de la época estaban enfocadas en aportar métodos y estrategias profesionales de *traducción* y *localización* a la industria del videojuego desde la investigación. Por ejemplo, O'Hagan y Mangiron (2004) mencionan en sus conclusiones que “University-based research could determine the factors that lead to international success of a game, and then support game developers to formulate effective internationalization strategies and localization methodologies” (p. 60). De hecho, las introducciones de los artículos de este periodo²¹ a los que tuve acceso invocan razones mercadotécnicas para estudiar la localización de videojuegos. Mangiron (2004, p. 1), por ejemplo, justifica su investigación en términos de la rentabilidad de la industria del videojuego y de la “devoción” y “fe ciega” de los fans del videojuego que analiza. La autora retrata el lanzamiento de videojuegos en Japón como un hecho análogo al lanzamiento de los álbumes de música pop con mayor recaudación en Occidente.

En estos artículos, también es frecuente encontrar prescripciones sobre cómo traducir o localizar videojuegos e incluso se pondera la posibilidad de estandarizar la práctica. Como testimonio, tenemos *The Game Localization Handbook*, el primer libro enfocado a la localización de videojuegos, publicado en 2005, en el que profesionales del desarrollo de videojuegos proponen estrategias y convenciones para esta actividad, además de que el libro es publicado por

²¹ Las investigaciones a las que tuve acceso para esta etapa son las más limitadas de mi revisión bibliográfica. En muchas ocasiones los artículos solo son citados en las 2 principales fuentes secundarias (Mangiron, 2017 y Mangiron, 2018). Por ello, a continuación, presento la lista de fuentes en orden cronológico, de 1999 a 2005, marcando con un asterisco las que no conseguí para analizar el contenido, solo me pude acercar a sus autores, lugares de publicación y títulos: *Dietz (1999), Scholand (2002), *Dietz (2003) *Trainor (2003) *Darolle (2004), Mangiron (2004) O'Hagan y Mangiron (2004), Thayer y Kolko (2004) y Chandler (2005).

una editorial (Charles River Media) dedicada al diseño y desarrollo de videojuegos y la animación digital.

De igual manera, las caracterizaciones de la *localización de videojuegos* se presentan en términos funcionalistas, como en la siguiente cita:

La adaptación de software de entretenimiento interactivo en inglés a otro mercado con otra lengua no es sólo una tarea de traducción, sino un proceso de creación de un producto que responda a las necesidades y exigencias de los destinatarios potenciales y la cultura de destino (Scholand, 2002, p. 4).

Scholand (2002, p.4) se inscribe en una perspectiva en la que el *skopos*²² es la prioridad. Más allá de eso, alterna sus términos entre *localización* y *adaptación* y sigue un discurso similar al de LISA en el que la traducción es sólo una parte del todo. Más adelante, en 2006, con las publicaciones de 3 de los principales teóricos del área, Bernal-Merino, Mangiron y O'Hagan, aparecen los primeros artículos en los que se aborda el tema desde una perspectiva más orientada a la teoría y a la descripción.

1.3.1. La entrada de la *traducción y localización de videojuegos* en los estudios de traducción (2006-2007)

Considero que el periodo crucial para la entrada de la *localización y traducción de videojuegos* en los ET son los años 2006 y 2007. Por una parte, en 2006 se publican al menos 4 artículos relacionados con los videojuegos en revistas de estudios de traducción por parte de académicos

²² En los estudios de traducción, el término *skopos* (a veces traducido como *escopo* en español) se refiere usualmente a “[...] the aim or purpose of a translation” (Vermeer, 1989, p. 221).

de la traducción: Bernal-Merino (2006a), Bernal-Merino (2006b), Mangiron y O'Hagan (2006) y Mangiron (2006). Dentro de estos artículos, se comienza a notar una reflexión acerca de la posición del tema en los ET.

En los 2 artículos de Bernal-Merino, el autor discute y cuestiona si es apropiado el término *localización* para hablar de la traducción de los textos encontrados en los videojuegos. El autor titula uno de sus artículos bajo el hiperónimo *translation* (*On the Translation of Video Games*) mientras que, en el otro es observable desde el título que se discuten las denominaciones (*Translation, localisation or transcreation: Video games and language transfer*).

Bernal-Merino (2006a, p. 31) defiende la idea de que las definiciones de localización, por lo general, no dicen nada que no pueda caber dentro de la noción amplia de *traducción*; sin embargo, reconoce que el término *localización* es tan predominante que acaba por proponer 2 neologismos para hablar de la traducción de videojuegos en los ET: *linguistic localization* y *cultural localization* (Bernal-Merino, 2006a, p. 35). Argumenta que especificar el término ayudaría a saber cuándo nos referimos exclusivamente a los procesos de transferencia interlingüística e intercultural en los videojuegos; los propone también con miras a darles un lugar en los ET:

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 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-Merino, 2006, p. 35).

En el artículo de Mangiron y O'Hagan (2006), también hay una reflexión acerca del concepto y su definición, por lo que se propone el término *transcreación* como un término relacionado a (aunque no sinónimo de) la traducción de videojuegos que es útil para caracterizar las estrategias

altamente creativas usadas en esta actividad. (Este término es problematizado por Bernal-Merino 2006a en la cita anterior).

On the basis of examples from Final Fantasy (FF) games, the best selling Japanese role playing game (RPG) titles, we will argue that the translation issues arising from this domain call for a new model that we call 'transcreation' to explain the freedom granted to the translator, albeit within severe space limitations (Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 11).

La adaptación cultural y las nociones de equivalencia en los ET comienzan a incurrir el discurso de Mangiron y O'Hagan (2006) para estudiar los videojuegos. El enfoque ya no es tan unidireccional como en estudios anteriores, donde lo que se buscaba era proponer modelos funcionales para “localizar” videojuegos, sino que se preocupan por ver de qué manera un nuevo entorno de traducción, como los videojuegos, puede aportar elementos teóricos a los ET:

As such, localisation practices are presenting new dimensions of translation which are not yet fully explained [...]. While theory is still catching up with the practice of localisation, a commonly accepted principle in the industry is that localised products should retain “the look and feel of the locally-made products” (Fry, 2003). This is a somewhat different mantra from the translation studies theoretical foothold with the basic notion of the source and target texts and the idea of equivalence (Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 11).

El 2006 es un año en el que surge una mayor conciencia de la terminología y aparecen investigaciones orientadas a la teoría. Esto también se comienza a reflejar en los objetivos de los artículos. Por ejemplo, Bernal-Merino establece: “This article will try to analyse and clarify some of the terms used in the industry with a view to locating the translation of video games within translation studies” (2006a, p. 23). Ya no se trata de artículos que sirvan solo a la práctica

profesional, sino que hay preocupaciones explícitas por introducir el concepto a la disciplina. También Mangiron (2006), pese a continuar basando parte de la justificación de su investigación en el aspecto industrial, muestra preocupaciones por estudiar el tema desde los ET:

To date, very little research about games localisation has been carried out from a translation studies perspective, and the number of universities that include this new translation genre in their curriculum is still very limited. It is important to embrace the study of this new discipline and the training of translators who have the skills and competence required to face the challenges posed by this new translation field (Mangiron, 2006, p. 14).

Resulta interesante que, a pesar de que algunos investigadores ya habían reportado que una de las principales diferencias entre traducción de *software* de productividad y de videojuegos era el componente narrativo de estos últimos, sean revistas de traducción no-literaria las que los hayan aceptado y se hayan interesado por ellos. Quizás porque la traducción y localización de videojuegos²³ se encuentra en una etapa en la que apenas comienza a buscar lugares en donde insertarse y ser aceptas, por lo que las revistas de traducción especializada y relacionadas a la tecnología parecen haber sido una de las vías más factibles para publicar artículos que trataran de traducción de videojuegos por posibles preconcepciones de que el videojuego pertenece más al ámbito de la tecnología que al del arte, aunque el videojuego como tal (esto es, el producto, no el desarrollo o diseño de videojuegos) no forme parte necesariamente de un campo de conocimiento técnico o científico. Es decir, el videojuego, en efecto, puede ser muy especializado como los diseñados con terminología especializada de aviones, armas, física, etc., pero existen

²³ Menciono la actividad bajo estos 2 conceptos para reflejar los enfoques y perspectivas teóricas variadas de los investigadores que los trabajan en la actualidad en los ET.

otros que son más cercanos a los trabajos literarios y películas de ficción, como los RPGs²⁴ y los juegos de aventura. Por ejemplo, el estudio de caso de *Final Fantasy* por Mangiron y O'Hagan (2006) muestra un juego que no tiene mucho que ver con terminología, sino con la narrativa de una saga. El artículo se publica en *The Journal of Specialized Translation*, cuya línea editorial encaja con bien con el tema pues pertenece a un ámbito tecnológico de la traducción; sin embargo, bien se pudo haber insertado también en otros tipos de revistas de traducción más generales pues no solo se analizan aspectos técnicos sino también los culturales, estéticos y lingüísticos. Es decir, aunque las investigaciones provienen de un ámbito de la traducción muy específico, los fenómenos que se exponen pudieron ser de interés para la disciplina en general, ya que se muestran ejemplos muy visibles del papel de mediación cultural de los traductores.

Por otra parte, en 2007, otra revista de traducción especializada se muestra abierta e interesada en el tema de los videojuegos y publica un número especial en la revista *Tradumática*, llamado *Localització de videojocs*, integrado por 8 artículos cuyos títulos y autores enlisto a continuación:

- *The State of Play*: O'Riada, Geroid.
- *Challenges in the translation of video games*: Bernal-Merino, Miguel Ángel.
- *Paseo por la localización de un videojuego*: Loureiro Pernas, María.
- *"How Difficult Can That Be?" - The Work of Computer and Video Game Localization*: Dietz, Frank.
- *Localización de juegos para móvil*: Molina Torres, Yolanda.
- *Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*: Di Marco, Francesca.
- *Rombacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados*: Muñoz Sánchez, Pablo.
- *Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*: Fernández Torné, Anna.

²⁴ Role-playing games.

- *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience.* O'Hagan, Minako

Es posible observar que Bernal-Merino continúa proponiendo su investigación bajo el hiperónimo *translation* como una manera de promover esta actividad a la par de otros textos en los ET (Bernal-Merino, 2007, p. 2). Di Marco, por su parte, retoma el término que Bernal-Merino había propuesto un año antes *cultural localization*. Aunque continúa el predominio del hiperónimo *localización*.

A partir de esta etapa, los enfoques de los artículos comienzan a diversificarse. Es decir, existen aportaciones de profesionales de la industria como Dietz (2007), Loureiro Pernas (2007) y Molina Torres (2007) quienes hablan de las prácticas profesionales involucradas en la *localización de videojuegos*. Aparecen, también, investigaciones más enfocadas a los estudios descriptivos de la traducción como las de Di Marco (2007), Fernández Torné (2007) y Bernal-Merino (2007), e, incluso el último artículo habla explícitamente sobre la incorporación de los videojuegos en los ET. Me parece que este último, el de O'Hagan (2007), ha sido uno de los más importantes en la diversificación de enfoques con los que se ha abordado el tema en la última década. La razón es que la manera en la que la autora (O'Hagan, 2007) habla sobre los videojuegos abre una relación dialéctica entre teoría y práctica, como lo condensa en su párrafo final:

Multidimensionality and multimodality make modern video games a complex entity to study, but at the same time provide a number of new directions for TS research, as explored in this paper. It has been argued that the dynamically evolving domain of video games forms a promising area of new research in TS, as it poses new challenges for the study of translation. The games localisation sector currently operates using intuition developed from experiential evidence rather than on the basis of reliable hard data from research findings. The games industry as a whole will clearly benefit from insights gained from focused research on localisation and translation, and translation studies itself will be rewarded with the new

approaches and perspectives likely to result from the fresh challenges posed by this new domain of research into video games (O'Hagan, 2007, pp. 4-5).

O'Hagan exhorta a que la investigación no corra en una sola dirección (de la investigación hacia la práctica) sino a que se vea de qué manera los videojuegos, cuyas características se presentan como novedosas y prometedoras en el discurso de la investigadora, le pueden aportar nuevas perspectivas teóricas a los ET. El artículo de O'Hagan (2007) es uno de los mayores exponentes del cambio discursivo que se da a partir de que un pequeño círculo de académicos de ET en 2006 (principalmente Miguel Ángel Bernal-Merino, Minako O'Hagan y Carme Mangiron) empieza a ver la traducción y la localización de videojuegos como una oportunidad para explorar nuevas posturas teóricas y fenómenos de traducción.

Al contrario de la hipótesis que formulé al observar sólo las listas y desde un acercamiento preliminar de las fuentes, la introducción del término *traducción de videojuegos* no coincide precisamente con el cambio de discurso que noto en esta etapa. La fragmentación del concepto y el surgimiento de la propuesta *traducción de videojuegos* en vez de *localización de videojuegos* fue promovida y evidenciada por un solo autor en aquella época, Bernal-Merino (2006), cuya propuesta tuvo, en su momento, un impacto muy limitado en la terminología predominante. Tanto así que el mismo autor busca un balance entre el término conocido y la falta de precisión que le atribuye, con los términos *localización lingüística* y *localización cultural*. Simultáneamente, surge el término *transcreación* propuesto por Mangiron y O'Hagan (2006) como una estrategia característica en la traducción de videojuegos que da cuenta del nivel de creatividad que involucra esta actividad (Mangiron, 2017, p. 77), la cual consistiría en recrear el texto independientemente del apego al contenido del TF. La etapa que comprende los años 2006 y 2007 es en la que comienza una negociación sobre la manera en la que se les conocerá a estas actividades

traductoras en el marco de los ET y un intento por darle valor a los conceptos dentro de la disciplina.

Hace un par de años, en 2018, Mangiron (2018, p. 124) continúa señalando el problema conceptual y prefiere pronunciarse a favor de *localización de videojuegos* para no invisibilizar las prácticas industriales, aunque reconoce que habla de un tipo de *traducción* desde una perspectiva académica. Por su parte, Bernal-Merino continúa argumentando que se ha de tratar como *traducción*. En su libro de 2015 (p. 98), este autor propone *translation of multimedia interactive entertainment software* para explicitar que el asunto le concierne a los ET.

No obstante, los años 2006 y 2007 no son precisamente una etapa de la que se pueda afirmar que se ha aceptado por completo el tema en los ET, puesto que el tipo de revistas, si bien son académicas y parte de esta disciplina, están usualmente relacionadas a cuestiones tecnológicas y especializadas, a pesar de que algunos de estos artículos lo que tratan de resaltar es el valor conceptual y las características creativas y literarias del videojuego, con lo cual se podrían haber insertado también en publicaciones más generales. Es decir, es una etapa en la que la localización y traducción de videojuegos busca su lugar dentro de la disciplina con dificultades que limitan el alcance e impacto de los conceptos en los ET. Sin embargo, es un periodo en el que hubo esfuerzos explícitos por introducir los conceptos a la disciplina y una discusión terminológica en la que se reflejan cambios en la manera en la que se han estudiado sus fenómenos.

1.3.2. La diversificación de enfoques teóricos y metodológicos (2008 a 2019)

Mangiron (2017, p. 78) reporta que entre 2008 y 2009 continúa la producción de artículos en ET que se centran en la traducción o localización de videojuegos. Se trata de una producción de textos posteriores a la publicación del número especial de *Tradumatica* en 2007 que incluye sus propios trabajos y los de sus colegas. Durante este periodo ambos conceptos comenzaron a servir para abordar este objeto de estudio desde perspectivas más variadas.

For example, Bernal-Merino dealt with topics such as the different text types present in a game (2008a), training game localisers (2008b), creativity (2008c), and the relationship between video games and children's literature (2009). Muñoz-Sánchez (2008, 2009) continued his work on rom-hacking and fan translation. On the other hand, O'Hagan focused on fan translation (2008, 2009b), player experience (PX) (2009a), and the localisation of Japanese games (2009c). Jayemanne (2009) interviewed three localisers of Japanese games about their professional experience, and Mangiron (2010) performed a case study on the translation of humour in the Final Fantasy series (Mangiron, 2017, p. 78).

Después de una exhaustiva revisión de la bibliografía, observo que en la última década se han publicado más artículos y tesis sobre la traducción y localización de videojuegos. Clasifiqué algunos de acuerdo con su enfoque predominante, aunque varios son híbridos. El carácter cultural de la localización de videojuegos se ha tratado en: Serón Ordóñez (2011), O'Hagan (2015), Mangiron (2016), Méndez González (2016), Fernández Costales (2017) y Pyae (2018). Discusiones conceptuales alrededor de la traducción y localización de videojuegos: Bernal-Merino (2013) Méndez González (2015) y Chaume (2018). Estudios textuales sobre estrategias de *traducción y localización*: Bernal-Merino (2008), Fernández Costales (2012), Czech, (2013), Lepre (2014), Laia Chiva (2015), Wood (2015). Acercamientos desde la sociología de la traducción: Carlson & Corliss (2011), Díaz Montón (2011), Petellier-Gagnon (2011), Vela Valido (2011), Méndez González (2012), Bernal-Merino (2013), Mangiron, Muñoz & Orero (2014), Méndez González (2015), Knott (2016) y algunos estudios de historia de la traducción en O'Hagan

(2009), Bernal-Merino (2011), Bushhouse (2015), Mangiron (2017) y Mangiron (2018). Esto indica que, aunque en artículos recientes la *traducción de videojuegos/localización de videojuegos* se siga justificando como novedosa y poco explorada, existe una producción diversa sobre el tema en los ET que da un testimonio de que los conceptos han sido frecuentemente utilizados en este campo de estudio.

1.3.3. Propuestas terminológicas más recientes

Un rastreo sobre otras propuestas terminológicas posteriores a esta etapa me lleva a la conjetura²⁵ de que, al contrario de mi idea inicial, los conceptos han evolucionado poco, pues solo han surgido otras 2 propuestas terminológicas posteriores a las de Bernal-Merino (2006a) y Mangiron y O'Hagan (2006): la del mismo Bernal-Merino (2015, p. 98) quien propone *translation of multimedia interactive entertainment software* y la de Ranford (2017) quien también opta por el hiperónimo *translation, video game translation*, y atiende a un discurso similar al de Bernal-Merino, pues busca afirmar que los videojuegos “are worth the range of debate and analysis afforded to other media in TS” (Ranford, 2017, p. 124).

Las 2 propuestas más extendidas hasta ahora son *localización de videojuegos* que se ha adoptado para reflejar las prácticas industriales de este tipo de traducción (Mangiron, 2018, p. 124) y *traducción de videojuegos* para proponer este tipo de traducción como un tema digno de discusión y tratamiento en los ET. Sin embargo, si bien los conceptos se han transformado poco, lo que ha evolucionado son los enfoques bajo los cuales se han estudiado.

²⁵ Menciono esta conjetura sólo como una hipótesis, puesto que haría falta una búsqueda más profunda sobre el tema con un corpus más amplio.

1.4. Conclusión

Tras esta revisión en torno a los conceptos de *traducción* y *localización* en el ámbito de los videojuegos, en esta investigación entenderé la *traducción de videojuegos* como la transferencia lingüística y la adaptación cultural de los textos contenidos en un videojuego que se llevan a cabo con el fin de presentar dicho producto en una lengua diferente a la de la versión en la que fue creado. Con ello no quiero decir que se ignore la consideración de que el videojuego es un espacio de convivencia de múltiples códigos semióticos. Es decir, el videojuego no solo entabla contacto con el usuario mediante el código lingüístico, sino que también hay otros elementos artísticos diversos que se combinan con la lengua y que, incluso, pueden ser más importantes que esta (como la música, el arte conceptual, el diseño de los gráficos, los efectos de sonido, el ritmo del juego, entre otros) para hacer que el usuario interactúe de forma activa con el *software*. No obstante, el hecho de que el juego tenga dichas características no implica que la dimensión lingüístico-textual deje de ser el plano en el que opera principalmente su traducción, entendida en sentido angosto: transferencia interlingüística.

Con lo anterior me refiero a que, no porque el producto se presente en forma de *software* multimedia y no en un libro (cuyo medio principal es la dimensión lingüístico-textual) ello implica que la transferencia interlingüística deje de serlo para convertirse en algo más. En otras palabras, lo que se manipula es la dimensión lingüístico-textual, independientemente de las complejidades particulares de cada producto.

En el ámbito literario dichas especificidades pueden ser asuntos editoriales, en el cine pueden ser la rapidez de los diálogos y la música, mientras que en los videojuegos pueden ser la interactividad con el usuario y las mecánicas de juego. Lo que varía son las consideraciones que se toman para efectuar la transferencia, pero la transferencia interlingüística está presente sin importar los factores que las podrían diferenciar. Por lo anterior, considero que no es necesario operar bajo denominaciones con hiperónimos distintos para una novela y para un videojuego cuando hablamos de la transferencia interlingüística de los textos de uno y otro producto. Por ello quiero aclarar que concuerdo con la visión de que la traducción en videojuegos debería estar a la par con otras formas de traducción más reconocidas como la literaria o la audiovisual. En efecto, puede haber videojuegos que carezcan de elementos lingüísticos, pero si ese fuera el caso, el juego simplemente no requiere de traducción interlingüística.

Por otra parte, la traducción de videojuegos se engloba dentro de condiciones industriales distintas a la editorial, pero éstas son extralingüísticas, es ahí donde entra el concepto de *localización de videojuegos*. Considero que la *localización de videojuegos* es un conjunto de procesos de adaptación de diversa índole, esto es, lingüística y extralingüística, de un videojuego que tienen por principal objetivo la exportación del videojuego –visto como un producto– a un determinado mercado. Bajo esta perspectiva, el concepto de *localización de videojuegos* es mucho más amplio y, por lo tanto, no resulta lo suficientemente específico para mi objeto de estudio.

En consecuencia, para los propósitos de esta investigación, privilegiaré el término *traducción de videojuegos*, ya que el análisis está centrado en dimensiones lingüístico-textuales y solo usaré *localización de videojuegos* cuando me refiera a cuestiones que involucren elementos técnicos, legales, mercadotécnicos y lingüísticos en conjunto de la exportación de videojuegos. Por ejemplo, para nombrar las versiones del juego alternas a la original las refiero como versiones

localizadas puesto que hablo del producto adaptado en su conjunto, sin embargo, mi análisis se encuentra centrando en los textos del producto, por lo que el objeto de estudio son las *traducciones* de las versiones localizadas de *Overwatch* para América Latina y para España. En el próximo capítulo abordo las características del juego.

2. Contextualización

El objetivo de este capítulo es proporcionar información que contextualice el videojuego del que extraje las traducciones. Primero, en (§2.1) incluyo información que da cuenta de la relevancia y popularidad de la obra. Posteriormente, en (§2.1.1.) presento una explicación de cómo funciona el videojuego y cuáles son sus reglas básicas. Por último, en (§2.1.2.) y en los apartados que de ahí se derivan, me centro en las dimensiones del juego que son de interés para el estudio.

2.1. Contextualización de *Overwatch*

Overwatch es un videojuego desarrollado por *Blizzard Entertainment* que fue publicado el 24 de mayo de 2016. El juego está disponible en 4 plataformas (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch) y cuenta actualmente con 14 versiones, 1 original en inglés y 13 versiones localizadas [alemán, español (América Latina), español (España), francés, italiano, portugués (Brasil), polaco, ruso, coreano, japonés, chino mandarín (con caracteres tradicionales), chino mandarín (con caracteres simplificados)].

El año de su lanzamiento, *Overwatch* fue uno de los juegos más populares a nivel mundial y recibió 3 premios que lo nombraron juego del año 2016 (*The Game Awards 2016*, *D.I.C.E. Awards* y *Game Developers Choice Awards*). El juego se mantiene vigente con actualizaciones continuas y, a más de 4 años de su lanzamiento, hasta noviembre del 2019, se reporta que contaba con 50 millones de jugadores alrededor del mundo²⁶.

²⁶ Valentine (2019, p. 4). Recuperado el 13/01/2020 de: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-11-01-overwatch-2-announced-will-be-cross-compatible-with-original-game>

2.1.1. Género y mecánica del juego

Overwatch es un juego del género *First Person Shooter* (FPS o juego de disparos en primera persona). Glavin y Madden (2018, p. 1) describen este tipo de juegos como “First person shooter games take place in a 3D world in which the player must battle against opponents, from a first person perspective, and complete game objectives”; sin embargo, conviene explicar la manera particular en la que *Overwatch* funciona durante una partida. A continuación, doy una explicación detallada de la mecánica básica del juego.

El juego asigna los jugadores en 2 equipos adversarios y les muestra un menú en el que cada uno de ellos debe escoger un personaje (llamado *héroe*) de entre 31 opciones posibles. Los personajes están divididos en 3 clases con roles específicos: *soporte* o *sanador*²⁷, *tanque*²⁸ y *dps* (*damage per second*)²⁹. A partir de la versión 1.39 (publicada el 13/08/2019), una partida regular debe contener necesariamente 2 personajes de cada clase por equipo, es decir, 2 tanques, 2 dps y 2 héroes de soporte o sanadores. Una vez que los jugadores escogen su personaje y clase, empieza un enfrentamiento en el que compiten ambos equipos y en el que los jugadores tienen que cooperar con sus compañeros para llevar a cabo una misión que involucra hacer que el equipo contendiente no cumpla con la misión asignada. Por ejemplo, una partida puede consistir en que a un equipo A se le asigne la misión de escoltar una carga de un punto a otro mientras

²⁷ “Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es curar a otros miembros del equipo o revivirlos cuando han caído, así como aportar todo tipo de habilidades defensivas y de protección a sus compañeros, munición, objetos, etc.”. Healer. En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/healer/>.

²⁸ “Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es soportar una gran cantidad de daño y atraer los ataques de los enemigos, con el fin de proteger al resto del equipo”. Tank. En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/tank/>

²⁹ “Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es causar gran cantidad de daño”. DPS. En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/dps/>.

que la misión del equipo B es evitar que el equipo A lleve la carga a su destino. En la imagen 1, se observa una partida de este tipo (en modo de espectador³⁰). En la interfaz de usuario se muestra la instrucción “stop the payload” y la barra roja delgada en la parte superior central muestra el nivel de progreso del equipo A. En el caso de la imagen 1, el equipo A, San Francisco Shock, debe movilizar la carga, mientras que el equipo B, Seoul Dynasty, debe detener esa carga para completar su respectivo objetivo.

Imagen 1

Partida de Overwatch en modo de espectador



Nota. Captura de pantalla de Overwatch League (13/11/2020). Overwatch League 2020 Season | Grand Finals Weekend | Day 3 [Video]. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=j1KtpKgeX4M&ab_channel=OverwatchLeague.

³⁰ El modo espectador es una función del juego para ver partidas sin participar en ellas. Decidí mostrar el ejemplo desde esta perspectiva para que se pueda apreciar la manera en la que funciona una partida de *Overwatch* sin otros elementos de la interfaz de usuario de un jugador que podrían dificultar la explicación.

Por lo general, los equipos se conforman al azar, a menos que los jugadores estén organizados previamente. La interfaz de usuario provee a los jugadores 2 métodos de comunicación que son un chat escrito y un chat de voz.

2.1.2. Aspectos narrativos

Un videojuego puede contener diversos ámbitos textuales. En *Overwatch*, identifiqué 3 ámbitos básicos. El primero es la interfaz de usuario, en donde se despliega información técnica en los menús que tiene que ver con las opciones de gráficos, música y accesibilidad. El segundo es la explicación de la mecánica del juego, es decir, toda aquella información que expone las habilidades de los personajes, así como breves textos que ayudan al jugador a entender los objetivos y funcionamiento del juego. El tercero es el narrativo que, en el caso de *Overwatch*, está materializado en las breves descripciones de los trasfondos de los personajes, los diálogos que sostienen en las partidas y sus frases icónicas.

En la actualidad, muchos videojuegos han incluido elementos narrativos en su diseño, al punto que existen géneros cuyo principal atractivo es la historia que cuentan o la construcción de sus personajes. La particularidad de esta dimensión textual en *Overwatch* es la riqueza de elementos marcados culturalmente a nivel lingüístico, las cuales tienen implicaciones traductológicas de interés para el estudio. En los siguientes apartados, presento en qué consisten dichas características textuales y por qué son interesantes desde el punto de vista de la traducción, pero, primero, conviene describir brevemente en qué consiste la narrativa de *Overwatch* e introducir los elementos que me interesa analizar.

Overwatch, aunque no está centrado en contar una historia³¹, otorga importancia a la construcción de los personajes de manera que emulan personalidades distintas y trasfondos lingüístico-culturales diversos. Se narra poco de manera hablada o escrita pues el corto animado que aparece cuando se inicia por primera vez el *software* nos informa que el universo de la obra es una versión futurista de la tierra en la que un equipo de *héroes* se ha conformado para defender a la humanidad ante la amenaza de inteligencias artificiales; sin embargo, hay un elemento extra que nos brinda información sobre cada uno de los personajes involucrados: la voz. Este elemento es relevante para esta tesis porque encontramos riqueza fraseológica y sociolingüística tanto en lo que dicen los personajes como en la manera en la que lo dicen. Por consiguiente, el manejo de dicha riqueza en las traducciones resulta llamativo. Ahondaré en este punto a continuación.

2.1.2.1. Personajes

Overwatch trata de desarrollar sus personajes a través de una oralidad prefabricada en la que se refleje un universo multidialectal y multilingüe. Es decir, los personajes fueron dotados de rasgos lingüísticos distintivos como acentos estereotípicos de diferentes países, unidades léxicas propias de alguna variedad dialectal, o incluso, *cambio de código* (las lenguas de los personajes de *Overwatch* son: alemán, árabe, chino mandarín, coreano, criollo haitiano, español, francés, hindi, holandés, inglés, irlandés, japonés, ruso y sueco).

Con el propósito de ejemplificar la variación cabe mencionar que, dentro de los personajes angloparlantes, encontramos 1 personaje de Australia, 1 de Nueva Zelanda, 3 de

³¹ Sin embargo, los escritores del juego han dado paso a numerosos cortos animados para presentar el universo del juego en las introducciones del *software*, o para las expansiones de este, así como algunas novelas gráficas fuera del *software* del juego.

Estados Unidos, 1 de Irlanda y 1 de Inglaterra. Todos ellos fueron construidos a partir de un perfil sociolingüístico estereotípico de su país, por lo que utilizan expresiones propias o distintivas de su región dialectal. Por ejemplo, Moira, un personaje irlandés, hace uso de la expresión *grand*, una expresión marcada bajo la etiqueta ‘Irish English’ en el *Cambridge Dictionary*³². Otro ejemplo, es el personaje australiano, Junkrat, que utiliza la locución *come the raw prawn* (“Don't you come the raw prawn with me”) la cual se puede encontrar bajo la etiqueta de ‘Australian English’ en este mismo diccionario³³.

Desde un acercamiento lingüístico y traductológico, este tipo de fenómenos son interesantes para la exploración de estrategias de traducción puesto que son un ejemplo de cómo se maneja la traducción de la diversidad lingüística en nuevos contextos y diferentes lenguas y variedades lingüísticas, además de que supone un caso peculiar de traducción de UUFF³⁴. Debido a limitaciones del periodo de la investigación, el análisis de la dimensión textual narrativa de *Overwatch* se acotó a un elemento del juego llamado *línea de voz* que explico en el apartado siguiente.

2.1.2.2. *Líneas de voz*

Las líneas de voz son una selección de frases dichas por los personajes que están catalogadas en listas que el jugador puede elegir para reproducir a conveniencia durante el mismo desarrollo del juego. Su función es la interacción entre jugadores y, por lo general, tienen un carácter humorístico. En la imagen 2, ilustro la interfaz de las líneas de voz en *Overwatch*.

³² “Excellent or enjoyable”. *Grand*. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 20/01/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/grand>.

³³ “To try to deceive someone, especially by pretending that you have no knowledge of something”. *Come the raw prawn*. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 20/01/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/come-the-raw-prawn>, consultado el 20/01/2020.

³⁴Véase §3.1.1.

Imagen 2
Interfaz de usuario de las líneas de voz



Nota. Captura de pantalla propia.

La pertinencia de tomar las líneas de voz como objeto de estudio se justifica al observar que estos elementos lingüísticos del juego, en su versión original en inglés, se construyeron de tal modo que mostraran riqueza multidialectal y multilingüe.

Esta riqueza se refleja tanto en las frases en diferentes lenguas (además del inglés) para conseguir la sensación de multilingüismo o regionalismos monoléxicos de un dialecto del inglés para emular variación dialectal como en las UUFF de distintos tipos como *paremias* y *locuciones*³⁵, que agregan un toque coloquial a las enunciaciones. Por ejemplo, el personaje de la imagen 2,

³⁵ Véase §3.1.2.3.1. y §3.1.2.2.

Ana, es una hablante nativa del árabe, que no solo hace cambio de código en algunas ocasiones como en *Al-a‘dālah nāzlah min fūq* (‘La justicia llueve desde el cielo’, según la traducción española del juego), sino que también dice el proverbio *more lost than the moon in winter* que es una traducción literal en inglés de un proverbio en árabe (أضيق من قمر الشتاء)³⁶.

2.1.2.3. Multilingüismo y variación dialectal

Además del multilingüismo y variación dialectal que se busca representar a través de las voces de los personajes, ambos elementos influyen en otra dimensión de la investigación: las traducciones y sus públicos meta. Con esto me refiero a que, a través de la localización, algunas empresas, como la desarrolladora y distribuidora de *Overwatch*, Blizzard Entertainment, buscan ofrecer sus juegos no solo en versiones localizadas en varias lenguas, sino también en diferentes variedades dialectales, para diferentes culturas y regiones geográficas.

Overwatch cuenta, como mencioné anteriormente, con 13 versiones, 2 de las cuales son en lengua española, una traducida para el público de España y otra para el de América Latina. Desde una primera observación, las nociones de cómo traducir el videojuego al español presentan discrepancias significativas entre ambos proyectos traductores. Me parece que los ejemplos más notorios están en las líneas de voz en que los personajes no hablan inglés y, en su lugar, hablan su lengua materna. Por ejemplo, el personaje Moira hace cambios de código entre el inglés y el irlandés en el juego y por lo tanto también tiene algunas líneas de voz en irlandés con en el siguiente ejemplo:

³⁶ “Es un dicho antiguo, cuando se echa a perder una cosa bonita. Una traducción no literal será ‘Más echado a perder que una luna en el invierno’, pues en el invierno nadie se sienta afuera para contemplar la luna, porque hace frío o porque llueve” (Rohana, 2020, 6 agosto).

(1)³⁷

TF: Nollaig shona duit.

TM (AL): Nollaig shona duit.

TM (ESP): Feliz Navidad.

Las formas contrastantes en la que las traducciones de América Latina y de España abordan el multilingüismo sugieren una discrepancia entre un acercamiento traductor (el de América Latina) que tiende más a la *extranjerización*, y otro (el de España) que tiende más a la *domesticación*, pues en el TM (AL) de (1) se conserva el extrañamiento del cambio de código, mientras que en el TM (ESP) desaparece el multilingüismo. Así, los significados de las líneas de voz que en la versión original no son accesibles a quienes no son hablantes de las lenguas en cuestión se vuelven comprensibles en la traducción de España, pues todo se conserva en la misma lengua. Esto, desde el punto de vista del jugador, podría constituir experiencias distintas de juego. En este marco, la tesis tiene por objetivo comparar las traducciones de las 2 versiones localizadas de *Overwatch* disponibles en español y se ocupa de analizar las estrategias de traducción de las líneas de voz de los personajes, poniendo especial énfasis en los aspectos fraseológicos de dichos textos.

2.2. Comentarios finales

³⁷ Las siglas de los ejemplos corresponden a lo siguiente: TF (Texto fuente), TM(AL) (texto meta de la traducción de América latina), TM (ESP) (texto meta de la traducción de España).

El videojuego *Overwatch* tiene elementos narrativos íntimamente relacionados con la materialidad lingüística del juego. La construcción de los personajes está basada en la representación de un universo de juego multilingüe y multidialectal. Es decir, los diálogos de los personajes emulan una oralidad de convivencia entre variedades dialectales del inglés, en el caso de los personajes cuya lengua materna es el inglés, y, de cambio de código por parte de sus personajes bilingües.

La manera en la que se busca representar el multilingüismo y la variación dialectal se formaliza, en gran parte, mediante *locuciones, paremias y juegos de palabras* pertenecientes a diferentes dialectos del inglés o calcados de otras lenguas. Las traducciones de este tipo de elementos son de especial interés para el estudio, como se explica y ejemplifica en el capítulo de método de trabajo (§4). A continuación, presento el capítulo correspondiente a la base teórica de la investigación.

3. Marco teórico

En este capítulo presento los conceptos que sustentan el análisis y la sistematización de los datos. Dividí el capítulo en 3 partes. Dedicué la primera (§3.1.) a exponer los conceptos fraseológicos que usaré para etiquetar los datos y para definir el término *unidad fraseológica* (UF), a partir de la propuesta de Corpas Pastor (1996). En la segunda parte, (§3.2.), expongo 2 propuestas de estrategias de traducción de UUFF (Baker, 1992 y Corpas Pastor, 2003).

En la tercera parte (§3.3.), expongo una serie de conceptos propios de los estudios de traducción que tomo como base para clasificar los datos. En primer lugar, parto de una concepción de la traducción como proceso no solo de sustituciones interlingüísticas, sino de construcción del texto para lo cual retomo el concepto de *metonimia de la traducción* de Tymoczko (1999, p. 278). En segundo lugar, abordo el concepto de *estrategias de traducción* y presento 2 propuestas teóricas relacionadas con la traducción de elementos culturales: *extranjerización* y *domesticación* de Venuti (1993) y *culture-filtering* (filtrado cultural) de Chesterman (2016).

Antes de presentar la propuesta de Corpas Pastor (1996), me parece importante comenzar con la distinción que hace Coseriu (1981) entre *discurso repetido* y *técnica del discurso*, dada la relevancia que ésta ha tenido para la fraseología.

3.1. El discurso repetido

Coseriu (1981) hace una importante distinción conceptual para la fraseología entre lo que denomina *técnica del discurso* y *discurso repetido*. El primer concepto consiste en “las unidades léxicas y gramaticales (lexemas, categoremas, morfemas) y las reglas para su modificación y combinación en la oración, es decir, las ‘palabras’ y los instrumentos y procedimientos léxicos y gramaticales”

(Coseriu, 1981, p. 113). El segundo concepto, *discurso repetido*, consiste en trozos de “lenguaje ya hablado” (id.) que los hablantes retoman y utilizan en sus intercambios comunicativos. Sin embargo, Coseriu (1981) no se refiere a todos los actos lingüísticos hechos por cada uno de los hablantes en la historia de una lengua, sino que se refiere a “todo lo que tradicionalmente está fijado como «expresión», «giro», «modismo», «frase» o «locución» y cuyos elementos constitutivos no son reemplazables o recombinables según las reglas actuales de la lengua” (id.).

Según la propuesta teórica de Coseriu, en las lenguas es posible detectar y diferenciar entre agrupaciones de palabras hechas a partir de la *técnica libre del discurso* (o de las reglas gramaticales y unidades léxicas vigentes en el sistema lingüístico) y las unidades del *discurso repetido* que forman parte de una tradición de la lengua.

Si tomamos esta distinción propuesta por Coseriu (1981), en cualquier texto, los trozos de “lengua ya hablada” o discurso repetido resaltan de entre otros grupos de palabras y ello tendría implicaciones en su traducción puesto que supondría un tratamiento especial o, cuando menos, uno distinto al que recibirían los grupos de palabras formados mediante la técnica libre del discurso. En el siguiente apartado, expongo una noción de *discurso repetido* más acotada mediante la definición de *unidad fraseológica* de Corpas Pastor (1996).

3.1.1. La unidad fraseológica

Parte del discurso repetido está englobado por la noción de *unidad fraseológica*. Para Corpas Pastor, las UUFF son:

unidades léxicas formadas por más de dos palabras gráficas en su límite inferior, cuyo límite superior se sitúa en el nivel de la oración compuesta. Dichas unidades se caracterizan por su alta frecuencia de uso, y de coaparición de sus elementos integrantes; por su institucionalización, entendida en términos de fijación y especialización semántica; por su idiomatidad y variaciones potenciales; así como por el grado en el cual se dan todos estos aspectos en distintos tipos” (Corpas Pastor, 1996, p. 20).

En palabras más simples, de acuerdo con esta autora, una UF es cualquier unidad léxica compuesta por 2 o más palabras gráficas³⁸ que se reproduce sin alteración de su forma y significado (aunque las alteraciones de forma pueden ocurrir en varios grados, restringidos y su significado solo se da en conjunto³⁹).

Para Corpas Pastor, las UUFF pueden ser *idiomáticas*⁴⁰ e ir desde combinaciones de 2 palabras que usualmente aparecen juntas (ej. *error + garrafal*), hasta enunciados completos que siempre aparecen bajo la misma forma (*A buen entendedor, pocas palabras*⁴¹), es decir, que tienen *fijación interna*⁴², y un significado específico que normalmente no se deriva de cada uno de los constituyentes que le conforman, esto es, se trata de un significado idiomático. La definición también abarca unidades intermedias, por ejemplo, sintagmas nominales, verbales, etc., compuestos por más de una palabra gráfica, lexicalizados e idiomáticos (estas características los

³⁸ Se entiende por *palabra gráfica* la que viene separada de otras por un espacio. Por ejemplo, la fórmula *buenos días* está compuesta de 2 palabras gráficas, *buenos* y *días*, mientras que *hola* está compuesta de una sola palabra gráfica.

