

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

LA TRADUCCIÓN DE *UNDERTALE* POR NO PROFESIONALES

El caso del género neutro y el humor

Autora: Laura Gómez Corral
Tutor: Daniel Peter Linder Molin

Salamanca, 2020

Una vez finalizado este trabajo estimo necesario expresar mi agradecimiento: Gracias a todos los profesionales y no profesionales de la traducción que hacen posible que los videojuegos adquieran un carácter universal, así como a todo aquel que ponga su granito de arena para que los estudios y conocimientos sobre ella sigan aumentando. Pero, sobre todo, gracias a aquellos que se dedican a formar a los estudiantes de traducción para que todo esto sea posible.

Me gustaría hacer una mención especial a mi tutor, Daniel Linder, que ha sido, desde el primer momento, increíblemente alentador con respecto a mi TFG y la temática sobre la que propuse hacerlo; siempre mostró gran entusiasmo a la hora de tratar el tema conmigo. Además, me apoyó durante momentos en que dudaba si sería capaz de entregar el trabajo a tiempo debido al agobio que causa el último año de carrera, más aún en el estado de alarma en que nos hemos visto envueltos.

Por último, gracias a los dos miembros del equipo Undertale-Spanish que no dudaron en ningún momento en ayudarme con este proyecto y en responder a todas las preguntas que me surgieron a lo largo de su realización. Asimismo, agradezco su trabajo y el esmero e ilusión que han volcado en su traducción.

RESUMEN

La traducción de los videojuegos es una práctica que, en los últimos años, ha avanzado a pasos agigantados y que cada vez tiene más cabida en la sociedad y la industria de la traducción. Sin embargo, no siempre se cuenta con traductores profesionales para llevarla a cabo. En muchas ocasiones, el proceso de traducción y localización de un videojuego es realizado por traductores no profesionales. Por ello, el objetivo de este trabajo es analizar la traducción proporcionada por dichos aficionados, desde el punto de vista de la traducción del género neutro y del humor. Las conclusiones extraídas de los análisis nos permitirán comprobar que, si bien la traducción por no profesionales es de una calidad aceptable, la intervención de un traductor profesional, ya sea como miembro del equipo en sí o como revisor, puede mejorar considerablemente el resultado final.

PALABRAS CLAVE

Localización de videojuegos, Undertale, localización por aficionados, traducción del humor, traducción del género neutro.

ABSTRACT

Videogame translation is a practice that has progressed enormously in recent years and has an increasing presence in society and the translation industry. However, this work is not always done by professional translators. On many occasions the translation and localization of videogames is carried out by non-professional translators. Therefore, the aim of this study is to analyze the translation provided by these amateurs, from the point of view of neutral gender and humour translation. The conclusions drawn from the analyses allow us to confirm that, although the translation by fans or non-professionals is of acceptable quality, the intervention of a professional translator, either as a member of the team itself or as a reviewer, can considerably improve the final product.

KEY WORDS

Videogame localization, Undertale, amateur localization, humour translation, neutral gender translation.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. ESTRUCTURA DEL TRABAJO	11
1.2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	12
1.3. LA TRADUCCIÓN DE UNDERTALE.....	13
1.4. CONTEXTO DEL TRABAJO Y MOTIVACIÓN	15
1.5. OBJETIVOS	17
2. METODOLOGÍA.....	17
2.1. HIPÓTESIS DE PARTIDA	17
2.2. ASPECTOS TRADUCTOLÓGICOS	18
2.3. MARCO TEÓRICO. ESTADO ACTUAL DE LA CUESTIÓN	20
2.3.1 LA LOCALIZACIÓN	20
2.3.2. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL	23
2.3.3 LA TRADUCCIÓN DEL GÉNERO	23
2.3.4. LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR.	25
2.4. METODOLOGÍA.....	26
2.4.1 EL JUEGO	26
2.4.2 FASES DEL TRABAJO.....	28
3. ANÁLISIS Y RESULTADOS	31
3.1. TRADUCCIÓN DEL GÉNERO DEL PERSONAJE PRINCIPAL.....	31
3.2. TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN EL PERSONAJE DE SANS.....	34
3.3. TRADUCCIÓN DE PARTE DE UNA CONVERSACIÓN ENTRE SANS Y TORIEL.....	36
3.4. SINGULARIDAD DENTRO DEL JUEGO. ÓPERA DE METTATON.....	38
4. CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO. APLICACIONES POSIBLES.....	40
Bibliografía citada.....	42
Bibliografía complementaria	44
Anexos.....	46

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Frisk, protagonista de Undertale.....	6
Ilustración 2. Personajes principales de Undertale	7
Ilustración 3. Formas de Mettaton	7
Ilustración 4. Personajes secundarios de Undertale.....	8
Ilustración 5. Interfaz de batalla en la ruta pacifista	9
Ilustración 6. Interfaz de batalla en la ruta genocida	10
Ilustración 7. Cuadros de diálogo en una conversación con Sans	19
Ilustración 8. Muestra de la fuente 8bitoperator.....	22
Ilustración 9. Muestra de la fuente Comic sans.....	22
Ilustración 10. Muestra de la fuente Papyrus	22
Ilustración 11. Muestra de la fuente Wingdings.....	22
Ilustración 12. Muestra de la interfaz de combate en Undertale	26
Ilustración 13. Escena de interacción entre Toriel (papel de madre) y el personaje protagonista	29
Ilustración 14. Jerga de Twitter	40

Índice de tablas

Tabla 1. Ópera de Mettaton en inglés original y traducción de Undertale-Spanish	20
Tabla 2. Análisis de los diálogos originales de Toriel y traducción por Undertale-Spanish	34
Tabla 3. Análisis de los diálogos originales de Sans y traducción por Undertale-Spanish	36
Tabla 4. Análisis del fragmento de una conversación entre Sans y Toriel y traducción por Undertale-Spanish.....	37
Tabla 5. Ópera de Mettaton. Original, traducción por Undertale-Spanish y traducción propia	39

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo analizaremos la traducción del videojuego estadounidense *Undertale*, creado por Toby Fox en 2015. Fox es un desarrollador y compositor natural de Massachusetts que comenzó a trabajar en este proyecto en 2013, cuando tenía tan solo 23 años. Es el creador y desarrollador del videojuego, además de compositor de la banda sonora. Sin embargo, no hizo la totalidad del trabajo solo, sino que contó con la ayuda de Temmie Chang (artista independiente) para ayudarle con parte del diseño y el arte del juego en sí (Hiscott 2016). No se cuenta con muchos datos personales sobre Toby Fox puesto que es una persona reservada con respecto a su vida. Lo único que conocemos de él es a través de sus trabajos y las entrevistas que se le han hecho desde el lanzamiento de su primer videojuego oficial (*Undertale*).