³⁹ Corpas Pastor (1996, p. 24) se refiere a esta propiedad como *especialización semántica*, aunque señala que también se le llama *lexicalización*, que es cuando “se establece una asociación directa y unívoca entre la UF y su interpretación semántica por parte de la comunidad hablante”. Es decir, el significado de UF se vuelve un significado conjunto.

⁴⁰ La idiomatidad, según la autora, es la “propiedad semántica que presentan ciertas unidades fraseológicas, por la cual el significado global de dicha unidad no es deducible del significado aislado de cada uno de sus elementos constitutivos” (Corpas Pastor, 1996, p. 26) Por ejemplo, *lágrimas de cocodrilo* (“Las que derrama una persona hipócritamente”. Lágrimas de cocodrilo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 07/03/2020: <https://dem.colmex.mx/Ver/lagrimas%20de%20cocodrilo>). Cabe resaltar que, en la propuesta de Corpas Pastor, la idiomatidad no es un rasgo definitorio de las UUFF, sólo un rasgo potencial, caracterizado como el grado más alto de *especialización semántica* (Corpas Pastor, 1996, p. 26).

⁴¹ “Una persona despierta e inteligente entiende rápidamente lo que le dicen sin necesidad de entrar en detalles, basta una mera insinuación para comprender y actuar en consecuencia.” En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 02/04/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58037&Lng=0>

⁴² La autora caracteriza la fijación interna de las UUFF como “fijación material (imposibilidad de reordenamiento de los componentes; realización fonética fija; restricción en la elección de los componentes)” (Corpas Pastor, 1996, p. 23).

distinguen de otros sintagmas pluriléxicos como frases nominales, verbales, etc. compuestas por varias palabras gráficas que carecen de fijación interna y por lo tanto son hechas bajo la técnica libre del discurso, pues son creadas bajo reglas combinatorias habituales del sistema morfosintáctico de la lengua en cuestión y no trozos prefabricados de *discurso repetido*), como *caer gordo* (“resultarle desagradable o molesto”, Diccionario del español de México (DEM), en línea⁴³).

La caracterización de estos 3 tipos de UUFF según el modelo y la definición de Corpas Pastor (1996) es presentada en el siguiente apartado.

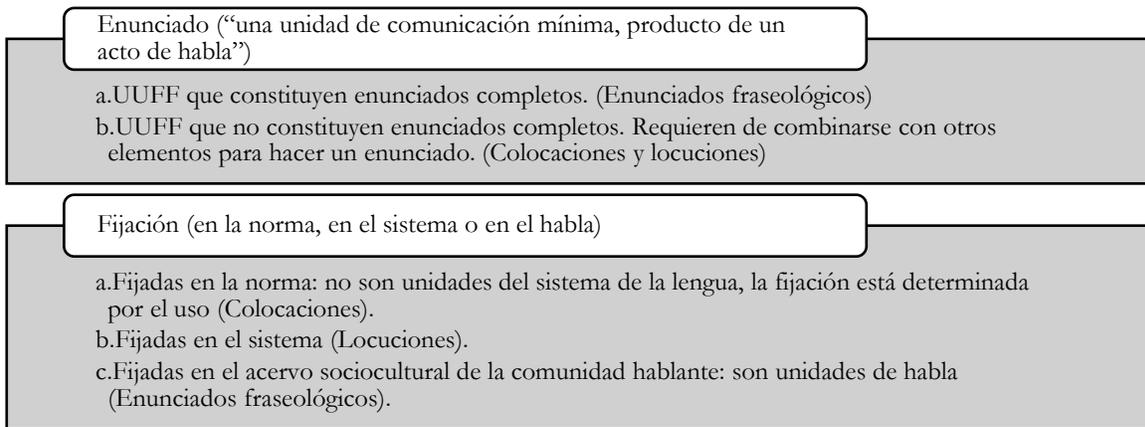
3.1.2. Tipos de unidades fraseológicas

Corpas Pastor (1996) en su *Manual de fraseología española*, desarrolla una clasificación de 3 categorías generales de UUFF ordenadas con base en 2 criterios. De acuerdo con su propuesta, todas las UUFF se pueden organizar bajo los 2 siguientes parámetros: 1) su grado de fijación (en la lengua, en la norma o en la cultura) y 2) su constitución en enunciados completos por sí mismos. De estos parámetros se desprenden 3 tipos de UUFF (o 3 esferas, como la autora las denomina): *colocaciones*, *locuciones* y *enunciados fraseológicos*. A continuación, presento un esquema (figura 1) de cómo se ordenan los tipos de UUFF de acuerdo con cada uno de los 2 criterios arriba mencionados, después en un mapa (figura 2) conjunto ambos criterios.

⁴³ Recuperado el 05/04/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/caer%20gordo>.

Figura 1

Criterios de clasificación de unidades fraseológicas según Corpas Pastor (1996, p. 50-51)

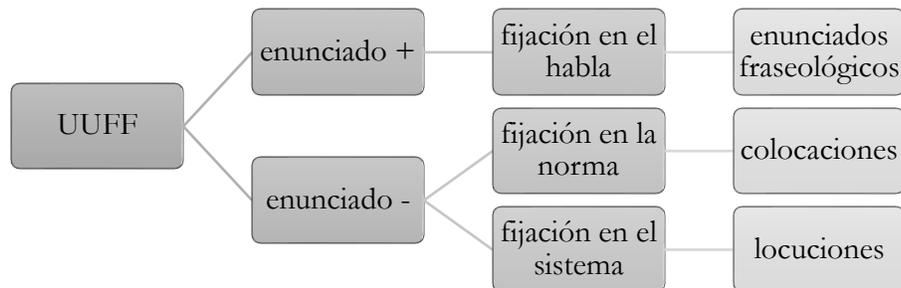


Nota. Adaptado de *Manual de fraseología española* de Corpas Pastor, G., 1996, pp. 50-51, Madrid: Gredos.

El modelo de Corpas Pastor (1996) queda de la siguiente manera al conjuntar ambos criterios:

Figura 2

Esquema de las unidades fraseológicas de acuerdo con la propuesta de Corpas Pastor (1996, p. 52)



Nota. Adaptado de *Manual de fraseología española* de Corpas Pastor, G., 1996, p. 52, Madrid: Gredos.

En los párrafos subsecuentes, definiré y explicaré cada una de las categorías propuestas por la autora.

3.1.2.1. *Colocaciones*

Presento la caracterización de las colocaciones de acuerdo con Corpas Pastor (1996). La autora define esta categoría como:

Unidades fraseológicas que, desde el punto de vista del sistema de la lengua, son sintagmas completamente libres, generados a partir de reglas, pero que, al mismo tiempo, presentan cierto grado de restricción combinatoria determinada por el uso (cierta fijación interna) (Corpas Pastor, 1996, p. 53).

Esta definición es puntualizada posteriormente con una descripción más detallada y respondiendo a los criterios de clasificación:

unidades fraseológicas formadas por dos unidades léxicas en relación sintáctica, que no constituyen, por sí mismas, actos de habla ni enunciados; y que, debido a su fijación en la norma, presentan restricciones de combinación establecidas por el uso, generalmente de base semántica: el colocado autónomo semánticamente (la base) no sólo determina la elección del colocativo sino que, además, selecciona en éste una acepción especial, frecuentemente de carácter abstracto o figurativo (Corpas Pastor, 1996, p. 66).

Por ejemplo, *momento crucial* sería una colocación desde la propuesta de Corpas Pastor, ya que, además de tratarse de una combinación de palabras muy común entre los hispanohablantes, también hay un elemento que se puede sustituir sin cambiar radicalmente el significado. De esta manera, podríamos decir que *momento decisivo* o *momento crítico* funcionarían también y no resultan agramaticales ni carentes de sentido. Otro ejemplo que propone Corpas Pastor (1996, p. 270) es *correr un rumor*, con el cual podríamos sustituir uno de sus elementos, el *colocado*, y decir que *soltar un rumor*, *desatar un rumor*, *propagar un rumor*, *difundir un rumor*, *esparcir un rumor*, *divulgar un rumor*, etc., son opciones comprensibles y válidas, aunque quizás menos comunes, menos “fijadas en la norma”, en el uso.

En una de las traducciones de *Overwatch*, la colocación *seem familiar* en *you seem familiar* se traduce con la colocación *me resultas familiar* que fácilmente podría sustituirse por *me pareces familiar* o incluso *te me haces familiar*. De igual manera, la colocación *seem familiar* del texto fuente pudo haber sido modificada con otro verbo que se coloque con *familiar*. En este caso, se puede usar el verbo *look* y así utilizar *look familiar*, sin que se vea afectado de manera drástica el significado, ya que *look* es un sinónimo de *seem* que también es muy comúnmente usado con *familiar*. Otras opciones posibles, aunque mucho menos comunes (por lo que no se considerarían colocaciones), son *appear familiar*, *come off as familiar* y *come across as familiar*.

3.1.2.2. Locuciones

La segunda esfera pertenece a las locuciones, definidas como:

Unidades fraseológicas del sistema de la lengua con los siguientes rasgos distintivos: fijación interna, unidad de significado y fijación externa pasemática. Estas unidades no constituyen enunciados completos, y, generalmente, funcionan como elementos oracionales (Corpas Pastor, 1996, p. 88).

La función de las locuciones como elementos oracionales o sintagmas (es decir, que las locuciones se comportan como frases nominales, frases verbales, frases adjetivas, etc.) conlleva a que la subclasificación de las locuciones vaya de acuerdo con su función sintáctica o su núcleo. De esta manera, las locuciones pueden ser nominales (*lágrimas de cocodrilo*), verbales (*meterse en camisa de once varas*), adjetivas (*más muerto que vivo*), adverbiales (*gota a gota*), conjuntivas (*antes bien*), prepositivas (*en lugar de*) y clausales (*salirle a alguien el tiro por la culata*) (Corpas Pastor, 1996, p. 270).

Desde una perspectiva lexicológica, la locución se trata como una unidad léxica, ya que funciona como una unidad del sistema⁴⁴. En (2), muestro la locución nominal *el qué dirán* (“La opinión que se forman o tienen los demás respecto de alguien”, DEM⁴⁵) resaltada en negritas.

(2)

Éramos inhibidos por el respeto, por **el qué dirán**, que ahora no existe⁴⁶.

En esta oración se puede observar como *el qué dirán* cumple la misma función sintáctica que la frase nominal *el respeto*, e incluso está introducida en la oración por la misma preposición: *por*.

Hasta aquí he recalcado que este tipo de unidad se caracteriza por su función en la oración, es decir, la locución se puede ver como un sintagma o un lexema conformado por más de una palabra, pero ¿cómo podemos establecer que estas unidades son locuciones y no colocaciones o enunciados fraseológicos? Por un lado, Corpas Pastor (1996, p. 90) explica que podemos hacerles 3 pruebas a las unidades candidatas: sustitución, eliminación y deficiencias transformativas. Es decir, a diferencia de una colocación, una locución no se le puede sustituir u omitir ninguno de sus constituyentes (con las excepciones de las variantes dialectales o las locuciones con casillas vacías) sin que se pierda su unidad de significado o su especialización semántica, inclusive cuando estas sustituciones sean cercanas semánticamente, como

⁴⁴ A propósito de las locuciones conjuntivas y preposicionales, cabe resaltar que se pueden distinguir de los otros tipos de locuciones (nominales, verbales, adjetivas y adverbiales) pues no se trataría de unidades de denominación (o unidades “plenas”), sino sintácticas, o “estructurales” como las llama Tomás Jiménez (2017, p.107) al cuestionar la fijación de estos dos tipos de locuciones: “Esta forma de etiquetar una unidad por su valor sintagmático, y no por su estructura, se traslada a las unidades estructurales, identificándose como preposición lo que introduce subordinaciones nominales al modo como lo hacen las preposiciones, y como conjunción lo que funciona para enlazar unidades semánticamente homogéneas en calidad de nexos coordinante o subordinante”.

⁴⁵ Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/el%20qu%c3%a9%20dir%c3%a1n>.

⁴⁶ Ejemplo extraído del *Corpus Now, Corpus del español*. Recuperado el 04/05/2020 de: <https://www.corpusdelespanol.org/hist-gen/2008/x4.asp?t=3189&ID=98419142>.

hiperónimos, sinónimos o cohipónimos. Por ejemplo, la locución *de perros* (“Muy malo” con marca de coloquial en el DEM⁴⁷) presente en la línea de voz *parece que va a ser otro día de perros* (3a) ‘parece que va a ser otro día muy malo’ no admite sustituciones (3b-d), ni elisiones (3e).

(3)

3a: Parece que va a ser otro día **de perros**.

3b: *Parece que va a ser otro día **de lomitos**⁴⁸.

3c: *Parece que va a ser otro día **de cánidos**.

3d: *Parece que va a ser otro día **de gatos**.

3e: *Parece que va a ser otro día **de**.

Si sustituyo *perros*, por algún sinónimo coloquial de esta palabra, como *lomito* (3b), se pierde la especialización semántica de esta locución que además es altamente idiomática. Lo mismo pasa si lo sustituyo por un hiperónimo como *cánido* (3c), o si pongo un cohipónimo con el nombre de otro animal doméstico común, *gato* (3d).

Por otra parte, la manera en la que sabemos que esta unidad no es un enunciado fraseológico es que se puede articular con otros elementos en relación sintagmática para formar enunciados en vez de que la locución sea un enunciado fraseológico por sí misma. Otro ejemplo se encuentra en (4) con la locución verbal: *pasarse de listo* (“Actuar con excesiva malicia”, con marca de *coloquial* en el DEM⁴⁹).

⁴⁷ Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/perro>.

⁴⁸ *Lomito* es una forma coloquial de *perro* en la jerga del internet.

⁴⁹ Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/listo>.

(4)

4a: No **te pases de listo** conmigo o ya verás cómo te va⁵⁰.

4b: *No **te transites de listo**, conmigo o ya verás cómo te va.

4c: *No **hagas tu pasación de listo/tu pase de listo conmigo** o ya verás cómo te va.

En este caso, la locución contiene lo que Corpas Pastor llama *casillas vacías*, es decir, partes que pueden ser variables, por ejemplo, la parte pronominal en *pasarse de listo* puede ser *pasarme, pasarse, pasarnos, pasarte, pasaros*. Por otra parte, estas locuciones pueden adaptar su forma para marcar concordancia de número, género y persona por lo que reflejan la manera en la que se comportan los verbos en una oración. Podemos decir *Yo me paso de listo, ellas se pasan de listas*, etc.; sin embargo, conservan su fijación interna pues modifican su significado o se vuelven agramaticales si hacemos sustituciones y otras deformaciones dentro de los límites de la gramaticalidad. En (4b) observamos que no funciona de la misma manera si sustituyo el verbo *pasar* por *transitar*, en (4c) se observa que no se puede nominalizar la locución.

Como ilustran los ejemplos anteriores, las locuciones requieren de combinarse con otros elementos para formar enunciados, a diferencia de las UUFF del siguiente apartado, los *enunciados fraseológicos*, que, como su nombre lo indica, constituyen enunciados completos.

3.1.2.3. *Enunciados fraseológicos*

Por último, describo los enunciados fraseológicos. Explicaré también algunas subdivisiones de este tipo de UF puesto que se emplearán en la clasificación de los datos de esta investigación y podrían ser categorías productivas para observar parte del manejo de referentes culturales en las

⁵⁰ Ejemplo extraído del *Diccionario del Español de México* el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/listo>.

traducciones. Los enunciados fraseológicos son definidos por Corpas Pastor (1996, p. 132) como “enunciados completos en sí mismos, que se caracterizan por constituir actos de habla y por presentar fijación interna (material y de contenido) y externa”. Lo que se ha de entender de ello, es que estas unidades no requieren de combinarse con otras palabras para que adquieran valor de enunciado o que constituyan un acto de habla. En el corpus, aparece el enunciado *perro que ladra no muerde*⁵¹ (“Se dice cuando quienes amenazan y se muestran coléricos no son los más peligrosos, pues hacen poco o sólo bravatas”, *Refranero Multilingüe*⁵²) que por sí mismo no requiere de más palabras para constituir un enunciado completo y el significado es comprensible independientemente de si lo contextualizamos con otras palabras, a esto le llama Corpas Pastor *autonomía textual* (1996, p. 133)⁵³ y es la característica primordial del primer subtipo de enunciado fraseológico que discuto: las paremias.

3.1.2.3.1. *Paremias*

Las paremias, además de ser “enunciados completos en sí mismos, que se caracterizan por constituir actos de habla y por presentar fijación interna (material y de contenido) y externa” (Corpas Pastor, 1996, p. 132) también “poseen significado referencial [...] y gozan de autonomía textual” (Corpas Pastor, 1996, p. 132-133). Es decir, no requieren de más unidades para llegar a una interpretación completa o a un significado unívoco del enunciado, independientemente de

⁵¹ En *Overwatch*, esta paremia (específicamente, refrán) es dicho en español en la versión original en inglés por un personaje mexicano y fue introducida en el software durante la celebración llamada *Year of the Dog* referente al año nuevo chino o año nuevo lunar de 2018, el cual fue el año del perro en la tradición del horóscopo chino.

⁵² Recuperado el 04/05/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=59290&Lng=0>.

⁵³ A esto también se refiere la “fijación interna (material y de contenido)”, es decir, no cambian sus constituyentes ni su orden y mantiene una autonomía de significado que consiste en que no requerir de la combinación con otras palabras para dar con su interpretación unívoca o “significado referencial”, a menos de que sea usado en contextos humorísticos en los que se desautomatice intencionalmente su interpretación más común.

otras palabras y contextos, por ejemplo *Al que madruga, Dios lo ayuda*, no requiere de contexto ni de combinarse con más palabras para saber que es un enunciado que aporta información de que a alguien se le “recomienda ser diligente para tener éxito en las pretensiones, en el trabajo” (*Refranero Multilingüe*, en línea⁵⁴); en cambio, con la locución conjuntiva *en lugar de* podemos identificar el significado, pero no es posible decir que es una oración completa o que nos aporte mucha información puesto que carece de sus argumentos.

3.1.2.3.2. Citas

En la propuesta de Corpas Pastor (1996), las paremias se subdividen en: *enunciados de valor específico*, *refranes* y *citas*. Para el análisis de las líneas de voz solo me enfoco en la diferencia entre la cita y los otros 2 tipos de paremias: las citas tienen un origen conocido que se le puede atribuir a una persona o una obra literaria (Corpas Pastor, 1996, p. 143) como “ser o no ser” de Hamlet o “pienso, luego existo” de Descartes, mientras que, tanto los refranes como los enunciados de valor específico, tienen un origen popular cuyo origen es imposible de rastrear pues son de carácter anónimo (Corpas Pastor, 1996, p. 143.).

Algunas citas son referentes culturales con un tratamiento especial en la traducción. Por ejemplo, en *Overwatch*, la cita *despair has its own calms* formalmente podría ser considerada enunciado de valor específico o refrán; sin embargo, su origen es identificable en la novela *Dracula* (1897) del autor irlandés Bram Stoker. En el juego, la cita es usada por un personaje irlandés como una forma de hacer referencia intertextual al escritor de la novela y su nacionalidad.

⁵⁴ Recuperado el 04/05/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58122&Lng=0>.

3.1.2.3.3. *Formulas rutinarias*

Al nivel de las paremias, Corpas Pastor (1996, p. 171) distingue otro tipo de enunciado fraseológico: las fórmulas rutinarias. Estas además de ser “enunciados completos en sí mismos, que se caracterizan por constituir actos de habla y por presentar fijación interna (material y de contenido) y externa” son “UFS del habla, con carácter de enunciado, las cuales se diferencian de las paremias por carecer de autonomía textual, ya que su aparición viene determinada, en mayor o menor medida, por situaciones comunicativas precisas” (p. 171). En vez de las paremias que gozan de *autonomía textual* “[...] en las fórmulas rutinarias el significado es de tipo social, expresivo o discursivo fundamentalmente” (Corpas Pastor, 1996, p. 133).

En *Overwatch* encontramos varias fórmulas rutinarias entre las líneas de voz que tienen que ver con frases usadas por cortesía, por ejemplo, *buenos días* o *qué tengas un buen día* y fórmulas rituales de celebraciones específicas como *feliz Navidad* o *feliz Año Nuevo*. Estos enunciados en la propuesta de Corpas Pastor (1996) no tienen *autonomía textual* pues su aparición e interpretación viene condicionada por las situaciones sociales, por la pragmática. Es decir, si la fórmula rutinaria *feliz Año Nuevo* fuera usada por alguien en un día común y corriente de junio resultaría muy rara a menos de que fuera con propósitos humorísticos y, en tal caso, adquiriría connotaciones diferentes o si la fórmula *buenos días* se dijera en la tarde o en la noche, el uso cambiaría, tendría un matiz irónico.

Entre las fórmulas rutinarias también hay algunas que tienen idiomática, como la fórmula de saludo *¿qué onda?* en el español mexicano⁵⁵, o *more grease to your elbow* en el inglés de Nigeria que es una frase empleada para dar ánimos al prójimo (y que, por cierto, ha dado paso a interesantes adaptaciones en las traducciones de las versiones localizadas de *Overwatch* (§5.2.2.1.2)).

Finalmente, cabe mencionar que la propuesta de Corpas Pastor (1996) abarca UUFF que en otras clasificaciones de sistemas fraseológicos menos abarcadoras no son consideradas. Por ejemplo, las clasificaciones de Casares (1950) y la de Zuluaga (1980) no incluyen colocaciones, mientras que, en la tradición anglosajona, menciona Corpas Pastor (1996, p. 27), solamente se incluyen las UUFF que presentan idiomática. Como se explicará y justificará en el capítulo de método (§4), para el análisis de las traducciones, yo tampoco adoptaré todos los tipos de UUFF existentes en la propuesta de Corpas Pastor (1996). Los tipos de unidades que consideraré serán solamente las locuciones y los enunciados fraseológicos que presentan idiomática.

3.2. La traducción de unidades fraseológicas

La traducción de UUFF se ve comúnmente como un problema o una dificultad debido a la falta de *equivalencia* (y por *equivalencia*, por lo general, se hace referencia a la equivalencia semántica específicamente) o correspondencia de significados y usos entre repertorios léxicos. Por ejemplo,

⁵⁵ Considero que esta expresión es idiomática ya que, aunque la palabra *onda* sea polisémica en el español de México, ninguna de las acepciones registradas en el Diccionario del Español de México en las que se trata *onda* como unidad léxica monoverbal permiten deducir su significado unitario de “saludo informal”, consignado en la entrada para *qué onda*. Onda. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 14/11/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/onda>.

Mona Baker (1992) en su manual de traducción identifica *idioms* y *fixed expressions*⁵⁶ como elementos con los que el traductor enfrenta dificultades en varios niveles, primero una dificultad para su identificación y correcta interpretación (p. 65) y después dificultades para su traducción debido a la falta de expresiones equivalentes semánticamente o de usos similares con los cuales se pueda representar el texto fuente en el texto meta (p. 68-69). Por su parte, Chesterman (2016, p. 101), en su clasificación de estrategias de traducción, señala que es común traducir *idioms* por medio de paráfrasis debido a la incompatibilidad entre repertorios fraseológicos entre lenguas. Corpas Pastor (2003) incluso ha propuesto grados de *equivalencia transléfica* para la traducción de UUFF. La autora argumenta que la fraseología entre lenguas es un *continuum* en el que hay equivalencias totales –esto es, de forma y contenido– hasta equivalencias nulas –o sea, sin equivalente fraseológico– (Corpas Pastor, 2003, p. 208).

De cierta manera, la dificultad para homologar o encontrar equivalencias entre repertorios de UUFF de diferentes lenguas ha supuesto un acercamiento común para abordar la traducción de la fraseología por lo que se han propuesto clasificaciones de estrategias de traducción desde enfoques prescriptivos (más bien didácticos) o descriptivos. A continuación, expongo las propuestas de Baker (1992) y Corpas Pastor (2003).

⁵⁶ Baker (1992) agrupa ambos tipos de unidades bajo un solo grupo de análisis y los define como “frozen patterns of language which allow little or no variation in form and, in the case of idioms, often carry meanings which cannot be deduced from their individual components” (Baker, 1992, p. 63). Los *idioms* corresponderían a las locuciones en la propuesta de Corpas Pastor (1996) mientras que *fixed expressions* se puede homologar a los *enunciados fraseológicos*.

3.2.1. Propuesta de Mona Baker (1992)

Las UUFF se ven como un tema de especial cuidado en la didáctica de la traducción. Una de las principales preocupaciones es la competencia lingüística de los traductores para manejar la idiomática. Mona Baker (1992) es una de las pioneras en ofrecer estrategias de traducción de las UUFF, aunque ella trabaja, específicamente, con *idioms* y *fixed expressions*. En su manual de traducción, *In Other Words* (1992), la autora propone 4 categorías de estrategias posibles para traducir *idioms* y *fixed expressions*: 1) Using an idiom of similar meaning and form 2) Using an idiom of similar meaning but unsimilar form, 3) Translation by paraphrase, 4) Translation by omission (Baker, 1992, p. 72-78). En sus encabezados solo utiliza el término *idiom*:

1. “Using an idiom of similar meaning and form” (Baker 1992, p. 72)

Baker propone que esta es una de las condiciones ideales para traducir. Es decir, cuando existe una UF con una forma similar y con un significado similar en las dos lenguas en cuestión, aunque esto no es común. En *Overmatch*, tenemos la línea de voz *someone had to break the ice* que se traduce en ambas versiones localizadas como “alguien tenía que romper el hielo” ya que la locución existe en ambas lenguas con la misma forma y significado.

2. “Using an idiom of similar meaning but unsimilar form” (Baker 1992, p. 74)

Acerca de la segunda categoría, Baker explica que es común encontrar UUFF que estén compuestas de diferentes constituyentes léxicos, pero compartan significados bastante parecidos. Según la autora, buscar unidades idiomáticas con significados similares a pesar de que

sus formas difieran constituye una estrategia común para traducirlos. En *Overwatch*, aparece la cita inglesa *idle hands are the devil's workshop*⁵⁷ que es traducida con una paremia en español que tiene un significado similar *el ocio es la madre de todos los vicios*⁵⁸. Las paremias tienen significados similares, aunque su idiomática se compone de diferentes constituyentes.

3. "Translation by paraphrase" (Baker (1992, p. 74)

Baker señala que la tercera estrategia, *translation by paraphrase*, es la más común cuando es imposible hallar UUFF con significados similares en la lengua meta. La técnica consiste en traducir el significado de una unidad de discurso repetido mediante palabras de la técnica libre de discurso debido a falta de correspondencia entre repertorios fraseológicos lingüísticos y priorizando el significado de la UF; sin embargo, como señala Baker, también puede deberse a cuestiones de registro y estilo como ejemplifico en (5).

(5)

TF: I'm not good, not bad, but I **sure as hell** ain't ugly.

TM (AL): No soy bueno ni malo, pero **definitivamente** no soy feo.

En (5), la locución adverbial *sure as hell*, perteneciente a un registro coloquial, ayuda a darle al discurso del personaje un aire de informalidad; incluso, la locución se acompaña del

⁵⁷ "When one is unoccupied or has nothing to do, one is more likely to cause or get into trouble". Idle hands are the devil's workshop (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/idle+hands+are+the+devil%27s+workshop>. Según *Wiktionary* (s.f), su origen es de un libro religioso protestante llamado *The Living Bible* (1971). Idle hands are the devil's workshop (s.f). En *Wiktionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: https://en.wiktionary.org/wiki/idle_hands_are_the_devil%27s_workshop#:~:text=The%20King%20James%20version%20of,idle%20lips%20are%20his%20mouthpiece.

⁵⁸En un artículo en línea de refranes glosados en la *Revista de Folklore*, Panizo Rodríguez (1995, sin página) glosa esta paremia como "Aquel que no se ocupa en nada está expuesto a convertirse en un vicioso." Aunque el lema de la paremia es algo diferente a como aparece en la traducción: *la ociosidad es raíz y madre de todos los vicios*. Recuperado el 04/03/2020 de: <https://funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1450>.

acortamiento *ain't*. En el TM, la línea del personaje no presenta grandes rasgos de informalidad debido a que se usa en un registro más neutral que el texto fuente por lo que la manera de intensificar no aparece mediante una UF sino con un adverbio monoléxico.

4. “Translation by omission” (Baker 1992, p. 77)

La autora describe la cuarta estrategia, *translation by omission*, de la siguiente forma: “As with single words, an idiom may sometimes be omitted altogether in the target text. This may be because it has no close match in the target language, its meaning cannot be easily paraphrased, or for stylistic reasons” (Baker, 1992, p. 77). Corpas Pastor (2003, p. 316) da un ejemplo de este procedimiento con la omisión de la locución verbal *get the sack* (“to be dismissed suddenly from a job : to get fired”, *Merriam Webster Dictionary*⁵⁹) en (6):

(6)

TF: “Well, you should have. You are not a man. You should have hit him back’. Will put down the razor. ‘And **got the sack**. Got hauled up in court for assaulting a student. Now that’s what a call a brilliant idea”.

TM: –Pues deberías haberlo hecho. No eres un hombre. Deberías haberle respondido.

Will posó la navaja.

–Y hubiese ido a la cárcel. Me hubiera llevado a juicio por agredir a un estudiante. Eso es lo que llamo una idea inteligente.

Además, Corpas menciona que dentro de esta categoría también cabría la estrategia de *compensación* que consiste en omitir la idiomática que ocurre en el texto fuente e introducir, en algún otro punto del texto, una UFI. La autora señala que este procedimiento es más difícil de

⁵⁹ Recuperado el 08/05/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/get%20the%20sack>.

ejemplificar “simply because it would take up a considerable amount of space” (Baker, 1992, p. 78).

Dentro de las 4 estrategias de traducción de *idioms* de Baker, hay una jerarquía sobre lo que se debería privilegiar en la traducción, puesto que 3 de las 4 están orientadas a mantener “el significado” del texto fuente. Solo en la última, Baker reconoce que hay estrategias en las que otros elementos connotativos son privilegiados en las traducciones por lo que puede haber omisiones motivadas por cuestiones de cambio de registro o adecuación a las normas de traducción de la cultura meta. En español, la propuesta de Baker ha sido citada también en los trabajos de Corpas Pastor acerca de la traducción de UUFF y ha sido ampliada por dicha autora. De ello hablo en el siguiente apartado.

3.2.2. Propuesta de Corpas Pastor (2003)

La propuesta de Corpas Pastor (2003) abona a las estrategias de traducción de la propuesta de Baker desde una visión de escala de grados de equivalencia fraseológica entre lenguas. En seguida enumero y describo las estrategias de traducción propuestas por Corpas Pastor, comienzo por la que la autora indica que goza del grado de “equivalencia” más alto y que es el procedimiento más recomendado, aunque no necesariamente posible en todos los casos: aquel de la *équivalence*.

*Équivalence*⁶⁰

⁶⁰ Corpas Pastor (2003, p. 208) menciona la existencia de la *équivalence aparente* (o *false friends*) que es cuando una UF en un TM tiene constituyentes y formas similares a los de una UF en un TF; sin embargo, no comparten significados mutuamente. Por ejemplo, *embarrassed* ‘apenado’ → *embarazada*. Este tipo de equivalencia al parecer no viene incluido en la estrategia de *équivalence* puesto que esta última se refiere solo a equivalencia semántica y la equivalencia formal pasa a segundo plano.

Este procedimiento consiste en la sustitución de una UF en el TF por otra “equivalente” en el TM (Corpas Pastor, 1996, p. 314). Esta estrategia abarcaría las 2 primeras estrategias que presenta Baker, ya que la equivalencia es de tipo semántico, independientemente de la coincidencia en la forma y constituyentes. Corpas Pastor (2003, p. 314) provee el siguiente ejemplo (7), en el que 2 locuciones verbales, resaltadas en negritas, son “equivalentes” a nivel semántico, pero difieren en sus imágenes metafóricas:

(7)

TF: ‘You’re **pulling my leg**’ Sam said.

‘No, I’m just remembering’.

TM: —**Me estás tomando el pelo**— dijo Sam.

—No, sólo estoy recordando.

Neutralización fraseológica

“A veces la UFO⁶¹ se ve remplazada en el TM por una unidad léxica simple (*équivalence* no fraseológica). Se produce entonces una neutralización en contexto de los significados propiamente fraseológicos, de los comentarios o de los estados de cosas implícitos en la unidad original” (Corpas Pastor, 2003, p. 315-316).

Esta estrategia coincide con la tercera que propone Baker, “*translation by paraphrase*”, que consiste básicamente en desfraseologizar la UF del TF mediante una paráfrasis en discurso libre en el TM. Por ejemplo, en la línea de voz siguiente: *you've made a **dog's breakfast** of it*, el

⁶¹ *Unidad fraseológica origen*. Es decir, la unidad fraseológica presente en el texto fuente.

contenido semántico de la locución nominal *a dog's breakfast* se representa mediante la unidad léxica *desastre* en la traducción *hiciste todo un desastre*.

Omisión

Corpas Pastor observa que en ocasiones se anula por completo la UF en el TM debido a que “su contribución al texto origen se considere insignificante o porque presente problemas de descodificación o transcodificación insolubles para el traductor en tanto mediador cultural” (2003, p. 316). Esta estrategia se traslapa con la que propone Baker (1992, p. 77) como *translation by omission*, aunque excluye los casos en los que, aunque se omite en una parte del texto la UF, se compensa en otra. Es decir, la autora propone la compensación como una categoría aparte.

Compensación

Corpas Pastor (2003, p. 317) describe esta estrategia de la siguiente manera: “Consiste en la inserción de unidades fraseológicas en el TM aun cuando no aparezcan en el TO⁶²” (2003, p. 317). En *Overwatch*, encuentro un ejemplo de este tipo de procedimiento (8)

(8)

TF: Oh, I think I need a little **hair of the dog**⁶³.

⁶² Texto de origen.

⁶³ “An alcoholic drink that is taken by someone to feel better after having drunk too much at an earlier time”. Hair of the dog (that bit you). (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hair%20of%20the%20dog%20%28that%20bit%20you%29>.

TM (ESP): Ah, este **perro viejo** necesita un trago⁶⁴.

El TM carece de la especificidad del tipo de trago del cual se habla en el TF. La compensación consiste en insertar un elemento idiomático, aunque en un lugar distinto al del TF. En el TF, la primera persona de singular no se representa mediante una UF, en cambio, en el TM lo hace con una UF que rescata el hecho de que el TF usa una locución idiomática con el constituyente *perro*.

Calco:

Con base en lo que observa en su corpus de trabajo, Corpas Pastor (2003) sale de los modelos prescriptivos e incluye esta estrategia de traducción.

Por extraño que pudiera parecer, un procedimiento muy frecuente para trasladar unidades fraseológicas del inglés al español es el calco. Con este procedimiento directo se reproduce el esquema semántico-conceptual de la unidad fraseológica original en el TM. Aunque la motivación subyacente puede ser de naturaleza muy variada generalmente se trata de una estrategia que permite mantener una imagen evocadora de la cultura original, dotar de “visibilidad” al traductor, y, derivado de lo anterior, extranjerizar el texto traducido. (Corpas Pastor, 2003, p. 318).

En las líneas de voz se incluye un ejemplo (9) de esta estrategia de traducción. Se encuentra en la locución *look like someone has seen a ghost* (“to look very shocked”. En *Cambridge Dictionary*)⁶⁵.

(9)

⁶⁴ “Persona sumamente cauta, advertida y prevenida por la experiencia”. Perro viejo. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/contenido/actualizaci%C3%B3n-2019>.

⁶⁵ Recuperado el 05/04/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/look-like-as-though-you-ve-seen-a-ghost>.

TF: You **look like you've seen a ghost**.
TM (AL): Parece que viste un fantasma.
TM (ESP): Ni que hubiéses visto un fantasma.

Se pudo haber buscado “equivalentes” más tradicionales en la lengua meta, por ejemplo, en vez de usar *un fantasma* se pudo haber preferido *al (mismísimo) diablo: parece que viste al mismísimo diablo*, pero, a pesar de que se puedan encontrar “equivalentes”, el significado de la imagen metafórica tiene altas probabilidades de interpretarse correctamente en la traducción calcada.

Las estrategias anteriores han sido propuestas con base en el manejo de UUFF desde un enfoque prescriptivo didáctico (en el caso de Baker, 1992) y descriptivo (en el caso de Corpas Pastor, 2003). Sin embargo, no son aplicadas al análisis del corpus de esta investigación porque las distintas estrategias no se ajustan a las categorías propuestas en éste.

3.3. Conceptos de estudios de traducción

En este apartado, me ocuparé de exponer brevemente algunos conceptos clave de los *Estudios de traducción* (ET) que sirven de base para acercarme al objeto de estudio de la investigación. Comenzaré con algunas observaciones de Tymoczko (1999) entorno a la conceptualización de la traducción como procesos de combinación y sustitución para después abordar algunas ideas sobre las estrategias de traducción.

3.3.1. La traducción como metáfora y metonimia

Para Maria Tymoczko (1999) el acto de traducir se puede homologar al acto de hablar o a cualquier otro acto semiótico. Esta postura sobre la traducción surge de la propuesta de Roman Jakobson (1956) quien ordena la lengua bajo 2 tipos de estructuras que la organizan y la construyen: la *selección* y la *combinación*.

Speech implies a selection of certain linguistic entities and their combination into linguistic units of a higher degree of complexity. At the lexical level this is readily apparent: the speaker selects words and combines them into sentences according to the syntactic system of the language he is using; sentences in their turn are combined into utterances (Jakobson 1956, p.241).

Esto es, la traducción se conforma, por lo menos, a partir de 2 tipos de procesos diferentes: selección-sustitución y combinación-contextura. En la propuesta de Jakobson, el primer tipo de proceso es condensado bajo la denominación de *metáfora*, mientras que el segundo es llamado *metonimia*. Maria Tymoczko (1999), con esta visión, representa la traducción no sólo como un trasvase de los actos de habla de un TF en un TM, sino que la traducción también se compone de sus propios actos de habla⁶⁶. Con base en esta manera de ver la traducción, la autora identifica que esta se conceptualiza usualmente desde un enfoque estrecho pues, en la crítica de traducciones, la traducción comúnmente se concibe solo en términos de procesos de selección y sustitución (procesos metafóricos). Más allá, la postura teórica de Tymoczko (1999) también permite identificar hasta qué punto ha permeado dicha idea de la traducción.

⁶⁶ Incluso cuando consideramos las traducciones como “calcos sintácticos”, estos, por lo general, están permeados por y dentro de los límites de la gramaticalidad o de las restricciones combinatorias de la lengua, no solo se trataría de una tarea mecánica de sustituciones.

Translation has been conceptualized chiefly as a metaphoric process, a process of selection and substitution in which the words of another language are selected so as to substitute for the words of another language. [...] Because it is obviously inadequate to suppose that substitutions in translation occur only or even primarily on the level of lexis, the conceptualization of translation as a process of substitution has been gradually broadened to include such things as the replacement of the grammatical structure of one language by those of another, the substitution of one set of cultural markers by another, the selection of literary forms in the receiving language to represent literary forms in the source of texts, and the replacements of one set of intertexts by another (Tymoczko 1999, p. 279).

Según la crítica de Tymoczko (1999), hay 2 problemas que vienen relacionados con los enfoques que ven a la traducción sólo como un proceso metafórico. El primero es que sobregeneralizar los procesos involucrados en la traducción como operaciones de selección y sustitución conlleva ideas extremas en las que se ve la traducción como una labor mecánica para cuya realización lo único que se necesitaría sería un diccionario bilingüe; en esta postura, el traductor puede ser fácilmente remplazado por máquinas y no es visto como el responsable de “an act of creating a texture and a contexture” (Tymoczko 1999, p. 280). El segundo problema es que ver la traducción como metáfora tiende a ser polarizante, es decir,

A view of translation as selection and substitution also tends to become normative: to focus, so to speak, on what sorts of planks or what types of replacements procedures are valid in reconstructing the ship. Such approaches to translation neglect the fact that like any other linguistic process and like human activities in general, translation has at least two aspects, selection and connection, substitution and combination, paradigm and syntagm (Tymoczko 1999, p. 280).

Tomaré la postura de Tymoczko para orientar el análisis y evitar caer en una manera de observar las traducciones desde enfoques polarizantes en los que se juzguen las elecciones de los equipos de localización como buenas o malas, correctas o incorrectas, sino más bien desde un

enfoque que permita describir cómo se fueron construyendo las traducciones. Específicamente el manejo de las UUFF en los textos meta, y entender las estrategias utilizadas para constituir las traducciones de las versiones localizadas de *Overwatch*. Buscaré entender las razones por las cuales la equivalencia semántica no es prioritaria en varias ocasiones, es decir, por qué la traducción no siempre consiste en representar los significados del TF mediante sustituciones de palabras, o en este caso ciertas UUFF por otras, además, me interesa entender la manera en la que se combinan diversos elementos para representar las formas lingüísticas y los elementos extralingüísticos de las culturas representadas en el TF a través de la fraseología.

3.3.2. Sobre estrategias de traducción

A menudo el término *estrategia de traducción* se trata como un sobreentendido. Sin embargo, las discordancias entre clasificaciones de estrategias de traducción muestran que se puede diferir en si una estrategia es algo consciente, inconsciente o ambas, en si una estrategia se aplica solamente cuando existen problemas de traducción o si se trata de algo que sucede independientemente de cuando hay que usar procedimientos específicos para resolver problemas con los que se pueda encontrar el traductor.

En el presente trabajo tomo la caracterización de Lörscher (1991): “a translation strategy is a potentially conscious procedure for the solution of a problem which an individual is faced with when translating a text segment from one language into another” (Lörscher, 1991, p. 76). La razón para adoptar esta perspectiva es que no podemos asegurar si las estrategias de traducción que explicaré se han empleado de manera intencional por los traductores. Más bien es un instrumento para darle nombre a aquellos procedimientos textuales (y sus implicaciones

interculturales) que describo con el cotejo entre traducciones y el texto fuente, y, sobre todo, los procedimientos empleados al construir los textos traducidos. Comienzo con 2 tipos de estrategias de traducción propuestas por Venuti (1993): *extranjerización* y *domesticación*.

3.3.2.1. Extranjerización y domesticación

Venuti (1993) propone que existen 2 enfoques de traducción que afectan las estrategias aplicadas para traducir al Otro. Estos enfoques son llamados *domesticación* y *extranjerización*. La domesticación y las estrategias de traducción domesticantes consisten en “an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values” (Venuti, 1993, p. 210). Por una parte, Venuti argumenta que la traducción es mayor e inexorablemente domesticante puesto que el simple hecho de adecuar un texto del Otro, de lo extranjero, de manera que sea entendible en un texto meta implica una violencia en la cual hay una adecuación forzada de la lengua y el texto extranjero en una lengua y cultura distinta a la que fue escrita (Venuti, 1993, p. 209).

En efecto, algunos discursos sobre lo que constituye una buena traducción pueden incluir palabras como *fluidez*, *legibilidad*, *naturalidad*, etc. que implican procedimientos en los que la adaptación textual y cultural del texto fuente es forzosa y que incluso llega a la omisión de aspectos culturales. Esta desaparición de elementos puede incluso ser vista como positiva en pro de la teoría que se formule el traductor de las expectativas del público meta, de las normas según las cuales se desenvuelva; o de su *escopo*.

En la traducción de la fraseología, una estrategia domesticante puede ser la desaparición de las imágenes metafóricas de una UFI mediante su reescritura a partir de una unidad léxica que esté institucionalizada y sea reconocida en la cultura meta, independientemente de si se rescata

el significado preciso, la forma o las connotaciones de la UF en el texto fuente. Por ejemplo, *piece of cake* se traduce comúnmente como *pan comido*. Esto implica que la estrategia que describe Baker (1992) como “using an idiom of similar meaning but unsimilar form” (Baker, 1992, p. 74) consiste en un procedimiento esencialmente domesticante.

Por otra parte, Venuti (1993) propone que, aunque la traducción siempre implique una domesticación, en uno u otro grado, existen estrategias que permiten mitigar la violencia de la traducción, permitiendo exponer el lector a la cultura extranjera, en vez de que el texto extranjero tenga una exposición forzada y distorsionada ante la cultura meta. La extranjerización entonces consiste en “an ethnodeviant pressure on those values [those of the target culture] to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad.” (Venuti, 1993, p. 210). En la traducción de la fraseología, una estrategia extranjerizante puede ser el calco de una UFI del texto origen (aunque, con el riesgo de que la imagen metafórica no llegue a ser transparente para los lectores del texto meta) o cuando la UF se manifiesta como un préstamo (es decir, en su lengua original, “no traducida”) en el texto fuente para no violentar los elementos culturales específicos que contenga.

En *Overwatch* por ejemplo se usa la fórmula rutinaria *reach for the sky* (“A command for one to put one’s hands up in a show of surrender, as during a robbery or an arrest”. Farlex Dictionary of Idioms, 2015⁶⁷) que se traduce en la versión latinoamericana desde un enfoque considerablemente extranjerizante, pues se traduce, literalmente, como *alcanza el cielo*, mientras que en la versión de España se utiliza un enfoque más domesticante y se busca una fórmula “equivalente”: *manos arriba*.

⁶⁷ Recuperado el 20/04/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/reach+for+the+sky>.

Desde que Venuti (1993) aportó estos conceptos, se han extrapolado a diferentes elementos de la traducción, incluso al nivel extratextual como la circulación y exportación de textos traducidos; sin embargo, en este caso, solo los extrapolaré a una dimensión lingüística-cultural para analizar las estrategias empleadas en el manejo de la fraseología, la variación lingüística y el multilingüismo en *Overwatch*.

3.3.2.2. *Cultural-filtering* y la traducción de videojuegos

Andrew Chesterman (2016) identifica una estrategia de traducción que denomina *cultural-filtering*. Según el autor, esta estrategia “describes the way in which SL items, particularly culture-specific items, are translated as TL cultural or functional equivalents, so that they conform to TL norms” (Chesterman, 2016, p. 104). Este concepto se puede homologar al de *domesticación* de Venuti (1993), aunque *cultural-filtering* está más acotado a la traducción de elementos culturales.

Mangiron y O’Hagan (2013, p.173) documentan un ejemplo de esta estrategia en una traducción del videojuego *Final Fantasy X* (2001) y exponen las razones de una decisión traductora altamente cuestionada en la versión localizada para Estados Unidos y Canadá. La polémica surge de que la traducción domestica el texto fuente, es decir, de cierto modo, “borra” las diferencias entre la expresión de afecto en Japón y en Occidente.

This occurs in a scene in which the key female protagonist Yuna bids farewell to Tidus, another key character who is her love interest, realizing she will never see him again. In this highly dramatic moment, Yuna slightly bows to Tidus while saying ありがとう [thank you] to him. In the Japanese cultural context this seemingly common and simple word is perfectly appropriate and able to convey multiple layers of meaning behind the word’s familiar surface. However, US translators considered that a literal translation would not work for NA culture; to the NA audience it would seem out of place that Yuna’s last words to

Tidus were a simple “thank you”. In addition, the scene was a close-up of Yuna, so the translation had the additional requirement of lip-synch for voiceover, thus justifying the rendition “I love you” as the most appropriate choice (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 173).

Así mismo, Chesterman identifica su contraparte como *exotización* en la que “such items [*culture-specific items*] are not adapted in this way but e.g. borrowed or transferred directly” (2016, p. 104).

Mangiron y O’Hagan también han estudiado traducciones de videojuegos con estas características. En la siguiente cita se explica que, por razones comerciales, la traducción al inglés de la versión localizada para Estados Unidos y Canadá del videojuego japonés *Okami* (2006) fue muy exotizante o extranjerizante:

the game *Okami* (2006) set in ancient Japan, which tells the story of a Shinto goddess who takes the form of a white wolf trying to save the land from darkness, contains numerous Japanese cultural references. Such references were largely kept in the US version of the game and this title was a success in Western countries, winning several awards and selling 200,000 copies in North America in 2006 (Edge Online 2007). This example shows that games overtly referencing foreign cultural elements can also be successful internationally if their theme and gameplay experience are appealing and engaging for players from other cultures (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 173).

El interés por el uso del concepto *cultural-filtering* por parte de las autoras surge de la observación con respecto a los altos “grados de libertad” que identifican en las prácticas traductoras en los videojuegos tanto del extremo de lo domesticante como del lado de lo extranjerizante. En relación con el extremo domesticante, afirman que “in order to bring the game closer to target players and compensate for the loss of the original cultural allusions, game localizers may sometimes opt to rewrite and recreate to differing degrees, based on the original” (O’Hagan y Mangiron, 2013, p. 175) y respecto al extremo extranjerizante, piensan que “as one might expect,

not all culture-specific phenomena need adaptation as cultural filtering of the source content may antagonize the end players of a game who may be seeking an exotic feel by choosing to play foreign-made games” (O’Hagan y Mangiron, 2013, p. 174). Así, los videojuegos, según O’Hagan y Mangiron (2013), son ambientes donde proliferan ejemplos de *cultural-filtering* que llegan a ser “extreme cases of such operations”, por lo cual aseguran que los traductores de videojuegos tienden a usar esta estrategia más que cualquier otro tipo de traductores (p.175).

En *Overwatch* se pueden apreciar casos de ambos enfoques como se ilustrará en el análisis. Por ejemplo, el uso de calcos de UUFFII que no son fácilmente transparentes para la cultura meta o la introducción y reproducción de cambios de código para representar multilingüismo están claramente del lado de la *exotización* o *extranjerización*, mientras que la frecuente sustitución de los referentes culturales y los significados (sin compensación) hallados en las UUFF están en el extremo del *cultural-filtering* o *domesticación*.

En efecto, los procedimientos anteriores podrían considerarse excesivos en otros tipos de traducción que permiten “menos libertades”. Pero cabría preguntarse si en efecto estas prácticas sugieren mayor grado de libertad en la traducción o si más bien estos procedimientos están constituyendo nuevas normas, normas específicas de la traducción de videojuegos orientadas por razones mercadotécnicas y por la naturaleza multimedial de dichos productos culturales. De lo anterior surge un campo de oportunidad para ampliar el estudio de las normas de traducción en videojuegos desde enfoques descriptivos, es decir, en el sentido de los *descriptive translation studies* (Gideon Toury, 1995) y no solo en el sentido de manuales orientados a la profesionalización como el de Chandler y O’Malley Deming (2011). Esto queda como una sugerencia para investigaciones futuras en el tema de la traducción de videojuegos.

3.4. Conclusión

En este capítulo presenté conceptos provenientes de la lingüística y de los estudios de traducción. Todos ellos fueron orientados a la clasificación y análisis del corpus de trabajo⁶⁸. Por una parte, retomar la noción de *unidad fraseológica* de Corpas Pastor (1996) permite ordenar las UUFF en subtipos y ver si existen tendencias sobre cuáles son los subtipos son más frecuentes y cómo se traducen. La revisión de los modelos de Baker (1992) y Corpas Pastor (2003) son un primer acercamiento a la clasificación e identificación de estrategias de traducción que dejan ver cómo se ha pensado la traducción de la fraseología. Por otra parte, la visión de Tymoczko sobre la metáfora y la metonimia de la traducción invita a pensar la traducción en términos menos categóricos y a intentar entender los orígenes y motivaciones de las diferentes formas de traducir.

Los conceptos de *extranjerización* y *domesticación* de Venuti (1993) son relevantes para explicar si hay discrepancias en la manera en la que se visibiliza lo extranjero en ambos textos meta. Las explicaciones sobre el papel de mediador cultural de O'Hagan y Mangiron (2013), a partir del concepto de *cultural filtering* de Chesterman (2008), me permitieron ver que los videojuegos son un ámbito de la traducción con formas de traducir que dan un gran espacio para la creatividad traductora y que en otros tipos de traducción se considerarían extremos; esto podría sugerir estrategias de traducción de la fraseología que no se han considerado aún. En el siguiente capítulo, explico las decisiones metodológicas que tomé desde el inicio de la investigación y que culminaron en la delimitación de las unidades que se analizan en el capítulo 5.

⁶⁸ Véase §4.6.

4. Método de trabajo

El objetivo de este capítulo es presentar las decisiones de método que tomé para conformar el corpus de esta tesis. Los primeros pasos fueron para seleccionar el objeto de estudio y consistieron en una revisión del estado de la cuestión de la localización de videojuegos y un rastreo de características formales en videojuegos que resultaran interesantes desde un acercamiento traductológico.

Me encontré con una variedad de estudios interdisciplinarios que me mostró que existen algunas investigaciones desde diferentes enfoques: profesionalizantes, sociológicos, lingüísticos e históricos. En cuanto, a la selección del videojuego, me decanté por *Overwatch* debido a que la cantidad de texto en el juego era manejable y porque las particularidades lingüísticas de sus personajes suponían la reflexión metalingüística en la traducción. Con esto me refiero a que la construcción de los personajes a nivel lingüístico consiste en dotarlos de una oralidad prefabricada a partir de variantes lingüísticas en inglés y el cambio de código entre el inglés y diferentes lenguas.

4.1. Selección y delimitación de los datos a analizar

Un videojuego como *Overwatch* puede contener distintos tipos de ámbitos textuales en su interfaz, sean visuales o auditivos. En *Overwatch*, identifiqué 3 ámbitos textuales básicos: los menús desplegables de opciones, la explicación de la mecánica de juego y los elementos narrativos. La imagen 3 muestra como luce la interfaz del menú de opciones para elementos de video en el que

se pueden encontrar términos o candidatos a términos como *display mode* ‘modo de pantalla’ *limit fps* ‘límite de cuadros por segundo’ o *field of view* ‘campo visual’.

Imagen 3
Menú desplegable de opciones

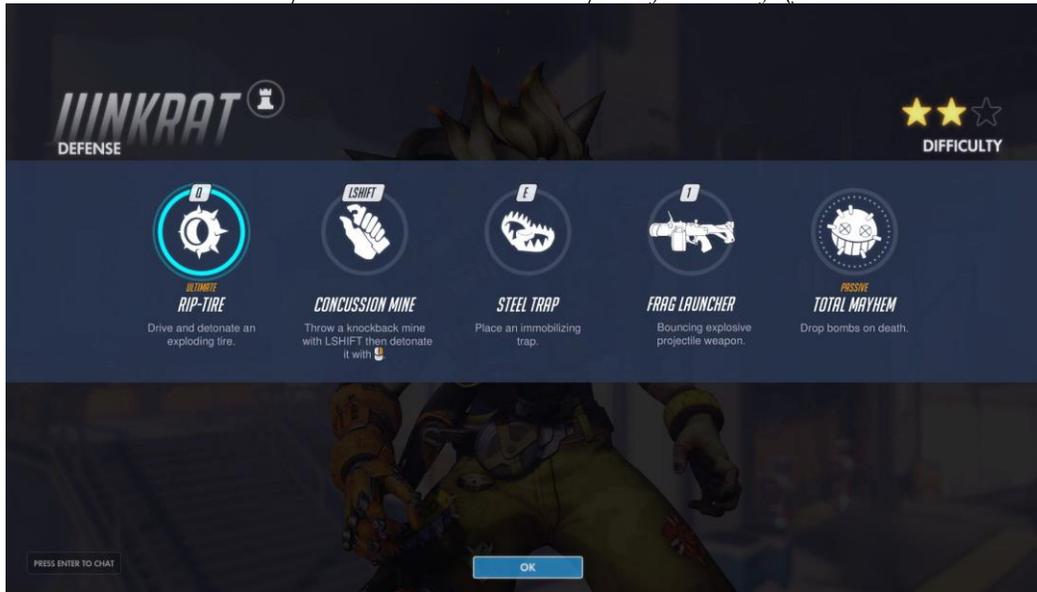


Nota. Captura de pantalla propia.

En la imagen 4, se exhibe como luce la interfaz de la explicación de las habilidades de un personaje.

Imagen 4

Explicación de las habilidades de un personaje en la interfaz de usuario



Nota. Captura de pantalla propia.

Sin embargo, los elementos narrativos del juego requieren de una explicación diferente a los apoyos visuales de las 2 imágenes anteriores (imagen 3 y 4), ya que en *Overwatch* dichos elementos se experimentan sobre todo de manera auditiva. Es decir, considero *elementos narrativos* las interacciones que tienen los personajes durante las partidas, las frases que dicen y cómo las dicen, así como todo aquello que durante una partida nos da información acerca de quiénes son, cómo son y de dónde vienen estos personajes.

Precisamente en este último ámbito es donde se manifiesta la diversidad lingüística (prefabricada) que permite diferenciar los personajes cuando uno los juega. Esto quiere decir que los personajes fueron dotados de una especie de perfil sociolingüístico en el que, o bien se manifiesta que provienen de diferentes regiones dialectales del inglés y tienen características, fonéticas, gramaticales, léxicas y fraseológicas propias del dialecto que se supone están representando; o bien su lengua materna es una diferente al inglés, por lo que en ocasiones tienen acentos estereotípicos de los hablantes de dicha lengua o hacen cambio de código. Por ejemplo,

13 de los 31 personajes tienen como lengua materna el inglés y provienen de regiones dialectales diferentes de: Estados Unidos, Nigeria, Australia, Irlanda, Nueva Zelanda e Inglaterra. Los demás personajes tienen otras lenguas maternas: alemán, árabe, chino mandarín, coreano, criollo haitiano, español (específicamente español mexicano del centro), francés, hindi, holandés, irlandés, japonés, ruso y sueco.

En el texto fuente, aunque lo más frecuente es que todos los personajes hablen inglés, en ocasiones, hacen cambio de código con su lengua materna. El personaje Moira, hablante nativa de irlandés y de inglés, a pesar de que habla mayormente en inglés para comunicarse con su equipo, a veces, dice frases cortas en irlandés como: *Ar fheabhas!* ‘¡excelente!’ o *lig dom cabbrú leat* ‘déjame ayudarte’.

Debido a la diversidad lingüística que se busca representar en *Overwatch*, decidí centrarme en la traducción de lo que clasifiqué bajo la categoría de aspectos narrativos del juego: los diálogos y las frases de los personajes. Al principio, contemplé la posibilidad de crear *corpora* paralelos a partir de todos los elementos narrativos. No obstante, optar por ese método hubiera resultado poco viable debido a la gran cantidad de texto en forma de audios, mientras que la interfaz visual del usuario muestra unas cuantas palabras escritas en la pantalla durante una partida (imagen 5). En *Overwatch*, ocurren textos hablados todo el tiempo a través de las voces de los personajes.

Imagen 5

Interfaz de usuario durante una partida



Nota. Captura de pantalla propia.

Otra complicación para ordenar corpus paralelos de todo el material textual, incluso delimitándolo a los elementos narrativos, es que, a pesar de que todo lo que dicen los personajes de *Overwatch* forma parte de una especie de sistema cerrado, limitado a los diálogos predeterminados que tiene el juego, cada partida es diferente, por lo que no siempre se escuchan los mismos diálogos y es muy difícil que ocurran en el mismo orden, pues se van activando de acorde a lo que los jugadores hacen o requieren y con base en los personajes seleccionados en cada partida, lo cual depende no solo del jugador individual, sino de los compañeros de equipo y de los adversarios.

En vista de lo anterior, decidí centrarme exclusivamente en unos catálogos de frases convenientemente agrupados por personaje, disponibles bajo la denominación de *líneas de voz*, en la versión de América Latina o *frases* en la versión española, que considero resultan representativas de los fenómenos lingüísticos que he venido señalando (en los incisos §4.4. y

§4.5. nuestro algunos ejemplos). Además, estas unidades forman parte de un conjunto cerrado aún más pequeño que el del juego completo (aproximadamente de 28 a 30 líneas de voz por personaje), con la misma cantidad en cada una de las versiones localizadas. Dichas frases resultan más fácilmente cotejables y manejables para crear listas paralelas de las 3 versiones que analizo.

En la imagen 6, muestro cómo luce la interfaz de las líneas de voz de uno de los personajes de *Overwatch*. Ahí mismo, se puede observar que estas líneas de voz están compuestas por 2 dimensiones en la interfaz, una visual, es decir, las pequeñas frases escritas en la lista de la imagen 6; y, una auditiva, reproducible al hacer clic en ellas y que es la que normalmente el usuario percibe y puede reproducir durante una partida del juego.

Imagen 6

Apariencia de la interfaz visual de las líneas de voz



Nota. Captura de pantalla propia.

Decidí transcribir tanto las líneas de voz tal y como aparecen en la interfaz visual en una columna separada de lo que se escucha en la interfaz auditiva puesto que hay ocasiones en lo que aparece escrito en la interfaz visual y lo que se escucha en el juego al reproducir las líneas de voz no se corresponden. Por ejemplo, en la tabla 1, muestro como se transcribió a la base de datos la línea de voz *¡Asústame panteón*.

Tabla 1.
Diferencias entre las dimensiones visuales y auditivas de las líneas de voz

Texto fuente, dimensión visual	Texto fuente, dimensión auditiva	Texto meta 1, (América Latina) dimensión visual	Texto meta 1, (América Latina) dimensión auditiva	Texto meta 2, (España) dimensión visual	Texto meta 2, (España) dimensión auditiva
SHOW ME WHAT YOU GOT	¡Asústame panteón!	MUÉSTRAME DE QUÉ ESTÁS HECHO	¡Asústame panteón!	D3 QUÉ H4RDW4R3	A ver de qué hardware estás hecho.

Nota. Se muestra la línea de voz *asústame panteón* en su interfaz visual *muéstrame de que estás hecho* (tercera columna) en la traducción de América Latina en la imagen 6.

Se puede observar que, debido a que en el TF la línea de voz no está en inglés aparece en su dimensión visual traducida al inglés quizás para dar una idea a los usuarios del significado de lo que se escucha al hacer clic en ellas o al activarlas en el juego. De igual manera en las traducciones no son idénticas la parte visual y la auditiva. Mientras que lo que escuchan los jugadores en el texto fuente y en el texto meta 1 (América Latina) es *asústame panteón*⁶⁹, la interfaz visual de usuario muestra una propuesta de *traducción intralingüística*⁷⁰ (*Muéstrame de que estás hecho*), probablemente con el objetivo de hacer accesible el significado de la expresión mexicana a los usuarios de otras variedades dialectales del español. En el caso del texto meta 2, traducido para España, también

⁶⁹ “Se usa para demostrar que alguien no se amedrenta ante un reto o dificultad”. *Asústame panteón*. (2010). En *Diccionario de Mexicanismos*. México: Academia Mexicana de la Lengua.

⁷⁰ “An interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language” (Jackobson, 1959, p. 233).

hay traducción intralingüística, pero en ambas dimensiones: la auditiva y la visual. A diferencia del texto fuente y el texto meta 1, donde se resalta que el personaje es mexicano, en la versión de España se prefiere quitar su variedad dialectal y privilegiar su ocupación: *hacker*. Por esta razón, se hace referencia a *hardware* en la traducción y los elementos gráficos son números intercalados con letras que resalten esa otra información de la caracterización del personaje. Así, esta traducción, de manera muy creativa, compensa, hasta cierto punto, la pérdida de información sobre la variedad dialectal del personaje en el texto fuente enfocando un aspecto extralingüístico.

4.2. Construcción de la base de datos

Una primera hipótesis, desde mi experiencia con el juego en sus 3 versiones, fue que la versión de América Latina tiende más a la extranjerización, en términos venutianos, mientras que la versión de España a la domesticación. A lo que me refiero es que, por una parte, en la traducción española percibí un acercamiento de traducción donde circulan referencias culturales que no causan tanta extrañeza en la cultura meta. Por otra parte, la traducción de América Latina tendía más al calco, a la neutralización y a estrategias de *no-traducción* que daban una impresión más internacional que su contraparte peninsular. Contrasto los enfoques en (10):

(10)

- a. TF: It's in the refrigerator⁷¹.
- b. TM (AL): Está en el refrigerador.

⁷¹ "To say that something is in the refrigerator means that it's a sure thing. Made famous by legendary Los Angeles Lakers basketball play-by-play announcer Chick Hearn". In the refrigerator. (2013). En *Urban Dictionary*. Recuperado el 13/11/2020 de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=in%20the%20refrigerator>.

- c. TM (ESP): Esto está bajo control.

Como lo explica la nota 70, la unidad *in the refrigerator* tiene su origen en el ámbito del básquetbol estadounidense. Me parece que la línea de voz hace un juego entre la imagen del *refrigerador* y la de la muerte. Esto es porque el personaje que la dice, Reaper (Gabriel Reyes), fue diseñado con alusiones a la Muerte o la Parca, y muy probablemente al escuchar esta línea de voz dicha específicamente por este personaje en específico se hace una asociación entre *it's in the refrigerator* y la práctica común de refrigerar cadáveres en los tanatorios. La traducción de América Latina prefiere el calco que, por una parte, conserva la imagen con la caracteriza el personaje en la versión origen del juego, pero debido a que el referente de básquetbol es más lejano en la cultura hispanohablante, es muy probable que el significado sea mucho más oscuro que en la traducción de España, en la cual se prefiere aclarar el significado de manera que cause menos extrañeza.

Para darle sustento a las observaciones preliminares que me permitieron identificar tendencias de traducción en ambas propuestas, y para comenzar a identificar patrones, empecé a sistematizar el corpus de análisis. Para ello, construí una base de datos cuyo primer paso consistió en crear clips de video del juego por cada personaje en las 3 versiones a analizar y transcribir los audios de todos los personajes en hojas de cálculo (con la excepción de un personaje que no tomé en cuenta porque carece de lenguaje articulado). Sin embargo, como lo mencioné anteriormente, el material escrito en la interfaz visual no correspondía en todos los casos al material auditivo. Así que, como se observa en la imagen 7, creé 2 columnas para cada versión. Es decir, integré una columna para el texto escrito en la interfaz de usuario (*text*) y otra para el audio (*voice acting*) del texto fuente y sus correspondientes en la traducción de América Latina (Trad AL y Doblaje AL) y en la traducción de España (Trad ESP y Doblaje ESP).

Imagen 7

Muestra de las columnas principales de la base de datos

	A	B	C	D	E	F	G
1		Text	Voice acting	Trad AL	Doblaje AL	Trad ESP	Doblaje ESP
2	1	BE REASONABLE	Be reasonable.	SÉ RAZONABLE	Sé razonable.	SÉ RAZONABLE	Sé razonable.
3	2	GET LOST	Släng dig i väggen!	PIÉRDETE	Släng dig i väggen!	A RODAR POR EL	Echa a rodar por el cerro.
4	3	IT'S BROKEN	Den är paj.	SE HA ROTO	Den är paj.	SE HA ROTO ALG	Se ha roto algo.
5	4	LEAVE THIS TO ME	Låt proffsen sköta det här.	DÉJASELO A LOS	Låt proffsen sköta det här.	CONFIAD EN LA	Confiad en la experta.
6	5	MACE TO THE FACE	Mace to the face!	DIRECTO A LA CARA	Directo a la cara.	VAYA MAZAZO	Vaya mazazo.
7	6	NO SHORTCUTS	No shortcuts, just hard work.	SIN ATAJOS	Nada de atajos, solo trabajo duro.	NO VALEN LOS ATAJOS	No valen los atajos, solo el trabajo duro.
8	7	SWEDISH ENGINEERING	Precision Swedish engineering.	INGENIERÍA SUECA	Ingeniería sueca de precisión.	INGENIERÍA SUECA	Ingeniería de precisión sueca.
9	8	TRUST ME	Trust me.	CONFÍA EN MÍ	Confía en mí.	CONFÍA EN MÍ	Confía en mí.
10	9	WHAT ARE YOU THINKING	What do you think you're doing?	¿QUÉ HACES?	¿Qué crees que haces?	QUÉ ESTÁS HACIENDO	¿Qué crees que estás haciendo?
11	10	WORKING AS INTENDED	Funkar som den ska.	FUNCIONA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES	Funkar som den ska.	SEGÚN ESPECIFICACIONES	Funciona según las especificaciones.
12	11	YOU WON'T BE DISAPPOINTED	You won't be disappointed.	NO TE DEFRAUDARÉ	No te defraudaré.	YO NO DECEPCIONO	Yo no decepciono.

Nota. Captura de pantalla propia.

En total, la base de datos tiene 30 hojas de cálculo (una hoja de cálculo por cada personaje) con 6 columnas y un promedio de 28 filas por hoja. En total, capturé 882 líneas de voz, que suman un total de 2 466 líneas sumando el TF y los TTMM. Por ende, al añadir a la suma las columnas para la dimensión visual de las líneas de voz en la interfaz visual de usuario la base quedó integrada por un total de 5 292 celdas de información. Dada la riqueza del material recopilado decidí tomar como objeto de análisis las líneas de voz correspondientes a 10 personajes. Al final, se analizaron solo 51 líneas de voz de las 882. Con los TTMM, serían 153 líneas de voz y contando las dimensiones visuales y auditivas serían 306 celdas de información. A continuación, en (§4.3), explico la delimitación de personajes y, posteriormente en (§4.6), la de las líneas de voz.

4.3. Selección de personajes

Para la conformación del corpus de estudio, seleccioné 5 personajes cuyas lenguas maternas fueran el inglés y 5 que tuvieran el inglés como segunda lengua con el objetivo de observar el manejo de cambio de código y la variación dialectal en ambos casos.

Se hizo un sondeo de los personajes que tuvieran líneas de voz con unidades fraseológicas especialmente llamativas o con traducciones que llamaran especialmente la atención. Por cuestiones de plazos de tiempo para la investigación, se tuvo que elegir solo estos diez personajes. Los 5 personajes hablantes nativos del inglés fueron seleccionados porque eran representativos de 5 variedades dialectales del inglés distintas [Irlanda, Nigeria, Australia, Inglaterra (Cockney) y Estados Unidos (zona suroeste)]. En lo que concierne a los personajes que no son hablantes nativos del inglés, se seleccionaron los 5 que desde el primer sondeo llamaran más la atención en cuanto al uso de unidades fraseológicas, más adelante, al proceder de manera más sistemática a la clasificación de UUFF dentro del corpus, encontré una desproporción entre la cantidad de fraseología efectivamente contenida en las líneas de voz pues un personaje solo tuvo 2 UUFF entre sus líneas de voz mientras que otros rebasaban las diez UUFF.

Además, con propósitos de identificación del personaje, en los ejemplos que procederán a lo largo del texto, les asigno una etiqueta que aparece entre corchetes y consiste en la inicial del nombre, el apellido, el sexo y la edad de cada personaje. A continuación, presento una breve caracterización sociolingüística de cada uno de estos personajes. Cabe señalar que algunos personajes tienen un seudónimo corto en el menú juego, mientras que en las descripciones biográficas disponibles fuera del juego se indican sus nombres completos. Las imágenes de continuación contienen los seudónimos de los personajes tal y como aparecen en el menú de selección de personajes, pero el perfil sociolingüístico se construyó con base en sus nombres completos.

Personajes cuya segunda lengua es el inglés

Imagen 8

Ana (Ana Amari)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Ana [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Ana>.

Personaje 1: Ana Amari (آنا أماري). Mujer egipcia, 60 años, capitana de *Overwatch*. Radicada en El Cairo, Egipto. Lengua materna: árabe. Segunda lengua: inglés. [AAM60]

Imagen 9

D.Va (Hana Song)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). D.Va [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/D.Va>.

Personaje 2: Hana Song (송하나). Mujer coreana, 19 años, *gamer* profesional. Radicada en Busan, Corea del Sur. Lengua materna: coreano. Segunda lengua: inglés. [HNM19]

Imagen 10
Brigitte (Brigitte Lindholm)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Brigitte Lindholm [Ilustración]. Recuperado de:
https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Brigitte_Lindholm.

Personaje 3: Brigitte Lindholm. Mujer sueca, 23 años, ingeniera mecánica. Radicada en Gotemburgo, Suecia. Lengua materna: sueco. Segunda lengua: inglés. [BLM23]

Imagen 11
Sombra (Olivia Colomar)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Sombra [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Sombra>.

Personaje 4: Olivia Colomar. Mujer mexicana, 30 años, hacker. Radicada en México. Lengua materna: español. Segunda lengua: inglés. [OCM30]

Imagen 12
Widowmaker (Amélie Lacroix)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Widowmaker [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Widowmaker>.

Personaje 5: Amélie Lacroix. Mujer Francesa, 33 años, bailarina de ballet, francotiradora.
Radicada en Annecy, Francia. Lengua materna: francés. Segunda lengua: inglés. [ALM33]

Personajes cuya lengua materna es el inglés

Imagen 13

Junkrat (Jamison Fawkes)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Junkrat [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Junkrat>.

Personaje 6: Jamison Fawkes. Hombre australiano, 25 años, demoledor. Radicado en Australia.
Lengua materna: inglés. [JFHA25]

Imagen 14

McCree (Jesse McCree)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). McCree [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/McCree>.

Personaje 7: Jesse Mccree. Hombre estadounidense, 37 años, agente de *Overwatch*. Radicado en Santa Fe, Estados Unidos de América, lengua materna: inglés. [JMHE37]

Imagen 15
Moira (Moira O'Deorain)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Moira [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Moira>.

Personaje 8: Moira O'Deorain. Mujer irlandesa, 48 años, genetista. Radicada en Irak. Lenguas maternas: inglés e irlandés. [MOMI48]

Imagen 16
Orisa



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Orisa [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Orisa>.

Personaje 9: Orisa, androide creada por Efi Oladele. Niña nigeriana, 11 años, inventora. Radicada en Nigeria. Lenguas maternas: inglés y yoruba. [EOMN11]

Imagen 17
Tracer (Lena Oxton)



Nota. Overwatch Wiki. (02/02/2020). Tracer [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Tracer>.

Personaje 10: Lena Oxton. Mujer inglesa, 26 años, piloto. Radicada en Londres, Reino Unido.
Lengua materna: inglés. [LOMI26].

4.4. Primer acercamiento a la base de datos

Durante la transcripción identifiqué algunos elementos lingüísticos interesantes del texto fuente que suponen dificultades de traducción como dialectalismos, UUFF, juegos de palabras y referencias culturales provenientes de muchas tradiciones verbales, así como enfoques contrastantes entre los dos textos meta. Los ejemplos de (11) y (12) dejan ver ejemplos de traducción intralingüística en la traducción de España.

(11)

- a. TF: ¡De pelos!
- b. TM (AL): ¡De pelos!
- c. TM (ESP): ¡Mola!

[OCM30]

En (11c), se observa cómo la versión de España ajusta la expresión mexicana *de pelos* ‘muy bien’⁷², (que aparece en español en la versión original para mostrar que el personaje es de México) por la expresión española *mola* ‘gustar, resultar agradable o estupendo’⁷³. La versión localizada para España llega a incurrir en la traducción intralingüística incluso cuando no hay necesariamente diferencias dialectales que se deban atender como en (12).

⁷² Con marca de *coloquial* s.v. Pelo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dem.colmex.mx/moduls/Buscador.aspx>.

⁷³ Con marca de *coloquial* s.v. Molar. (s.f.). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dle.rae.es/molar>.

(12)

- a. TF: Volvamos a la media noche.
- b. TM (AL): Volvamos a la media noche.
- c. TM (ESP): Sufrid la media noche.

[OCM30]

También hay algunas líneas de voz que son presentadas en el texto fuente con un código ajeno a la lengua inglesa, como sucede en (13a-b):

(13)

- a. TF: Du gör en höna av en fjäder.
- b. TM (AL): Du gör en höna av en fjäder.
- c. TM (ESP): Estás haciendo una gallina de una pluma.

[BLM23]

Sin embargo, en otras se prefieren calcos de UUFF ajenas a la lengua inglesa, como la locución sueca calcada al inglés de (14b-c):

(14)

- a. TF: You're making a chicken out of a feather.
- b. TM (AL): Estás haciendo una gallina de una pluma.
- c. TM (ESP): Estás haciendo una gallina de una pluma.

[TLH57]

En (13) y (14), se muestran 2 maneras diferentes de representar la locución sueca *Göra en böna av en fjäder*, dichas por 2 personajes suecos diferentes. El ejemplo (14) tiene traducciones extranjerizantes de la oración, mientras que en el segundo se expresa en sueco. En (13a) y (13b), el texto fuente y el texto meta 1 no tienen traducción para representar el multilingüismo pues

dejan el enunciado intacto, mientras que la versión de España (14c) lo hace mediante una traducción extranjerizante que deja de lado el aspecto multilingüe del juego, pero que logra conservar cierta visibilización de lo extranjero con el calco.

Otros aspectos interesantes que identifiqué fueron las interrelaciones e intercambios entre juegos de palabras, UUFF, dialectalismos y referentes culturales en las traducciones, como se ilustra en (15):

(15)

- | | |
|--------------|--|
| a. TF: | Step into my parlor, said the spider to the fly. |
| b. TM (AL): | Entra a mi salón, le dijo la araña a la mosca. |
| c. TM (ESP): | Ningún elefante se balancea sobre la tela de esta araña. |

[ALM33]

En (15), existe intertextualidad con un poema de Mary Howitt, *The Spider and the Fly* (1829), cuyo primer verso es: 'Will you walk into my parlour?' said the Spider to the Fly. Esta referencia se trata de conservar en la versión de América Latina, mientras que en la versión de España se sustituye de manera lúdica con referencia a una canción infantil popular en algunos países de habla hispana.

Las observaciones preliminares me hicieron plantearme la posibilidad de enfocarme o solo en el manejo de los juegos verbales que encontrara en el TF, o solo en las paremias del TF en la base de datos; sin embargo, con un segundo acercamiento que explico en §4.5., determiné ampliar el análisis a muchos tipos de UUFF en vez de solo paremias, aunque con un corpus de personajes menos amplio por limitaciones temporales para la investigación, es decir, solo con los 10 personajes caracterizados en §4.3.

4.5. Delimitación de fenómenos para analizar

En una segunda revisión de los datos⁷⁴, noté que partir exclusivamente del TF limitaba la investigación. Había pasado por alto los fenómenos de traducción de los textos meta que también se relacionaban con la variación diatópica. Por ejemplo, identifiqué casos en los que la traducción de España utilizaba dialectalismos cuando el texto de América Latina no los utilizaba.

(16)

TF:	Don't sass me. ⁷⁵
TM (AL):	No me faltes al respeto.
TM (ESP):	Menos chulería . ⁷⁶

En (16), el texto fuente muestra el verbo *sass* que en el Cambridge Diccionario se señala bajo la etiqueta *mainly US informal*. La traducción de España muestra la palabra *chulería*, la cual se registra en el Lexico de Oxford con 3 de sus cuatro entradas señaladas bajo la marca dialectal *Spain*. Esto podría indicar que se busca un recrear un efecto doméstico con base en el TF, mientras que la traducción de América Latina opta la locución *faltar al respeto*, la cual tiene un efecto mucho menos local que las elecciones del TF y de la traducción de España (el ejemplo (27) muestra un ejemplo de dialectalismos insertados en la traducción de España incluso cuando el TF carece de ellos).

⁷⁴ Hice esta revisión después de investigar de manera superficial sobre las condiciones de producción y de los agentes de ambas traducciones para ampliar el panorama ofrecido por los datos lingüísticos. De ahí me surgieron las preguntas: ¿qué significa la localización de videojuegos en América Latina y en España?, ¿de qué manera difieren y por qué difieren? Las respuestas a estas interrogantes también son de mi interés, aunque no son los cuestionamientos principales de la investigación, porque, pienso, puede compararse con la traducción audiovisual en español, como lo que observa Ávila 2008 en su estudio sobre las “variantes” del español en los doblajes de las películas de Disney.

⁷⁵ “to talk to someone in a rude way”. Sass. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 13/11/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/sass>.

⁷⁶ “Presunción e insolencia al hablar o al actuar”. Chulería. (s.f.). En *Lexico*. Recuperado el 13/11/2020 de: <https://www.lexico.com/es/definicion/chuleria>.

En general, la versión de América Latina, a pesar de que prefiere la variante mexicana en cuanto a la sintaxis (uso de *tú* y *ustedes*, en vez de *vos* y *ustedes*, *tú* y *vosotros* o *usted* y *ustedes*), no presenta particularmente características léxicas restringidas al uso mexicano en esas mismas unidades.

Las diferencias entre los grados de adaptación cultural de las 2 versiones se reflejan a nivel lingüístico y ello me hizo replantear la delimitación de mi investigación, puesto que, me pareció más pertinente observar diversos fenómenos léxicos y fraseológicos desde un acercamiento menos acotado en vez de restringir la investigación a la traducción de un solo tipo de UUFF.

Así, por una parte, reduje el número de personajes a 10 (§4.3.), pero expandí el estudio a varios tipos de UUFF. Además, elaboré una breve caracterización del manejo del multilingüismo, la variedad dialectal y los referentes culturales para darme una idea más clara de los enfoques que tenían ambas traducciones y poder ver si sus tendencias generales se reflejaban en la traducción de las UUFF y la forma en la que lo hacían.

En el siguiente capítulo, analizo ambos aspectos. Sin embargo, antes de finalizar el presente, a continuación, explico la conformación del corpus de trabajo del que me valí para el análisis de las UUFF y sus traducciones. Se trata de un corpus de trabajo en el que seleccioné solo las líneas de voz de las UUFF que contuvieran idiomática.

4.6. Conformación del corpus de trabajo

Para conformar el corpus de trabajo decidí enfocarme en las UUFF. Comencé por separar las líneas de voz que contuvieran discurso repetido de las que solo estuvieran compuestas por la técnica libre del discurso. Para determinar las de discurso repetido utilicé la noción de UF de

Corpas Pastor (1996) que expliqué en el capítulo de marco teórico (§3.1.1.). Esta primera distinción me llevó a observar que, aunque había múltiples líneas de voz con discurso repetido, las que planteaban los casos que más peculiares eran, en general, las que contienen idiomática. Esto es porque la idiomática dota a las unidades de complejidades extra: cómo manejar los constituyentes de la UF y la falta de transparencia de significado. Además, probablemente estas son las UUFF que se muestran más susceptibles de señalarse como intraducibles, pero, como mostraran los ejemplos de análisis, no lo son, aunque, en ocasiones, requieren de estrategias bastante creativas.