En los últimos años, los videojuegos han sido uno de los grandes focos de entretenimiento de la población, desde jóvenes hasta adultos e incluso personas de avanzada edad. Debido a esta evidente presencia que tienen en nuestra sociedad actual y, teniendo en cuenta que la mayoría de los videojuegos se desarrollan en países extranjeros (principalmente Japón o Estados Unidos), la necesidad de traductores para estos es innegable.

Undertale es un videojuego *indie*. Es decir, una obra creada por un equipo independiente (de ahí el nombre: *indie*, abreviatura de *independent* en inglés) de desarrolladores, por lo general con recursos limitados. El término comenzó a utilizarse con respecto a los videojuegos a mediados del 2000, aunque el concepto en sí existiese ya en la década de los 80. Comenzó como un término ligado a la industria musical y poco a poco fue expandiéndose hacia otras modalidades, como el cine, la moda y, finalmente, los videojuegos (Fiadotau 2018:1).

Los videojuegos *indie* pueden verse como “homenajes” a los videojuegos clásicos (décadas de 1980 y 1990). Esto se debe a que, por lo general, contrariamente a los videojuegos AAA (aquellos desarrollados por grandes compañías, con grupos numerosos de trabajadores y, por tanto, elevados costes tanto en su desarrollo como en el marketing), tienden al uso de gráficos *retro* pixelados y música *chiptune* (deriva de los chips de sonido que se usaban en los generadores de sonido programables en ordenadores o consolas antiguos), al igual que los clásicos.

La ventaja de este tipo de videojuegos es que sus desarrolladores pueden permitirse dar rienda suelta a su creatividad y trabajar con total libertad, puesto que no dependen de una compañía que imponga unas determinadas normas o un guion que seguir. Una de sus desventajas podría ser que no suelen disponer de un gran presupuesto (o no cuentan con uno, directamente) y su distribución y publicidad se lleva a cabo principalmente online y mediante comunicación entre amigos o allegados.

Undertale narra la historia de Frisk, un humano que, durante su escalada del Monte Ebott, cae al Subsuelo, lugar donde los humanos encerraron a los monstruos tras enfrentarse en una guerra. Este es el protagonista, a quien controla el jugador a lo largo de su camino para poder escapar y regresar a la superficie con el resto de humanos. Para ello debe llegar al final del Subsuelo y cruzar la barrera que impide a los monstruos salir de ahí, ya que para cruzarla es necesaria la intervención de almas humanas.

En el Subsuelo hay una cierta actitud de rechazo (incluso violenta) hacia los humanos. Esto se debe a que Asgore y Toriel, gobernantes del Subsuelo, tuvieron un hijo biológico, Asriel, y un hijo adoptado, Chara, el primer ser humano que cayó al Subsuelo. A pesar de lo mucho que cuidaron a ambos hijos, su final fue una desgracia. El hijo adoptado cayó enfermo y falleció. Asriel, al querer cumplir el deseo de Chara, absorbió su alma y atravesó la barrera para llevar su cuerpo al centro de la aldea en la superficie, donde le colocó sobre un campo de flores doradas. Los humanos asumieron que él le había matado, por lo que comenzaron a atacarle. A pesar de que Asriel pudo huir y regresar al Subsuelo, falleció a causa de sus heridas.

Esto provocó que Asgore asumiera que todos los humanos son peligrosos y violentos, por lo que tomó la decisión de matar y guardar el alma de cualquier humano que cayese al Subsuelo hasta juntar ocho almas y contar con el suficiente poder como para romper la barrera. Frisk es el octavo humano, el último sacrificio necesario. Se desconoce su género y su nombre se revela al final de la ruta pacifista verdadera. Se le representa como un infante de género y raza ambiguos, tiene pelo castaño largo, expresión neutra, camiseta con rayas, pantalones cortos y zapatos sencillos (Ilustración 1). No hay absolutamente nada sobre este personaje que pueda dar a entender su género; además, todos los personajes se refieren siempre a Frisk mediante los pronombres neutros *they/them*.



Ilustración 1. Frisk, protagonista de Undertale

A lo largo de esta aventura Frisk se encuentra con diferentes personajes, que van apareciendo a medida que se avanza hacia lo más profundo del subsuelo. Los personajes principales (Ilustración 2) y sus respectivas zonas son los siguientes:

- Flowey: primer personaje con el que se encuentra el jugador. Muestra las bases de jugabilidad de los combates. Tiene una expresión aparentemente amable, su rostro puede variar y mostrar un amplio rango de emociones. Cuanto más trata el jugador con él, más se destapa su verdadera naturaleza malvada.
- Toriel: guardiana de Las Ruinas (primera zona del juego, que sirve a modo de tutorial) y exmujer del Rey Asgore, a quien critica por ser indeciso y débil. Es un monstruo de gran amabilidad y actitud maternal, interesada por el bienestar del jugador. En su vestido se puede observar la Runa Delta, emblema que representa a la familia real Dreemurr.
- Sans: hermano mayor de Papyrus. Aparece en el Bosque de Snowdin (segunda zona del juego a la que se llega tras cruzar la puerta de salida de Las Ruinas). Su personalidad es extremadamente relajada; es habitual encontrarle durmiendo en el trabajo o tomándose descansos constantemente. Destaca lo observador que es y su personalidad es la que más cambia dependiendo del tipo de partida que el jugador decida hacer (existen diferentes rutas). Hace constantemente chistes malos relacionados con esqueletos, puesto que él es uno, así como su hermano.
- Papyrus: hermano menor de Sans. Su primera aparición es en el Bosque de Snowdin, poco después de que el jugador conozca a Sans. Su objetivo es poder capturar a un humano para convertirse así en un miembro de la Guardia Real. Es ruidoso, extravagante y muy seguro de sí mismo; además, se distrae con facilidad, es torpe, muy inocente y carismático.
- Undyne: líder de la Guardia Real. Su primera aparición es en Waterfall, donde reside (tercera zona del juego). Es increíblemente poderosa, de personalidad intensa y de carácter fuerte y confiado. Carece de piedad cuando se trata de luchar

contra sus enemigos, puesto que tiene fe ciega en el Rey y en su plan para romper la barrera que mantiene a los monstruos encerrados en el subsuelo y poder regresar a la superficie.

- Mettaton: se trata de un fantasma en el cuerpo de un robot construido por la científica real, Alphys. Aparece por primera vez en el laboratorio de Alphys, ubicado en Hotland (cuarta zona del juego). Aunque inicialmente se le construyó como una máquina para cazar humanos, su trabajo es entretener a los habitantes del subsuelo en un programa de televisión. Tiene tres formas (Ilustración 3): forma inicial (se presenta como una caja rectangular gris con dos brazos y una pierna que acaba en una rueda que le permite moverse), Mettaton EX (forma humanoide) y Mettaton NEO (semejante a la anterior, pero enfocada al combate).



Ilustración 2. Personajes principales de Undertale

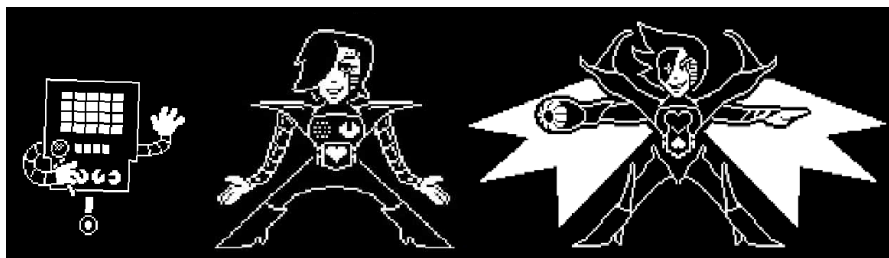


Ilustración 3. Formas de Mettaton

Además, existen los siguientes personajes secundarios (Ilustración 4. El último personaje solo aparece en el juego en color, de ahí la diferencia con el resto):

- Alphys: científica real del Subsuelo. Alcanzó dicho puesto al crear a Mettaton. Es tímida, solitaria, tartamuda debido a su ansiedad y fan tanto de mangas como de animes. Parece haber desarrollado cierta admiración hacia el humano caído puesto que le observa a lo largo de su aventura a través de las cámaras que tiene repartidas

por todo el Subsuelo y que controla desde su laboratorio, en Hotland. En el pasado tuvo un interés romántico por Asgore, rey del Subsuelo. Sin embargo, durante el juego se aprecia que tiene sentimientos amorosos (recíprocos, aunque ninguna de ellas sea consciente de ello) por Undyne.

- Asgore: gobernante del Subsuelo y de todos sus habitantes. Se presenta por primera vez en la Sala del Trono. Exmarido de Toriel, de carácter similar al de ella, amable y gentil. No obstante, al entrar en combate se vuelve más serio, aunque al mismo tiempo avergonzado y arrepentido por haber acabado con todos los humanos que cayeron previamente a su tierra.
- Asriel Dreemurr: hijo biológico de Toriel y Asgore. Aparece por primera vez en la barrera. Era un niño sensible, asustadizo, amable y cariñoso. Tras su muerte, Alphys consigue devolverle a la vida en un experimento de laboratorio. Lo convirtió en la flor sin alma y sin corazón que conocemos como Flowey.
- Chara: primer humano que cayó al subsuelo, a quien Toriel y Asgore adoptaron. Inicialmente parece ser amable, aunque poco a poco se revela su maldad y su profundo odio a la humanidad, presente desde muy joven. Aparece por primera vez al final de la ruta genocida.



Ilustración 4. Personajes secundarios de Undertale

Como hemos mencionado un par de veces en la presentación de los personajes, existen diferentes rutas en este juego. Es decir, distintas maneras en que se pueden desarrollar los acontecimientos en función de la actuación del jugador; esto condiciona también el comportamiento de los monstruos hacia Frisk. Las tres rutas posibles son las siguientes:

- Ruta neutral: es la que realizan los jugadores habitualmente cuando se trata de su primera partida. Debido a que *Undertale* es un juego de rol con sistema de lucha,

la costumbre provocará que el jugador, efectivamente, pelee contra los monstruos que se encuentra. Esta ruta se realiza al matar a al menos un monstruo (pero no a todos, si no se trataría de la genocida), no hacerse amigo de los personajes principales o no haber accedido al laboratorio verdadero (un complejo científico secreto ubicado bajo el laboratorio de Alphys, donde hace sus experimentos más complejos).

- Ruta pacifista verdadera: puede completarse una vez jugada la neutral o desde la primera partida. Esta conduce al mejor de los finales de *Undertale*, el que se conoce como «el verdadero final». Se deben completar más de diez requerimientos, entre los que se encuentran no matar a ningún enemigo (solo se debe interactuar con ellos y/o huir, como se muestra en la ilustración 5), hacerse amigo de todos los personajes principales y participar en todos los eventos que pueden activarse con ellos y acceder al laboratorio verdadero, donde hay que dar con un generador y encenderlo para desbloquear un diálogo concreto con Alphys.

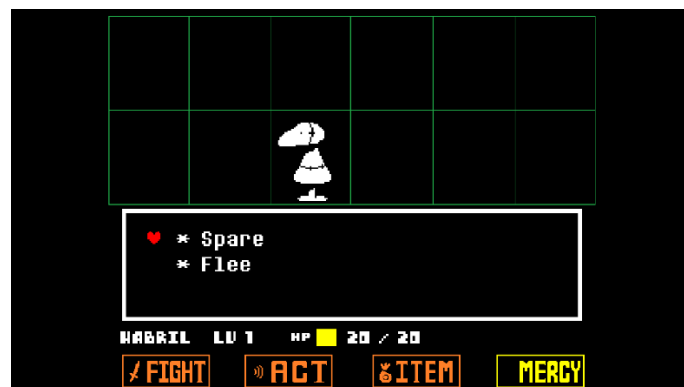


Ilustración 5. Interfaz de batalla en la ruta pacifista

- Ruta genocida: se puede alcanzar sin requisitos previos (aunque si antes se ha hecho la ruta pacifista verdadera, habrá partes de los diálogos con los personajes que se modifiquen. Por ejemplo, algunos personajes dirán que el jugador les recuerda a un viejo amigo, o que, en otras circunstancias, podrían haber sido cercanos, etc.). Esta ruta se consigue matando a todos los enemigos en cada área (Las Ruinas, Snowdin, Waterfall y Hotland). Algunos de los sucesos que demuestran que se ha activado este modo de juego son los siguientes:
 - o En los puntos de guardado se mostrará una cuenta atrás de los monstruos que quedan con vida en el área.

- Tras matar a todos los enemigos, aunque se produzcan encuentros, no aparecerá nadie y el texto de batalla (Ilustración 6) mostrará el mensaje *But nobody came* («Pero no vino nadie»).
- La música del juego (existen temas propios para cada personaje, el modo de lucha, la zona de juego...) se distorsionará, puede sonar con tonos más bajos o más lenta.
- Desaparecerán los NPCs (*Non-Playable Characters*, «Personajes no jugables» en inglés) de todas las zonas puesto que han sido evacuados o están escondidos por miedo al jugador.
- Los personajes principales tendrán una actitud hacia el jugador diferente (por ejemplo, Sans no bromea ni se muestra amistoso porque el jugador ha asesinado a su hermano) y aumenta la dificultad de sus combates (en el caso de Undyne, Mettaton NEO y Sans).