Posteriormente, una vez diferenciadas las unidades en discurso libre y discurso repetido, las clasifiqué bajo la taxonomía de Corpas Pastor (1996) para observar la variedad de tipos de UUFF que contenía la base de datos. En esta fase, encontré algunos problemas para clasificar las colocaciones pues, en varias ocasiones, era difícil determinar los límites entre discurso libre y discurso repetido por lo que las clasifiqué en la base de datos, pero quedaron al final excluidas del corpus de trabajo. Así, concluí conformar el corpus con las líneas de voz de los 10 personajes que señalé anteriormente que contuvieran UUFFII, excluyendo las colocaciones.

El resultado fue un corpus de 53 líneas de voz del texto fuente con sus respectivas traducciones, es decir 159 líneas de voz. Finalmente, dentro de estas 159 distinguí los siguientes subtipos de UUFF: *locuciones*, *formulas rutinarias*, *paremias* y *citas* y añadí la etiqueta de *discurso libre* para los casos en los que en los textos meta no existía ninguna UF.

4.7. Conclusión

En el presente capítulo expliqué las decisiones metodológicas que me llevaron a delimitar el objeto de estudio, los objetivos de la investigación, la conformación de la base de datos y los

criterios tomados para armar el corpus de trabajo. En el siguiente hipervínculo: [base de datos.xlsx](#), pongo a disposición de cualquier interesado la base de datos conformada para el presente trabajo tras la grabación y transcripción de las líneas de voz de *Overwatch*.

En el siguiente capítulo analizaré las traducciones de las UUFF de este corpus de trabajo y los acercamientos generales de ambas traducciones en términos de multilingüismo, variedad dialectal y manejo de referentes culturales. Para ambos objetivos presento ejemplos significativos de los fenómenos encontrados y hago una discusión de los resultados.

5. Análisis

En este capítulo, presento los resultados del análisis de las traducciones al español de *Overwatch*. El capítulo está dividido en 2 partes. En la primera (§5.1.), se hacen algunas observaciones generales en torno a los enfoques y tendencias de las traducciones para las versiones localizadas del juego para Hispanoamérica y para España. La discusión está organizada de acuerdo con 3 aspectos en los cuales ambas traducciones difieren en un primer acercamiento a la base de datos: las diferencias que hay entre ambas traducciones en el manejo del multilingüismo, qué tanto se conservan las referencias culturales del juego en su versión de origen y qué tan “local” se perciben ambas traducciones según su uso de léxico restringido por región dialectal: *dialectalismos*⁷⁷.

La segunda sección (§5.2.) se enfoca en analizar de manera cuantitativa y cualitativa la traducción de UUFF en las líneas de voz. Ésta viene dividida, a su vez, en dos apartados. Primero, en §5.2.1., se presentan los porcentajes de discurso repetido y discurso libre de los TTMM con respecto al discurso repetido del TF y también los porcentajes comparados por cada tipo de UF escogida para la investigación (locución, paremia, cita y fórmula rutinaria). Posteriormente, en §5.2.2., se propone una clasificación de las estrategias de traducción para las UUFFII basada en la manera en la que se reconstruye la fraseología del TF en los TTMM, y se hace una reflexión sobre cómo se manifiesta la domesticación y la extranjerización en los enfoques de cada TM, en general, y, en la fraseología, en particular. Finalmente, se presenta una reflexión sobre la manera en la que en otros modelos se ha pensado y abordado la traducción de la fraseología (§5.2.4.) con base en tipos de *corpus* diferentes al de este videojuego, como los de Mona Baker (1992) y Corpas Pastor (2003).

⁷⁷ Se entenderá por dialectalismo, para este trabajo, las unidades léxicas “[...] de una variedad interna de la lengua, en concreto de la geográfica, cuya descripción abarca su homogeneidad y su diversidad con respecto a las otras variedades geográficas de la misma lengua” (Fernández Gordillo, 2009, p.522).

5.1. La traducción de las versiones localizadas de *Overwatch*

En esta primera parte del análisis describo de qué manera difieren las traducciones en 3 dimensiones generales: el manejo del multilingüismo del texto original, el grado de conservación de las referencias culturales y el grado de domesticación que se percibe en ambas traducciones a nivel léxico.

5.1.1. El manejo del multilingüismo

En las 2 traducciones disponibles del juego encontramos algunos rasgos lingüísticos contrastantes, estos se manifiestan a nivel fonético, sintáctico y léxico, sin embargo, aquí me enfocaré solamente en el plano léxico. El primer elemento que salta a la vista es que en la traducción hispanoamericana existe mucho material lingüístico dentro del juego en el que se usan lenguas que no son el español, mientras que en la versión ibérica todo el material lingüístico se encuentra en español. Es decir, una de las propuestas de traducción es multilingüe, en cambio la otra es totalmente monolingüe. Así, estas traducciones de *Overwatch* son casos peculiares del manejo de múltiples lenguas y variantes dialectales en el ámbito de los videojuegos. En (17), muestro estas diferencias de enfoques con respecto al multilingüismo con una línea de voz que aparece en francés en el TF.

(17)

TF: Personne n'échappe a mon regard⁷⁸.

⁷⁸ Literalmente: Nadie escapa de mi mirada.

TM (AL): Personne n'echappe a mon regard.

TM (ESP): Mis ojos lo ven todo.

[ALM33]

En (17), la traducción para Hispanoamérica se muestra más apegada al TF en lo que respecta al uso de múltiples lenguas ya que algunos de los diálogos se mantienen en la lengua nativa de los personajes, tal y como sucede en el TF. Este elemento es relevante para la versión original del juego pues los personajes son retratados como parte de una sociedad heterogénea en la que se emulan interferencias lingüísticas estereotipadas, por ejemplo, a nivel fonético mediante el acento de los personajes, pero también a nivel sintáctico mediante calcos, y a nivel léxico mediante cambios de código (muchos de los cuales contienen UUFF). En varias ocasiones, estos cambios de código influyen en la mecánica del juego (§5.1.1.1.) aunque, por lo general, sirven a propósitos ornamentales (§5.1.1.2.), es decir, solo incurren en el ámbito narrativo del juego. A continuación, abordo y ejemplifico las 2 funciones de los cambios de código y sus traducciones.

5.1.1.1. Traducción de los cambios de código en la mecánica del juego

Comenzaré con ejemplos de líneas de voz en lengua extranjera que influyen en la mecánica del juego, por lo que conviene recapitular en qué consiste esta mecánica. Como mencioné al inicio de esta investigación, *Overwatch* es un juego en el que se enfrentan 2 equipos compuestos de 6 jugadores cada uno. El sistema de juego le asigna un objetivo grupal a cada equipo. Para llevarlo a cabo, los jugadores pueden escoger 1 de los 31 personajes y éstos no se pueden repetir dentro del mismo equipo; sin embargo, el mismo personaje se puede repetir en el equipo adversario. Tomo, con fines ejemplificativos, el primer personaje disponible por orden alfabético: Ana. En una partida puede haber un jugador operando a Ana en el equipo propio, y otro jugador

operando a Ana en el equipo contrario. Las habilidades de cada personaje en una partida en curso siempre se anuncian acompañadas de una línea de voz, la cual alerta al equipo propio y al enemigo cuando un personaje está a punto de activar una determinada habilidad. De esta manera, los diálogos ayudan a que los jugadores se den cuenta de lo que está pasando en el juego aun cuando no tengan a todos los personajes en su campo de visión.

Cuando ambos equipos tienen a un jugador que ha seleccionado a un mismo personaje, podría ser confuso cuál de los 2 (si el compañero o el adversario) está activando una habilidad. No obstante, en el caso de los personajes cuya lengua materna no es el inglés, es fácil de identificar porque las líneas de voz de ciertas habilidades tienen 2 versiones, una en inglés y otra en la lengua materna del personaje. Por ejemplo, cuando un jugador usa el personaje Mercy, de origen suizo, y activa una de sus habilidades llamada *resurrección*, en la versión original, en inglés, los jugadores de su equipo y el propio jugador que activa la habilidad escucharán al instante la línea de voz en inglés *Heroes never die*, mientras que los jugadores del equipo contrario lo escucharán en alemán *Helden sterben nicht*. Este tipo de pistas auditivas ayuda a saber cuál de los jugadores (el aliado o el contrincante) que usan a Mercy está activando su habilidad.

En la traducción de América Latina se mantiene el cambio de código para diferenciar entre compañeros y adversarios. Así, por ejemplo, la línea de voz para la habilidad *resurrección* del personaje Mercy, en esta versión, es *Los héroes nunca mueren*⁷⁹ para los jugadores aliados, mientras que la de los contrincantes se mantiene en alemán: *Helden sterben nicht*. En cambio, en la versión de España, debido a que se omite por completo el multilingüismo en las líneas de voz, se opta por traducirlas al español proponiendo 2 versiones distintas para evitar la confusión entre ambos equipos. Siguiendo con el ejemplo de la habilidad *resurrección*, la traducción de España asigna a

⁷⁹ Esto es un indicio de que, en efecto, se usa la versión en inglés del juego como TF, puesto que la traducción más apegada al alemán sería *los héroes no mueren*, sin embargo, *nunca* es más probable que provenga de la versión en inglés de esta línea *heroes never die*.

los jugadores del mismo equipo la línea *Los héroes nunca mueren* mientras que los jugadores adversarios escucharán *Los héroes viven para siempre*. Definitivamente, esta decisión traductora de la versión española resulta menos intuitiva para los jugadores novatos que todavía no están familiarizados con las líneas de voz de los personajes ni con la dinámica del juego. En los procedimientos domesticantes, incluso, se recurre a la traducción intralingüística como cuando personajes mexicanos hablan español en el TF (véase ejemplo 24).

5.1.1.2. Traducción de los cambios de código en la narrativa del juego

Desde luego no siempre los cambios de código tienen una función crucial en la mecánica del juego. Como ya lo he mencionado, en general, tienen un propósito ornamental, y, principalmente, abonan a la caracterización de los personajes y del universo del juego. Tomo como ejemplo, nuevamente, al personaje Mercy que proviene de Suiza y es hablante tanto del alemán estándar (Hochdeutsch) como del alemán suizo (Schwiizerdütsch).

En el juego hay algunas líneas de voz destinadas a expresar saludos. Las que están disponibles para este personaje son: *Greetings*, *Hello there*, *Hallo zusammen* y *Hoi zämme*. Las 2 primeras están en inglés, después una en alemán estándar (*Hallo zusammen* ‘hola a todos’) y la última en alemán suizo (*Hoi zämme* ‘hola a todos’). En la traducción de América Latina, se conserva el saludo en alemán suizo *Hoi zämen* y las demás se traducen como saludos en español: *Hola*, *Hola* (con diferente entonación) y *Saludos*. En la versión de España, ninguno de los saludos en alemán se conserva, de modo que, las 4 líneas de voz disponibles para saludar con este personaje están en español: *Hola*, *Qué tal*, *Saludos* y *Buenas*.

En este nivel, se puede observar que la traducción de América Latina se perfila a un acercamiento más extranjerizante que exhibe rasgos del texto fuente de manera intencional,

mientras que en la versión de España se trata de un proyecto con tendencias más domesticantes, en donde se ocultan esos mismos rasgos como sucede en el caso específico de Mercy, donde, a partir de la traducción propuesta, ya no es posible recuperar su nacionalidad y su lengua materna. En resumen, el multilingüismo apoya algunos aspectos de la mecánica, pero, sobre todo, es de gran relevancia para la identificación de los personajes, de ahí que el manejo de las líneas de voz en lenguas extranjeras sea crucial para el *gameplay*.

En otras ocasiones las líneas de voz en lenguas extranjeras en el TF del inglés son mucho más largas y pueden contener enunciados fraseológicos completos cuya traducción pudo haber resultado más compleja para los equipos de traducción (§X5.2.2.). Adicionalmente, algunas líneas de voz contienen referencias culturales lingüísticas y extralingüísticas de los personajes, como, por ejemplo, su ocupación, su nacionalidad o algunas otras características, muchas veces estereotipadas o exageradas, para darles un toque humorístico y que ayuden a delinear y construir su perfil. En el siguiente apartado, ahondo en qué consisten estas particularidades y cómo se tradujeron.

5.1.2. Los referentes culturales

El papel de intermediario cultural del traductor es relevante para la construcción de cualquier texto traducido. Los videojuegos no son una excepción. Méndez González (2016), localizador de videojuegos de nacionalidad española, reflexiona desde su experiencia profesional acerca de los productos con los que trabaja:

la propia cultura acaba haciendo acto de presencia en toda creación de ocio electrónico; aunque el universo recreado sea imaginario, pueden aparecer referencias al estilo de vida de un país concreto, referencias a la mitología de alguna cultura, jergas y formas de hablar propias de un territorio y de una lengua concretas...

Pero, sobre todo, están los casos en los que el elemento cultural es referenciado directamente, ya sea como guiño o porque tiene importancia dentro del contexto en el que se presenta (2016, p. 753).

Overwatch contiene distintos referentes culturales. Específicamente, en las líneas de voz identifico 2 grandes categorías. La primera es todo referente cuya forma es esencialmente lingüístico-textual, como alusiones a fragmentos de obras literarias y a tradiciones verbales. Por ejemplo, algunas líneas de voz hacen referencia a enunciados o frases provenientes de novelas (*Despair has it's own calms* proveniente de *Dracula* (1897) de Bram Stoker), diálogos icónicos de películas (*Hack the planet!* de *Hackers* (1995)), letras de canciones (*Let's get physical* de Olivia Newton John) y diálogos de otros videojuegos (*Une balle, un mort* de *Call of Duty*), o, bien contienen UUFF muy específicas de alguna cultura (*More grease to your elbow*, fórmula rutinaria Nigeriana para dar ánimos).

De igual manera, encontramos referentes cuya forma no se puede encasillar solo en lo lingüístico, por ejemplo, la alusión a figuras históricas o a celebraciones. *Overwatch* menciona personajes como René Descartes (*I think, therefore I am*), María Antonieta (*Let them eat cake*), Chuang Tse (*I dreamt I was a butterfly*), entre otros. Cabe señalar que también incluye fórmulas comunes en celebraciones de varias tradiciones del mundo como el año lunar o el Año Nuevo Chino, el Día de muertos, Halloween y la Navidad.

La mediación cultural de los equipos de traducción determina cómo se representan estos referentes dependiendo de los objetivos del proyecto, la “experiencia” que se quiere crear para los jugadores de ciertos mercados, las preferencias de los traductores, sus habilidades, competencias, talentos, etc.; de ahí que la traducción deba ser entendida como un proceso creativo, más que como un ejercicio de búsqueda de equivalencias lingüísticas.

En cuanto a las nociones de domesticación y extranjerización, también noto algunas tendencias en el manejo de los referentes culturales. Sin embargo, asignar un enfoque domesticante o extranjerizante a cada TM no resulta tan claramente delimitado como en el caso del multilingüismo puesto que la distinción no resulta tajante; independientemente de lo anterior, la traducción de América Latina se percibe más del lado de lo extranjerizante que la de España. En la versión latinoamericana existe una tendencia a conservar referentes culturales del TF, aun cuando estos referentes puedan resultar desconocidos o lejanos para los jugadores hispanoamericanos. La versión ibérica tiende más a la sustitución domesticante u omisión de los referentes culturales.

Antes de dar paso a ejemplos de líneas de voz con referentes culturales y sus traducciones, quiero reflexionar sobre lo que plantea Méndez González (2016), desde su experiencia como traductor de videojuegos acerca de lo que debería suceder con los referentes culturales en estos productos y confrontarlo con lo que sucede en un juego multilingüe y multidialectal como *Overwatch*, que aspira a la multiculturalidad. De acuerdo con Méndez González (2016):

El creador del original puede querer transmitir infinidad de mensajes a través del uso de elementos cotidianos de la cultura a la que pertenece; es preciso que el traductor sea capaz de comprender todas las implicaciones del texto original para dar forma a un texto traducido que su público receptor pueda comprender plenamente y saber percibir, precisamente, todos esos matices que se presentaban ya en el original (Méndez González, 2016, p. 745).

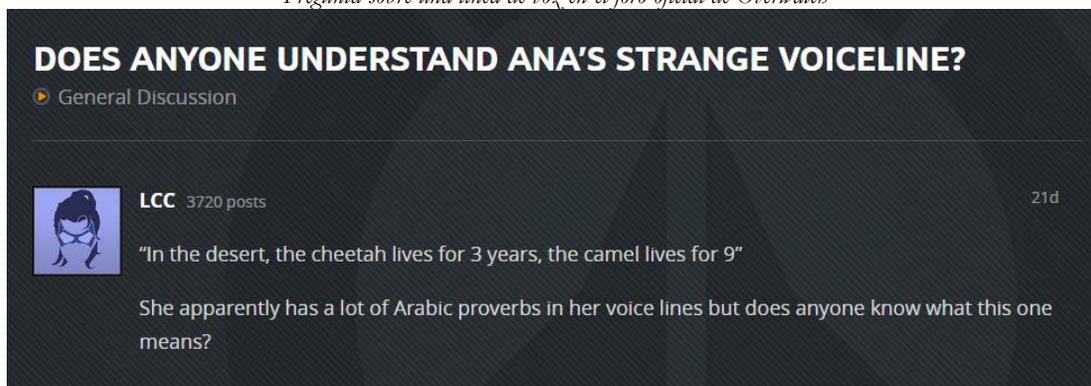
Como en otras visiones prescriptivas de la traducción, en la opinión de Méndez González, se debe construir un texto natural y fluido para que se pueda “comprender plenamente” en la lengua y la cultura meta, sin embargo, cuando buena parte de lo atractivo de un TF depende de

elementos multiculturales que pueden resultar exóticos o extranjerizantes⁸⁰, al querer emular esta multiculturalidad⁸¹, resulta muy complicado conservar los “matices” del original sin perder ciertos rasgos que imposibilitan una “comprensión plena” por parte de los jugadores locales.

A lo anterior se agrega que el TF no es completamente transparente para los jugadores angloparlantes y, de hecho, no resulta relevante que lo sea, ya que la extrañeza es uno de los efectos estéticos del *gameplay*⁸² de *Overwatch*. Esto ha originado gran interés y curiosidad por parte de los jugadores quienes se preguntan de dónde provienen las líneas de voz y cuál es su significado, fenómeno que podemos observar en foros de internet en los que los usuarios discuten acerca de las líneas de voz que les resultan oscuras o incluso ininteligibles (imagen 18).

Imagen 18

Pregunta sobre una línea de voz en el foro oficial de Overwatch



Nota. Blizzard Entertainment (08/06/2020). Forums Blizzard [Captura de pantalla]. Recuperado de: <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/does-anyone-understand-anas-strange-voiceline/504588>.

Procedo, ahora, con ejemplos de referencias culturales en *Overwatch* y sus traducciones.

En (18), presento una línea de voz que hace referencia al lema⁸³ *Chasseur tourjours*, usado por una

⁸⁰ El texto fuente es extranjerizante de entrada porque usa lenguas extranjeras, tiene calcos sintácticos intencionales de dichas lenguas y menciona referentes culturales ajenos a los pueblos angloparlantes.

⁸¹ En ocasiones mediante representaciones estereotipadas de culturas extranjeras y con apropiación cultural, aspectos que han sido criticados de *Overwatch*.

⁸² “*Gameplay* is a term used to define the way players interact with a certain video or computer game. It is further characterized as the way the game is played, including the rules, the plot, the objectives and how to conquer them, as well as a player's overall experience.” *Gameplay*. (2016). En *Techopedia*. Recuperado el 26/06/2020 de: <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>.

⁸³ Entenderé por lema “[la] frase corta y repetitiva con la que se anuncia un producto comercial; slogan”. Lema. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 22/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/lema>.

asociación de exmilitares de las fuerzas de tierra del ejército francés llamada *Fédération Nationale des Amicales de Chasseurs à Pied, Alpins et Mécanisés*. A la vez, la línea de voz es autorreferencial al juego pues en una descripción breve de la historia del personaje Widowmaker, una francotiradora de origen francés, se lee “The historical motto of the Guillard family was, *Chasseurs toujours*”.

(18)

TF: Chasseurs toujours.

TM (AL): Chasseurs toujours.

TM (ESP): Siempre al acecho.

[ALM33]

La traducción de América Latina conserva el lema en francés y, aunque es oscuro y probablemente imperceptible para los jugadores, queda la posibilidad de rastrear ambas referencias. En la traducción de España, ya que se hace una traducción menos apegada al original, es mucho menos probable que quien use solamente esa traducción pueda rastrear tanto el referente no-ficticio (la asociación de exmilitares) como el ficticio (el de la historia del personaje en la versión original del juego).

En (19), la línea de voz en el TF tiene una intertextualidad con el primer verso (“Will you walk into my parlour?” said a spider to a fly”) del poema *The Spider and the Fly* (1828) de la poeta inglesa Mary Howitt.

(19)

TF: “Step into my parlor”, said the spider to the fly

TM (AL): Entra a mi salón le dijo la araña a la mosca.

TM (ESP): Ningún elefante se balancea sobre la tela de esta araña.

[ALM33]

En este caso, en la traducción de América Latina se traduce el enunciado interlingüísticamente, pero se mantiene apegado a las imágenes y formas del original. En la traducción de España, la intertextualidad con el poema de Mary Howitt se descarta y se sustituye por una modificación humorística de una canción infantil popular en países hispanohablantes. Ambas traducciones se pueden justificar pues conservan la figura más importante, la araña, que es relevante para el juego porque el personaje Widowmaker (el mismo personaje del ejemplo anterior) es estereotipado bajo la figura de la viuda negra, con tintes de *femme fatale*: una bailarina clásica de origen francés que después de asesinar a su esposo (un líder militar) bajo la influencia de una asociación terrorista ficticia del juego llamada Talon, es convertida en una francotiradora mediante tratamientos psicológicos y psiquiátricos cuestionables.

Este personaje es uno de los principales de *Overwatch*, aparece en los primeros cortos animados que se usaron para publicitar el juego antes de su lanzamiento y se ha convertido en uno de los más icónicos. Al final, ambas traducciones logran representar una opción *ad hoc* al personaje, pero mediante diferentes intertextualidades. Este es un caso interesante del nivel de creatividad o libertad que se permite en la traducción de videojuegos.

En (20), presento una línea de voz que hace referencia a un cartel diseñado por el gobierno de Reino Unido durante la Segunda Guerra Mundial: “Keep Calm and Carry On”. Según un artículo en línea de la Universidad de Londres⁸⁴, este cartel nunca se publicó, solo se conservan algunos ejemplares originales en bibliotecas y librerías de Reino Unido; sin embargo, desde que fue descubierto en el año 2000 en una librería de Northumberland se han hecho miles de copias para venderse como souvenir o decoración y se ha popularizado al punto de que en

⁸⁴ Recuperado el 20/07/2020 de: <https://london.ac.uk/about-us/history-university-london/story-behind-keep-calm-and-carry>.

internet se encuentran diversas variaciones del eslogan en forma de meme. Una variación humorística de este cartel es la línea de voz: *Keep Calm and Tracer On* (20). El personaje para el que se ideó esta línea de voz es una piloto londinense llamada Tracer (aunque en su descripción se detalla que su verdadero nombre es Lena Oxton). La línea de voz es una manera de hacer referencia a su nacionalidad⁸⁵.

(20)

TF: Keep calm and Tracer on!
TM (AL): Mantén la calma y déjasele a Tracer.
TM (ESP): Confía en Tracer.

[LOMI26]

La traducción de España en este ejemplo prioriza la brevedad de la oración traducida, probablemente por cuestiones técnicas, pero queda solo un verbo conjugado que no permite rastrear la referencia al popular cartel con la corona inglesa (imagen 19). El resultado final es que se omite el referente cultural, mientras que, de nuevo, la traducción de América Latina propone una traducción más apegada al texto fuente que permite rastrear este referente de cultura popular.

Imagen 19

Poster producido por el gobierno del Reino Unido en 1939



Nota. Wikipedia (07/06/2020). Póster de "Keep Calm and Carry On" (1939) [Ilustración]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Keep_Calm_and_Carry_On.

⁸⁵ En este caso, la referencia puede resultar incluso caricaturesca y probablemente por casos como éste se han criticado las maneras en las que Overwatch intenta retratar la multiculturalidad (Svensson, 2017, p. 11).

Otro ejemplo es un caso de compensación en la traducción de España, en el que se introducen referencias que no existen en el TF. En (21), aparece, en holandés, la línea de voz del personaje Siebren de Kuiper (Sigma) *Ik weet het!* que literalmente significa ‘¡Lo tengo!’.

(21)

TF: Ha, Ik weet het.

TM (AL): Ha, Ik weet het.

TM (ESP): Eureka.

El personaje es un astrofísico y la línea de voz en la versión original del juego es entonada de manera muy enfática por el actor de voz, para que, aunque los jugadores angloparlantes no entiendan holandés, se den una idea general de que la línea expresa un momento de emoción, una representación estereotipada de un descubrimiento científico. Sin embargo, mientras que en la versión latinoamericana se mantiene más o menos el mismo efecto, la versión de España hace explícito el significado apelando a la interjección *¡Eureka!* atribuida al matemático Arquímedes de Siracusa. Una referencia que le va, de hecho, muy bien a la caracterización del personaje pero que es más transparente para los jugadores españoles que para los jugadores que usan la versión original o la traducción de América Latina.

Bastan estos ejemplos, para observar claramente hacia qué tipo de enfoque se perfilan las traducciones estudiadas. Sin embargo, no está demás retomar que hay casos en los que tanto la traducción de España como la de América Latina conservan referentes culturales extranjeros. (22) muestra como no en todos los casos la diferencia entre una y otra versión es tan tajante. En este ejemplo aparece una referencia a la película estadounidense de género western *The Quick and the Dead* (1995).

(22)

TF: I'm the quick, you're the dead.

TM (AL): Soy rápido y mortal

TM (ESP): Rápido y mortal

[JMHE37]

En las traducciones se mantiene la referencia a la misma película que en el TF, solo que se usa con base en el título con el que se distribuyó la película en español: *Rápida y mortal*. Independientemente de que se pierden algunos matices humorísticos del TF, ambas traducciones hacen referencia al elemento extranjero. Aun así, en general, la traducción de España tiende a modificar más los referentes culturales del TF, lo cual podría estar relacionado con la decisión de no conservar el multilingüismo.

Al optar por traducir al español todas las líneas de voz, independientemente de la lengua en la que estén en el TF, se elimina la posibilidad de retomar de manera directa ciertos enunciados icónicos del TF. De este modo, se revela una norma traductora castellanizante que considera inadecuado mantener intactos los elementos del TF incluso cuando convendría hacerlo para no invisibilizar el referente del original.

Este fenómeno de acercar lo extranjero a lo doméstico se presenta también en el tratamiento que se le suele dar a los extranjerismos en el español ibérico. Pienso en la manera en la que se pronuncian muchos anglicismos en España a diferencia de lo que sucede en otras regiones hispanohablantes⁸⁶. Sin embargo, como se verá, en la traducción de las UUFF, la supresión del multilingüismo no siempre resulta en estrategias domesticantes, sino que hay otros

⁸⁶ “Un buen ejemplo de este fenómeno es el vocablo inglés *iceberg*, de empleo generalizado en español. En la península ibérica predomina ampliamente la pronunciación "hispanizada", es decir que se articula como si se tratara de una palabra española: *iceberg* (aguda, con *c* interdental o *s*, según las zonas, y con una *-g* final muy débil). Por lo contrario, en América la forma de pronunciación es a la inglesa, esto es, algo así como *áisberg*. Este fenómeno se repite en otras muchas voces extranjeras” (Moreno de Alba, s.f. Recuperado el 18 de julio de 2020 de: <https://www.fondodeculturaeconomica.com/obra/suma/r2/buscar.asp?word2=iceberg>).

mecanismos que la traducción de España usa para compensar la falta de representación de lo extranjero.

5.1.3. La variación dialectal

En el mercado hispanohablante de los videojuegos, cuando existe más de una traducción al español, es común encontrarse con que una se destina exclusivamente para España y otra para el resto de los países de habla hispana. Por razones comerciales, en la traducción audiovisual también ha sucedido esto. Ávila (2008, p. 12) observa que, en dicho sector, ha habido una distinción artificial de “tipos de español” y menciona que, en el caso de las traducciones distribuidas en los países hispanoamericanos, se persiguió (en el caso de los videojuegos en Hispanoamérica muy probablemente todavía se persigue) la idea de usar un español “neutro” que él caracteriza como “un español que buscaba ser comprendido y aceptado por todos, —o la mayoría de— los hispanohablantes. Esta variante pretende presentarse sin usos sintácticos o léxicos de nivel regional o local” (Ávila, 2008, p. 12). Por otra parte, describe que en las traducciones pensadas para España se intentaba introducir “[...] la pronunciación, el léxico, y los modismos propios del dialecto castellano” (Ávila, 2008, p. 11).

En las traducciones de *Overwatch* se perciben estos 2 enfoques. En (23) tenemos las traducciones de la locución inglesa *to be something in the bag* (‘used for saying that you are certain to get or achieve something’, marcado como de uso informal en *Macmillan English Dictionary*⁸⁷).

(23)

TF: It’s in the bag!

⁸⁷ Recuperado el 03/06/2020 de: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/be-in-the-bag>.

TM (AL): ¡Ya lo tenemos!

TM (ESP): ¡A la saca!

[LOMI26]

En el ejemplo de la traducción hecha para los jugadores de Hispanoamérica no se percibe un uso regional particular. Por otra parte, en la versión de España, la fórmula rutinaria *a la saca* parece ser una expresión sumamente local, restringida a algunas zonas de España. 4 razones me hacen hipotetizar esto. En primer lugar, desde mi variante de español, no la reconozco. En segundo lugar, no aparece registrada en obras lexicográficas monolingües del español disponibles en línea. En tercer lugar, según un foro de *Wordreference*⁸⁸, algunos hablantes del español ibérico reconocen que la usan frecuentemente, aunque en ese mismo sitio, también hay informantes españoles que nunca la han escuchado. En cuarto lugar, en una base de datos en línea para estudiantes del español como lengua extranjera se reporta en el apartado para usos del español ibérico que es una “popular expresión” que “se suele emplear cuando te encuentras algo que no es tuyo, pero que desde ese mismo instante 'pasa a ser definitivamente de tu propiedad'”⁸⁹. De igual manera, en el foro de *Wordreference* al que referí anteriormente, un hablante del español peninsular reporta que “se utiliza cuando por ejemplo vas andando por la calle y te encuentras algo que puede tener valor, entonces te lo guardas y dices ¡A la saca!”. Esta pequeña investigación me permite afirmar que la traducción al español peninsular que aparece en (23) se trata de un texto con tintes muy locales en cuanto a la variación diatópica.

Ávila también reporta que hubo un punto en el que la industria de la traducción audiovisual española hizo traducciones al español cuyos TITF estaban en lengua española, motivadas por diferencias dialectales: “Incluso se llegó al extremo –para no decir *absurdo*– a partir

⁸⁸ Recuperado el 03/06/2020 de: <https://forum.wordreference.com/threads/a-la-saca.1164/>.

⁸⁹ Recuperado el 03/06/2020 de: <https://www.tubabel.com/definicion/43494-a-la-saca-pa-la-saca>.

de la década de los 1980 y 1990, de doblar al castellano, las pocas películas hispanoamericanas que se exhibían en España” (Ávila, 2008, p. 32). Los casos de traducciones que Ávila (2008) describe como “extremos” corresponden a lo que, en la propuesta tipológica de la traducción de Jakobson (1959, p. 233), se les conoce como *traducción intralingüística*, es decir, cuando la lengua del TF es la misma que la del TM.

En la traducción española de *Overwatch* existen casos de traducción intralingüística en las líneas de voz de un personaje mexicano que usa palabras y UUFF propias del español de México en el TF. Recordemos que algunos personajes hacen cambios de código y, en este caso, el personaje mexicano Sombra los hace con el español mexicano. Por ejemplo, una habilidad llamada *translocator* que los jugadores de Sombra usan frecuentemente, viene acompañada por la línea de voz *qué onda* (“interj. Saludo informal”. En *Diccionario del español de México*⁹⁰). La línea es tan frecuentemente escuchada en el juego en su versión original en inglés que se ha convertido en una de las frases icónicas del personaje entre los jugadores angloparlantes. En (24), encontramos una traducción intralingüística de la expresión mexicana *qué pex* (variante de *qué pedo*), la cual también es una fórmula rutinaria de registro coloquial para saludar.

(24)

TF:	Qué pex.
TM (AL):	Qué pex.
TM (ESP):	Saludetes.

[OCM30]

⁹⁰ Recuperado el 03/06/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/onda> .

En la versión de América Latina, se conserva la expresión del TF, independientemente de que no todos los jugadores hispanoamericanos puedan comprenderla⁹¹. Con este personaje se hace una excepción hacia lo “neutro”, puesto que la variación lingüística en español proviene directamente del TF. Es decir, se privilegia el apego al original sobre la “neutralidad”.

En el caso de la traducción de España, se da una caracterización diferente del personaje ya que se vela un poco su origen mexicano, y, con ello, las expresiones de la variedad mexicana, e incluso el acento con el que se dobla (pues en la versión española este personaje habla con acento español). En compensación, la versión de España resalta otras características del personaje como su profesión: programadora. Así lo ilustra el ejemplo (25) en el que la línea de voz del TF es *Asústame panteón* (‘Se usa para demostrar que alguien no se amedrenta ante un reto o dificultad’, *Diccionario de Mexicanismos* (2010, s.v.)).

(25)

TF: ¡Asústame panteón!
TM (AL): ¡Asústame panteón!
TF (ESP): A ver de qué hardware estás hecho.

[OCM30]

En este ejemplo, la traducción española rescata un poco del significado de la expresión mexicana, pero borra el hecho de que proviene del español mexicano, de igual modo, se decanta por resaltar una imagen relacionada con el ámbito de la programación (*hardware*) quizás para compensar los elementos de la caracterización del personaje que se pierden con la adaptación de la variación dialectal. En el caso del TF, el elemento *panteón* probablemente es un guiño a la historia del

⁹¹ Como ejemplo en el siguiente foro de Reddit un jugador pregunta por el origen de la expresión mexicana *asústame panteón* después de escucharla en el videojuego: https://www.reddit.com/r/mexico/comments/5dluo6/cual_es_el_origen_de_as%C3%BAstame_pante%C3%B3n/.

personaje, puesto que en los cortos animados en los que se anunció por primera vez *Overwatch*, se menciona que Sombra perteneció a una organización ficticia llamada “Los Muertos”. A su vez, el nombre quizás también hace referencia a la celebración del Día de Muertos y al logotipo con el que este personaje firma sus mensajes en el juego: una imagen digital en forma de calavera de azúcar (imagen 20).

Imagen 20

Logotipo del personaje Sombra de Overwatch



Nota. Wiki Game Detectives (12/11/2020). Sombra ARG [Ilustración]. Recuperado de: https://wiki.gamedetectives.net/index.php?title=Sombra_ARG.

En resumen, la traducción de España sea por razones comerciales, por actitudes lingüísticas etnocéntricas (lo cual no excluye la posibilidad de que estén interrelacionadas) o por una norma traductora, expone activamente elementos léxicos propios del español ibérico. Esto se puede observar incluso con casos “extremos” en los que, cuando el TF muestra algo en español mexicano, el equipo de traducción de España adapta dichos elementos ajenos en pro de una traducción transparente y con “sabor local” para el público al que va dirigido: los videojugadores españoles.

Por su parte, la traducción de América Latina tiende a adherirse a la “neutralidad” en el aspecto de la variación dialectal. Sin embargo, además de las razones comerciales que motivan este fenómeno (pues la traducción se hizo para su distribución en todos los países hispanoamericanos), probablemente también es producto de una reacción ante la manera en la que se traduce en España. Desde mi experiencia como jugador, he observado que, en el mundo

hispano, las traducciones de videojuegos se hacen mayormente en España (fenómeno similar a lo que sucede con buena parte de la traducción literaria).

La predominancia española en la producción de traducciones de videojuegos es tal que muchos videojuegos solo se pueden jugar en español con doblajes hechos por actores de doblaje de España, mientras que los jugadores americanos se encuentran con léxico que les es desconocido. En otras palabras, los videojugadores no han tenido más opción que emplear traducciones que no están pensadas para ellos; sin embargo, con la llegada de agencias de localización de videojuegos establecidas en América Latina se han comenzado a ofrecer otras opciones para los jugadores de habla hispana y, con ello, también han surgido maneras alternativas para traducir videojuegos. En una entrevista, Eduardo Garza, líder del equipo de localización de la empresa que tradujo *Overwatch* al español para Hispanoamérica, Pink Noise, declara lo siguiente:

Estamos contentos de ver que, en años recientes, la industria del videojuego le ha estado dando una muy merecida importancia a los países latinoamericanos, que representan una economía bien desarrollada, llena de jugadores que esperan disfrutar sus juegos en su propio idioma -no en español castellano- y con un alto nivel de interpretación (Garza, 2014)⁹².

Más allá de que la parte económica motive una “neutralidad” debido a que un producto traducido se distribuirá en diversos países con distintos dialectos del español, se percibe en su declaración no tanto una actitud lingüística que favorezca una “neutralidad”, sino más bien un rechazo al “español castellano” (o cuando menos a la noción que se tiene de éste en las traducciones y doblajes de videojuegos) que ha sido la opción hegemónica en la traducción de videojuegos al español.

⁹² Recuperado el 29/06/2020 de: <https://www.xataka.com/videojuegos/eduardo-garza-encabeza-equipo-de-pink-noise-mexico> .

Aun así, si bien en el caso de la traducción hispanoamericana de *Overwatch* se busca la “neutralidad”, esta también implica cierto sesgo a favor del español de México. Por ejemplo, con la segunda persona del singular, nunca se hace referencia al *vos* o al *usted* (informal) de algunos dialectos del español en América, sino que se usa la segunda persona del singular *tú* como en la variante mexicana central. Aunado a esto, la variante mexicana ha tenido una larga tradición en la traducción audiovisual en la que se ha impuesto como parámetro de neutralidad para el resto de los países hispanohablantes de América Latina.

Además, este sesgo hacia el español mexicano podría venir en concordancia con el hecho de que la traducción fue hecha por un equipo de traductores mexicanos en su mayoría. A pesar de ello, a nivel léxico, la variación es más moderada que en el caso de la versión española, seguramente como un intento por mitigar las diferencias dialectales. Sin embargo, se debe hacer una excepción en lo que respecta al personaje mexicano Sombra, cuyo léxico se mantiene con los rasgos dialectales que lo caracterizan. No obstante, esto no puede juzgarse como un caso de domesticación o de imposición del dialecto mexicano por sobre el resto de los dialectos del español de América Latina, ya que el personaje está escrito de esa manera desde el texto original en inglés. En este sentido, el tratamiento de este personaje también es extranjerizante, porque, más allá de que la extrañeza se disuelva en pro de la inteligibilidad para el público meta, la prioridad es apegarse al TF.

5.1.4. Enfoques predominantes y tendencias (domesticación y extranjerización)

Lo que acabo de exponer es un panorama para comprender de manera general las tendencias que podrían haber guiado las decisiones traductoras. Lo que encuentro en esta aproximación es que las normas que orientan la traducción de América Latina tienden a ser extranjerizantes: se

visibiliza lo extranjero pues el texto es multilingüe y, en repetidas ocasiones, los referentes culturales, aunque sean oscuros se mantienen apegados al TF. Por otra parte, la traducción de España muestra tintes domesticantes debido a que se elude el multilingüismo y en algunas ocasiones los referentes culturales son remplazados por otros más locales. Todo ello me permite aseverar, que, en general, la traducción de España se percibe menos apegada al TF, incluso en ocasiones en las que no hay referentes culturales peculiares que se necesiten adaptar. Por ejemplo, la siguiente línea de voz con efecto humorístico (26), en la que el cambio de imagen hace que el texto de España se perciba más desapegado del original que la versión localizada para América Latina.

(26)

- TF: So mean I make medicine sick.
TM (AL): Soy tan malo que hago enfermar a la medicina.
TM (ESP): Soy tan duro que como cocos sin pelar.

En cuanto a la variación dialectal, me parece que se percibe cierta herencia de las normas de traducción audiovisual que mencioné antes. Es decir, a nivel léxico, la traducción de España tiene varias elecciones traductorales con rasgos marcados del español ibérico, similar a lo que ocurre en el sector de la traducción audiovisual como lo reporta Ávila (2008, p. 12), mientras que la de América Latina prefiere un estilo que intencionalmente evita rasgos marcados de una determinada variedad dialectal en el plano léxico.

La traducción de la siguiente línea de voz (27) introduce tonos más locales en el caso de España, mientras que ni el TF ni el TM de la traducción hispanoamericana tienen tintes de un

léxico muy regional. La palabra *cotarro* de la traducción de España ha sido marcada como un regionalismo de España⁹³:

(27)

TF: I run this show⁹⁴.
TM (AL): Aquí yo mando.
TM (ESP): Yo **llevo el cotarro**⁹⁵.

Las diferencias en los enfoques de traducción que señalo en esta primera parte del análisis se pueden explicar en 2 planos. El primero tiene que ver con las condiciones de producción y el segundo con las actitudes lingüísticas.