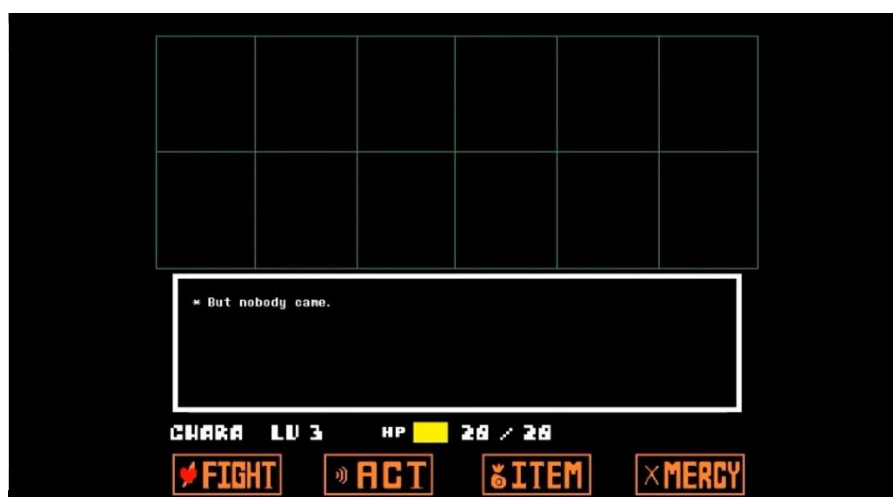


Ilustración 6. Interfaz de batalla en la ruta genocida

Tras esta visión general del juego y de los personajes, podemos justificar los focos de atención de este estudio, que son la traducción de la neutralidad de género y la traducción del humor. Para el primero hemos seleccionado diálogos de la zona inicial del juego, en la que se interactúa prácticamente solo con Toriel y que presenta más dificultad debido a la cantidad de adjetivos que emplea para referirse al humano. Para el segundo caso hemos optado por acudir a los diálogos de Sans o bien interacciones que le involucran a él, por el uso frecuente de chistes.

El hecho de que no se haya llevado a cabo una traducción profesional a otros idiomas y, en concreto, al español, que es el que nos atañe en este estudio, da lugar a diferentes cuestiones de interés. Por un lado, la «desconfianza» que puedan sentir tanto el creador como el público meta con respecto a la traducción, puesto que, la existente, se ha llevado a cabo por traductores no profesionales. Por otro, el futuro de la profesión de la traducción, puesto que, si la calidad realmente es adecuada ¿puede suponer esto una amenaza al gremio de la traducción? Esta y otras cuestiones surgidas a raíz del análisis de la traducción de *Undertale* se plantearán en las conclusiones.

1.1. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

El presente trabajo consta de dos partes:

Una primera en la que se expondrán los datos teóricos e información general sobre la localización de videojuegos y sobre *Undertale* en particular (incluyendo datos del punto de vista del grupo de traductores no-profesionales que la llevaron a cabo), el contexto y motivación del trabajo en sí y los objetivos que se pretenden alcanzar con este estudio.

Además, en el apartado de metodología, se incluirán ciertas hipótesis de partida que el análisis final confirmará o desmentirá, una mención de los retos traductológicos que plantea este videojuego, así como el marco teórico y la situación actual del tema que nos concierne. Asimismo, se aportará información adicional sobre el videojuego con el que trabajaremos y se explicarán las diferentes fases que se han tenido que llevar a cabo para la realización de este estudio.

La segunda parte estará compuesta por el análisis de los segmentos seleccionados del videojuego en relación con los principales temas de interés y sus resultados, que se han subdividido en tres secciones: traducción del género del personaje principal, traducción del humor en el personaje de Sans y traducción de una conversación entre Sans y Toriel. Esta división se debe a que las dos primeras se centran en los dos temas principales del TFG y la tercera involucra no solo al humor en Sans, sino también cómo funciona en la interacción con otro personaje, lo cual resulta particularmente interesante. Finalmente, se mostrarán las conclusiones a las que este estudio nos ha permitido llegar, así como posibles aplicaciones de este.

1.2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La localización como industria ha comenzado a asociarse con los videojuegos en un tiempo relativamente reciente y no existe una excesiva investigación sobre ella en lo que respecta a los estudios de traducción. Sobre todo a partir de 1990, tanto investigadores académicos como profesionales de la traducción comenzaron a dedicar más atención a la localización de los videojuegos. Los primeros para identificar los principales rasgos y retos de este producto relativamente nuevo y los segundos para tratar de incrementar el nivel de calidad y profesionalidad en un tipo de traducción realizada principalmente por no profesionales.

Sin embargo, no se prestó realmente una especial atención a la localización de videojuegos hasta mediados de la primera década del 2000. Además, la información de la que disponemos sobre la materia no procede en su total mayoría de los Estudios de Traducción, de fuentes puramente académicas, sino que el público aficionado también ha producido un importante volumen de descripciones, críticas y reflexiones sobre los videojuegos que les interesaban (mediante cuentas personales, observaciones o información oficial facilitada por los propios desarrolladores de videojuegos, localizadores, críticos, jugadores o fans). Este gran grupo se ha convertido en una enorme fuente de información online a través de críticas, blogs, foros para fans, etc., lo que supone una cantidad de material relevante para los investigadores de la materia (O'Hagan y Mangiron 2013:26).

La percepción general de la localización es que se trata de un superordinado de la traducción en sí. Sin embargo, Mandiberg defiende que, aunque el concepto «localización de videojuegos» se entienda en la industria como una serie de prácticas específicas, no hay una definición clara del concepto en sí aportada por académicos de los estudios de traducción. Además, afirma que, al contrario que el objetivo de la localización, lo que pretende es ofrecer «el mismo juego» para diferentes públicos, asumiendo la existencia de una «inocencia lingüística, si es que existe». Sostiene que la «traducción» es la que se ocupa de cuestiones como intraducibilidad entre diferentes públicos a los que se dirija el texto origen, mientras que la «localización» se ve impulsada por el deseo de garantizar que «se juegue al mismo juego», independientemente de que se viva «la misma experiencia» (Mandiberg 2009, citado en O'Hagan y Mangiron 2013:34).

Debemos ser conscientes de que los videojuegos son parte de nuestra vida y, como todo en esta, evolucionan de manera inevitable. Hoy en día los juegos online y los conocidos como *social and casual games* (aquellos que están conectados a plataformas sociales y no requieren gran dedicación puesto que son relativamente simples, como podrían ser *Candy Crush Saga* o *Clash of Clans*) se están desarrollando a mayor velocidad y constituyen ahora una gran parte de la industria de los juegos (Aslén et al. 2016:115). Sabiendo esto, es necesario modelar los estudios sobre los videojuegos en torno a estos conceptos e investigar estas nuevas corrientes con respecto a los gustos de los usuarios receptores puesto que la traducción y la forma en que se hace frente a los videojuegos debe adecuarse a los requerimientos necesarios para su éxito en el mercado y para una buena acogida entre el público.