Por una parte, la traducción de América Latina está destinada a una zona geográfica muy vasta, por lo que se entiende que hay una necesidad de traducir a un supuesto español neutro que comprendan todos los usuarios: un español menos marcado a nivel del léxico. Por otra parte, el TM de España, al estar destinado a una región menos extensa, justifica su uso frecuente de regionalismos. Sin embargo, podría argumentar que, en Hispanoamérica, aunque en ocasiones encontremos algunos regionalismos en las traducciones, ello no las convierte, necesariamente, en textos completamente ininteligibles para todos los hablantes de la lengua española, por lo que el uso de regionalismos no sería tan grave en las traducciones pensadas para América Latina. Entonces, ese primer plano no es suficiente por si solo para responder a la pregunta de “¿Por qué en uno o el otro caso se traduce como se traduce?”. Esto me lleva al segundo plano: las

⁹³ “to be the leader, who is in control of a group of people doing something”. Run the show. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/run-the-show>.

⁹⁴ Tener el mando o la dirección en un asunto o una actividad.” Dirigir (o manejar) el cotarro. (s.f.). En *Oxford English and Spanish Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020: [https://www.lexico.com/es/definicion/dirigir \(o manejar\) el cotarro](https://www.lexico.com/es/definicion/dirigir%20(o%20manejar)%20el%20cotarro).

⁹⁵ “Ambiente o situación de confusión o inquietud generalizada.” con las marcas *Spain, informal*. Cotarro. (s.f.). En *Oxford English and Spanish Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020: de <https://www.lexico.com/es/definicion/cotarro>.

actitudes lingüísticas que podrían estar demarcando las formas de traducir el videojuego. Con lo anterior quiero decir que el enfoque de neutralización en el caso de América Latina no solo se limita a la aspiración de un estilo panhispánico por conveniencia y practicidad para distribuir el producto, sino que también hay un rechazo al tipo de español encontrado en las traducciones hechas en España, por lo que se trata de una reacción ante la forma de traducir en este país europeo.

Como mencioné antes, históricamente la traducción de videojuegos en español había sido, hasta muy recientemente, dominada por España. De ahí que los jugadores hispanoamericanos, en más de una ocasión, hayan criticado las versiones que producen pues además de incluir léxico que les es desconocido, se podría proyectar como una manera de traducir etnocéntrica y conservadora. De esta forma, tiene sentido que la traducción de España parezca mucho más domesticante que su contraparte hispanoamericana. Aunque, como explico en el siguiente apartado, el manejo de la fraseología en ambas traducciones ofrece interesantes alternativas de visibilizar u ocultar la idiomática de la lengua extranjera. Es decir, a nivel macro resulta más o menos claro asignar las tendencias que acabo de mencionar, pero entre más nos movemos hacia el nivel microtextual, como en el caso del manejo de las UUFF con idiomática, se puede observar que se manifiestan las tendencias de una manera más fluctuante y relativa, pues las decisiones y procedimientos traductores en ambos casos se desplazan constantemente en el espectro de lo extranjerizante-domesticante.

En el siguiente apartado, abordaré la traducción de las UUFFII con el objetivo de aproximarnos a una explicación y sistematización detallada de los fenómenos encontrados en el corpus de trabajo.

5.2. La traducción de unidades fraseológicas idiomáticas en las líneas de voz de *Overwatch*

La UF ante la traducción se ha visto como un gran reto para las competencias lingüísticas de los traductores. El énfasis en la dificultad para traducirlas incluso ha llevado a cuestionar su traducibilidad⁹⁶. Por ejemplo, Santamaría Pérez, (1998) desde un acercamiento a la fraseología en diccionarios bilingües señala la siguiente propiedad de las UUFF:

Dificultad en su traducción. Muchas de estas expresiones no se pueden traducir porque se originan a partir de un hecho histórico o situación concreta, por lo que al hablante que aprende una lengua le resulta difícil comprender el sentido y, en consecuencia, aprenderla y reproducirla (Santamaría Pérez, 1998, p. 301).

Sin embargo, a pesar de los obstáculos que podamos plantearnos para transferirlas a un TM, se ha logrado traducir por variados mecanismos, inclusive las más opacas: las que presentan idiomática.

En la traducción de videojuegos, un ámbito que apenas está ganando la atención de los Estudios de Traducción, observar la traducción de las UUFFII resulta de interés considerando que se reportan altos grados de libertad en los que, en ocasiones, las formas y los efectos buscados tienen mayor peso que las correspondencias de significado (§5.2.2.2.2.).

El objetivo principal de esta parte del capítulo es presentar una clasificación de las estrategias de traducción empleadas para el manejo de las UUFFII, la cual desarrollo y ejemplifico a lo largo del inciso §5.2.2.

⁹⁶ A este respecto Corpas Pastor (2003, p.276) comenta incluso: “La imposibilidad de traducir convenientemente la fraseología constituye una de esas creencias profundamente arraigadas que resultan tan difíciles de desmitificar”.

La importancia de presentar esta propuesta clasificatoria para mi análisis se basa en que mediante ella pude sistematizar todos los procedimientos empleados para las 51 UUFF que constituyen el corpus de trabajo del TF. Esto incluye aquellos casos que escapan de la noción de equivalencia (especialmente la de correspondencia de significados) a la par de otros procedimientos más esperables desde una perspectiva prescriptiva, como la homologación de UUFF por su significado⁹⁷. Propongo no dejar de lado dichos procedimientos debido a que mi aproximación a los fenómenos encontrados me lleva a considerar que traducir las UUFFII de un TF no es una cuestión limitada al hallazgo de UUFFII “equivalentes” en la lengua meta o a la paráfrasis cuando no se encuentra dicha equivalencia, sino que, también existe un constante ejercicio de (re)construcción creativa de la idiomática. Así mismo, en §5.2.3., contrapongo las tendencias de domesticación y extranjerización discutidas en aspectos macro en la parte anterior del análisis, con un nivel más microtextual centrado en la fraseología.

Cabe señalar, que, para llegar a la clasificación de las estrategias, primero hubo un acercamiento cuantitativo a los datos que presento en el apartado §5.2.1. En él comparo la cantidad de unidades de traducción que clasifiqué ya sea como discurso libre o discurso repetido en ambos TTMM y presento porcentajes de manera más específica por cada tipo de UF⁹⁸. Después de esta fase cuantitativa, podré aproximarme, también, a explicaciones de por qué ciertos tipos de UUFFII tienden más a traducirse en forma de discurso libre o discurso repetido.

Finalmente, en el apartado §5.2.4., proporciono algunas reflexiones sobre la manera en la que se ha pensado la traducción de UUFFII, a partir de las clasificaciones que presenté en el

⁹⁷ Esto correspondería a las estrategias *using an idiom of similar meaning and form* y *using an idiom of similar meaning but unsimilar form* propuestas en el modelo de Baker (1992, p. 72-74) o a la estrategia que Corpus Pastor denomina *equivalence* (1996, p. 314). Véase §3.2.1. y §3.2.2.

⁹⁸ Solo consideraré las locuciones y los enunciados fraseológicos, como expliqué en el capítulo de método de trabajo.

capítulo de marco teórico (Baker 1992 y Corpas Pastor 2003), las cuales contrasto con mi planteamiento e indago sobre las ventajas y las limitaciones de mi propuesta clasificatoria.

5.2.1. Contraste cuantitativo entre las dos traducciones de *Overwatch*

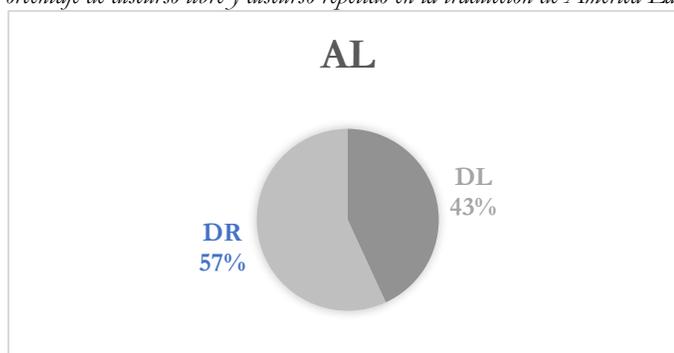
Como expliqué en el capítulo de método (§4), el corpus se constituye de las líneas de voz que contienen locuciones o enunciados fraseológicos con idiomática en el TF y de sus traducciones en las 2 versiones localizadas al español. En total se consideraron 51 líneas de voz (100 %). En la base de datos se señaló qué tipo de UF se presenta, bajo las etiquetas de *paremia*, *cita*, *locución* y *fórmula rutinaria*. Esto para la columna del TF que en su totalidad presenta UUFF; no obstante, los corpus del TM no siempre corresponden al porcentaje de UUFFII ni al mismo tipo de UF, por esta razón agregué, para las columnas de los TTMM, la etiqueta de la técnica libre del discurso (simplificada como *discurso libre*) para el caso de las líneas de voz que no contuvieran ningún elemento de discurso repetido.

A continuación, de lo general a lo particular, presento las gráficas de discurso repetido y discurso libre. Es decir, primero expondré qué cantidad de discurso repetido, en efecto, se representa en las traducciones mediante discurso repetido, y qué porcentaje en discurso libre. Después, presento las gráficas con los porcentajes entre tipos de UUFF. Esto es, dentro del discurso repetido, del total de locuciones, qué tantas se conservan como locuciones, qué tantas pasan a ser paremias, fórmulas rutinarias o discurso libre, para observar tendencias más específicas. Presento, primero, los porcentajes para la traducción de América Latina (AL) y después los de España (ESP).

5.2.1.1. El manejo del *discurso repetido* en las traducciones de *Overwatch*

En la traducción de América Latina (AL), de un total de 51 líneas de voz (100 %) con elementos de discurso repetido (DR en la gráfica de la figura 3) en el TF, 29 (57 %) contienen discurso repetido⁹⁹, mientras que 22 (43 %) no contienen ningún elemento de discurso repetido, es decir, se consideran discurso libre (DL en la gráfica de la figura 3).

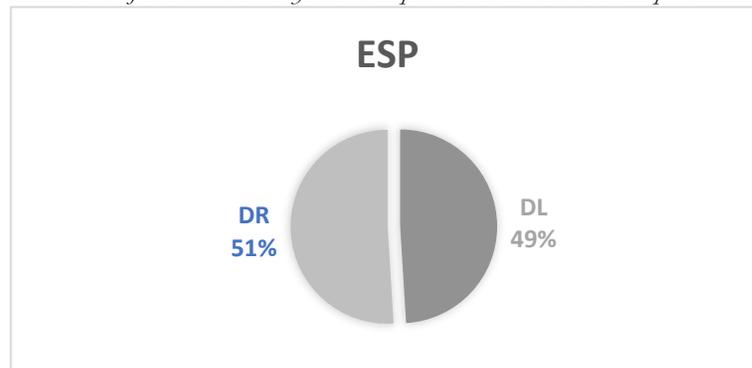
Figura 3
Porcentaje de discurso libre y discurso repetido en la traducción de América Latina



En el caso de la traducción de España (ESP), de un total de 51 líneas de voz (100 %) con elementos de discurso repetido en el TF, 26 (51 %) contienen discurso repetido, mientras que 25 (49 %) no contienen discurso repetido (figura 4).

⁹⁹ Cabe señalar que las unidades calcadas o prestadas del TF también se consideraron discurso repetido.

Figura 4
Porcentaje de discurso libre y discurso repetido en la traducción de España



De entrada, podemos observar que los porcentajes no varían enormemente y la tendencia, aunque muy ligera, es representar discurso repetido mediante discurso repetido. Más allá, la versión de América Latina contiene más discurso repetido que la versión de España. Sin embargo, debido a la baja cantidad de líneas de voz consideradas en la muestra, la diferencia no parece muy contundente. Además, cabe señalar que en ambas versiones conté los calcos como parte del discurso repetido. Por ejemplo, en el corpus, encontramos la supuesta¹⁰⁰ paremia nigeriana *The moon that wanes today, was the full moon yesterday* ‘las cosas se arreglarán con el tiempo’ (28).

(28)

TF: The moon that wanes today was the full moon yesterday.

TM (AL): La luna menguante de hoy fue la luna llena de ayer.

TM (ESP): La luna que mengua hoy estará llena mañana.

[EOMN11]

¹⁰⁰ No encontré información en obras lexicográficas a las que tuve acceso; sin embargo, varios sitios de internet informales la reportan como un proverbio nigeriano con un significado similar al de *mañana será otro día*, por ejemplo: <https://www.inspirationalstories.com/proverbs/nigerian-it-is-the-same-moon-that-wanes-today/>.

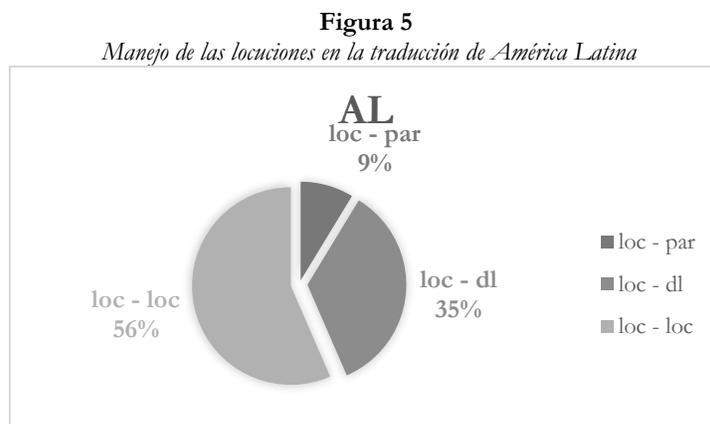
Las traducciones toman los constituyentes de la paremia del TF para simular la forma de una paremia, aunque ésta no tenga arraigo o difusión en el repertorio fraseológico del español. Se trata, más bien, de una especie de pseudoUF, o una UF no consolidada en nuestra lengua. Este fenómeno es recurrente para el manejo de la fraseología y la idiomática en las 2 traducciones al español de *Overwatch*. Al contrario de mi hipótesis de que la traducción de España no contendría este tipo de procedimientos, pues se muestra más conservadora, pero su aplicación es distinta en ambos casos (§5.2.2.).

Además, al porcentaje de discurso repetido se le sumaron los casos en los que la traducción toma prestado los cambios de código del TF. Por ejemplo, en la traducción de América Latina, la locución francesa *à la vie, à la mort* se traslada como tal, en francés, *à la vie, à la mort* para visibilizar que en la versión en inglés del juego el personaje no habla inglés sino otro idioma, en este caso, francés. La estrategia está generalizada con todas las líneas de voz que no están en inglés en el TF en la traducción de América Latina, mientras que en la de España nunca ocurre esto. Las consideré dentro de los porcentajes de discurso repetido del TF como para los TM porque, independientemente de la lengua, son UUFFII.

Presentaré, ahora, los porcentajes por cada tipo de UF considerado para el etiquetado de cada traducción. En cada subapartado presento, primero, una descripción de los porcentajes de las traducciones y en seguida ilustro cada uno de éstos por medio de líneas de voz de uno de los 10 personajes elegidos de *Overwatch*. En las gráficas que presento en los siguientes subapartados utilicé las siguientes abreviaciones: Loc (*locución*), Par (*paremia*), Cita (*cita*), DL (*discurso libre*), FR (*fórmula rutinaria*) Por orden alfabético, primero expondré la comparación del TF con el TM de América Latina (AL) y después con el de España (ESP).

5.2.1.1.1. *Locuciones*¹⁰¹

En la traducción de América Latina, de un total de 23 locuciones (100 %) presentes en el corpus, 13 (56 %) pasan como locuciones, 2 (9 %) se representan mediante paremias y 8 (35 %) mediante discurso libre (29).



(29)

a) Locución a locución

TF: Don't you **come the raw prawn with me**¹⁰². (locución verbal)

TM (AL): No te quieras **pasar de listo** conmigo¹⁰³. (locución verbal)

[JFHA25]

b) Locución a paremia.

TF: You're **in the doghouse**¹⁰⁴. (locución adverbial)

¹⁰¹ Es conveniente recordar la propuesta de Corpas Pastor (1996, p. 88) donde las locuciones son UUFF que “[...] no constituyen enunciados completos, y, generalmente, funcionan como elementos oracionales”.

¹⁰² “To try to deceive someone, especially by pretending that you have no knowledge of something”. Come the raw prawn (*Australian English*). (s.f). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/come-the-raw-prawn>.

¹⁰³ “Actuar con excesiva malicia”. Pasarse de listo (s.f). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/listo>.

¹⁰⁴ “In a bad situation because someone is angry at one: in trouble”. In the doghouse (s.f). En *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/in%20the%20doghouse#:~:text=Definition%20of%20in%20the%20doghouse,-informal&text=%3A%20in%20a%20bad%20situation%20because,for%20forgetting%20his%20wife's%20birthda> y.

TF (AL): **Con dinero baila el perro**¹⁰⁵. (paremia)

[OCM30]

c) Locución a discurso libre

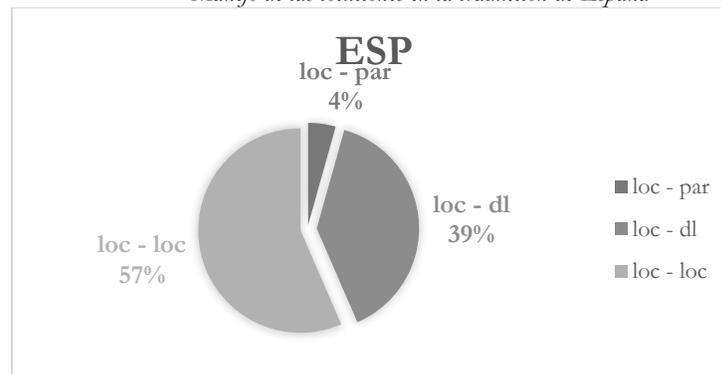
TF: I'm not good not bad but I **sure as hell** ain't ugly.¹⁰⁶ (locución adverbial)

TM (AL): No soy bueno ni malo pero definitivamente no soy feo. (discurso libre)

[JMHE37]

En la traducción de España, de un total de 23 locuciones (100 %) presentes en el corpus del TF, 13 (57 %) pasan como locuciones, 1 (4 %) se representan mediante paremias y 9 (39 %) mediante discurso libre (30).

Figura 6
Manejo de las locuciones en la traducción de España



(30)

a) Locución a locución

TF: I tried being reasonable I didn't **take to it**¹⁰⁷. (locución verbal)

TM (ESP): Intenté ser razonable no **le cogí el truco**¹⁰⁸. (locución verbal)

[JMHE37]

b) Locución a paremia

¹⁰⁵ “Alude a la fuerza del dinero que influye incluso en quienes no lo aprovecharán”. Por dinero baila el perro (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/Default.aspx>. Me permitiré, además, glosar esta paremia, pues en México se usa para indicar, simplemente que, con dinero se puede arreglar cualquier cosa, o para señalar las acciones de una persona que actúa por codicia.

¹⁰⁶ “Certainly; without doubt”. (As) sure as hell (*American English, informal*). (2017). En *Farlex Partner Idioms Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/sure+as+hell>.

¹⁰⁷ “To begin to like someone or something”. Take to (s.f.). En *Macmillan Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/take-to>.

¹⁰⁸ “Descubrir la manera de hacer una cosa o adquirir la habilidad necesaria para hacerla”. Coger el truco (*coloquial*). (s.f) En *The Free Dictionary by Farlex*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://es.thefreedictionary.com/truco>.

TF: Dame Chance¹⁰⁹. (locución nominal)
 TM (ESP): ¡Ja! La suerte es caprichosa¹¹⁰. (paremia)

[ALM33]

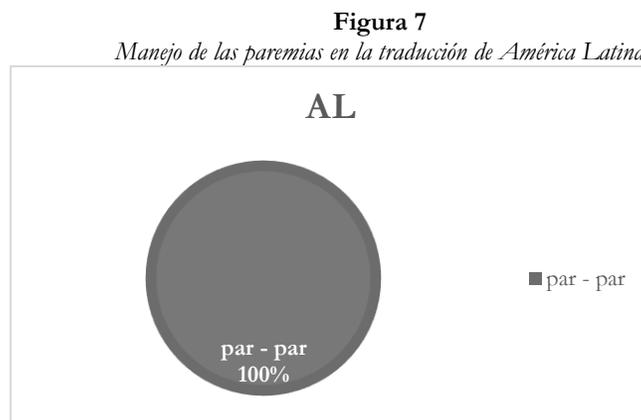
c) Locución a discurso libre

TF: No **le saques**¹¹¹. (locución verbal)
 TM (ESP): No me gustan los cobardes. (discurso libre)

[OCM30]

5.2.1.1.2. *Paremi*as¹¹²

En la traducción de América Latina, de un total de 6 paremias en el corpus del TF, el 100% son representadas mediante paremias en el corpus del TM (31).



(31)

¹⁰⁹ Es una unidad que no encuentro registrada en obras lexicográficas disponibles en internet, pero su frecuente aparición en sitios de internet me llevo a considerarla discurso repetido. En cuanto a su significado considero que se puede traducir como “fortuna” por sus componentes *dame* ‘señora’ y *chance* ‘suerte’. Ver algunos ejemplos en el corpus paralelo *Linguee* recuperados el 03/08/2020 de: <https://www.linguee.fr/francais-anglais/traduction/dame+chance.html>.

¹¹⁰ Esta no es una unidad que encuentre en obras lexicográficas, sin embargo, su recurrente aparición en diversos sitios de internet me ha llevado a considerarla como discurso repetido y la he clasificado como paremia pues es un enunciado completo de origen popular.

¹¹¹ “Huirle o temerle a algo o a alguien”. Sacarle (al bulto o al parche) (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/sacar>.

¹¹² De acuerdo con Corpas Pastor (1996), las paremias son “enunciados completos en sí mismos, que se caracterizan por constituir actos de habla y por presentar fijación interna (material y de contenido) y externa” (p.132) y que también “[...] poseen significado referencial [...] y gozan de autonomía textual” (p. 132-133).

a) No-traducción interlingüística

TF: Som man baddar far man ligga¹¹³. (paremia)

TM (AL): Som man baddar far man ligga. (paremia)

[BLM23]

b) Calco

TF: The best things in life come in small packages¹¹⁴. (paremia)

TM (AL): Las mejores cosas de la vida vienen en regalos pequeños. (paremia calcada)

[HNM19]

En la traducción de España, de un total de 6 paremias, 5 (83 %) son representadas mediante paremias en el TM, mientras que una (17 %) es representada mediante discurso libre (32).

Figura 8

Manejo de las paremias en la traducción de España



(32)

a) Paremia a paremia

TF: The best things in life come in small packages. (paremia)

TM (ESP): Los mejores perfumes vienen en frasco pequeño¹¹⁵. (paremia)

¹¹³ Literalmente, ‘si haces la cama, debes acostarte en ella’. Según el diccionario multilingüe en línea *Glosbe* (s.f) significa “to create a difficult situation and endure unpleasant consequences”. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://glosbe.com/sv/en/som%20man%20b%C3%A4ddar%20%C3%A5r%20man%20ligga>.

¹¹⁴ “Often the things that have the most value or quality are small; the size of something does not always properly indicate its value. A variation of the more common phrase, ‘good things come in small packages’”. The best things come in small packages (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/best+things+come+in+small+packages%2C+good+things+come+in+small+packages>.

¹¹⁵ El Refranero Multilingüe (s.f) del Centro Virtual Cervantes tiene registrada una paremia con una forma muy parecida a la de esta traducción: *El buen perfume se vende en frasco pequeño*. Está marcada como una paremia *en desuso* y se le caracteriza como: “Las cosas valiosas ocupan poco espacio. Aplicado a las personas, este refrán contiene un elogio de las personas de talla pequeña, pues afirma que la pequeñez física puede corresponder a personas con

b) Paremia a discurso libre

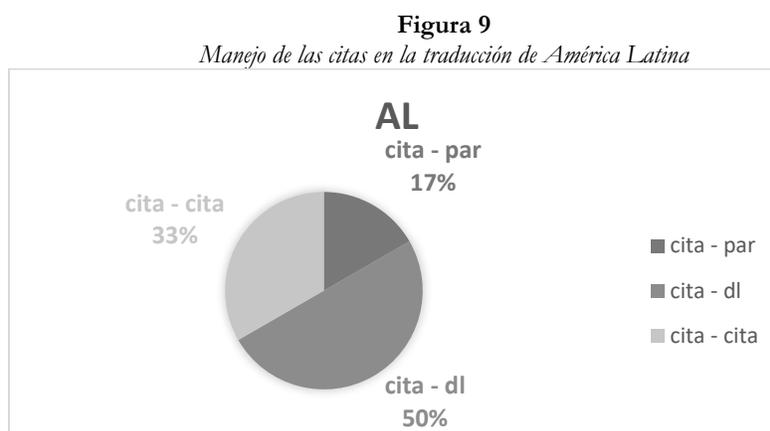
TF: More lost than the moon in winter.¹¹⁶ (paremia)

TM: El calor de la familia os protegerá del frío. (discurso libre)

[AAM60]

5.2.1.1.3. *Citas*¹¹⁷

En la traducción de América Latina, de un total de 6 (100 %) citas en el TF, 2 (50 %) son representadas por citas, 3 son (50 %) está representadas por discurso libre y una (17 %) se reemplaza por una paremia (33).



(33)

grandes cualidades morales”. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58580&Lng=0>. Aunque esta forma en específico no se encuentra registrada en obras lexicográficas, a partir de una rápida búsqueda de internet, encuentro varios enunciados muy parecidos, sobre todo en artículos periodísticos y blogs, ello me llevó a considerarla *discurso repetido*, aunque con matices §5.2.2.2.).

¹¹⁶ Se consigna en varias listas de “proverbios árabes” como en *Wikiquote* (2010) bajo la forma árabe *أضيق من قمر الشتاء* Recuperado el 03/08/2020 de: https://simple.wikiquote.org/wiki/Arabic_proverbs. Sin embargo, ninguna de las fuentes explica el significado más allá de su traducción literal en inglés “More lost than the moon in winter” y de consignarlo como *arabic proverb*.

¹¹⁷ Retomando a Corpas Pastor (1996), recordemos que las citas son enunciados fraseológicos que se distinguen de otros subtipos de enunciados fraseológicos porque éstos tienen un origen conocido que se le puede atribuir a una persona o una obra literaria (p. 143).

- a) Cita a cita
 TF: Cherchez la femme¹¹⁸. (cita)
 TM (AL): Cherchez la femme. (cita)
 [ALM33]
- b) Cita a paremia
 TF: Idle hands are the devil's workshop¹¹⁹ (cita)
 TM (AL): El ocio es la madre de todos los vicios.¹²⁰ (paremia)
 [MOMI48]
- c) Cita a discurso libre
 TF: I'm your huckleberry¹²¹. (cita)
 TM (AL): Soy a quien buscas. (discurso libre)
 [JMHE37]

En la traducción de España, de un total de 6 citas en el TF, 2 (33 %) son representadas por citas, mientras que 4 (67 %) están representadas mediante discurso libre (34).

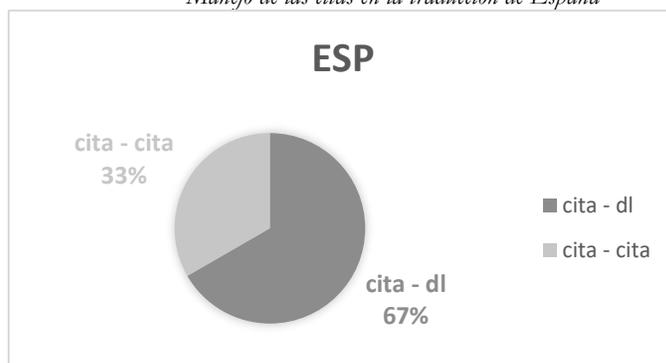
¹¹⁸ Es una cita de origen francés que según el diccionario *Merriam Webster* también se usa en inglés americano con el siguiente significado: “look for the woman: the cause of the situation must be a woman”. Cherchez la femme (con la marca *french quotation from Dumas père*) (s.f). en *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cherchez%20la%20femme>.

¹¹⁹ “When one is unoccupied or has nothing to do, one is more likely to cause or get into trouble”. Idle hands are the devil's workshop (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/idle+hands+are+the+devil%27s+workshop>. Según *Wiktionary* (s.f), su origen es de un libro religioso protestante llamado *The Living Bible* (1971). Idle hands are the devil's workshop (s.f). En *Wiktionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: https://en.wiktionary.org/wiki/idle_hands_are_the_devil%27s_workshop#:~:text=The%20King%20James%20version%20of,idle%20lips%20are%20his%20mouth%20piece.

¹²⁰ En un artículo en línea de refranes glosados en la *Revista de Folklore*, Panizo Rodríguez (1995, sin página) glosa esta paremia como “Aquel que no se ocupa en nada está expuesto a convertirse en un vicioso”. Aunque el lema de la paremia es algo diferente a como aparece en la traducción: *la ociosidad es raíz y madre de todos los vicios*. Recuperado el 04/03/2020 de: <https://funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1450>

¹²¹ “19th century slang which was popularized more recently by the movie *Tombstone*. Means "I'm the man you're looking for". Nowadays it's usually used as a response to a threat or challenge, as in the movie”. I'm your huckleberry (2006). En *Urban Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=I%27m%20your%20huckleberry>.

Figura 10
Manejo de las citas en la traducción de España



(34)

a) Cita a cita

TF: Let them eat cake¹²². (cita)

TM (ESP): Que coman pasteles. (cita)

[ALM33]

b) Cita a discurso libre

TF: Cherchez la femme¹²³. (cita)

TM (ESP): ¿Buscáis problemas? (discurso libre)

[ALM33]

5.2.1.1.4. Fórmulas rutinarias¹²⁴

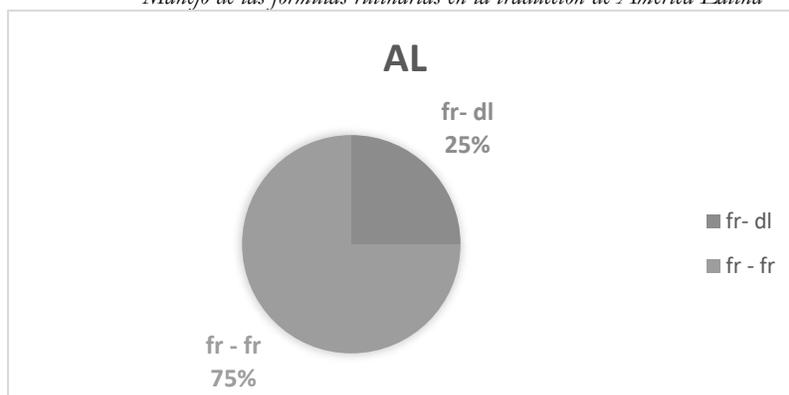
De un total de 16 fórmulas rutinarias en el TF, en la traducción de América Latina 12 (75 %) pasan como fórmulas rutinarias, mientras que 4 (25 %) pasan como discurso libre (35).

¹²² “Let them eat cake’ is the most famous quote attributed to Marie-Antoinette, the queen of France during the French Revolution. As the story goes, it was the queen’s response upon being told that her starving peasant subjects had no bread. Because cake is more expensive than bread, the anecdote has been cited as an example of Marie-Antoinette’s obliviousness to the conditions and daily lives of ordinary people”. Cunningham (s.f). En *Encyclopædia Britannica*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.britannica.com/story/did-marie-antoinette-really-say-let-them-eat-cake>.

¹²³ Es una cita de origen francés que según el diccionario *Merriam Webster* también se usa en inglés americano con el siguiente significado: “look for the woman: the cause of the situation must be a woman”. Cherchez la femme (con la marca *french quotation from Dumas père*) (s.f). en *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cherchez%20la%20femme>.

¹²⁴ Según Corpas Pastor (1996, p.171) las *fórmulas rutinarias*, además de constituir enunciados completos, son “UFS del habla, con carácter de enunciado, las cuales se diferencian de las paremias por carecer de autonomía textual, ya que su aparición viene determinada, en mayor o menor medida, por situaciones comunicativas precisas” (p. 171).

Figura 11
Manejo de las fórmulas rutinarias en la traducción de América Latina



(35)

- a) Fórmula rutinaria a fórmula rutinaria

TF: ¡Asústame panteón!¹²⁵ (fórmula rutinaria)

TM (AL): ¡Asústame panteón! (fórmula rutinaria)

[OCM30]

- b) Fórmula rutinaria a discurso libre

TF: **More grease to your elbow**¹²⁶. (fórmula rutinaria)

TM (AL): Más trabajo duro para ti. (discurso libre)

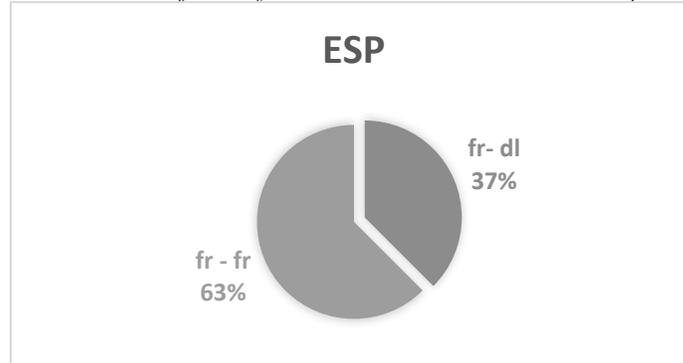
[EOMN11]

De un total de 16 fórmulas rutinarias en el corpus del TF, en la traducción de España, 10 (63 %) son representadas por fórmulas rutinarias, mientras que 6 (37 %) se representan mediante discurso libre (36).

¹²⁵ “Se usa para demostrar que alguien no se amedrenta ante un reto o dificultad”. Asústame panteón. En *Diccionario de Mexicanismos* (2010, s.v.).

¹²⁶ Variante nigeriana de la fórmula inglesa *more power to your elbow*. *Cambridge Dictionary* (s.f), la define como “an expression of praise or admiration for someone’s success or brave actions”. *More power to your elbow*. (s.f). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/more-power-to-your-elbow>.

Figura 12
Manejo de las fórmulas rutinarias en la traducción de España



(36)

- a) Fórmula rutinaria a fórmula rutinaria

TF: **Reach for the Sky**¹²⁷. (fórmula rutinaria)

TM (ESP): **Manos arriba**. (fórmula rutinaria)

[JMHE37]

- b) Fórmula rutinaria a discurso libre

TF: **¡Asústame panteón!**¹²⁸ (fórmula rutinaria)

TM (ESP): A ver de qué hardware estás hecho. (discurso libre)

[EOMN11]

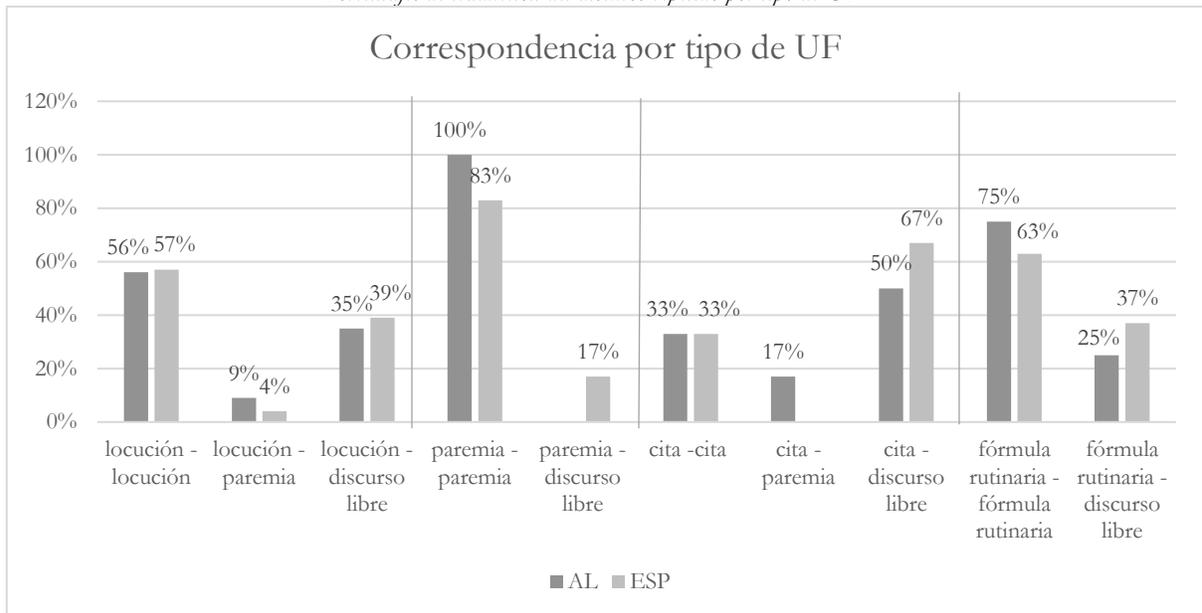
5.2.1.2. Conclusiones

En la figura 13, presento el concentrado de información de las 8 gráficas anteriores, con el fin de facilitar la comparación de la información. Posteriormente, elaboro sobre algunas deducciones a las que me ha llevado esta dimensión cuantitativa del análisis.

¹²⁷ “A command for one to put one's hands up in a show of surrender, as during a robbery or an arrest”. Reach for the sky (2015). En Farlex Dictionary of Idioms. Recuperado el 03/04/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/reach+for+the+sky>.

¹²⁸ “Se usa para demostrar que alguien no se amedrenta ante un reto o dificultad”. Asústame panteón. En *Diccionario de Mexicanismos* (2010, s.v.).

Figura 13
Porcentajes de traducción del discurso repetido por tipo de UF



En general, observo que las UUFF tienden a traducirse mediante otra UF de su mismo tipo (es decir una paremia por otra paremia, una fórmula rutinaria por otra fórmula rutinaria, etc.) o bien, mediante discurso libre. En pocas ocasiones, una UFI de determinado tipo se sustituye por otra UFI de tipo distinto; por ejemplo, en ninguna ocasión una paremia se sustituye por una locución, una fórmula rutinaria, o una cita. Esto podría apuntar a que, la mayoría de las veces existió cierta intuición del tipo de UUFF con el que se encontraron los equipos de traducción, independientemente de que hayan tenido conocimientos teóricos específicos sobre alguna clasificación fraseológica.

Sin embargo, dentro de esta tendencia general, encuentro algunos matices peculiares. En primer lugar, identifico que determinados tipos de UUFFII, las fórmulas rutinarias y las paremias, tienen una tendencia más marcada de reaparecer en el TM bajo el mismo tipo de UFI y no bajo discurso libre o cualquier otro tipo de UFI. Lo anterior podría indicar que, los enunciados fraseológicos, con la excepción de las citas, tienen más estabilidad que las locuciones en cuanto al tipo de UFI mediante el que se traducen, porque, al constituir enunciados

completos, se puede identificar más fácilmente que se trata de una unidad, al contrario de la locución que viene acompañada por otros elementos que hacen que varíe su forma como las concordancias sintácticas, en el caso de las locuciones verbales, o que su inserción dentro de un enunciado con otros sintagmas haga más difícil que de manera intuitiva se identifique dónde comienza y dónde termina la locución, de ahí que los niveles de discurso libre sean un poco mayores que con las paremias y las fórmulas rutinarias.

Además, la falta de composicionalidad de las locuciones podría provocar que éstas se perciban más difíciles de traducir, y esto, a su vez, podría estar relacionado con la menor cantidad de veces en las que se traducen estas unidades mediante discurso repetido a comparación de la mayoría de los enunciados fraseológicos. No obstante, hay una inconsistencia de la conjetura anterior, porque las citas, que también son enunciados completos, parecen, al menos en el corpus de la presente investigación, tener una tendencia mayor a traducirse mediante discurso libre que cualquier otra de las UUFFII. Esto probablemente se deba a las citas tienen un origen conocido y rastreable, por lo tanto, son más explícita o evidentemente marcadas por la historia y cultura de la comunidad a la que pertenecen y también más significativas para una comunidad en un tiempo y espacio específicos. Para ejemplificar a lo que me refiero, retomo la línea de voz con la cita *idle hands are the devil's workshop* que proviene de un libro popular dentro del protestantismo llamado *The Living Bible* (1971) escrita por Kenneth N. Taylor¹²⁹ (37).

(37)

TF: Idle hands are the devil's workshop¹³⁰.

¹²⁹ Este texto se considera como una paráfrasis de la biblia mas no una traducción de ésta.

¹³⁰ “When one is unoccupied or has nothing to do, one is more likely to cause or get into trouble”. Idle hands are the devil's workshop (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/idle+hands+are+the+devil%27s+workshop>.

TM (AL): El ocio es la madre de todos los vicios¹³¹.

TM (ESP): Las manos ociosas son el juguete del diablo.

[MOMI48]

En este caso, la cita del texto fuente proviene de un ámbito angloparlante, donde, por razones históricas, la iglesia evangélica ha sido más relevante que en los países hispanohablantes, es por ello, que, aunque exista un enunciado fraseológico similar en contenido (y un poco similar en forma) no comparten un mismo origen con la UF propuesta en la traducción de Hispanoamérica, que se señala como una paremia, es decir, es más probable que tenga un origen popular. En este caso, no se conserva la cualidad de cita porque no se halló una cita similar en forma o en contenido en español, sino más bien se optó por una paremia que era más accesible por su similitud semántica.

En el caso del texto de España se usa un calco, pero quizás la *cita* calcada en español no goce de tanta difusión puesto que no es un texto con tanto arraigo en los pueblos hispanohablantes, aunque gracias a su forma (*las manos ociosas son el juguete del diablo*) podríamos rastrear cuando menos que se trata de una UF, quizás no muy común, pero que se pueda llegar a percibir como una especie de pseudoUF, pues no se ha consolidado.

En otras ocasiones, apegarse mucho al TF para traducir una UF, no permite que surja una pseudoUF, sino que, parece tratarse de discurso libre, puesto que la forma resultante es tan genérica que podría tratarse de cualquier construcción de discurso libre. Comparo las 2 siguientes

Según *Wiktionary* (s.f), su origen es de un libro religioso protestante llamado *The Living Bible* (1971). *Idle hands are the devil's workshop* (s.f). En *Wiktionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: https://en.wiktionary.org/wiki/idle_hands_are_the_devil%27s_workshop#:~:text=The%20King%20James%20version%20of,idle%20lips%20are%20his%20mouthpiece.

¹³¹En un artículo en línea de refranes glosados en la *Revista de Folklore*, Panizo Rodríguez (1995, sin página) glosa esta paremia como “Aquel que no se ocupa en nada está expuesto a convertirse en un vicioso.” Aunque el lema de la paremia es diferente a como aparece en la traducción: *la ociosidad es raíz y madre de todos los vicios*. Recuperado el 04/03/2020 de: <https://funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1450>. Como hablante, reconozco la forma de la traducción así que tal vez se trate de diferencias dialectales.

traducciones que son muy apegadas al TF, la primera proviene de una locución y la segunda de una cita.

(38)

a) TF: Du gör en höna av en fjäder¹³².

TM (ESP) Estás haciendo una gallina de una pluma.

[BLM23]

b) TF: she shoots, she scores¹³³.

TM (ESP): Dispara y marca.

[LOMI26]

La domesticación y el discurso libre son más probables en el caso de las citas muy locales de este corpus. La traducción de (38b), *dispara y marca*, es muy apegada a la cita *she shoot, she scores* y su forma pasa fácilmente por discurso libre. Al contrario, en (38a), la traducción *estás haciendo una gallina de una pluma* que también es muy apegada a su correspondiente UFI en el TF (la locución sueca *göra en höna av en fjäder*), su forma resulta más ostentosa que la de (38b) y cuando menos se puede intuir que se trate de algo idiomático.

Sin embargo, hay algunas pocas citas cuyo origen es conocido en la cultura meta, como en el caso de la famosa cita (supuestamente mal atribuida, pero bien conocida en la cultura popular) de María Antonieta *qu'ils mangent de la brioche*, cuyas traducciones tradicionales gozan de cierta fama en las lenguas meta: en español *qué coman pasteles*, en inglés *let them eat cake*. En este caso, como se trata de un episodio que se ha tratado en la historia universal (la Revolución Francesa) se ha popularizado a través de muchas culturas, mas no es el caso de la mayoría de las

¹³² “To ‘improve’ on a story or a rumor until it no longer resembles the original truth; to exaggerate greatly. Literally, ‘to make a hen out of a feather’”. *göra en höna av en fjäder*. (s.f.). En *WordSense Dictionary*. Recuperado el 30/08/2020 de: <https://www.wordsense.eu/g%C3%B6ra+en+h%C3%B6na+av+en+fj%C3%A4der/>.

¹³³ “(Coined by Canadian hockey broadcaster Foster Hewitt) 1. Said as someone scores a goal. 2. Said as someone accomplishes something”. *He shoots, he scores*. (s.f.). En *WordSense*. Recuperado el 30/08/2020 de: <https://www.wordsense.eu/he+shoots,+he+scores/>.

citas: las encontradas en el corpus son menos universales, lo cual podría explicar por qué el porcentaje de discurso libre es mayor en las citas del corpus.

Las citas también interrelacionan el manejo de los referentes culturales, puesto que involucran una relación muy cercana con la cultura popular y quizás su manejo sea más delicado en cuanto a los referentes que el público meta pueda identificar, mientras que en las demás UUFFII, la búsqueda se orienta más hacia el significado, la forma o los efectos que tenga la UF en el texto. Por el contrario, la adaptación cultural en las citas provoca una mayor preocupación por la intervención de mediador cultural del traductor. Es decir, mientras que en la lengua fuente y la lengua meta es posible identificar UUFFII con significados y formas semejantes o casi idénticos, es complicado encontrar UUFFII que tengan el mismo origen cultural, puesto que las culturas son distintas. En los casos de las épocas y lugares en los que hay poco contacto intercultural es prácticamente imposible.

En resumen, con los porcentajes de esta primera aproximación cuantitativa, puedo observar que, dentro de esta muestra, en general e independientemente de si los traductores conscientemente procesan la fraseología y la idiomática de manera específica, el hecho de que haya un ligero predominio del discurso repetido sobre el discurso libre sugiere que se percibe intuitivamente la fijación y la especialización semántica de las UUFFII, además de las competencias lingüísticas de los traductores. Sin embargo, los mecanismos por los cuales se construye el discurso repetido, y, en particular, cómo se construye la fraseología y la idiomática en los TTMM, son variados por lo que vale la pena abordarlos desde una perspectiva cualitativa.

En relación con lo que se puede considerar una buena traducción de la fraseología, al contrario de las pautas del manual de Baker (1992), las ideas de Coseriu (1997, p. 177) sobre la traducción del discurso repetido y el modelo de grados de equivalencia transléfica de Corpus

Pastor (2003, p. 205-211), las estrategias mediante las cuales se reconstruye la fraseología del TF, en ninguna de las dos traducciones se ve limitada por la equivalencia semántica o la extrañeza que una traducción pueda generar¹³⁴. Aun así, se pueden considerar traducciones válidas como lo mostrarán los ejemplos contenidos en §5.2.2.

En cuanto a la domesticación de los textos, me percató que, aunque la versión de América Latina emplea estrategias más extranjerizantes para el aspecto del multilingüismo y manejo de referentes culturales, para la idiomática, ambas traducciones tienen una buena cantidad de elementos extranjerizantes (justo como lo deja entrever el ejemplo anterior donde el TM de España usa el calco) que van en contra de la expectativa de que una traducción no genere “extrañeza” (en diversos grados, por supuesto). Por ejemplo, todas las UUFF del personaje Brigitte fueron calcadas en la traducción de España. La más larga es *gå och dra något gammalt över dig* y se traduce de forma muy apegada al TF (39).

(39)

TF: Gå och dra något gammalt över dig¹³⁵.

TM (ESP): Vete a esconderte debajo de algo viejo.

[BLM23]

Traducciones como la anterior, presentan cierto grado de extrañeza, pero funcionan para visibilizar lo extranjero del TF, son válidas y cuentan con una buena justificación para generar la falta de naturalidad en la extranjerización del texto. De igual manera, mediante el análisis de las

¹³⁴ Hasta aquí la mayor dificultad hallada en el corpus son los referentes culturales de las citas muy locales que no se compartan entre culturas como se ilustra con el ejemplo (38b), pero no la falta de equivalencia semántica entre unidades fraseológicas idiomáticas, pues incluso los calcos parecen funcionar en muchos casos como lo ilustra (38b) y lo mostraran los ejemplos de §5.2.2.3.

¹³⁵ Literalmente “go and hide yourself under something old”. Se usa a modo de insulto según el artículo en línea de Karlsson (2015). Recuperado el 04/08/2020 de: <https://thebritishswede.wordpress.com/2015/06/08/funny-swedish-insults/>.

estrategias de traducción que presento nos podemos aproximar a la forma en la que se presenta la domesticación y la extranjerización de las UUFFII.

5.2.2. Estrategias para la traducción de las unidades fraseológicas idiomáticas (análisis cualitativo)

En el presente apartado, que constituye la parte nuclear del análisis, presento una clasificación de las estrategias de traducción de las UUFFII desde un enfoque descriptivo cualitativo. Escogí este enfoque porque me pareció importante abordar la sistematización de los datos desde una perspectiva que me permitiera organizar las decisiones traductoras que trascienden la correspondencia de significado, a la par de decisiones más prescritas como la búsqueda de UUFFII con un contenido semántico similar: la búsqueda de “equivalencia”¹³⁶.

La decisión anterior se basa en las ocasiones en las que me encontré con UUFFII que se tradujeron de maneras muy creativas o libres y que desde una visión superficial o desde lo prescriptivo se podrían juzgar como malas traducciones; sin embargo, en el fondo, están justificadas ya que responden a criterios como los efectos buscados, los referentes culturales, el humor, etc. En otras palabras, se apela más a cuestiones pragmáticas y no tanto al sistema lingüístico.

En (40), se observa que, aunque los significados de las UUFFII no son similares, las traducciones se justifican porque lo que se busca es conservar la imagen del *perro* de una manera idiomática o lúdica. La relevancia de esta imagen es, sobre todo, el efecto cómico que persigue.

¹³⁶ Se incluyen éstas comillas debido a que aquí me refiero a *equivalencia* en el sentido que le da Corpas Pastor (2003, p. 314) a la equivalencia fraseológica en la que prima que los significados de las UUFF sean similares independientemente de otros factores que en la teoría de la traducción se pueden considerar equivalentes (funcionales o dinámicos).

Esta expresión fue introducida al juego para celebrar el año del perro durante el Año Nuevo Lunar (o Año Nuevo Chino), en la tradición del horóscopo chino. Con este evento, se agregaron diálogos con UUFFII que contienen aspectos relacionados con estos animales: *in the dog house*.

(40)

TF: You **are in the doghouse**¹³⁷.

TM (AL): **Con dinero baila el perro**¹³⁸.

TM (ESP): Tampoco hay que **emperrarse**¹³⁹.

[OCM30]

Con base en el análisis cualitativo del apartado anterior, observo que las UUFFII pueden traducirse mediante discurso libre o como discurso repetido. Los porcentajes difieren dependiendo de los tipos de UUFFII; sin embargo, no ha quedado tan claro de qué manera se construyen esas traducciones, específicamente, de qué manera se da cuenta de las UUFFII y qué procesos están involucrados. Dentro de todos los fenómenos observados en la muestra, y partiendo desde la noción de discurso repetido y discurso libre, concluyo que las UUFFII pueden manipularse de 4 maneras generales: *desfraseologización*, *refraseologización*, *pseudofraseologización* y *transcripción*. A continuación, explico en qué consiste cada una y la ejemplifico.

Desfraseologización (Discurso repetido a discurso libre): Ocurre cuando una UF es traducida mediante discurso libre, lo cual implica que no hay idiomática en el TM (41).

¹³⁷ “In a bad situation because someone is angry at one: in trouble”. In the doghouse (*informal*) (s.f.). En *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 28/07/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/in%20the%20doghouse#:~:text=Definition%20of%20in%20the%20doghouse,-informal&text=%3A%20in%20a%20bad%20situation%20because,for%20forgetting%20his%20wife's%20birthday>.

¹³⁸ “Alude a la fuerza del dinero que influye incluso en quienes no lo aprovecharán. Este refrán toma como referencia el hecho de que el perro amaestrado acostumbra a lucir sus habilidades esperando la recompensa de su amo.” Por dinero baila el perro (s.f.). En *Refranero Multilingüe*, recuperado el 27/07/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=59306&Lng=0>.

¹³⁹ “Obstinarse, empeñarse en algo”. Emperrarse (*coloquial*) En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/emperrarse?m=form>.

(41)

TF: I'm not good not bad, but I **sure as hell** ain't ugly¹⁴⁰.

TM (AL): No soy bueno ni malo, pero **definitivamente** no soy feo.

[JMHE37]

Refraseologización (Discurso repetido a discurso repetido arraigado en LM): Ocurre cuando una UF del TF es traducida mediante otra UF con arraigo y difusión en la lengua meta. Es decir, una unidad que sea fácilmente identificable como una UF de la lengua meta (42).

(42)

TF: I think you're **in over your head**¹⁴¹.

TM (AL): Creo que **se te subió a la cabeza**¹⁴².

TM (ESP): Creo que **nadas en aguas peligrosas**¹⁴³.

[OCM30]

Pseudofraseologización (Discurso repetido a discurso repetido no arraigado en LM o simulado)¹⁴⁴: Ocurre cuando una UF es traducida mediante otra, pero que no necesariamente tenga arraigo o difusión en la lengua de llegada. Usualmente, se trata de una simulación de

¹⁴⁰ “Certainly; without doubt”. (As) sure as hell (*American English, informal*) (2017). En *Farlex Partner Idioms Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/sure+as+hell>.

¹⁴¹ “To be involved in a difficult situation that you cannot get out of”. In over one’s head (*informal*) (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/be-in-over-your-head>.

¹⁴² “Hacer algo que una persona se sienta más importante o valiosa de lo que es”. Subírsele (a la cabeza) (*popular*) (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/subir>.

¹⁴³ No pude encontrar información de esta UFI en obras lexicográficas en español; sin embargo, en el diccionario multilingüe Tureng se documenta como *idiom* y equiparable a la locución inglesa *sail close to the wind* Nadar en aguas peligrosas (s.f.). En *Tureng*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://tureng.com/es/espanol-ingles/nadar%20en%20aguas%20peligrosas>. Así mismo es posible que sea un regionalismo de España pues las únicas concordancias que hallé en internet fueron de sitios españoles.

¹⁴⁴ Reconozco que para esta estrategia se podrían caracterizar las traducciones como discurso libre porque en sentido estricto no conformarían UUFF en español, sin embargo, decidí caracterizarlas como discurso repetido (con el matiz de su falta de arraigo) para no invisibilizar que su forma es llamativa puesto que surgen de la imitación de las UUFF del TM o de una simulación de la fraseología.

idiomaticidad introducida por el traductor con la que se busca emular una UFI, o bien, de una unidad que se calca de la lengua fuente sin que dicho calco sea muy conocido o usual en la lengua meta (43).

(43)

TF: **Skägget i brevlådan**¹⁴⁵.

TM (ESP): Que no te pillen con **la barba en el buzón**.

[BLM23]

Transcripción (discurso repetido a discurso repetido sin traducción interlingüística): Ocurre cuando no hay traducción interlingüística de por medio. La UFI aparece en el TM con la misma forma en la que aparece en la lengua extranjera; es decir, como un préstamo no naturalizado o adaptado, con la única diferencia de que aquí se toma el enunciado completo, no solo unidades monoléxicas, y, por lo general, no son transparentes porque no se trata de extranjerismos comunes en la lengua meta (44).

(44)

TF: Skägget i brevlådan.

TM (AL): Skägget i brevlådan.

[BLM23]

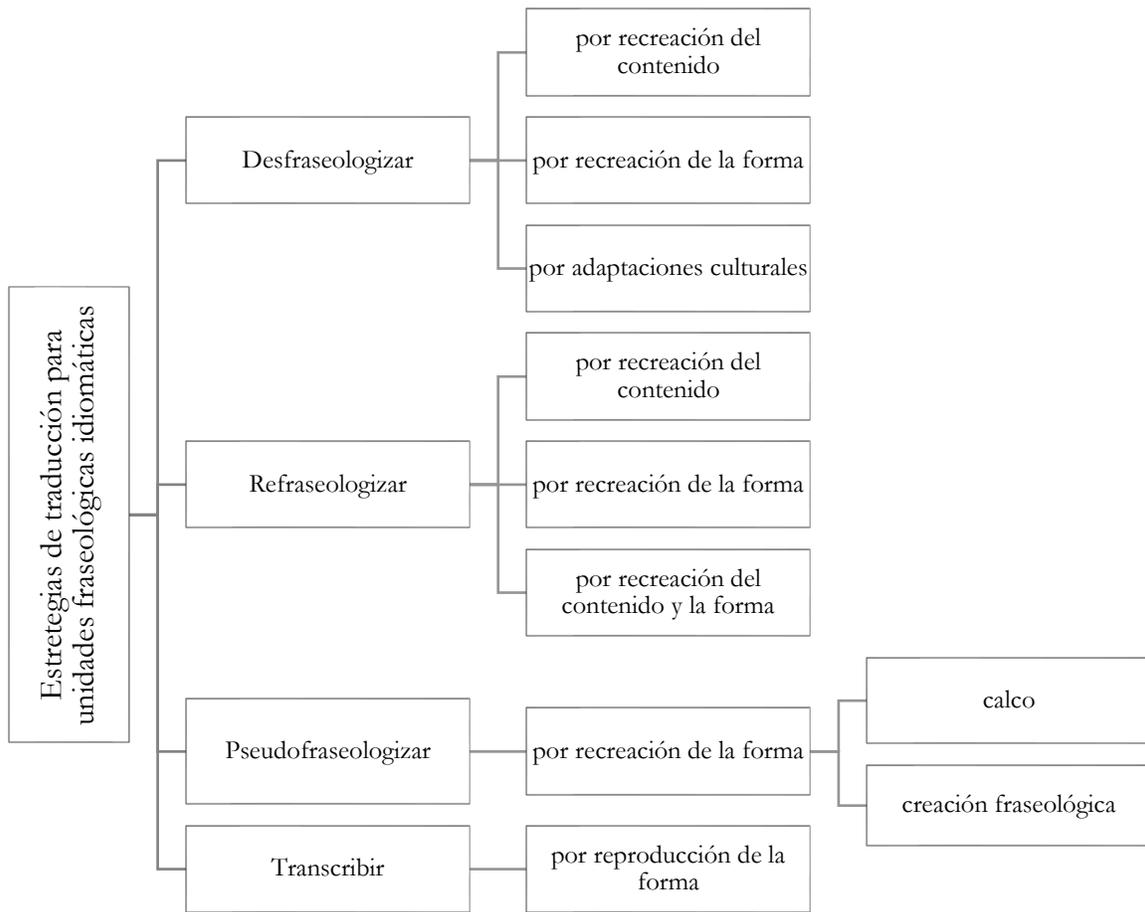
¹⁴⁵ Forma corta de la locución sueca *sitta med skägget i brevlådan* (literalmente. “to sit with one’s beard in the postbox”) que se explica en Multhugalage (2020, p.61) como “to have a problem to which no easy answer can be found” Recuperado el 27/07/2020 de: <https://books.google.com.mx/books?id=x4LrDwAAQBAJ&pg=PA61&lpg=PA61&dq=sit+with+one%E2%80%99s+beard+in+the+postbox&source=bl&ots=ShOJkdboyY&sig=ACfU3U09Zh65SGjYAYOK-cQZXHVfwQiHjQ&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKewjr16P77L7qAhXWQs0KHWCsDK8Q6AEwBHoECCUQAQ#v=onepage&q=sit%20with%20one%E2%80%99s%20beard%20in%20the%20postbox&f=false>.

Estos 4 procesos de traducción no solo se deben a razones estructurales o a falta de correspondencia de repertorios fraseológicos entre lenguas. Su traducción está ligada a la agentividad del traductor que resulta importante a nivel microtextual, es decir, estos procesos transformativos vienen causados o motivados por la forma en la que los traductores construyen el TM y al escopo del proyecto desde luego. Para la clasificación podemos condensar dichos motivos bajo 3 elementos a los que se les da prioridad: recrear algún aspecto del contenido de la UFI (es decir, su significado), recrear la forma del TF (es decir, por el hecho de que hay una UFI que se percibe como una unidad con una determinada estructura formal que además posee efectos pragmáticos cómicos, estéticos, culturales, etc., que se prefieren conservar o recrear independientemente de la fidelidad al significado de la UFI del TF) y dejar de lado tanto el contenido como la forma en pro de intermediaciones como los cambios de referentes culturales (a estas intermediaciones, que no aparecen mucho en mi muestra, las agruparé bajo el nombre de *adaptaciones culturales*).

En otras ocasiones, se nota que se trata de recrear equilibradamente ambas caras de la UFI: forma y contenido. En la figura 14 expongo la manera en la que conceptualizo la traducción de las UUFFII en *Overwatch*. Presento un diagrama de 3 niveles: en el primero, se encuentran los procesos transformativos (desfraseologizar, refraseologizar, pseudofraseologizar, transcribir); en el segundo, su origen a partir de las decisiones de traducción (prioridad a la forma, al contenido, al contenido y a la forma o adaptaciones culturales extralingüísticas), y, en el tercero, incluyo 2 categorías (calco y creación fraseológica) que considero importantes pues su diferenciación me permite ligar lo anterior con los conceptos venutianos de extranjerización y domesticación. Después de la figura 14, elaboro sobre estas categorías y las ejemplifico.

Figura 14

Estrategias de traducción para las unidades fraseológicas idiomáticas de las líneas de voz de Overwatch



5.2.2.1. Desfraseologizar

Comenzaré con la *desfraseologización*. Esta estrategia es similar a lo que Baker (1992, p.74) clasifica como traducción por paráfrasis, en la que la prioridad es rescatar el significado independientemente de la forma¹⁴⁶; sin embargo, encuentro que, a veces, la desfraseologización también viene causada por priorizar la forma o por adaptaciones que dejan de lado ambas caras

¹⁴⁶ Véase §3.2.1.

del signo lingüístico. Como se muestra en la figura 13, la desfraseologización fue motivada por las siguientes 3 subcategorías.

5.2.2.1.1. Desfraseologizar por recreación del contenido

Consiste en recrear el significado de la UFI del TF en el TM mediante discurso libre. En (45), el texto meta no presenta ningún elemento de discurso repetido.

(45)

TF: You've made **a dog's breakfast** of it¹⁴⁷.

TM (AL): Hiciste todo **un desastre**.

[MOMI48]

5.2.2.1.2. Desfraseologizar por recreación de la forma

En ocasiones, una UFI se *desfraseologiza* porque se conserva algún rasgo de la forma del TF. En ambas traducciones mostrada en (46), la forma intenta recrearse a modo de calco. No obstante, en 46a, este calco hace difícil identificar que la traducción se trata de una UFI calcada. En cambio, en (46b), el calco, aunque no tiene difusión ni arraigo en la lengua meta, se percibe cuando menos como un enunciado con un significado idiomático, una especie de simulación de la idiomática.

(46)

a) (ejemplo de desfraseologización)

¹⁴⁷ “Something or someone that looks extremely untidy, or something that is very badly done”. A dog's breakfast (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/a-dog-s-breakfast>.

TF: Reach for the sky! ¹⁴⁸
TM (AL): ¡Alcanza el cielo!
TM (ESP): ¡Manos arriba!

[JMHE37]

b) (ejemplo de pseudofraseologización)

TF: Som man baddar far man ligga¹⁴⁹.
TF (AL): Som man baddar far man ligga.
TM (ESP): Si haces la cama, duerme en ella.

[BLM23]

Explicaré el razonamiento que me ha llevado a considerar la traducción de (46a) como discurso libre y la de (46b) como discurso repetido (aunque simulado o sin arraigo en la lengua española). En (46a), la línea de voz en español no alcanza a ser siquiera una simulación de una UF porque su significado es susceptible de confundirse fácilmente con el de una interpretación diferente al idiomático del TF. Esto me lleva a pensar, inmediatamente, en un significado parecido a *alcanzar tus metas* en vez de una orden como *levanta las manos* o el de la línea de voz en la traducción de España: *manos arriba*. Por lo que me parece probable que se desfraseologice. Si bien es cierto que, si al fijarnos en el significado literal de *alcanzar el cielo*, de cierta manera ello implicaría levantar las manos, me parece que otros significados son más probables de primera impresión.

En cambio, en (46b), aunque el calco no permita al jugador tener una absoluta certeza del significado de la profraseologización, se percibe, en efecto, que se trata de una especie de refrán, de algo idiomático, probablemente perteneciente a la lengua materna del personaje (sueco). De ahí que a (46b) no lo considere precisamente discurso libre, aunque no se trate, tampoco, de una unidad de discurso repetido proveniente del español. La forma en la que se presenta la línea de

¹⁴⁸ “A command for one to put one's hands up in a show of surrender, as during a robbery or an arrest”. Reach for the sky (2015). En Farlex Dictionary of Idioms. Recuperado el 03/04/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/reach+for+the+sky>.

¹⁴⁹ Literalmente, ‘si haces la cama, debes acostarte en ella’. Según el diccionario multilingüe en línea *Glosbe* (s.f) significa algo como “to create a difficult situation and endure unpleasant consequences”. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://glosbe.com/sv/en/som%20man%20b%C3%A4ddar%20f%C3%A5r%20man%20ligga>.

voz hace mucho más probable que se perciba como una UF, aunque no lo sea, estrictamente, en la lengua española. En este caso, recrear la forma ayuda cuando menos a rastrear que el origen de la línea de voz es fraseológico e idiomático, por lo tanto, la consideré *pseudofraseologizada*¹⁵⁰ en el TM.

En otras ocasiones identifiqué que la desfraseologización surge por el intento de recrear los efectos humorísticos del lenguaje. En este caso la “recreación de la forma” va en un sentido diferente a la del calco. Lo que se trata de recrear es precisamente la manera en la que la idiomática juega en favor de un chiste.

(47)

TF: More grease to your elbow! ¹⁵¹
TM (ESP): ¡Que las probabilidades te acompañen!
TM (AL): Más trabajo duro para ti.

[EOMN11]

En el texto fuente de (47), la fórmula *more grease to your elbow*, una variante nigeriana de la fórmula inglesa *more power to your elbow* (“an expression of praise or admiration for someone's success or brave actions”, *Cambridge Dictionary*), contiene el constituyente *grease* que, empleado por el personaje *Orisa*, resulta humorístico porque se trata de un robot, de modo que, la palabra *grease* se relaciona con el cliché de que los robots requieren lubricación para sus articulaciones metálicas. En el caso de la traducción de España, se intenta utilizar una fórmula que juegue con la caracterización del personaje. Este es un robot que calcula riesgos. En la traducción de España se *desautomatiza* una fórmula común del español como *que Dios te acompañe* por medio del uso de

¹⁵⁰ Véase §5.2.2.3. para la explicación de la estrategia de pseudofraseologización.

¹⁵¹¹⁵¹ Variante nigeriana de la fórmula inglesa *more power to your elbow*. *Cambridge Dictionary* (s.f), la define como “an expression of praise or admiration for someone's success or brave actions”. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/more-power-to-your-elbow>.

las probabilidades en vez de *Dios*, para provocar un efecto humorístico que le vaya bien al personaje. Ahora bien, al hacerle modificaciones a una fórmula rutinaria, ésta deja de ser una UF en sentido estricto y se vuelve parte del discurso libre, de ahí que considero que esta es una estrategia que resulta en desfraseologización.

Aquí se muestra como el carácter creativo de la traducción va más allá de la equivalencia semántica que podríamos encontrar en obras fraseográficas multilingües (como el *Refranero Multilingüe* del Centro Virtual Cervantes). Desde el escopo de la traducción, independientemente de las similitudes de significado, la decisión traductora es justificable pues se está privilegiando la recreación del humor por encima de que tan parecidas en significado puedan ser las UUFFII involucradas. Desde un punto de vista traductor, estas traducciones se podrían considerar equivalentes (funcionales), lo cual no sería algo sorprendente; sin embargo, ciertamente, como muestro en diferentes ejemplos más adelante, la idea de escopo parece no haber permeado en gran medida en las clasificaciones preexistentes para las estrategias de traducción de la fraseología (Baker, 1992 y Corpas Pastor, 2003)¹⁵², porque las estrategias en las que no se privilegió el significado son difíciles (o imposibles) de encajar en las categorías propuestas en ellas. En esas clasificaciones se considera que una UUFFII del texto fuente solo es equivalente a una UUFFII del texto meta si sus significados son muy similares. Es decir, partir desde ellas no permite tomar en cuenta varias de las estrategias que usaron los traductores para responder antes las complejidades de las UUFFII, a pesar de que estas funcionan de acuerdo con función y enfoque de ambos proyectos traductores.

¹⁵² §3.2.1. y §3.2.2.

5.2.2.1.3. Desfraseologizar por adaptaciones culturales

En 2 ocasiones encontré que se deja de lado tanto el contenido, como la forma de la UFI porque se hacen una serie de adaptaciones al TF que traspasan considerablemente el apego al mismo. Esto viene en consideración a intermediaciones culturales extralingüísticas, como la posible preocupación del equipo de traducción de España por eliminar rasgos sexistas del TF en (48):

(48)

TF: Cherchez la femme!¹⁵³
TF (AL): Cherchez la femme!
TM (ESP): **¿Buscáis problemas?**

[ALM33]

La UUFFII del TF, según el *Collins Dictionary*, es “said humorously to suggest that a woman may be the cause of a problem or puzzle”. Después de ampliar la investigación sobre esta unidad, encontré que es una cita que proviene de la novela *Los mohicanos de París* (1854) de Alexandre Dumas. Existe una serie de artículos de internet que hablan al respecto del sexismo inherente a ella¹⁵⁴. Probablemente, el equipo de traducción de España estuvo consciente de lo anterior, y buscó una alternativa al problema. Por lo cual el apego al significado y la forma del TF es lo de menos.

La segunda línea de voz (49) que clasifiqué bajo esta categoría sufre cambios considerables tanto en su contenido como en su forma debido a una domesticación de los referentes culturales que traspasa lo lingüístico.

¹⁵³ Recuperado el 28/07/2020 de: <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/cherchez-la-femme>

¹⁵⁴ Por ejemplo, en Greenlane (17 de diciembre, 2018). Lo que es sexista acerca de esta frase francesa [artículo en línea]. Recuperado el 28/07/2020 de: <https://www.greelane.com/es/idiomas/franc%C3%A9s/cherchez-la-femme-sexist-french-expression-1368635/>.

(49)

TF: More lost than the moon in winter.

TM (AL): Más perdido que la luna en invierno.

TM (ESP): **El calor de la familia os protegerá del frío.**

[AAM60]

Desde un acercamiento inicial pude saber muy poco acerca del significado de la línea de voz, salvo que se reporta en algunos sitios de internet como un proverbio árabe, aunque sin un consenso en su significado¹⁵⁵. Debido a la carencia de información bibliográfica, interrogué a un hablante nativo del árabe en Twitter que explicó lo siguiente:

Es un dicho antiguo, cuando se echa a perder una cosa bonita. Una traducción no literal será "Más echado a perder que una luna en el invierno"; pues en el invierno nadie se sienta afuera para contemplar la luna, porque hace frío o porque llueve (Rohana, 2020).

De manera extranjerizante, en la versión de América Latina se calcó y se tradujo como *más perdido que la luna en invierno*; sin embargo, en la traducción para España, se toma una vía más del lado domesticante pues se construye independientemente del significado y la forma del TF. En esta solo se conserva la imagen del *invierno* y se le hace que evoque una especie de imagen familiar relacionada con el frío y el calor del hogar. Dentro de una sobreinterpretación mía, la llegué a percibir incluso más domesticante de lo que es.

El razonamiento de esta sobreinterpretación es el siguiente: la línea de voz se agregó en un evento del juego llamado *Winter Wonderland*, en el que varios personajes de *Overwatch*

¹⁵⁵ Se consigna en varias listas de “proverbios árabes” como en *Wikiquote* (2010) bajo la forma árabe *أضيق من قمر الشتاء* Recuperado el 03/08/2020 de: https://simple.wikiquote.org/wiki/Arabic_proverbs. Sin embargo, ninguna de las fuentes explica el significado más allá de su traducción literal en inglés: “More lost than the moon in winter”.

recibieron líneas de voz que hacen referencia explícita de la Navidad, con la prominente excepción de algunos personajes de origen oriental (como el del ejemplo que comento aquí) a los que se les asignaron líneas de voz que tenían simplemente que ver con el invierno para no forzar una festividad que probablemente no celebrarían debido a su nacionalidad. El personaje del ejemplo, Ana, es de Egipto, donde el Islam tiene estatus de religión oficial, probablemente por eso sus líneas de voz no tienen que ver con la Navidad a diferencia de la mayoría de los otros personajes; sin embargo, la traducción de España *el calor de la familia os protegerá del frío* me hizo pensar en las reuniones familiares de la Navidad, habituales en los países donde predomina el cristianismo. Dicho esto, he de reconocer que esta traducción no hace referencia explícita a la Navidad por lo que, aunque es domesticante, seguramente no lo es en tanto en el sentido que mi interpretación llevaría a pensar. Además de que no importaría si lo fuera porque responde al enfoque de la traducción española, que busca en general que la experiencia de juego sea cercana y entendible a los jugadores.

5.2.2.2. Refraseologizar

Considero que esta estrategia es la mayor parte de las veces domesticante, puesto que implica reemplazar lo extraño por lo familiar. En este caso, juega más a favor la noción de *reemplazo* que el de procedimientos más creativos. Lo que se busca es una homologación de las UUFFII entre los repertorios fraseológicos.

5.2.2.2.1. Refraseologizar por recreación del contenido

Consiste en recrear el significado de la UF con una UF de la lengua meta con un significado similar independientemente de su forma o de si comparten constituyentes (50).

(50)

TF: Don't you come the raw prawn with me¹⁵⁶.

TM (AL): **No te quieras pasar de listo conmigo**¹⁵⁷.

TM (ESP): No me vengas con tonterías.

[JFHA25]

En algunos casos encontré que esta estrategia no siempre garantiza que la idiomática se conserve. En (51), el texto fuente presenta una frase rutinaria del sueco (*ingen ko på isen*) que si se tradujera literalmente sería *no hay vaca en la nieve*¹⁵⁸.

(51)

TF: Ingen ko på isen.

TM (AL): Ingen ko på isen.

TM (ESP): **No hay problema.**

[BLM23]

En la traducción de España se traduce como *no hay problema* que es una fórmula rutinaria en español, pero no es idiomática.

¹⁵⁶ “To try to deceive someone, especially by pretending that you have no knowledge of something”. Come the raw prawn (*Australian English*). (s.f). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/come-the-raw-prawn>.

¹⁵⁷ “Actuar con excesiva malicia”. Pasarse de listo (s.f). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/listo>.

¹⁵⁸ “Literally, ‘no cow on the ice’. Short version of “det är ingen ko på isen så länge rumpan är i land” (there is no cow on the ice as long as the buttock is on land)”. *Idiom*: (there is) no immediate danger”. En *WordSense Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: https://www.wordsense.eu/ingen_ko_p%C3%A5_isen/

5.2.2.2. Refraseologizar por recreación de la forma

En otras ocasiones, se buscó remplazar una UFI por otra UFI de la lengua meta con una forma similar, es decir, una UFI que contuviera constituyentes similares, independientemente de si sus significados son cercanos (52).

(52)

TF: Oh, I think I need a little **hair of the dog**¹⁵⁹.

TM (AL): **Perro que ladra no muerde**¹⁶⁰.

TM (ESP): Ah, este **perro viejo** necesita un trago¹⁶¹.

[JMHE37]

En la traducción de América Latina, se abandona por completo el significado y se traduce mediante una paremia que es equiparable a la locución del TF, en el sentido de que es una UF que tiene el constituyente *perro*. En el caso de España, aunque se mantiene la mayor parte del significado, la inclusión de la locución nominal *perro viejo* en vez de la primera persona del singular no está motivada por apego al significado, sino por cierto intento de rescatar la forma, es decir, el hecho de que el TF presenta una UFI con el constituyente *dog* motiva que, a manera de compensación, en el TM también se presente alguna UFI con el constituyente *perro* aunque no necesariamente en el mismo lugar donde aparece la idiomatidad en el TF (en el objeto directo).

¹⁵⁹ “An alcoholic drink that is taken by someone to feel better after having drunk too much at an earlier time”. Hair of the dog (that bit you). (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hair%20of%20the%20dog%20%28that%20bit%20you%29>.

¹⁶⁰ “Se dice cuando quienes amenazan y se muestran coléricos no son los más peligrosos, pues hacen poco o sólo bravatas”. Perro ladrador poco mordedor. (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 04/, 2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=59290&Lng=0>.

¹⁶¹ “Persona sumamente cauta, advertida y prevenida por la experiencia”. Perro viejo. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/contenido/actualizaci%C3%B3n-2019>.

A propósito de la presente estrategia, Corpas Pastor (2003) ha señalado este fenómeno bajo el nombre de *equivalencia aparente* y lo explica como:

Los casos de equivalencia aparente se dan en aquellas unidades de la LO y la LM que presentan similitud formal con respecto a sus elementos constitutivos, pero diferencia semántica [...]. Por ejemplo, la locución inglesa *to have one's wires crossed* no se corresponde con la locución española *tener los cables cruzados*, sino con la expresión *sufrir un malentendido* (Corpas Pastor, 2003, p. 203).

Me parece que, si bien desde un punto de vista de fraseología contrastiva se puede decir que son unidades falsamente equivalentes, desde un punto de vista traductológico, estas *equivalencias aparentes* en realidad pueden ser correspondientes válidos y funcionales cuando lo que se busca es perseguir efectos similares, en vez de fidelidad a los significados. Con esta comparación, podemos vislumbrar que lo que se toma usualmente por *equivalencia* en la traducción de la fraseología se ha centrado mucho más en el lado del contenido o del significado que en el de la forma, y, por ello, los modelos preexistentes consultados para la investigación no permitían explicar en términos descriptivos los casos en los que este fenómeno sucede. Probablemente con los modelos anteriores estas traducciones se juzgarían como incorrectas.

5.2.2.2.3. Refraseologizar por recreación de la forma y el contenido

Por último, en pocas ocasiones, se aprovechó que algunas UUFF son similares en contenido y forma entre los repertorios fraseológicos de ambas lenguas para recrear un poco del contenido y de la forma de la UFI del TF. Probablemente en un inicio estas UUFFII se señalaron como calcos, o incluso se perciban así por algunos traductores; sin embargo, independientemente de

su origen, ya han sido documentadas en obras lexicográficas del español, por lo que las considero parte del repertorio fraseológico de ambas lenguas (53).

(53)

- TF: Someone had to break the ice¹⁶².
TM (AL): Alguien tenía que romper el hielo¹⁶³.
TM (ESP): Alguien tenía que romper el hielo¹⁶⁴.

[JMHE37]

5.2.2.3. Pseudofraseologizar

En ambas traducciones se aplicaron también estrategias en las que se buscó simular formas idiomáticas. Simular porque no son precisamente parte del repertorio fraseológico de la lengua meta y no se registran en obras lexicográficas. Predominantemente, se trata de una estrategia motivada por recrear de alguna manera la forma del TF, esto implica que lo que motiva esta *pseudofraseologización* es presentar la línea de voz en el TM (apegada o no al significado) bajo una manera que, aunque no sea propiamente idiomática y fraseológica en la lengua de llegada, por lo menos emule o imite una UFI. En mi muestra encuentro 2 maneras distintas mediante las que se logra esta simulación.

¹⁶² “To get through the first difficulties in starting a conversation or discussion”. Break the ice. (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/break%20the%20ice>

¹⁶³ “Dirigirse una persona a otra, cuando la encuentra por primera vez o en una reunión, con objeto de comenzar la conversación, hacer el ambiente más agradable, etc”. Romper el hielo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/hielo>.

¹⁶⁴ “En el trato personal o en una reunión, quebrantar la reserva, el embarazo o el recelo que por cualquier motivo exista”. Romper el hielo (*loc. verb. colog.*). (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 03/04/2020 de: <https://dle.rae.es/hielo?m=form>.

5.2.2.3.1. Pseudofraseologizar mediante un calco

Consiste en tomar prestada la idiomática de la lengua del TF mediante calcos (54).

(54)

TF: Gå och dra något gammalt över dig¹⁶⁵.

TF: Gå och dra något gammalt över dig.

TM (ESP): Vete a esconderte debajo de algo viejo.

[BLM23]

En este caso, la estrategia es traducir literalmente a modo de calco como una manera de mostrar lo extranjero, en compensación de la pérdida del cambio de código del inglés al sueco presente en el TF. La traducción de América Latina conserva la línea de voz en sueco con el propósito de visibilizar la extrañeza del TF, pero observamos que, aunque son distintas estrategias en Hispanoamérica y España, ambas sirven para propósitos extranjerizantes. Desde luego, compensar por las pérdidas del cambio de código no es la única razón por la que se pseudofraseologiza mediante un calco, también hay calcos de UUFF del inglés en la que el calco es directo de una UFI (locución) del inglés (55):

(55)

TF: You're **barking up the wrong tree**¹⁶⁶.

TM (AL): **Le ladras al árbol equivocado.**

TM (ESP): **Le estás ladrando al árbol equivocado.**

[ALM33]

¹⁶⁵ Literalmente “go and hide yourself under something old”, según un artículo en línea de Karlsson (2015). Recuperado el 04/08/2020 de: <https://thebritishswede.wordpress.com/2015/06/08/funny-swedish-insults/>.

¹⁶⁶ “To promote or follow a mistaken course (as in doing research)”. Bark up the wrong tree. (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bark>

e domesticante.

5.2.2.3.2. Pseudofraseologizar por creación fraseológica

Consiste en presentar un conjunto de palabras que simule ser una UF y deje entrever que hay un significado detrás del mismo que no es el literal, es decir, una simulación de la idiomática. La podemos comparar a la creación de neologismos en el sentido de que los traductores introducen nuevas agrupaciones de palabras con los elementos de la lengua de llegada (56).

(56)

TF: Släng dig i väggen!¹⁶⁷
TM (AL): Släng dig i väggen!
TM (ESP): Echa a rodar por el cerro.

[BLM23]

Esta expresión no la he encontrado en corpus ni en una búsqueda en exploradores de internet; sin embargo, el DLE registra la locución *echar por esos cerros* cuyo significado es “*ir desacertado y fuera de camino*”¹⁶⁸. Probablemente, se buscó un toque humorístico para expresar algo similar a la locución sueca y emular, de esta manera, un sentido de *piérdete* o *vete de aquí*.