Aunque sean pocos los estudios académicos sobre la traducción de los videojuegos, hay suficientes como para establecer que se trata de una práctica profesional que merece la pena analizar en profundidad. En *The Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldsein [eds] 2005, citado en O'Hagan 2013:40), los focos de atención principales de esta forma dinámica de entretenimiento digital se dividen en las siguientes áreas temáticas: 1) diseño, 2) acogida, 3) juegos como fenómeno cultural, 4) juegos como fenómeno estético y 5) juegos como fenómeno social. Estas categorías demuestran todo lo que pueden llegar a abarcar los videojuegos y, por tanto, cuáles deberían ser también las preocupaciones del localizador a la hora de enfrentarse a la traducción de uno. En nuestro caso en particular, los puntos que más nos importan son el de acogida, los juegos como fenómeno cultural y los juegos como fenómeno social, ya que son las áreas a las que afectan las características que se han escogido para ser el centro del estudio (la traducción de la neutralidad de género y el humor).

1.3. LA TRADUCCIÓN DE UNDERTALE

Nos centramos en una traducción al español realizada por un equipo de traductores no-profesionales que se lanzó al público como parche para el videojuego en 2017. Dicho equipo, conocido por el nombre *Undertale-Spanish*, está formado por los siguientes miembros (cuyos nombres son moteos en su mayoría): Alex, encargado de la página web y redes sociales, desarrollo de herramientas internas, diseño gráfico y montaje de vídeo, traducción general y coordinación; Fandango, encargado del diseño gráfico, traducción general y localización al latinoamericano; Kiro, a cargo de traducción general y localización al latinoamericano y, finalmente, Saku, gestor de redes sociales junto con

Alex, además de encargarse de la traducción general y localización al castellano. La mayoría de los integrantes han realizado estudios que implican bien elementos audiovisuales o bien la lengua inglesa (Doblaje, Estudios Ingleses, trabajo con software...), pero ninguno estudió Traducción e Interpretación (entrevista personal 2020).

Además, tal y como cuenta Alex, representante de Undertale-Spanish, ninguno de los miembros se conocía previamente al proyecto, sino que Alex tradujo el comienzo de las Ruinas, primera fase del juego, y lo subió a Reddit (un sitio web de marcadores sociales donde hay diferentes comunidades sobre todo tipo de temas). Tras encontrarse con ese contenido los demás se sumaron al proyecto, con el mismo aliciente de hacer que más gente pudiera disfrutar del juego (Gil 2017).

El propio Fox dijo en un intercambio de emails con una estudiante de Traducción e Interpretación que el juego solo estaría disponible en inglés (idioma original) y japonés (traducido por profesionales). Esto se debe a que, de acuerdo con sus propias palabras, «Hay ciertas diferencias entre lenguajes que hace que no vea favorable tener versiones oficiales en ellos. Además, no puedo saber cómo de buenas son las traducciones, por lo que no querría hacerlas oficiales» (Gil 2017:21), lo cual es comprensible desde el punto de vista de un creador que desea que su trabajo sea de la máxima calidad posible. Sin embargo, este punto de vista no deja de ser nocivo para nuestra profesión, puesto que, si todo el mundo siguiese esa línea de pensamiento, lo más seguro es que nadie contratase a traductores por la incertidumbre de cuál será la calidad del producto resultante, ya que uno contrata a un traductor o intérprete porque no cuenta con el dominio de la lengua meta y quiere asegurar una buena comunicación.

Ahora bien, aunque Fox no ha contratado a más traductores personalmente, está a favor de que los fans del videojuego con conocimientos de otros idiomas creen sus propias traducciones, aunque no llegue a aceptarlas como oficiales. Esto, una vez más, podría ser comprensible, sobre todo una vez nos adentramos en la traducción (en este caso, al español) del videojuego y la analizamos en profundidad, ya que presenta determinados problemas traductológicos. De todas formas, en los juegos *indie* la traducción realizada por no profesionales es una práctica común, debido principalmente a los bajos presupuestos. De hecho, estas traducciones no suelen ser remuneradas o compensadas, sino que es un trabajo voluntario por parte de fans que lo realizan con la motivación de que el juego pueda llegar más allá.

1.4. CONTEXTO DEL TRABAJO Y MOTIVACIÓN

Undertale resulta ser un objeto de estudio de lo más interesante desde el punto de vista de un traductor. No solo por los retos que supone en sí la traducción de un videojuego, sino por los que se añaden a causa de la particularidad de esta obra que a tantos ha conmovido.

Pero no solo los traductores muestran interés por este tipo de retos, sino que la comunidad fan ha demostrado poseer una gran iniciativa para poder llevar este videojuego a otros idiomas. Esto se debe al fenómeno fan y también a que el juego que nos atañe en concreto cuenta con un factor muy importante: es un videojuego con tal carga emocional y tan innovador que es imposible que no deje huella en aquellos que lo juegan, por lo que la pasión que pueda despertar en los jugadores es lo que alimenta principalmente ese deseo de que personas sin conocimientos de inglés puedan disfrutar también de esta experiencia. Sin embargo, esto puede dar lugar también a algunos aspectos negativos, puesto que, a pesar de que el entusiasmo de los traductores no-profesionales y el cariño que puedan volcar en su trabajo sea encomiable, no cuentan con los conocimientos y herramientas a los que un traductor profesional sí tiene acceso y de los que puede hacer uso para llevar a cabo este trabajo.

Un estudio sobre el lenguaje en este videojuego en su idioma original resulta de lo más interesante debido a la variedad lingüística dentro del mismo. Toby Fox afirmó en una entrevista realizada por Famitsu en el año 2017 lo siguiente:

They (the monsters) have a “personality,” with some weirdness, flaws and things they like and hate. They have beliefs, sometimes they make mistakes, and sometimes they change their mind. Happiness, sadness, kindness, hate, courage, fear... They will show you all these emotions. And even though they are “monsters,” they don’t just exist.¹

Que haya invertido tanto esfuerzo en darles una personalidad a cada uno de estos monstruos hace que su forma de hablar sea también extremadamente característica. Además, existen personajes contrapuestos a diversas escalas: pertenecientes a la clase media-baja y a la realeza, de avanzada edad o niños y de diferente carácter. Esto en sí ya presenta un reto interesante al que hacer frente en la traducción, puesto que el registro y

¹ «Ellos (los monstruos) tienen una “personalidad”, con sus rarezas, defectos y cosas que les gustan y odian. Tienen sus propias creencias, en ocasiones cometen errores y a veces cambian de opinión. Felicidad, tristeza, amabilidad, odio, valentía, miedo... Mostrarán todas esas emociones. Y aunque son “monstruos”, no existen sin más.»

el vocabulario de las conversaciones ha de ser acorde a su papel social, edad y carácter también en español.