Consideraré importante ir un nivel más abajo de la forma, el contenido o las adaptaciones culturales en el caso de la pseudofraseologización porque más allá de que el énfasis está en la forma, los mecanismos entre ambas estrategias son lo suficientemente distintos como para

¹⁶⁷ “English translation: ‘Throw yourself in the wall’. The actual meaning: ‘Take a hike.’”, según un listado en línea de expresiones idiomáticas suecas de Swedehk (s.f.). Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.swedehk.com/education-new/swedish-vocabulary/>.

¹⁶⁸ Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/cerro?m=form8>.

identificar una estrategia como extranjerizante (la del calco) porque la imitación de la idiomática proviene de las formas de la lengua fuente, mientras que la otra resulta esencialmente domesticante (la de la creación fraseológica) porque los medios para imitar la idiomática surgen de los recursos de la lengua de llegada. Además, generalmente esta estrategia resulta contraria a lo que se espera de la traducción de la fraseología en un enfoque prescriptivo: evitar la extrañeza en pro de la naturalidad.

5.2.2.4. Transcripción

Finalmente, una estrategia que se aplica para el manejo de las UUFFII es la de la no-traducción. Es decir, se toma una expresión tal y como aparece en la lengua de origen y así aparece en la lengua meta. Esta es una estrategia que aparece exclusivamente en la traducción de América Latina. Aquí lo que se busca es reproducir la forma del TF y constituye una estrategia predominantemente extranjerizante. De manera generalizada, la estrategia se aplica a todas las líneas de voz del TF que no están en inglés, con excepción de una sola UF, donde la traducción de América Latina conserva una línea de voz en inglés (57), mientras que la traducción de España se decantó por una línea de voz que se relacionara con otras líneas de voz agregadas simultáneamente al juego a principios de 2018 en las que se usan UUFF con el uso de *perro* de forma idiomática. Esas líneas de voz se agregaron en un evento para celebrar el Año Nuevo Lunar, o Año Nuevo Chino, llamado *year of the dog* en 2018, año en el que se celebró el año del perro según el horóscopo chino. Probablemente la traducción de América Latina la conservó en inglés como una manera de mostrar que el personaje es de nacionalidad inglesa:

(57)

TF: I'm **over the moon**¹⁶⁹.
TM (AL): I'm **over the moon**.
TM (ESP): Hoy tengo un humor **de perros**¹⁷⁰.

[LOMI26]

Sin embargo, por lo general las líneas de voz que no se encuentran en inglés sino en cualquier otro código lingüístico y se conservan con la forma tal y como aparecen en el TF. Por ejemplo, la fórmula rutinaria francesa de (58):

(58)

TF: Tout le plaisir est pour moi¹⁷¹.
TM (AL): **Tout le plaisir est pour moi**.
TM (ESP): El placer es todo mío.

[ALM33]

5.2.3. Contraste de estrategias de traducción en términos de extranjerización y domesticación

En lo que concierne a estos 2 proyectos traductores, se puede observar que, aunque se perfilan algunas tendencias, ambas traducciones fluctúan entre procedimientos extranjerizantes y domesticantes, por lo que no resulta tan tajante la diferencia entre cual es más extranjerizante y cual más domesticante. Por ejemplo, en cuanto a la extranjerización, la traducción de América Latina emplea la estrategia de *transcribir* enunciados completos en lenguas extranjeras, pero la de España en algunos de esos mismos casos compensa la pérdida de multilingüismo con la

¹⁶⁹ “Experiencing or marked by overwhelming usually pleasurable emotion”. Over the moon (*phrase*). (s.f.). En *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 01/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/over%20the%20moon>.

¹⁷⁰ “Muy malo, molesto o doloroso”. De perros. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/perro?m=form#8feMk8J>.

¹⁷¹ “¡Con mucho gusto!”. Tout le plaisir est pour moi. (2005). En *Collins Multilingual Translator*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://fr.thefreedictionary.com/Tout+le+plaisir+est+pour+moi>.

recreación de las formas de las UUFFII mediante calcos, lo cual es una estrategia también extranjerizante.

Al final de este apartado muestro los porcentajes de cada TM, pero primero conviene señalar, dentro de la clasificación, cuáles estrategias se clasificarían como extranjerizantes y cuáles como domesticantes. En general, a partir de los 4 procesos señalados, existe uno que es claramente más domesticante que el resto y otro que es claramente más extranjerizante. Me refiero a la refraseologización y a la transcripción, respectivamente. Sin embargo, las otras 2 categorías, pseudofraseologizar y desfraseologizar, pueden provenir de ambos acercamientos. A continuación, abordaré los procedimientos que constituyen estrategias de domesticación de la fraseología del corpus de trabajo.

5.2.3.1. Domesticación de la fraseología en *Overwatch*

Con base en los casos observados concluyo que la fraseología en las líneas de voz de *Overwatch* tiende a la domesticación cuando se refraseologiza ya que se trata de una estrategia que siempre implica una adecuación de la UFI a las formas preexistentes, bien conocidas (incluso institucionalizadas) en la comunidad de llegada: independientemente de lo que se busque recrear, esta recreación solo funciona a partir de lo familiar para los destinatarios de la traducción.

En cuanto a la desfraseologización, encuentro que la que sucede *por adaptaciones culturales* constituye un procedimiento que conlleva también a la domesticación de la fraseología. El rol mediador de los equipos de traducción es tal que no se considera conveniente en dichas ocasiones conservar ninguna de las 2 facetas de una UFI (48, 49). Su forma y su contenido se disuelven en la línea de voz que presentan en su lugar de acuerdo con los valores y referentes conocidos por los usuarios del TM.

Por último, en cuanto a la *pseudofraseologización por creación neofraseológica*, a pesar de que la prioridad es a la forma, ello no quiere decir que necesariamente sirva a un propósito extranjerizante pues lo extranjero no se visibiliza, la creación se hace a partir de los recursos de la lengua de llegada (36), por lo tanto, también es un ejercicio de domesticación del texto fuente.

5.2.3.2. Extranjerización de la fraseología en *Overwatch*

En cuanto a los procedimientos que identifiqué del lado de lo extranjerizante, en primer lugar, considero que la *transcripción* es la más prominente, pues, al no haber una traducción interlingüística de por medio, exhibe de manera más directa las formas que contiene el TF. Esta estrategia ocurre en la traducción de América Latina exclusivamente.

Además, observo que pseudofraseologizar por calco constituye una estrategia extranjerizante pues introduce una idiomática al TF que proviene de imágenes y constituyentes ajenos a los conocidos en las UUFFII de la lengua de llegada, pero que tienen su origen en la idiomática del TF.

No obstante, 2 procedimientos no fueron tan fáciles de catalogar de un lado o del otro. Por una parte, el proceso de *desfraseologización por recreación de la forma* se muestra del lado de ambos cuando observamos los ejemplos: la extranjerización se observa en el ejemplo (46a) dado que el extrañamiento causado por el calco es tal que se pierde la transparencia del significado, pero en otros casos sirve propósitos extranjerizantes; así, en (46b) el humor se recrea bajo los recursos de la lengua de llegada, desde lo doméstico. Por su parte, *desfraseologizar por recreación del contenido* podría verse como una domesticación considerando que las formas de las UUFF se neutralizan en forma de discurso libre para encauzarlas al entendimiento de la comunidad receptora, pero esa priorización del contenido en otros casos podría resultar de querer conservar elementos

culturales del TF, por lo tanto, se podría considerar extranjerizante (esto no sucede en ninguno de los casos del corpus, pero no parece inverosímil en las cuantiosas posibilidades de la traducción).

Así, algunas categorías son más susceptibles de verse como extranjerizantes o domesticantes dependiendo de la extrapolación de los conceptos. En un estudio como este, más bien, se debe optar por ir caso por caso para determinar su posición. Aquí es donde observo que si basamos la clasificación en conceptos tan fluctuantes y relativos a nivel-microtextual como la domesticación y la extranjerización habría que ir a niveles mucho más detallados que harían la clasificación sumamente extensa, lo cual no resulta práctico para sistematizar los datos de una manera fácilmente reproducible o aplicable a otras investigaciones sobre la traducción de UUFFII. A continuación, en la tabla 2, presento las estrategias ordenadas bajo los conceptos venutianos de extranjerización y domesticación.

Tabla 2.
Estrategias ordenadas de acuerdo con los conceptos venutianos de extranjerización y domesticación

	Extranjerizante	Domesticante	Extranjerizante/domesticante
Desfraseologizar		-Desfraseologizar por adaptaciones culturales	-Desfraseologizar por recreación de la forma -Desfraseologizar por recreación del contenido
Refraseologizar		- Refraseologizar por recreación de la forma - Refraseologizar por recreación del contenido	
Pseudofraseologizar	-Pseudofraseologizar por recreación de la forma – calco	Pseudofraseologizar por recreación de la forma – creación fraseológica	
Transcribir	-Transcribir		

En el siguiente apartado, ahondo en las ventajas y limitaciones de la propuesta clasificatoria que usé en comparación de las preexistentes. No obstante, antes, explicaré los

porcentajes de las estrategias de mi clasificación (véase tabla 3) encontrados en ambas traducciones analizadas para explicar cuáles son las más usadas en cada una y ver qué me pueden decir las tendencias halladas sobre las diferencias en las maneras con las que se tradujo la fraseología en ambos TTMM.

Tabla 3.
Porcentajes de las cuatro estrategias de traducción principales para la fraseología

	América Latina	España
Desfraseologizar	28 %	32 %
Refraseologizar	19 %	43 %
Pseudofraseologizar	23 %	25 %
Transcribir	30 %	0 %

La extracción de los porcentajes revela que la refraseologización es la estrategia más recurrente dentro del manejo de la fraseología de la traducción de España, especialmente la *refraseologización por recreación del contenido* (es decir la búsqueda de equivalencia semántica entre UUFFII, independientemente de su forma). Esta estrategia la señalé como un procedimiento esencialmente domesticante. Corpas Pastor (2003, p. 314), bajo la denominación de *équivalence*, menciona que se trata del procedimiento más recomendado en los manuales de traducción y Coseriu (1997, p. 177) lo plantea como la manera en la que se traduce el discurso repetido. Lo anterior indica que la traducción de la fraseología en el TM de España coincide más frecuentemente con las expectativas prescritas para la traducción de este tipo de unidades. Por el contrario, el fenómeno de refraseologización es el menos recurrente en la traducción de América Latina. La tabla 4 permite observar más detalles que abordo a partir del próximo párrafo.

Tabla 4
Porcentajes de las nueve estrategias de traducción identificadas en el corpus

Categorías	Subcategorías	Casos AL	Casos ESP	% AL	% ESP
Desfraseologizar	a) Desfraseologizar por recreación de la forma	5	4	9 %	7%
	b) Desfraseologizar por recreación del contenido	10	11	19 %	21 %
	c) Desfraseologizar por adaptaciones culturales	0	2	0 %	4 %
Refraseologizar	d) Refraseologizar por recreación de la forma	3	7	6 %	13 %
	f) Refraseologizar por recreación del contenido	4	13	7 %	24 %
	g) Refraseologizar por recreación de la forma y el contenido	3	3	6 %	6 %
Pseudofraseologizar	h) Pseudofraseologizar por recreación de la forma – calco	10	9	19 %	17 %
	i) Pseudofraseologizar por recreación de la forma – creación fraseológica	2	4	4 %	8 %
Transcribir	j) Transcribir por recreación de la forma	16	0	30 %	0 %
Total		53	53	100 %	100 %

En primer lugar, la tabla 4 muestra que se prestó más atención en recrear la forma en el caso de la traducción de América Latina que en la de España (36 casos en AL contra 24 en ESP). En segundo lugar, que cuando se analizan los niveles más específicos, se observa que hay ejemplos de la mayoría de los tipos de estrategias en ambos TTMM y que en algunas ocasiones los porcentajes son muy cercanos. Esto indica que, aunque se perfilen tendencias, las diferencias no se muestran tan tajantes al nivel micro en el que se observan fluctuaciones entre extranjerizar y domesticar la fraseología, lo que implica que la fraseología muestra un ejemplo de que ambos textos tienen una constante negociación entre ambos enfoques, probablemente debido también a un constante ajuste de estrategias dependiendo de los objetivos y funciones del texto que cada proyecto traductor busque.

En tercer lugar, 2 procedimientos aparecen exclusivamente en uno u otro texto traducido. Coincidentemente, podría considerar que dichos procedimientos son extremos opuestos de apego al TF: *transcripción* y *desfraseologización por adaptaciones culturales*. Por una parte, la

ausencia de traducción interlingüística a la que me he referido como *transcripción*, solo sucede en el caso de la traducción de América Latina, mientras que, en el otro extremo, el desapego al contenido y la forma de las UUFFII, al que me he referido como *desfraseologización por adaptaciones culturales* (podrían ser ejemplos de lo que Mangiron y O'Hagan (2006, p. 20) han llamado *transcreación*¹⁷²), solo suceden en el TM de España.

Así mismo, puedo decir que estas estrategias se encuentran en 2 extremos opuestos de domesticación y extranjerización. El más extranjerizante, la *transcripción*, solo se encuentra en la traducción de América Latina, en cambio, el más domesticante, *desfraseologización por adaptaciones culturales*, aparece solamente en la traducción de España. Quizás esto explica por qué, en un primer acercamiento, uno se percibe más domesticante que el otro¹⁷³, aunque bajo inspecciones más minuciosas se encuentre variedad.

Por último, cabe retomar que se deja entrever un poco de más apego al TF en la traducción de América Latina que en la traducción de España. Valdría la pena hacer más estudios microtextuales con *corpus* provenientes de videojuegos traducidos al español para observar si se trata de un fenómeno recurrente que nos ayude a identificar tradiciones o normas de traducción diferenciadas en este ámbito y los aspectos en los que tienden a diferir.

En resumen, observo que ambos equipos emplean estrategias similares, con las 2 excepciones que he señalado anteriormente: las tendencias hacia o divergencias con lo prescriptivo y las tendencias hacia o en contra de la domesticación. Estas excepciones muestran atisbos de maneras distintas de traducir videojuegos. Si se hicieran estudios a mayor escala con

¹⁷² Al respecto de este término, Mangiron y O'Hagan (2006 p.11) mencionan: “[...] the translation issues arising from this domain call for a new model that we call ‘transcreation’ to explain the freedom granted to the translator, albeit within severe space limitations”. Más adelante, O'Hagan (2009, p. 152) ha puntualizado: “[...] the focus on entertainment value affords the translator much more freedom although within a limited space compared to other types of translation, leading in some cases to the need to recreate the target text from scratch, rather than translating the given text string. This generally goes beyond the scope of translation and is thus described as *transcreation* [...]”.

¹⁷³ El primer acercamiento quizás es el que determina mayormente la experiencia del jugador pues no es hasta que estudiamos más de cerca el fenómeno que nos damos cuenta de que existe variedad.

corpus de traducciones de varios videojuegos, se podría indagar en la manera en que se perfilan diferentes normas, tradiciones y estilos de traducir videojuegos entre los 2 grandes campos en la industria de la localización de videojuegos en español: España y América Latina.

Empezar a explorar lo que sucede en América Latina, podría dar perspectivas nuevas sobre las prácticas en la traducción de videojuegos en español de manera más global. Es decir, el español es una de las pocas lenguas que actualmente produce más de un TM oficial en los videojuegos, por lo tanto, es una oportunidad para observar cómo se comportan diferentes versiones localizadas en la misma lengua, a partir de 2 condiciones de producción distintas.

De igual forma, estudiar la traducción de videojuegos en América Latina también podría ofrecer perspectivas frescas a la teoría, puesto que lo que se ha producido sobre la traducción de videojuegos en español, proviene, mayormente, si no es que, en su totalidad, de investigadores de la traducción y localización de videojuegos en Europa y lo que han observado desde su propia labor como localizadores-traductores en España u observando los textos traducidos para España.

El papel que la traducción de videojuegos tiene en América Latina se ha estudiado muy poco, ya sea porque es una práctica muy reciente o porque no ha habido suficiente interés en el tema. Sin embargo, creo que, por esta misma razón, las caracterizaciones de la localización y traducción de videojuegos en español han sido permeadas por lo que se observa desde España y sus traducciones destinadas a una zona geográfica mucho más pequeña que la del escopo que atienden los traductores de videojuegos en Hispanoamérica. Por ejemplo, la traducción y localización de videojuegos a menudo se caracteriza como una actividad con grados muy altos de libertad y desapego al TF con el fin de acercar el texto a la cultura local (de ahí que también se discuta la denominación de esta actividad como *traducción* u otra cosa distinta como *transcreación*, *localización*, *adaptación*, etc.), sin embargo, en mi corpus, observo que el texto de

América Latina, si bien muestra algunos casos de alta libertad, no muestra un desapego tan alto como el de España. En cambio, se busca una experiencia que visibilice lo extranjero mucho más frecuentemente y que evite ser muy local (por ejemplo, con el léxico) debido, muy seguramente, a que esta traducción se distribuye a todos los países de Hispanoamérica. Quizás esta condición es una de las principales razones por la cuales el uso de dialectalismos del lugar donde se produce la traducción sea incompatible con su escopo.

Si esta tendencia que consiste en un menor grado de domesticación, se observa en otros videojuegos traducidos para América Latina, se podría problematizar respecto a si las prácticas en verdad son siempre o en todas las lenguas y zonas tan domesticantes¹⁷⁴ o si el caso de América Latina propone un comportamiento distinto que valga la pena tomar en cuenta para reformular las concepciones de la traducción y localización de videojuegos. Es conveniente recordar que son pocas las lenguas que actualmente tienen más de 2 TTMM en los videojuegos y que el español es quizá la que más oportunidades ofrece para estudiar lo que pasa cuando hay más de una traducción “oficial”¹⁷⁵ en la misma lengua para un videojuego.

5.2.4. Alcances y limitaciones de la propuesta clasificatoria

En primer lugar, quiero resaltar que el estudio me develó cuán relativos y fluctuantes se vuelven los conceptos venutianos en cuanto nos movemos al nivel micro-textual puesto que las categorías asignadas a uno u otro lado de la balanza entre domesticación y extranjerización dependen altamente de la manera en la que se emplean y se entienden. En Venuti (1993), los

¹⁷⁴ Incluso O'Hagan y Mangiron (2018, p. 174) han señalado casos de videojuegos en los que se tiende mucho más a visibilizar lo extranjero que a acercar los textos a la cultura de los jugadores.

¹⁷⁵ En otras ocasiones también existen traducciones hechas por fans (*Romhacking*), sin embargo, aquí hablamos de las traducciones oficiales ofrecidas desde las plataformas de los juegos. Battle.net, en el caso de los juegos de Blizzard Entertainment

conceptos son lo suficientemente vagos para considerar varias posibilidades interpretativas por lo que cabe preguntarse si la extranjerización siempre implica dejar de lado las formas habituales en pro de visibilizar las formas de las UUFFII del texto fuente o si la domesticación reside en evitar las formas del TF o en forzarlas dentro de lo habitual de la lengua de llegada.

Al establecer parámetros más claros en lo que respecta a la domesticación y extranjerización en investigaciones que se centran en la dimensión lingüística de los TTMM, me parece que podríamos aproximarnos a estudios microtextuales que busquen aplicar estos conceptos con el nivel de especificidad que varias áreas de la lingüística requieren. Aún más, considerando que el caso de ambos proyectos traductores de *Overwatch* al español muestra que la fraseología se encuentra en una constante negociación entre lo doméstico y el apego al TF. En este sentido, la limitación principal de la clasificación es que no nos permite simplificar la labor de determinar cuáles estrategias son domesticantes y cuáles extranjerizantes, pues, de cualquier forma, muchos casos hay que analizarlos de manera aislada para determinar su asignación.

En segundo lugar, la clasificación me permitió ver más allá de la correspondencia de significados entre UUFFII. El corpus muestra que no hay grandes certezas dentro de lo que se puede considerar como un equivalente funcional en la traducción de las UUFFII puesto que la labor traductora en la localización de videojuegos es altamente dinámica. Mientras que se observan algunas estrategias funcionales y hasta afortunadas, no conviene hacer grandes generalizaciones sobre lo que se *debe* de hacer con la fraseología pues la construcción del texto tiene en mira cada caso particular y las soluciones de los traductores profesionales son variadas, y, en su, mayoría están bien justificadas y funcionan en su contexto.

La estandarización de lo que pasa con las UUFFII es un fenómeno aún lejano en este corpus pues proviene del ámbito de la traducción de videojuegos, donde se reportan altos grados de libertad (O'Hagan y Mangiron 2013, p. 175) al no perseguir un estricto apego al TF. El papel

subjetivo y artístico del traductor no se puede dejar de lado, pues las traducciones no existen independientes de sus creadores, como lo expone el traductor y localizador de videojuegos, Méndez González:

Las diferentes investigaciones sobre el concepto de equivalencia sirvieron para introducir nuevos parámetros que permitiesen dejar atrás la visión matemática original y ofrecer una nueva forma de pensar, en la que la teoría de la traducción se fue abriendo al estudio de nuevos elementos, tales como el ya mencionado papel del traductor como intermediario o la responsabilidad que tienen para con la cultura receptora (Méndez González, 2016, p. 744).

La clasificación que presento permite contrastar lo prescriptivo con lo que realmente sucede con la traducción de la fraseología. En varias ocasiones, lo que se presenta en los manuales de traducción, como el de Mona Baker (1992), como las estrategias más recomendadas para los *idioms*, se confronta con numerosas soluciones creativas y válidas que encuentran los traductores para representar una u otra dimensión de las UUFFII del TF. Por ejemplo, Baker (1992) observa que cuando no hay “equivalentes” (es decir, UUFF con significados similares) se construyen con base en el *discurso libre* lo que ella denomina *translation by paraphrase* (Baker, 1992, p.74), pero en el corpus se puede ver que hay otras maneras comunes: utilizar calcos, no traducirlos intralingüísticamente, simular la idiomática para intentar crear nuevas UUFF o hacer uso de UUFF con formas o constituyentes similares que pueden emplearse para representar la dimensión de la forma en vez de la del significado. Para ser justos, el trabajo de Baker es un modelo pionero en el tema que ha aportado grandes puntos de partida que espero poder ampliar y enriquecer con los hallazgos de la presente investigación.

Por otra parte, Corpas Pastor (2003) se muestra más descriptiva al reconocer la creatividad que se presenta en la traducción de la fraseología. Amplia el modelo de 4 estrategias

de Baker y se ocupa del análisis de múltiples variables en la traducción de las UUFF como afirma al decir que “la traducción de las locuciones se complica considerablemente cuando bajamos del plano léxico al plano discursivo, donde dichas unidades se caracterizan por presentar todo tipo de manipulaciones creativas” (Corpas Pastor, 2003, p. 209). No obstante, esta autora no presenta tampoco un modelo con el que se puedan explicar varios de los procedimientos creativos a la par de los tradicionales.

Así, los modelos consultados carecen del potencial explicativo para aproximarnos a las estrategias que usan los equipos de traducción para manejar la fraseología de *Overwatch*. Finalmente, para este punto, el análisis indica que no resulta conveniente estudiar la traducción de la fraseología en términos fijos de “equivalencias”, en donde los correspondientes de las UUFF en otra lengua estén prácticamente institucionalizados, como lo ha abordado Corpas Pastor (2003) con el concepto de *translema*¹⁷⁶, porque los textos analizados no se comportan de la misma manera que los diccionarios bilingües o multilingües y tampoco tienen la misma función. En la traducción de *Overwatch* hay dinamismo: juega el contexto y la pluma del traductor; lo que funciona en los diccionarios bilingües (una perspectiva de fraseología contrastiva) y en las clases de lenguas, no funciona, necesariamente, desde una perspectiva traductora.

Por otra parte, el análisis también revela que la traducción de la fraseología se ha pensado poniendo mayor atención al significado. Esto es útil desde ciertos tipos de textos como los técnicos y científicos, pero ello, inevitablemente, deja en segundo plano el papel de la forma de las UUFFII. Sin embargo, me parece que no es conveniente dejar de lado la dimensión de la forma, porque cómo se dice algo puede ser igual o más importante que lo que se dice. El estudio de este breve corpus me ha permitido afirmar que la ostentación de la idiomática y de la

¹⁷⁶ “Unidad de traducción formada por una entidad lingüística de cualquier nivel y su equivalente de traducción [TO= *texto de origen*]; TM= *texto meta*; TR= (*equivalente*) de traducción” (Corpas Pastor, 2003, p. 205).

forma de una UFI son los elementos que muchas veces conviene recrear por encima los significados mismos de dichas unidades.

Otro aspecto que quiero rescatar es que un corpus como el de *Overwatch* permite ver que las categorizaciones hechas para la traducción de la fraseología son poco aplicables para textos que emplean la idiomática de manera cómica y creativa. Por ejemplo, he encontrado aseveraciones prescriptivas provenientes de la traducción literaria como la hecha por González Rey quien asevera que “la idiomatización del texto meta debe ir más allá de la simple corrección lingüística o de la fraseologización. Debe ir en busca de la reformulación en un lenguaje lo más natural posible, [...]” (2015, p. 158). El corpus de las traducciones de *Overwatch* muestra que en ocasiones ir en contra de lo “natural” es una estrategia válida, es más, una estrategia afortunada y deseable.

Una visión como la de la cita anterior limitaría la descripción de los datos en textos que emplean la idiomática con efectos estéticos u humorísticos de una manera muy ligada a la forma extranjera. Más aun, considerando que las UUFFII son altamente idiomáticas y ostentan formas y constituyentes muy peculiares, en múltiples ocasiones, vale la pena recrear el texto desde la extrañeza, desde la forma extranjera por encima de la recreación del significado y de la naturalidad.

La clasificación propuesta en esta tesis tiene como propósito diversificar la manera en la que se piensa la traducción de la fraseología, para que se mire más allá de las correspondencias de significado y se analice con más profundidad antes de juzgar en términos negativos la falta de correspondencia de significados entre UUFFII, sobre todo, en ámbitos como la traducción y localización de videojuegos.

6. Consideraciones finales

En el presente capítulo presento una recapitulación de la investigación en términos de sus alcances y limitaciones con respecto a los objetivos planteados. El capítulo sigue la organización de los capítulos previos. Hacia el final de las consideraciones finales del capítulo 5, propongo algunas futuras líneas de trabajo derivadas de los resultados y reflexiones del análisis de las UUFF consideradas.

El primer capítulo consistió en una breve historia de los conceptos de *localización de videojuegos* y *traducción de videojuegos*. Abordé la distinción que se ha hecho entre ambas denominaciones desde los primeros artículos académicos (1999) hasta los últimos (2019). Concluí que se trata de 2 conceptos cercanos, aunque con algunos matices importantes que las diferencian: la *traducción de videojuegos* se suele centrar en la dimensión textual de la actividad o en resaltar que el tema les concierne a los estudios de traducción, mientras que *localización de videojuegos* usualmente resalta las prácticas industriales y profesionales que hacen de este tipo de traducción una actividad muy distinta de la traducción de otro tipo de textos como los literarios, jurídicos, etc.

En la década de los 2000 hubo algunas otras propuestas terminológicas con menor difusión, su origen se produce en una época en la que el tema recién comenzaba a llamar la atención y buscaba su lugar dentro de la disciplina a través de un grupo reducido y pionero de traductores de videojuegos (Dietz, 1999; Scholand, 2002; Trainor, 2003 y Chandler, 2005). Más adelante, un grupo de académicos (varios de ellos, antiguos traductores de videojuegos: O'Hagan y Mangiron, 2004) y Bernal-Merino, 2006) posicionaron este fenómeno en revistas de estudios de traducción abriendo camino para que su estudio entrara a los intereses de los ET.

Así mismo, la revisión cronológica me permitió ver que el problema de la traducción de videojuegos en los ET se ha abordado desde distintos enfoques como la sociología de la traducción y la historia de la traducción (O'Hagan, 2009; Bernal-Merino, 2011; Carlson & Corliss, 2011; Díaz Montón, 2011; Petellier-Gagnon, 2011; Vela Valido, 2011; Méndez González, 2012; Bernal-Merino, 2013; Mangiron, Muñoz & Orero, 2014; Méndez González, 2015; Knott, 2016; Bushhouse, 2015; Mangiron, 2017; Mangiron, 2018) y que se han generado también algunas discusiones conceptuales en torno a este fenómeno traductor (Bernal-Merino, 2013; Méndez González, 2015 y Chaume, 2018). Se han publicado artículos profesionalizantes donde se encuentran las primeras pautas para llevarla a cabo o donde los profesionales hablan de sus experiencias (Dietz, 1999; Scholand, 2002; Dietz, 2003; Trainor, 2003; Darolle, 2004; Mangiron, 2004; Chandler, 2005). Se ha hecho la recolección de estrategias de traducción en videojuegos (Bernal-Merino, 2008; Fernández Costales, 2012; Czech, 2013; Lepre, 2014; Laia Chiva, 2015, Wood, 2015;) y se ha abordado el prominente papel de mediador cultural de los traductores de videojuegos (Serón Ordóñez, 2011; O'Hagan, 2015; Mangiron, 2016; Méndez González, 2016; Fernández Costales, 2017 Pyae, 2018;).

Finalmente, observo que, aunque pueda surgir alguna confusión terminológica por el uso intercambiable de estos 2 términos, la realidad es que el término que predomina en la mayoría de las investigaciones es el de *localización de videojuegos*. Sin embargo, en este trabajo me decanté por utilizar el término *traducción de videojuegos*, ya que adelanta mi interés por centrarme en la dimensión lingüística textual de los videojuegos y me permite insertar el tema en los estudios de traducción pues, independientemente del medio electrónico e interactivo en el que se presenta, existen fenómenos traductológicos en los videojuegos que vale la pena analizar desde esta disciplina, así como cualquier otro texto de literatura, cine o televisión.

En el capítulo 2, caractericé los elementos del videojuego *Overwatch* que resultan de interés desde el punto de vista de la traducción. Explico que los ámbitos textuales de un videojuego son varios, aunque por practicidad divido todo el material textual *in-game* de *Overwatch* en 3 grandes grupos:

- i) la interfaz de usuario (donde se pueden observar asuntos relacionados con la traducción de terminología de los videojuegos y la accesibilidad en la localización de videojuegos),
- ii) la mecánica del juego (es decir, las explicaciones sobre cómo funciona el juego y las descripciones de las habilidades de los personajes. Éste es un ámbito textual en el que se combina el uso de lenguaje especializado y la lengua general para iniciar al jugador en cómo jugar. En él incluso podríamos observar la traducción de neologismos) y
- iii) los aspectos narrativos (en general todos los elementos destinados a la construcción de personajes y caracterización del universo de juego como diálogos, cinemáticos, descripciones de los personajes, etc.).

El objeto de estudio del análisis son las líneas de voz. Estas se encuentran en el último grupo y se complejizan por la recurrente aparición de elementos fraseológicos, de variación dialectal y de multilingüismo de la que se vale *Overwatch* para construir su universo y sus personajes.

En el capítulo 3, presenté la base teórica y conceptual que guio el análisis y la sistematización de los datos. Se trata de un capítulo dividido entre conceptos que han surgido de la lingüística (específicamente de la fraseología) y los ET. En la primera sección, partí desde la distinción conceptual entre *técnica libre del discurso* y *discurso repetido* de Coseriu (1981), para después adoptar la clasificación de UUFF de Corpas Pastor (2003) que fue fundamental para una primera clasificación de las unidades de análisis. Posteriormente, repasé 2 propuestas

clasificadoras para los procedimientos de traducción de las UUFF (Baker, 1992 y Corpas Pastor, 2003) que más adelante, en el análisis, contrasté con los datos analizados y con mi propia propuesta clasificatoria.

En la segunda parte del capítulo expuse los conceptos de estudios de traducción que influyen en el análisis. Primero parto de la propuesta de Tymoczko (1999) sobre la traducción como un acto semiótico construido por procesos de combinación y sustitución (metáfora y metonimia de la traducción) con el objetivo de dotar al análisis de una base que permitiese observar la traducción de la fraseología independientemente de una visión prescriptiva que considere solo el apego o desapego con respecto al TF. Este es un acercamiento que opera en un entorno (la traducción de videojuegos) donde las modificaciones pueden ser muy libres para buscar la máxima familiaridad o, al contrario, intencionalmente muy apegada al TF para generar una extrañeza con lo extranjero y así producir distintas experiencias de juego. En ambos casos, no solo hablamos de una simple sustitución de un texto por otro, sino de una reconstrucción del texto guiada por la experiencia que los traductores busquen crear para los jugadores, en otras palabras, la agentividad del traductor a nivel de la creación del texto, de ahí que la propuesta de Tymoczko inspirara el enfoque del análisis que se siguió.

Posteriormente, retomo el concepto de *estrategia de traducción* de Lörscher (1991) para proponer que las estrategias de traducción pueden o no ser ejecutadas de manera consciente, lo que no impide que se puedan identificar. Inmediatamente después, me centré en caracterizar los conceptos de *domesticación y extranjerización* de Venuti (1993) para relacionarlos con la traducción de la fraseología y, finalmente, abordé el concepto de *cultural-filtering* y su relevancia en el trabajo de O'Hagan y Mangiron (2013) para explicar las prácticas traductorales de adaptaciones culturales en la traducción de videojuegos.

El propósito general de explicitar este andamiaje teórico fue resaltar que en los videojuegos hay ejemplos notables de un apego exotizante o extranjerizante con el que se busca llevar a los jugadores a una experiencia relacionada con la cultura del juego o, bien, prácticas altamente domesticantes para que los usuarios se sientan más identificados con los referentes, el humor y demás elementos narrativos del juego. En definitiva, estas operaciones se reflejan en la manera en la que se construye y reconstruye la fraseología en el videojuego analizado.

El capítulo 4, correspondiente al método de trabajo, contiene una explicación de cómo fui delimitando mi objeto de estudio y la manera en la que construí una base de datos con todas las líneas de voz existentes de los personajes de *Overwatch* hasta la versión más reciente del juego que corresponde a octubre de 2019. La base de datos se compone de un texto fuente (la versión original del juego) y 2 textos meta (la versión localizada para América Latina y la versión localizada para España). Pongo a disposición de quien se interese por estudiar otros fenómenos en *Overwatch* o en general a quien busque *corpus* paralelos para estudiar traducciones de videojuegos este material en [\[https://redescolmex-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/vruiz_colmex_mx/EcZ7LROd7oVNrBOKvS86RkwBQVtI1AgzPtEUWj41xcH2og?e=AqVWfm.\]](https://redescolmex-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/vruiz_colmex_mx/EcZ7LROd7oVNrBOKvS86RkwBQVtI1AgzPtEUWj41xcH2og?e=AqVWfm.).

En seguida, explico el proceso de delimitación del análisis a las líneas de voz de 10 personajes de *Overwatch* que contuviesen UUFFII. De esta manera se conformó un corpus de trabajo con 53 UUFFII y sus traducciones en los 2 textos fuente. Este corpus fue la base para el análisis.

El capítulo 5, que concierne el análisis del estudio, fue dividido en 2 partes para atender los objetivos de la investigación. Cabe recordar aquí que los objetivos de la investigación fueron los siguientes:

1. Caracterizar los acercamientos traductores de 2 versiones al español de *Overwatch* con base en el manejo de la fraseología.
 - a. Identificar las estrategias para la traducción de las UUFFII del texto fuente.
 - b. Clasificar las estrategias de traducción de las UUFFII encontradas en las 2 traducciones al español de *Overwatch*.
 - c. Comparar los resultados del análisis con las clasificaciones de estrategias de traducción para UUFF de Mona Baker (1992) y Corpas Pastor (2003).
2. Caracterizar las tendencias generales en términos de extranjerización y domesticación de las traducciones de *Overwatch* con base en la observación del manejo del multilingüismo proveniente del TF, el manejo de referentes culturales y las características diatópicas de los textos meta (TTMM).
 - a. Determinar de qué manera las tendencias generales corresponden con el manejo de la fraseología.

En la primera parte del capítulo, se estudiaron las diferencias entre los 2 textos meta en 3 aspectos lingüísticos y culturales para ver hacia qué enfoque se perfilaban ambos textos en términos de extranjerización y domesticación. Los 3 aspectos estudiados fueron el multilingüismo, la variación dialectal y el manejo de los referentes culturales. Esto corresponde a la sección en la que se busca cumplir el objetivo 2. Considero que este se cumplió pues fue posible caracterizar ambas traducciones bajo las nociones de domesticación y extranjerización a través de los aspectos observados y sirvió de base para aproximarme al objetivo 2a.

El análisis arrojó que el manejo del multilingüismo es el aspecto en el que más divergen ambas traducciones, pues el texto de América Latina es multilingüe mientras que el de España es monolingüe. En cuanto a la variación dialectal, la versión de América Latina tiende a evitar

un léxico que sea muy marcado regionalmente por las condiciones de producción (especialmente, que la traducción hecha en México se distribuye a todos los países de Hispanoamérica); probablemente este alejamiento se produzca debido a una reacción a las formas altamente domesticantes de las traducciones de videojuegos hechas en España, nación que ha dominado el mercado de la traducción de videojuegos en español desde que se empieza a traducirlos a nuestra lengua.

Por el contrario, la traducción española de *Overwatch* presenta regionalismos del español peninsular para darle un toque doméstico. En este aspecto, sugerí que estas formas de traducción en los videojuegos han sido heredadas de la traducción audiovisual en español según los “tipos de español” que ha estudiado Ávila (2008). Es decir, al buscar tradiciones traductoras en los videojuegos (América Latina y España como principales grupos de la *traducción de videojuegos* en español), una buena guía podría encontrarse en los fenómenos de la traducción audiovisual que ha sido un poco más explorada. Sin embargo, me parece también que valdría la pena comenzar a estudiar los fenómenos que ocurren con las traducciones de videojuegos en América Latina, que es un campo al que se la ha prestado poca atención.

En cuanto al aspecto cultural, pude observar que ambas versiones se valen de cambios de referentes culturales con base en el humor y otros aspectos narrativos. Aun así, hay una ligera tendencia en la traducción de América Latina a conservar los referentes culturales extranjeros, aun cuando estos podrían resultar oscuros para los jugadores hispanoamericanos, por otra parte, la traducción de España corresponde a un enfoque mayormente domesticante mediante la sustitución de los referentes culturales extranjeros con referentes más cercanos a los jugadores, generalmente para provocar efectos humorísticos efectivos en la comunidad de llegada.

En la segunda parte del capítulo, exploré si en el manejo de la fraseología se reflejan los enfoques de la primera parte del análisis y de qué manera –esto corresponde al objetivo 2a. Es

decir, si el predominio de un acercamiento extranjerizante en la traducción de América Latina y uno domesticante en la traducción de España se reflejaban a nivel de la traducción de la fraseología. Para ello me serví de un enfoque cuantitativo inicial en el que medí el porcentaje de discurso libre y discurso repetido en las traducciones de las líneas de voz en ambos textos meta.

Las diferencias fueron muy sutiles y los datos que extraje de este primer acercamiento permitieron ver solo algunos aspectos de la domesticación y extranjerización de la fraseología; sin embargo, pude observar que por lo general las proverbs y las fórmulas rutinarias tienden a reconstruirse en los textos meta mediante UUFF con más frecuencia que las unidades más pequeñas como las locuciones, probablemente, porque, al constituir enunciados completos y aceptar menos cambios en su estructura interna, se identifican más fácilmente como unidades en sí mismas. Por otra parte, encontré que las citas son las que tienen menor probabilidad de conservarse como UUFF, específicamente cuando el origen de la cita es muy local, esto se debe a que es más difícil que se compartan los referentes en ambas comunidades lingüísticas (59b). Sin embargo, algunas citas se han vuelto muy conocidas y han trascendido su cultura de origen para volverse casi universales, o, por lo menos, bastante difundidas en varias culturas (59a). Comparo las 2 siguientes:

(59)

a)

TF: Let them eat cake.
TF (ESP): Qué coman pasteles.

[ALM33]

b)

TF: She shoots, she scores.
TM (ESP): Dispara y marca.

[LOMI26]

Por una parte, pocas citas se han popularizado a través de diferentes culturas como *qu'ils mangent de la brioche* de María Antonieta (59a, bajo su traducción tradicional en inglés *let them eat cake*). A estas no es necesario domesticarlas ni extranjerizarlas ya que han llegado a difundirse internacionalmente por razones históricas a través de traducciones que gozan de cierta consolidación. En este caso, por la relevancia que tiene la Revolución Francesa en la historia universal, tenemos *que coman pasteles* en español y *let them eat cake* en inglés como traducciones prototípicas de la cita. De hecho, están tan consolidadas que en las culturas y lenguas metas se perciben como discurso repetido.

Por otra parte, sin embargo, la mayoría de las citas del corpus son mucho más locales por lo que su difusión no trasciende más allá de la cultura y la lengua en la que han aparecido, como (59b) que se trata de una fórmula cuyo origen es el ámbito del hockey canadiense, acuñada por el comentarista deportivo Foster Hewitt. De acuerdo con *WordSense*, se emplea en tercera persona incluso para referirse a la primera persona y tiene 2 usos: “said as someone scores a goal” y “said as someone accomplishes something”¹⁷⁷. La forma bajo la que aparece en la traducción, aunque es muy apegada al TF, fácilmente podría pasar por discurso libre, así la referencia pasa por alto y el calco no alcanzaría, según mi acercamiento a los datos, siquiera a una pseudofraseologización, como la que sucede en *estás haciendo una gallina de una pluma* de la locución sueca *göra en höna av en fjäder*¹⁷⁸. En la que al menos la forma ostentosa ayuda a que la percibamos como una unidad idiomática, aun cuando no tenga arraigo en la lengua española.