En lo que respecta al foco de este análisis que se centra en el género neutro y el uso del humor, hay ciertas preguntas que debemos plantearnos. ¿Es un error hacer uso del masculino o femenino? ¿Es siempre un error no traducir el humor si no es posible en la lengua meta? Para responder a estas cuestiones hemos de tener en cuenta lo que cada uno entienda por traducción y localización. Desde este trabajo partimos de la idea de que lo más adecuado para la traducción y localización de un videojuego sea que la experiencia del jugador meta sea lo más parecida posible a la del jugador que pueda disfrutar de *Undertale* en su lengua original. Esto requiere, desde ambos puntos de vista, que cualquier persona pueda identificarse con Frisk, el personaje principal, que, a ojos del jugador, no da ninguna señal de cuál puede ser su sexo o género y cuya apariencia es completamente andrógina y que el videojuego mantenga el alivio cómico. El uso del humor ayuda a quitar peso a la gravedad de ciertas situaciones, puesto que se tratan temas de todo tipo (política, sexualidad, racismo... ya sea de forma directa o indirecta) y cuenta, además, con gran cantidad de momentos serios. El humor define a varios de los personajes del juego, puesto que el uso de chistes o juegos de palabras forman parte de su manera de ser, bien sea como escudo para esconder de los demás su verdadero poder y personalidad o simplemente porque son de carácter relajado y disfrutan de las bromas. Eso es algo que la traducción debería mantener para que se conserve la esencia de dichos personajes. Por tanto, la respuesta a las dos preguntas planteadas al inicio de este párrafo es que sí, se estarían cometiendo errores al traducir el videojuego de esa forma, ya que se estaría privando al jugador meta de parte de la experiencia original.

La motivación de esta investigación reside en el interés propio por el videojuego. Quienes además de ser fans de *Undertale* tenemos conocimientos del inglés hemos podido disfrutar de este en su idioma origen, incluyendo todas sus características, bromas internas y guiños hacia el jugador. Sin embargo, aquellos hispanohablantes que carezcan del conocimiento necesario de dicho lenguaje no cuentan con esa posibilidad, lo que motivó al grupo de fans que se unió para trabajar en esta traducción.

Personalmente, la idea de hacer este trabajo sobre *Undertale* me surgió hace tiempo. Comencé a considerarlo en segundo curso del grado en Traducción e Interpretación porque pude intuir desde entonces lo interesante que podría llegar a ser su estudio. Desde entonces se mantuvo como una posible opción para realizar el TFG y

ahora, por fin, tengo la oportunidad de llevar este proyecto a cabo, aunque sea en aspectos concretos y no se trate de un análisis de la traducción en su totalidad.

1.5. OBJETIVOS

Para comenzar, nos centraremos en averiguar cuáles han sido los métodos para realizar la traducción en sí en los puntos de interés de este trabajo, que son el género neutro del personaje principal y el humor, presente a lo largo de toda la aventura del jugador. Esto es interesante en cuanto a las estrategias traductológicas que podrán o no haber utilizado los fans participantes en este proyecto. De esto extraeremos las conclusiones sobre la necesidad de la contratación de un equipo profesional para llevar a cabo este tipo de trabajos o, al menos, de contar con un profesional dentro del grupo de amateurs.

Otro de los objetivos será determinar, por diferentes medios, las diferencias principales entre el original y el producto meta, en cuanto a la experiencia de juego y las sensaciones que provoca en quien lo prueba. Esto es particularmente interesante debido a que *Undertale* se trata de un videojuego que está pensado para dejar cierta marca en el jugador, debe vivir una experiencia que lo haga conectar a un nivel profundo con sus personajes y su paso por el juego, lo cual debería seguir presente en la traducción.

Por último, por supuesto, tenemos el deseo de valorar la traducción realizada por Undertale-Spanish. Si bien es difícil determinar la calidad de una traducción, sobre todo al tratarse de un trabajo realizado por personas que no pertenecen a este ámbito de manera profesional, trataremos de hacer una evaluación objetiva sobre la calidad del producto final. Además, propondremos traducciones propias en los casos que se vea conveniente.

2. METODOLOGÍA

2.1. HIPÓTESIS DE PARTIDA

Partimos de la hipótesis de que el producto meta contendrá ciertas carencias que podrían haberse evitado en el caso de que se hubiese recurrido a un profesional para su traducción y localización. Suponemos que la calidad del producto no será la misma que uno se esperaría de un equipo especializado, ya que no se cuenta con la formación y las técnicas o tácticas requeridas para un trabajo complicado como el que es la traducción de *Undertale*. Por esto mismo, presuponemos que habrá ciertas pérdidas en determinados aspectos más específicos dentro del lenguaje en sí, que es clave en la definición de la

personalidad de los diferentes personajes con los que se encuentra el jugador y por lo cual su experiencia ya no será la misma que la del original. Esto afecta incluso a personajes terciarios y a aquellos cuyo nombre se desconoce porque no se muestra en el videojuego (habitantes de la ciudad cuya personalidad es muy original y definida, si bien son NPCs). Si eso no se traslada al trabajo final, el jugador hispanohablante no podrá tener una experiencia comparable al anglófono. Sin embargo, a pesar de no ser un producto de la misma calidad que una realizada por un traductor profesional (que claramente tampoco es infalible), habrá aciertos en la traducción, que también se añadirán en la sección de análisis del trabajo.

2.2. ASPECTOS TRADUCTOLÓGICOS

A continuación, describiremos los principales retos de traducción a los que uno se enfrenta al pretender traducir este videojuego. No hablaremos de los aspectos técnicos, a pesar de ser conscientes de que la parte informática de la localización consiste también en un reto, puesto que nuestro principal interés reside en el análisis traductológico.

Undertale es un videojuego que contiene una gran cantidad de escenas en las que el simple planteamiento de su traducción resulta emocionante para aquellos interesados en la materia. Sin embargo, para concretar y no llevar a cabo un estudio demasiado extenso, nos fijaremos en dos retos en concreto, sin duda destacables.

El primero de ellos es el género neutro del personaje principal en el juego original. El diseño del humano protagonista está hecho de manera que, a simple vista (y de cualquier otra forma), sea imposible distinguir su género. Por ello, todos los personajes que le rodean a lo largo de su aventura se refieren a él con los pronombres *they/them* y no utilizan ninguna palabra que puede determinar su género.

El segundo es el humor, elemento que abunda a lo largo de todo el juego, presente incluso en los momentos más tensos, cuando menos se espera su aparición. La traducción del humor es complicada de por sí, puesto que se debe conocer en profundidad tanto la lengua de partida como la de llegada, aunque en este caso su dificultad es más acentuada. Esto es debido a la cantidad de chistes que se basan en el lenguaje para encontrar su gracia, puesto que los juegos de palabras son tremendamente abundantes en este videojuego y darán a sus traductores mucho que pensar (Ilustración 7).