Como ya lo mencioné, la mayoría de las citas del corpus son muy locales y ello podría explicar por qué son las UUFF que muestran un mayor índice de traducción mediante discurso

¹⁷⁷ He shoots, he scores. (s.f.). En *WordSense*. Recuperado el 30/08/2020 de: <https://www.wordsense.eu/he-shoots-he-scores/>.

¹⁷⁸ “To ‘improve’ on a story or a rumor until it no longer resembles the original truth; to exaggerate greatly. Literally, ‘to make a hen out of a feather’”. *göra en höna av en fjäder*. (s.f.). En *WordSense Dictionary*. Recuperado el 30/08/2020 de: <https://www.wordsense.eu/g%C3%B6ra-en-h%C3%B6na-av-en-fj%C3%A4der/>.

libre o de desfraseologización dando como resultado un modo domesticante de traducirlas. De lo anterior, concluyo que, a excepción de la citas muy locales, la mayor parte de las UUFFII se pueden traducir de manera extranjerizante y tratando de recrear sus formas idiomáticas.

Posteriormente, realicé una exploración cualitativa de los procedimientos utilizados en la traducción de la fraseología. Con el fin de aproximarme al objetivo 1, es decir, con la finalidad de caracterizar las dos traducciones con base en su manejo de las UUFFII identifiqué estrategias de traducción en ambos TTMM (con ello se cumplió el objetivo 1a.). Después clasifiqué estas estrategias en 4 categorías generales (esto para satisfacer el objetivo 1b.): *desfraseologización*, *refraseologización*, *pseudofraseologización* y una última categoría para los casos donde no hay transferencia interlingüística que llamé *transcripción*. En un primer intento por sistematizar las estrategias para traducir la fraseología de *Overwatch* en términos de domesticación y extranjerización, mi clasificación contenía 18 estrategias. Dentro de ellas, varias tenían solo un ejemplo, por lo que resultaba poco práctica y me hacía pensar que entre más se ampliara el corpus, las categorías se podrían ir expandiendo cada vez más. Además de que no había criterios lo suficientemente claros como para abrir tantas categorías.

Considero que manejar categorías tan específicas dentro de un sistema muy abierto puede tener la ventaja de que se puede ir abonando a ella nuevos fenómenos de diferentes corpus y perspectivas, pero hace más difícil la agrupación de procedimientos traductores en la búsqueda de tendencias y generalizaciones descriptivas. Por ello, abandoné la idea. En su lugar, agrupé todos los procedimientos de traducción en 4 categorías generales y 9 subcategorías en total. Esta clasificación resultó lo suficientemente sintética y detallada para agrupar los fenómenos encontrados. Toma como base las 2 caras del signo lingüístico y el papel de mediador cultural y lingüístico del traductor.

Por el tipo de ámbito y corpus, encontré algunas mediaciones interculturales que dejan de lado el apego a las formas y significados de las UUFFII del TF y lo que hacen es reconstruir el texto desde un punto alejado tanto de la forma como del significado de la UUFFII del TF. En otras ocasiones, encontré operaciones interlingüísticas muy creativas o complejas para las UUFFII que no encajaban en ningún modelo preexistente de los que había consultado (además de que no existen muchos); por ejemplo, a veces los traductores recrean una UF a partir de los componentes, es decir, no a partir del significado sino solo desde la forma (lo que llamé *refraseologización por recreación de la forma*), lo cual bajo una inspección superficial podrían verse como errores de traducción aunque no lo sean, o, incluso emplean estrategias en las que se simula la fraseología con la inserción de UUFFII que no tienen arraigo en la lengua meta. Como lo expuse hacia el final del capítulo 5, las propuestas de Baker (1992) y Corpas Pastor (2003) no me permitían encajar estas manipulaciones de la fraseología en ningún lugar, de ahí surgió la necesidad de una clasificación propia que se ajustara a las necesidades y características del corpus del trabajo. En 5.2.4. discutí la comparación entre estas 3 clasificaciones, con esto se cumplió el objetivo 1c.

Esta clasificación me permitió encajar todas las traducciones de UUFFII que van más allá de la correspondencia de significados (o de la *equivalencia semántica* en la terminología de Corpas Pastor, 2003) y los casos en los que los traductores aplican una amplia creatividad para representar, reconstruir, simular la fraseología, incluso los casos en los que los traductores crean nuevas UUFF para abonar a los efectos estéticos (mayormente humorísticos y de oralidad) de sus textos meta.

- El estudio de un corpus basado en un videojuego en vez de otros corpus donde puede haber menos libertad, como en el caso de la traducción de textos académicos o textos jurídicos, me permitió señalar que las traducciones de las UUFF se han pensado

predominantemente en términos del contenido o del significado mientras que en muchas ocasiones la dimensión de la forma (el significante) se ha dejado de lado pues no ha sido clasificada a la par de las estrategias más recomendadas. Es decir, este corpus de trabajo permitió constatar que la ausencia de registro de estrategias de traducción centradas en la forma, lo cual dificulta la sistematización de los casos en los que la fraseología se maneja de formas más complejas. Por ejemplo, estrategias como la aplicada en la traducción de España en (60).

(60)

TF: *Bot gde sobaka zārīta.*

TM (AL): *Bot gde sobaka zārīta.*

TM (ESP): A otro perro con ese hueso¹⁷⁹.

La línea de voz en ruso *bot gde sobaka zārīta* (БОТ ГДЕ СОБАКА ЗАРЫТА) literalmente se traduce como “ahí es donde está enterrado el perro” y su significado es parecido a *el quid de la cuestión* o *el meollo del asunto*¹⁸⁰. Como se puede observar en (60), la traducción de España solo conserva la idiomatidad con el componente *perro* y no busca una equivalencia semántica puesto que el efecto buscado por ese quipo de traducción quizás está más relacionado con la forma que con significado de la UFI, por lo tanto la elección *a otro perro con ese hueso* es un equivalente funcional y justificado, pero que en clasificaciones previas sería difícil de analizar o podría juzgarse de erróneo, desde un acercamiento superficial, cuando no lo es.

¹⁷⁹ “Se emplea para rechazar un abuso o un ofrecimiento engañoso o impertinente. Quien lo dice da a entender que no acepta pasar por tonto”. A otro perro con ese hueso. (s.f.). en Refranero Multilingüe. Recuperado el 16/11/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58100&Lng=0>.

¹⁸⁰ Esta explicación proviene de un artículo en línea que caracteriza esta UFI como: “Una frase catártica que los rusos sueltan cuando se revelan las verdaderas intenciones de una persona. La frase también funciona en una conversación sobre los auténticos propósitos de alguien, si esas intenciones son diferentes a las declaradas. ¡Entonces eso es lo que realmente está pasando!” (Russia Beyond, 2019, 26 enero).

Estos tipos de procedimientos suceden muy probablemente debido al elevado grado de libertad en la traducción de videojuegos (aun mayor desapego del TF en la traducción de España que en la de Hispanoamérica); sin embargo, me parece que también otros ámbitos donde hay modificaciones considerables y amplia libertad al traducir (como el teatro y la poesía) se podrían presentar fenómenos traductológicos similares en los que la forma juega un papel crucial, en ocasiones, incluso mayor que el significado.

De esta manera, concluyo que la traducción de la fraseología no se puede abordar solamente como si se tratase de fraseología contrastiva pues esta aproximación ignora el papel de intermediario y recreador de los traductores. Cuando se analiza el texto, no resulta conveniente acercarnos a él como si las correspondencias sucedieran en el texto meta independientemente de quién las maneja y propone, como si se tratara de una obra lexicográfica bilingüe, pues toda traducción responde a ciertas necesidades comunicativas puntuales que trascienden muchas veces el plano lingüístico.

La clasificación que se propone en esta investigación valora el papel creativo del traductor, las caras del signo lingüístico y los procesos transformativos desde un enfoque descriptivo y tiene como propósito servir de base para explicar y sistematizar otros fenómenos traductológicos relacionados con la fraseología.

El objetivo 2a se cumplió solo parcialmente, puesto que, aunque la clasificación me permitió observar cómo se manifiestan las nociones de domesticación y extranjerización en las estrategias del corpus después de analizar las categorías que propuse a la luz de esta dicotomía propuesta por Venuti (1993), considero que mi acercamiento tuvo la limitación de no alcanzar a identificar estrategias domesticantes y extranjerizantes para traducir las UUFFII de manera terminante, en parte porque preferí no construir la clasificación en torno estos conceptos venutianos.

Como se expuso en la tabla 2, encontré que ambas traducciones contienen maneras extranjerizantes y domesticantes para traducir la fraseología. Por lo que concluyo que, a nivel microtextual, hay fluctuaciones entre ambos enfoques, esto nos permite señalar que existe una negociación en la que los equipos de traducción valoran la visibilidad de la fraseología del TF y la reconstruyen desde diferentes puntos de partida, como el contenido, la forma, sus efectos cómicos y sus referentes culturales. Todo esto con base en los escopos de cada proyecto, es decir en función de los dos diferentes contextos y conjuntos de necesidades. Lo anterior me permite afirmar que, entre más nos movemos a los niveles microtextuales, los conceptos extranjerización y domesticación se vuelven más relativos y graduales. Aun así, las fluctuaciones no nos impiden observar ciertas tendencias.

Por una parte, los resultados de los porcentajes mostraron que en España la estrategia más utilizada es la que se recomienda en manuales de traducción (la *refraseologización por recreación del contenido*), esto apunta a que dicha traducción se adhiere más a lo que se espera desde las propuestas prescriptivas y didácticas (por ello se podría decir que se busca provocar menos extrañeza con este texto). Al mismo tiempo, esta estrategia es una de las que señalé como esencialmente domesticantes por lo que, aunque encontré también algunos casos de acercamientos extranjerizantes en la traducción de España, esta traducción, en efecto, se percibe más doméstica y “local” tanto desde un punto de vista general como en lo tocante al tratamiento de la fraseología.

Por otra parte, en la traducción de América Latina esta estrategia es mucho menor: es una de las 2 que sucede con menos frecuencia. En cambio, aunque también encuentro algunos ejemplos de operaciones muy domesticantes, las estrategias más comunes en esta traducción son las más *extranjerizantes*: el calco y el préstamo. Mediante estas estrategias, el texto meta se percibe menos “local” y exhibe lo extranjero de una manera más ostentosa a nivel de la fraseología y la

idiomaticidad. Esto indica que la traducción de América Latina se muestra más desapegada a lo prescriptivo para la traducción de UUFFII.

Los contrastes anteriores podrían ser un buen indicio hacia la exploración de las normas de traducción¹⁸¹ de videojuegos en España y en América Latina, pero se requieren más estudios de caso que miren las diferencias entre versiones de videojuegos traducidos al español para hacer aseveraciones más precisas y contundentes. Sugiero la exploración de las diferencias en las prácticas de la traducción de videojuegos en estas 2 zonas geográficas porque me parece que podrían hacer que reformulemos las concepciones de la localización de videojuegos y traducción de videojuegos como actividades en las que siempre se tiende a prácticas altamente domesticantes por razones comerciales.

En *Overwatch*, las razones comerciales son las que impulsan el enfoque extranjerizante y la neutralización diatópica del léxico en el texto de América Latina. Aunado a estas, ciertas actitudes lingüísticas también podrían intervenir en la manera en la que los traductores de ambos países operan. Con esto me refiero a que el léxico de español peninsular, con el que se realizan las traducciones en España, puede percibirse de manera negativa entre los jugadores de América Latina, mientras que la traducción de España parece estar orientada a un enfoque domesticante, por lo que su escopo propicia que contenga unidades que se usan en España, pero no necesariamente en otros países hispanohablantes. Haría falta hacer estudios a mayor escala sobre cómo se sienten los jugadores hispanoamericanos con los videojuegos que solo tienen disponible en español una traducción hecha por y para España¹⁸²; en este caso, sería interesante trazar líneas interdisciplinarias entre traducción y sociolingüística.

¹⁸¹ Normas de traducción en el sentido de los Estudios Descriptivos de la traducción de Gideon Toury (1985).

¹⁸² He visto comentarios extremos en los que los usuarios de América latina prefieren una versión en inglés o japonés por encima de la traducción del español peninsular.

Una tarea pendiente también es desarrollar estudios a gran escala de los textos traducidos de los videojuegos para explicar distintas tradiciones de traducción de videojuegos en español; para ello, sería de gran utilidad comenzar a crear *corpus* paralelos con transcripciones de textos de videojuegos, cuyos derechos de autor lo permitan, para explorar desde la parte lingüística-textual fenómenos que estas obras audiovisuales e interactivas contengan. Los hallazgos, a su vez, podrían impulsar cambios en las ideas que tenemos sobre la traducción. En específico, la traducción y traducibilidad de las UUFF.

Finalmente, señalaré los límites de la investigación. En primer lugar, el corpus de trabajo, necesariamente reducido, resultó en una muestra relativamente pequeña de los fenómenos que se podrían observar con todo el material recabado en la base de datos. Por ejemplo, en cuanto a la traducción de la fraseología, no llegué a observar qué sucede con la traducción de UUFF que sufren modificaciones en su forma canónica. Al respecto, Corpas Pastor (2003, p. 319) señala que:

El número de unidades fraseológicas (UFS) que presentan algún tipo de modificación al ser insertadas en el discurso es muy importante. Wojtak (1992), por ejemplo, ha calculado entre un 30 % y un 50 % para el alemán. Un porcentaje similar (40 %) deduce Corpas Pastor (1998) para las paremias en el análisis que realiza a partir de un corpus de español actual peninsular. Lo mismo se puede decir con respecto a otras lenguas como el inglés y el francés, a tenor de los resultados obtenidos por Arnaud y Moon (1993) y Moon (1998).

Estudiar las modificaciones intencionadas por cuestiones humorísticas en las UUFF fue uno de los temas que consideré estudiar en las etapas tempranas de la investigación. Por ejemplo, una línea de voz de la base de datos que quedó excluida fue la fórmula *my dogs are barking*. Esta aparece bajo la forma modificada *my dog is barking*. La fórmula significa “One's feet are very sore and tired

from physical exertion”¹⁸³ pero en el videojuego es usada en singular por un personaje que solo posee un pie, ya que el otro es una prótesis. Sin embargo, para identificar todas las líneas de voz que son formas modificadas de UUFF, primero había que caracterizar y reconocer sus formas institucionalizadas. Pasar a las formas modificadas de estas UUFF suponía un paso metodológico que no llegó a concretarse.

En segundo lugar, otra de las limitaciones se relaciona con el manejo de referentes culturales y el manejo de dialectalismos. La investigación solo llegó a una aproximación superficial que sirviera para develar el panorama extranjerizante-domesticante de las traducciones, por cuestiones de tiempo y la preferencia por la investigación fraseológica, no la exploré a profundidad a pesar de que esto me hubiera permitido tener porcentajes sobre la domesticación de los referentes culturales o la cantidad de dialectalismos de cada texto. Es decir, falta corroborar con mayor precisión estas otras dimensiones del texto. Como futura línea de investigación, sería interesante calcular en varios videojuegos traducidos para América Latina y España qué tanto se tienden a domesticar los referentes culturales, esto serviría para trazar líneas con enfoques diferentes a los lingüísticos.

En tercer lugar, el enfoque en la dimensión narrativa del juego hizo imposible aproximarme a otros ámbitos textuales del juego. Por ejemplo, el manejo de la terminología en las interfaces de usuario de las distintas versiones localizadas u observar los retos que surgen al traducir las explicaciones de manera que sean lo suficientemente amigables para que los usuarios comprendan la mecánica del juego.

En cuarto lugar, partir desde los conceptos venutianos, implica la limitante de que al encontrarnos con el nivel microtextual estos se vuelven muy difíciles de empatar con los datos.

¹⁸³ My dogs are barking. (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 21/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/my+dogs+are+barking>.

De ahí que me surgieran varias interrogantes como, ¿desfraseologizar una UFI para recrear su significado siempre implicaría una domesticación del texto?, ¿dónde queda el límite entre lo que significa domesticar y extranjerizar cuando se traducen UUFFII?, ¿necesariamente la fraseología se ha de domesticar o extranjerizar como si no hubiera puntos neutros o intermedios?

Estas cuestiones no las logro explicar ni resolver, por lo que intenté mitigar la falta de precisión que me generaron estos conceptos con la tabla 2, mediante la que reflexiono cómo se puede ver mi clasificación bajo los términos de Venuti (1993). A pesar de esto, encuentro algunas estrategias que están claramente de uno u otro lado, en este sentido, tuve que crear una columna para las estrategias que se pueden usar para domesticar o para extranjerizar dependiendo de cada caso. Es decir, cuando me encuentro con estas estrategias, la clasificación no llega a optimizar los porcentajes de domesticación y extranjerización, puesto que hay que analizar y contabilizar caso por caso.

En quinto lugar, apliqué poco las clasificaciones preexistentes para la organización y sistematización de los datos, por lo que no pude observar qué tanto se puede explicar bajo dichos modelos, pues me enfoqué más en lo que no llegan a explicar dentro del corpus de trabajo. Esto viene relacionado con la limitante de que dichas propuestas proyectan una idea de la equivalencia entre UUFF generalmente delimitada por la correspondencia de significados. Esto es, en las clasificaciones de estrategias de traducción de las UUFF de Baker (1992) y Corpas Pastor (2003), por *equivalencia* se entiende predominantemente *equivalencia semántica*. Sin embargo, en los Estudios de Traducción (bajo enfoques como el funcionalista) podemos reconocer una idea de equivalencia mucho más amplia, en la que priman las funciones y efectos buscados y bajo la cual se justifican y entienden diferentes tipos de correspondencias y no-correspondencias entre el texto fuente y el texto meta. Esta diversidad de procedimientos se refleja en el corpus de *Overwatch*, el cual me llevó a enmarcar las estrategias en las que la equivalencia semántica no limita

la traducción de las UUFFII dentro de un modelo en el que no se consideren de entrada como errores de traducción.

En sexto lugar, el corpus de *Overwatch* es muy peculiar y no se puede asegurar que sea representativo de los fenómenos traductológicos en otros videojuegos. Es decir, el uso del multilingüismo, las paremias calcadas al inglés de lenguas extranjeras y el uso humorístico de los componentes de las UUFFII en algunas líneas de voz parecen ser algo muy particular de este juego, por lo que, quizá, su traducción ameritaba un trato particular y poco ortodoxo, de ahí que podría no ser un ejemplo útil para medir lo que pasa con la traducción de la fraseología en general. Sin embargo, las particularidades del texto pueden ayudar a develar lo que los estudios basados en *corpus* distintos (como los literarios o periodísticos) han ignorado. Principalmente la traducción de UUFFII a partir de su forma, en vez de su significado.

Por último, las diferencias señaladas entre los modos de traducir en España y en América Latina fueron mayormente guiadas y argumentadas por el estudio de otro ámbito de la traducción (la traducción audiovisual) al no haber suficiente información al respecto de este tema en el ámbito de la traducción de videojuegos. Me guie principalmente por mi experiencia personal de *gamer* y lo que he observado de otros *gamers* latinoamericanos en conversaciones informales para especular sobre el predominio de España sobre América Latina en la cantidad de videojuegos traducidos. Un área más estudiada, la traducción audiovisual, fue una guía para entender cómo se ha desenvuelto recientemente un mercado similar, aunque no podría afirmar con certeza que las tendencias marcadas se reproduzcan en el mercado de la localización de videojuegos. A nivel de variación dialectal, el caso de *Overwatch* parece corresponder con lo que se ha identificado en la traducción de películas, pero falta mucho por construir, describir y estudiar.

Esta es una invitación a ampliar los estudios en esta área de la traducción para observar cómo se trabaja y se desenvuelve la traducción de videojuegos en distintos lugares con la misma lengua, pero bajo distintas condiciones de producción.

Referencias

- Ávila, R. (2008). Los increíbles: doblajes y subtítulos. *Estudios Lingüísticos*, (1), 11-32. Recuperado de: https://raulavila.colmex.mx/index_archivos/page0002.html.
- Baker, M. (1992). *In Other Words*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Bernal-Merino, M. A. (2006b). Translation, localisation or transcreation: Video games and language transfer. *New Research in Translation and Interpreting Studies*, 20-21.
- Bernal-Merino, M. A. (2008). What's in a game? *Localisation Focus the International Journal of Localisation*, 6 (1), 29-38. Recuperado de: https://www.localisation.ie/oldwebsite/resources/lfresearch/Vol6_1Bernal.pdf.
- Bernal-Merino, M. A. (2011). A Brief History of Game Localization. *Trans*, 15, 11-17. Recuperado de: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf.
- Bernal-Merino, M. A. (2013). *The Localisation of Video Games* (tesis doctoral). Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Localisation-of-Video-Games-Bernal-Merino/01b53b858c0ae8e224862b5c2d05613a3796f61d>.
- Bernal-Merino, M. A. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nueva York, EUA: Routledge.
- Bernal-Merino, M.A. (2006a). On the Translation of Video Games. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*, 6, 22–36. Recuperado de: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php.
- Blizzard Entertainment (08/06/2020). Forums Blizzard [Captura de pantalla]. Recuperado de: <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/does-anyone-understand-an-as-strange-voiceline/504588>.

- Bushouse, E. (2015). *The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation* (tesis). Recuperado de: https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=masters_theses_2.
- Carlson, R. & Corliss, J. (2011). Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference. *Games and Culture*, 6 (1), 61-82. doi: 10.1177/1555412010377322.
- Casares, J. (1950). *Introducción a la lexicografía moderna*. Madrid, España: C.S.I.C.
- Chandler, H. & O'Malley, S. (2011). *The Game Localization Handbook*. EUA: Jones and Bartlett Publishers, Inc.
- Chandler, H. (2005). *The Game Localization Handbook*. Hingham, MA: Charles River Media.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*, (30), 84-104. Recuperado de: http://jostrans.org/issue30/art_chaume.pdf.
- Chesterman, A. (2016). *Memes of translation: The spread of ideas in translation theory (Revised edition)*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing Company.
- Corpas Pastor, G. (1996). *Manual de fraseología española*. Madrid, España: Gredos.
- Corpas Pastor, G. (2003). *Diez años de investigación en fraseología: análisis sintácticos-semánticos, contrastivos y traductológicos*. Madrid/Francfort: Iberoamericana/Vervuert.
- Coseriu, E. (1981). *Principios de semántica estructural*. Madrid, España: Gredos.
- Cunningham, J. (s. f.). *Did Marie-Antoinette Really Say "Let Them Eat Cake"?* Encyclopedia Britannica. Recuperado 8 de agosto de 2020, de <https://www.britannica.com/story/did-marie-antoinette-really-say-let-them-eat-cake>.
- Czech, D. (2013). Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 1, 3-25. Recuperado de: <https://www.researchgate>.

[net/publication/265274458](#) Challenges in video game localization An integrated perspective.

Darolle, K. (2004). Challenges in Videogames Localization. *LISA Newsletter Global Insider*, 13, (3.3).

Díaz Montón, D. (2011). La traducción *amateur* de videojuegos al español. *Trans*, 15, 69-72. doi: <https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3196>.

Dietz, F. (1999). "Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry." *ATA Chronicle*, 28 (9), 57.

Dietz, F. (2003). A Translator's Perspective on Games Localization. *Multilingual Computing & Technology*, 14 (5), 21-25.

Fernández Costales, A. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTI*, 4, 385-408. doi: <https://doi.org/10.6035/monti.v0i4.301246>.

Fernández Costales, A. (2017). On the sociolinguistics of video games localization: Localising games into minority languages in Spain. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, (2), 120-140. doi: 10.1075/jial.00001.fer.

Fernández Gordillo, L. (2009). Determinación del concepto de mexicanismo y su identificación en los diccionarios académicos. *Nueva Revista de Filología Hispánica (NRFH)*, 57 (2), 513-561. doi: <https://doi.org/10.24201/nrfh.v57i2.2424>.

Glavin, F. & Madden, M. (2015). Learning to Shoot in First Person Shooter Games by Stabilizing Actions and Clustering Rewards for Reinforcement Learning. *Conference: IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, At Tainan, Taiwan*. 344-351. Recuperado de: <https://arxiv.org/pdf/1806.05117.pdf>.

González Rey, I. (2015). Fraseologización e idiomatización en traducción literaria. En *Enfoques actuales para la traducción fraseológica y paremiológica* (pp. 143-160). Centro Virtual Cervantes,

Instituto Cervantes. Recuperado el 08/07/2020 de:

https://cvc.cervantes.es/lengua/biblioteca_fraseologica/n6_conde/.

Greenlane. *Lo que es sexista acerca de esta frase francesa*. (2018, 17 septiembre). www.greelane.com -

Recursos para la Educación más grande del mundo. Recuperado de: <https://www.greelane.es/idiomas/franc%C3%A9s/cherchez-la-femme-sexist-french-expression-1368635/>.

Grow. Eduardo Garza encabeza equipo de Pink Noise México. (2014, 10 marzo). Xataka

México. Recuperado el 06/03/2020: <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/eduardo-garza-encabeza-equipo-de-pink-noise-mexico>.

Jackobson, R. (1956). Two aspects of language and two types of aphasic disturbances. *Selected Writings Vol. 2*, 239-259, La Haya, Dinamarca: Mouton.

Jackobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation, *On Translation*. Cambridge, Reino Unido: Harvard University Press.

Knott, S. (2016). *Interplay: The Adaptive Contexts of Videogame Adaptations and Franchises Across Media*, (tesis), De Montfort University, Leicester.

Laia Chiva, T. (2015). *La intertextualidad en la localización de videojuegos. El caso de Rising Angels Reborn*, (tesis). Recuperado de: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/127429>.

Lara, L. (2006). *Curso de lexicología*. Ciudad de México, México: El Colegio de México.

Lepre, O. (2014). *The translation of Humor in Video Games: A Case Study* (tesis). Recuperado de: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1468872/>.

LISA (2003). *The Localization Industry Primer*, Suiza: SMP & LISA. Recuperado de: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>.

Lörscher, W. (1991). *Translation Performance, Translation Process and Translation Strategies: A Psycholinguistics Investigation*. Tübingen: Gunter Narr.

- Mangiron, C. (2004). Localizing Final Fantasy – bringing fantasy to reality. *LISA Newsletter Global Insider*, 13 (1.3). Recuperado de: https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality.
- Mangiron, C. (2006). Video Games Localisation: Posing New Challenges to The Translator. *Perspectives*, 14 (4), 306-323. Recuperado de: https://www.academia.edu/6914885/Game_Localisation_Posing_New_Challenges_to_the_Translator.
- Mangiron, C. (2007, ed.). *Tradumàtica. 5: Localització de videojocs*. Recuperado de: www.fti.uab.es/tradu-matica/revista/num5/articles/02/02art.htm.
- Mangiron, C. (2016). Games without borders: The cultural dimension of game localization. *Hermeneus*, 18, 187-208. <https://recyt.fecyt.es/index.php/HS/article/view/57772>.
- Mangiron, C. (2017). Research in game localization: an overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4 (2), 74-99. doi: <https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>.
- Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localization. *Journal of Audiovisual Translation*, 1, 122-138. Recuperado de: <https://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48>.
- Mangiron, C., Muñoz, P. y Orero, P. (2014). La trayectoria de TransMedia Catalonia en el ámbito de los videojuegos: formación, investigación y transferencia. *CoSECivi 2014*. Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/La-trayectoria-de-TransMedia-Catalonia-en-el-%C3%A1mbito-Mangiron-Mu%C3%B1oz/2bf78edd4722bd633a81b4bc962f3b00343d3465>.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Recuperado de: https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf.

- Méndez González, R. (2012). *Traducción & paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (tesis). Recuperado de: <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/356/Traducci%C3%B3n%20y%20paratraducci%C3%B3n%20de%20videojuegos.pdf?sequence=1>.
- Méndez González, R. (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *AdComunica*, 9, 77-95. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/47350>.
- Méndez González, R. (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas*, 7-8, 741-759. Recuperado de: <http://www.entreculturas.uma.es/n7yn8pdf/articulo35.pdf>.
- Moreno de Alba, J. M. (s. f.). Iceberg. <https://www.fondodeculturaeconomica.com/obra/suma/r2/buscar.asp?word2=iceberg>. Recuperado 18 de julio de 2020, de <https://www.fondodeculturaeconomica.com/obra/suma/r2/buscar.asp?word2=iceberg>.
- Multhugalage, K. (2020). *Ultimate Swedish Notebook*. Helsinki/Norderstedt: BoD.
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de la traducción. *Mutatis Mutandis*, 2 (2), 209-243. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3089531.pdf>.
- O'Hagan, M. (2009). Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games. *TTR: Traduction, Terminologie et Redaction*, 22 (1), 147-165. doi: <https://doi.org/10.7202/044785ar>.
- O'Hagan, M. (2015). Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua*, 34 (6), 747-771. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1081078>.
- O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2004). Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation. *The Proceedings of New Zealand Game Developers Conference Fuse 2004*, 57-62.

Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/281748958_Games_Localization_When_Arigo_gets_lost_in_translation.

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing.

Overwatch League (13/11/2020). Overwatch League 2020 Season | Grand Finals Weekend | Day 3 [Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=j1KtpKgeX4M&ab_channel=OverwatchLeague.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). Ana [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Ana>.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). Brigitte Lindholm [Ilustración]. Recuperado de: https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Brigitte_Lindholm.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). D.Va [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/D.Va>.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). Junkrat [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Junkrat>.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). McCree [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/McCree>.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). Moira [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Moira>.

Overwatch Wiki. (02/02/2020). Orisa [Ilustración]. Recuperado de: <https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Orisa>.

- Overwatch Wiki. (02/02/2020). Sombra [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Sombra>.
- Overwatch Wiki. (02/02/2020). Tracer [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Tracer>.
- Overwatch Wiki. (02/02/2020). Widowmaker [Ilustración]. Recuperado de:
<https://overwatch.fandom.com/es/wiki/Widowmaker>.
- Panizo Rodríguez, J. (1995). Algunos refranes glosados. *Revista de Folklore*, 171. Recuperado de:
<https://funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=1450>.
- Pedro Ricoy, R. (2007). Internationalization vs. localization: The translation of videogame advertising. *Meta:Journal des traducteurs*, 52 (2), 260-275. doi: 10.7202/016069ar.
- Petellier-Gagnon, J. (2011). *Videogames and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America* (tesis). Recuperado de:
[https://www.academia.edu/1779718/Video Games and Japaneseness An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America](https://www.academia.edu/1779718/Video_Games_and_Japaneseness_An_Analysis_of_Localization_and_Circulation_of_Japanese_Video_Games_in_North_America).
- Pyae, A. (2018). Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization, *Entertainment Computing*, 26, 105-116. doi:
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.004>.
- Ranford, A. (2017). Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations. *The Journal of Internationalization of Localization*, 4 (2), 141-161. doi:
<https://doi.org/10.1075/jial.00006.ran>.
- Russia Beyond. (2019, 26 enero). *10 frases rusas intraducibles con las que poder fardar* [artículo en línea]. Recuperado el 16/11/2020 de: <https://es.rbth.com/educacion/82479-frases-rusas-intraducibles-ruso>.

- Santamaría Pérez, I. (1998). El tratamiento de las unidades fraseológicas en la lexicografía bilingüe. *ELUA. Estudios de Lingüística*, 12, 299-318. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/28240847>.
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica*, 1, 1-9. Recuperado de: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>.
- Serón Ordóñez, I. (2011). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. *Trans*, 15, 103-114. Recuperado de: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf.
- Shadi, R. [@ShadiRohana]. (2020, 6 agosto). Es un dicho antiguo, cuando se echa a perder una cosa bonita. Una traducción no literal será "Más echado a [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/ShadiRohana/status/1291455396608122890>.
- Svensson, T. (2017). *Cultural Appropriation in Games: A Comparative Study Between Far Cry 3 (2012), Overwatch (2016) and Horizon Zero Dawn (2017)* (tesis). Recuperado de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1107731/FULLTEXT01.pdf>.
- Thayler, A. & Kolko, B. E. (2004). Localization of Digital Games: The Process of Blending for Global Games Markets. *Technical Communication*, 51 (4), 477-488. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/228777307_Localization_of_digital_games_The_process_of_blending_for_the_global_games_market.
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies and beyond*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Trainor, H. (2003). Games Localization: Production and Testing. *Multilingual Computing & Technology*, 14 (5), 17-20.
- Tymoczko, M. (1999). *Translation in a Postcolonial Context*. Reino Unido: ST. Jerome Publishing.

- University of London. (s.f.) *Story behind keep calm and carry on*. Recuperado el 20/07/2020 de: <https://london.ac.uk/about-us/history-university-london/story-behind-keep-calm-and-carry>.
- Valentine, R. (2019, 1 noviembre). *Overwatch 2 announced, will be cross-compatible with original game*. GamesIndustry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-11-01-overwatch-2-announced-will-be-cross-compatible-with-original-game>.
- Vela Valido, J. (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *Trans*, 15, 89-102. Recuperado de: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf.
- Venuti, L. (1993). Translation as cultural politics: Regimes of domestication in English. *Textual Practice*, 7 (2), 208-223. doi: <https://doi.org/10.1080/09502369308582166>.
- Vermeer, H. J. (2012, c2000). *Skopos and commission in Translation Theory*, en L. Venuti (ed.) *The Translation Studies Reader*. Oxon: Routledge, 221-232.
- Wiki Game Detectives (12/11/2020). Sombra ARG [Ilustración]. Recuperado de: https://wiki.gamedetectives.net/index.php?title=Sombra_ARG.
- Wikipedia (07/06/2020). Póster de "Keep Calm and Carry On" (1939) [Ilustración]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Keep_Calm_and_Carry_On.
- Wood, C. A. (2015). *Translating Virtual Interations: An Analysis of The Translation of Character Abilities in The Video Game World of Warcraft* (tesis). Recuperado de: <http://ir.ua.edu/handle/123456789/2305>.
- Zuluaga, A. (1980). *Introducción al estudio de las expresiones fijas*. Fráncfort-Berna-Cirencester: Peter Lang Publishing.

Obras lexicográficas citadas

A buen entendedor, pocas palabras. (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 02/04/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58037&Lng=0>.

A dog's breakfast (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/a-dog-s-breakfast>.

A la saca. (s.f.) En *TuBabel*. Recuperado el 03/06/2020 de: <https://www.tubabel.com/definicion/43494-a-la-saca-pa-la-saca>.

Al que madruga, Dios lo ayuda. (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 04/05/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58122&Lng=0>.

A otro perro con ese hueso. (s.f.) En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 16/11/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58100&Lng=0>.

(As) sure as hell (*American English, informal*). (2017). En *Farlex Partner Idioms Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/sure+as+hell>.

Asústame panteón. (2010). En *Diccionario de Mexicanismos*. México: Academia Mexicana de la Lengua.

Bark up the wrong tree. (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bark>.

Break the ice. (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/break%20the%20ice>.

Caer gordo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 05/04/2020: <https://dem.colmex.mx/Ver/caer%20gordo>.

Cherchez la femme (s.f.). en *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cherchez%20la%20femme>.

Cherchez la femme (s.f.). En Collins Dictionary, en línea: <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/cherchez-la-femme>.

Chulería. (s.f.). En Lexico. Recuperado el 13/11/2020 de: <https://www.lexico.com/es/definicion/chuleria>.

Coger el truco. (s.f) En *The Free Dictionary by Farlex*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://es.thefreedictionary.com/truco>.

Come the raw prawn. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 20/01/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/come-the-raw-prawn>.

Cotarro. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dle.rae.es/cotarro>.

Cotarro. (s.f.). En *Oxford English and Spanish Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020: de <https://www.lexico.com/es/definicion/cotarro>.

De perros. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/perro?m=form#8feMk8J>.

Det är ingen ko på isen så länge rumpan är i land. (s.f.). En *WordSense Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de: https://www.wordsense.eu/ingen_ko_p%C3%A5_isen/.

Dirigir (o manejar) el cotarro. (s.f.). En *Oxford English and Spanish Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020: [https://www.lexico.com/es/definicion/dirigir_\(o_manejar\)_el_cotarro](https://www.lexico.com/es/definicion/dirigir_(o_manejar)_el_cotarro).

DPS. (2013). En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/dps>.

Echar por esos cerros. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/cerro?m=form8>.

El buen perfume se vende en frasco pequeño. (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58580&Lng=0>.

El qué dirán. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/el%20qu%0c3%0a9%20dir%0c3%0a1n>.

Emperrarse. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dle.rae.es/emperrarse>.

Gameplay. (2016). En *Techopedia*. Recuperado el 26/06/2020 de: <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>

Get the sack. (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 08/05/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/get%20the%20sack>

Göra en höna av en fjäder. (s.f.). En *WordSense Dictionary*. Recuperado el 30/08/2020 de: <https://www.wordsense.eu/g%0c3%B6ra%20en%20h%0c3%B6na%20av%20en%20fj%0c3%A4der/>.

Grand. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 20/01/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/grand>.

Hair of the dog (that bit you). (s.f.). En *Merriam Webster*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hair%20of%20the%20dog%20%28that%20bit%20you%29>.

He shoots, he scores. (s.f.). En *WordSense*. Recuperado el 30/08/2020 de: [https://www.wordsense.eu/he shoots, he scores/](https://www.wordsense.eu/he%20shoots%20he%20scores/).

Healer. (2013). En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/healer>.

I'm your huckleberry (2006). En *Urban Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=I%27m%20your%20huckleberry>.

Idle hands are the devil's workshop (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/idle+hands+are+the+devil%27s+workshop>.

Idle hands are the devil's workshop (s.f). En *Wiktionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: https://en.wiktionary.org/wiki/idle_hands_are_the_devil%27s_workshop#:~:text=T%20King%20James%20version%20of,idle%20lips%20are%20his%20mouthpiece.

In over one's head (*informal*) (s.f). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/be-in-over-your-head>.

In the doghouse. (s.f). En *Merriam Webster*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/in%20the%20doghouse>.

In the refrigerator. (2013). En *Urban Dictionary*. Recuperado el 13/11/2020 de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=in%20the%20refrigerator>.

Lágrimas de cocodrilo. (s.f). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 07/03/2020: <https://dem.colmex.mx/Ver/lagrimas%20de%20cocodrilo>.

Listo. (s.f). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/listo>.

Look like (as though) you've seen a ghost. (s.f) En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 05/04/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/look-like-as-though-you-ve-seen-a-ghost>.

Molar. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dle.rae.es/molar>.

More power to your elbow. (s.f). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/more-power-to-your-elbow>.

My dogs are barking. (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 21/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/my+dogs+are+barking>.

Nadar en aguas peligrosas (s.f.). En *Tureng*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://tureng.com/es/espanol-ingles/nadar%20en%20aguas%20peligrosas>.

Over the moon (*pbrase*). (s.f.). En *Merriam Webster Dictionary*. Recuperado el 01/08/2020 de: <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/over%20the%20moon>.

Pelo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://dem.colmex.mx/moduls/Buscador.aspx>.

Perro ladrador poco mordedor. (s.f.). En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 04/, 2020 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=59290&Lng=0>.

Perro viejo. (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dle.rae.es/contenido/actualizaci%C3%B3n-2019>.

Perro. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 04/05/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/perro>

Por dinero baila el perro. En *Refranero Multilingüe*. Recuperado el 20/11/2019 de: <https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=59306&Lng=0>.

Qué onda. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 03/06/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/onda>.

Reach for the sky. (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 20/04/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/reach+for+the+sky>.

Romper el hielo (*loc. verb. coloq.*). (2019). En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 03/04/2020 de: <https://dle.rae.es/hielo?m=form>.

Romper el hielo. (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/hielo>.

Run the show. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 08/08/2020 de:
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/run-the-show>.

Sacarle (al bulto o al parche) (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/sacar>.

Sass. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 13/11/2020 de:
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/sass>.

Som man baddar far man liga. (s.f.). En *Glosbe*. Recuperado el 03/08/2020 de:
<https://glosbe.com/sv/en/som%20man%20b%C3%A4ddar%20f%C3%A5r%20man%20ligga>

Subírsele (a la cabeza) (*popular*) (s.f.). En *Diccionario del Español de México*. Recuperado el 25/07/2020 de: <https://dem.colmex.mx/Ver/subir>.

Take to (s.f.). En *Macmillan Dictionary*. Recuperado el 03/08/2020 de:
<https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/take-to>.

Tank. (2013). En *GamerDic*. Recuperado el 15/01/2020 de: <http://www.gamerdic.es/termino/tank>.

The best things come in small packages (2015). En *Farlex Dictionary of Idioms*. Recuperado el 03/08/2020 de: <https://idioms.thefreedictionary.com/best+things+come+in+small+packages%2C+good+things+come+in+small+packages>.

To be something in the bag. (s.f.). En *Macmillan English Dictionary*. Recuperado el 03/06/2020 de: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/be-in-the-bag>.

Tout le plaisir est pour moi. (2005). En *Collins Multilingual Translator*. Recuperado el 04/08/2020 de: <https://fr.thefreedictionary.com/Tout+le+plaisir+est+pour+moi>.