Ilustración 7. Cuadros de diálogo en una conversación con Sans

En el ejemplo anterior (Ilustración 7) se ve un juego de palabras entre *bon* («bueno» en francés) y *bone* («hueso» en inglés). Se trata de una pequeña broma jugando con la homofonía de *bon appétit* y *bone appetit*.

Sin embargo, estos no son los únicos puntos destacables de la traducción de este juego. Nos gustaría hacer hincapié en uno de los aspectos que, de acuerdo con el representante de Undertale-Spanish, Alex, resultó más difícil de traducir. Esto es una escena en que Mettaton hace un espectáculo de ópera. Según comenta él mismo, fue complicado «sobre todo, por intentar mantener la rima, la métrica y la coherencia a la vez» (Gil 2017:27).

Para que esto último se entienda mejor, en lugar de añadir una captura de pantalla del videojuego a modo de muestra, incluiremos una tabla que contenga tanto la versión original en inglés como su traducción a español.

ORIGINAL	UNDERTALE-SPANISH
Oh my love Please run away Monster King Forbids your stay	Oh mi amor Tienes que huir Pues el Rey Viene a por ti
Humans must Live far apart Even if	Humanos Debéis marchar Aunque me

It breaks my heart	Parta el alma
They'll put you	Te encerrarán
In the dungeon	En soledad
It'll suck	Lo odiarás
And then you'll die a lot	Y luego morirás
Really sad	Qué dolor
You're gonna die	Pues sufrirás
Cry cry cry	Morirás
So sad it's happening.	Qué triste es el amor

Tabla 1. Ópera de Mettaton en inglés original y traducción de Undertale-Spanish

La dificultad en esta canción reside sobre todo en la rima en los versos pares y en su métrica. Es necesario que en español se mantenga el mismo ritmo, con la misma cantidad de sílabas ya que en la escena se escucha música de fondo mientras Mettaton canta. La traducción aportada por Undertale-Spanish podría ser mejorable en cuanto a la rima, aunque eso resulta un problema menor cuando se compara con la última estrofa de la canción. En inglés, la frase *So sad it's happening* se refiere a lo triste que es que el humano vaya a morir. Sin embargo, en la traducción a español se dice «Qué triste es el amor»; no llega a transmitir el mismo significado que el original.

Además, Kiro, otro miembro del equipo de traducción, resaltó: «Otro pequeño reto se dio al traducir el menú de batalla. Abreviar los nombres de los ítems, oro, objetos del menú y descripciones para que el formato no saliera del recuadro» (entrevista personal 2020). Esto era algo de esperar, ya que las traducciones de inglés a español siempre se alargan.

2.3. MARCO TEÓRICO. ESTADO ACTUAL DE LA CUESTIÓN

En este apartado dividiremos la información por temática, puesto que hemos de considerar diferentes campos, si bien la traducción engloba a todos ellos. Estas subdivisiones serán la localización, la traducción audiovisual, la traducción del género y, por último, la traducción del humor.

2.3.1 LA LOCALIZACIÓN

Para comenzar hemos de definir la localización. El *World Wide Web Consortium* (W3C) afirma al respecto:

Se entiende por localización la adaptación de un producto, una aplicación o el contenido de un documento con el fin de adecuarlos a las necesidades (lingüísticas, culturales u otras) de un mercado destinatario concreto (una “localidad” o “local” [locale] (W3C 2005:1).

Sin embargo, existe una amplia variedad de definiciones de la localización, tantas como diferentes perspectivas de análisis sobre la misma y, por ende, distintos resultados.

there exists no consensus as to what precisely constitutes localization, due in large part to the ways in which it is perceived. Definitions of localization tend to be contextually bound, reflecting the perspectives of those who formulate them (Dunne 2006:1).²

Esto implica que la definición de localización será diferente dependiendo del origen de su análisis, pudiendo ser ese la traductología, donde tienden a ser más generales, la localización de páginas web, la localización de software, la localización de videojuegos, etc. (Pérez 2010:59-60).

Lommel (2007:11-15) distingue dentro de lo que abarca la localización diferentes temas: aquellos puramente lingüísticos, los físicos (como puede ser la ubicación del volante de un coche dependiendo de dónde se venda) los relacionados con los negocios y la cultura (como la diferencia entre la moneda empleada en un lugar en comparación con otro, o si se dispone de tarjeta de crédito para pagar) y, por último, asuntos técnicos (como pueden ser el formato de las fechas, la dirección de escritura, etc.).

En conclusión, con respecto a esto, debemos ser plenamente conscientes de que la localización no es plana, no está conformada por una única dimensión, sino que abarca una generosa cantidad de detalles a tener en cuenta para que la recepción de un producto en la cultura meta sea adecuada y se adapte tanto a sus necesidades como a sus expectativas.

En lo que concierne a nuestro caso específico, un ejemplo claro de necesidad de localización es el cambio de la fuente de texto del juego original. En *Undertale* se hace uso de distintas fuentes en los diálogos en función de quién hable:

² «No existe un consenso sobre lo que constituye exactamente a la localización, debido en gran parte a las diferentes formas en que se percibe. Las definiciones de localización suelen estar limitadas por su contexto, reflejan las perspectivas de quienes las formulan.»

- 8bitoperator: fuente principal, utilizada en todo el juego para la mayor parte de diálogos y también para los menús.



Ilustración 8. Muestra de la fuente 8bitoperator

- Comic Sans: utilizada por Sans. Que Sans tenga ese nombre y se emplee esta fuente en sus diálogos es en sí una broma, puesto que el esqueleto es el personaje más cómico.

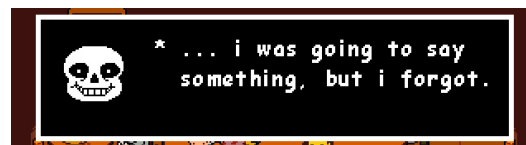


Ilustración 9. Muestra de la fuente Comic sans

- Papyrus: utilizada por Papyrus, cuya personalidad estridente encaja a la perfección con la grafía.

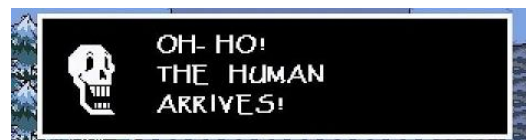


Ilustración 10. Muestra de la fuente Papyrus

- Wingdings: empleada por el personaje W.D. Gaster, a quien no hemos mencionado dado que solo aparece si se modifica el código del videojuego.



Ilustración 11. Muestra de la fuente Wingdings

En la localización del juego al español, será necesario asegurarse de que todas las fuentes cuentan con tildes y la letra «ñ». Por lo demás, si se hace referencia a elementos de la cultura general estadounidense (o de cualquier otro origen) habrá que tener en cuenta que estos deben ser comprendidos por el jugador hispanohablante, así como expresiones orales, referentes visuales...

2.3.2. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

A continuación, procederemos a analizar los rasgos de traducción audiovisual aplicables a *Undertale*. Para este trabajo debemos alejarnos de la imagen que se tiene, por norma general, sobre la traducción audiovisual sobre su limitación a películas y series. Si bien gran parte de la actividad procede de la cinematografía, también tiene cabida en otros ámbitos. Debemos saber que cuando hablamos de traducción audiovisual no se debe pensar en el cine únicamente, pues estaríamos ante una perspectiva muy reducida en cuanto a lo que es la disciplina en sí (Martínez 2012:24, citado en Palacios 2014:7). Dicho esto, entendemos los videojuegos también como un producto audiovisual, puesto que aúnan tanto código visual como sonoro.

Estamos acostumbrados a que los videojuegos de grandes empresas estén repletos de diálogos, diferentes intervenciones de personajes que requieren bien un subtítulo hacia la lengua o lenguas meta o bien su doblaje, dependiendo del presupuesto con el que cuenten los desarrolladores del juego. Esto último se conoce como *full localization* y está limitada a los títulos AAA (juegos de gran presupuesto que se espera que tengan un número alto de ventas) (Mangiron 2016:191). *Undertale* no requiere un trabajo exhaustivo respecto al código sonoro, puesto que únicamente contamos con la banda sonora, que cambia de acuerdo con la localización o los personajes con los que interactuemos. Sin embargo, el videojuego contiene una única línea de diálogo que se escucha en la ruta genocida. Un personaje nos dirá: «*Hmm... That's a wonderful idea!*», lo cual es un momento que deja al jugador completamente sorprendido, puesto que el juego en sí da a entender desde un principio que ninguno de los personajes es locutado.

2.3.3 LA TRADUCCIÓN DEL GÉNERO

Otro de los temas que nos conciernen es la traducción del género neutro del personaje principal. Si bien el español es un idioma que tiende a utilizar el masculino como género no marcado o género por defecto, que puede funcionar como referencia global, no siempre es acertado hacer uso de este.

el masculino presenta la sustancia como genérica, extensa, indeterminada, pero esto ocurre como consecuencia, precisamente, de su funcionamiento en un plano inespecífico; pues, en su uso específico, el morfema género masculino (...) hace una referencia a la sustancia de una manera tan determinada, tan centrífuga o accidental, tan enfocada hacia fuera como el femenino (Márquez 2013:42, citado en Lara 2018:10).

En los últimos años, y cada vez de manera más normalizada, los estudios sobre el género y la reflexión de las personas sobre su identidad ha dado pie a una sociedad donde la idea de la existencia de únicamente dos géneros se difumina, dando paso así a la consideración del género como un espectro más amplio. De esta forma, con la evolución de la sociedad, se requiere una evolución en el lenguaje. Se han tratado de implantar varias formas para hacer referencia tanto a hombres como a mujeres en el habla española, aunque ninguno ha recibido una total acogida. Un ejemplo de esto es el uso de la arroba como herramienta con la que incluir tanto el masculino y el femenino, ya que visualmente parece estar compuesto por una «a» y una «o» (Lara 2018:13). Sin embargo, resulta inadmisibles de acuerdo con el *Diccionario panhispánico de dudas* (DPD), puesto que desde el punto de vista normativo sería imposible «aplicar esta fórmula integradora en muchos casos sin dar lugar a graves inconsistencias» (Real Academia Española, 2005).

Otras propuestas alternativas que han surgido con el paso del tiempo fueron el uso de la «i» como fórmula neutralizadora del género en español, propuesto en 2011 por Richard Stallman, programador estadounidense y fundador del software libre. Por otro lado, en 2015 un grupo de activistas comenzó una campaña a través de la red social Twitter que abogaba por un lenguaje más representativo; esto les llevó a recoger firmas mediante la plataforma Change.org para que la RAE incluyese el pronombre «elle» como neutro para la tercera persona en singular (Lara 2018:14-15). Finalmente, una propuesta que hoy en día tiene bastante popularidad entre los jóvenes es el uso de la «x» como marca de género neutro.

El empleo de la equis (x) en el lenguaje escrito se dará para reemplazar cualquier marca gramatical con la que se denomine el sexo biológico en sustantivos, adjetivos o determinantes de referencia personal y pronombres personales, excepto en aquellos que el género gramatical sea invariable (por ejemplo la persona), cuando se trate de una cita literal sobre otro texto y/o las palabras de alguien, o en el caso de querer remarcar, a través del lenguaje, actitudes estereotipadas y arquetípicas (Lara 2018:19).

Esta grafía solventaría los problemas que plantea la inclusión de todos los géneros, aunque no haya sido reconocida en el ámbito académico, normativizada ni normalizada. La realidad es que, por mucho que se propongan diferentes alternativas, la naturaleza

conservadora de nuestra lengua y de nuestra cultura probablemente rechazará este tipo de cambios en la norma. Concluimos por ello, con respecto al problema traductológico planteado, que no se podría hacer uso de ninguno de los métodos mencionados previamente y que las soluciones más directas serían: bien acudir al masculino generalizador o el femenino directamente o bien evitar palabras que denoten cualquiera de esos géneros, lo que supone un trabajo de investigación y de traducción más profundo y requiere un mayor esfuerzo por parte del traductor.

2.3.4. LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR.

Dentro de este apartado del marco teórico debemos mencionar la traducción del humor, que sí precisa especial atención por parte del traductor, puesto que hay ocasiones en que es básico para que el texto meta tenga el efecto deseado, lo que requiere soluciones a los problemas que pueda plantear que resulten naturales y no vengan de un humor forzado.

Humour is very culture-dependent, and it is often used in game design for characterization purposes and to facilitate player's immersion in the game by providing comic relief. Humour based on play-on-words and linguistic deviance often needs to be rewritten in order to achieve the desired effect on target players (Mangiron 2016:196).³

Para traducir el humor de manera correcta no es necesario únicamente comprender la gracia en el texto origen, causada por referentes culturales o sociales, creencias o actitudes. Lo más importante es, quizás, contar con el ingenio y la creatividad necesarios para hallar una buena traducción a la lengua meta, incluso si la concepción del humor varía dependiendo de la persona.

El humor no es fácil de definir ni de estudiar. Aquí definiremos humor (como elemento textual) como todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto (Zabalbeascoa 2011:255).

Al hacer frente a la traducción del humor se pueden tomar diferentes actitudes. Por un lado, hay quien optaría por hacer una traducción extranjerizante que mantenga los referentes originales y que parta de un concepto rígido de equivalencia; esto deriva en una postura pesimista que da lugar a la intraducibilidad del humor, puesto que no se está transmitiendo correctamente el mensaje ni la sensación que el diálogo debería producir

³ «El humor depende mucho de la cultura y se utiliza a menudo en el diseño de juegos con fines de caracterización y para facilitar la inmersión del jugador en el juego proporcionando un alivio cómico. El humor basado en juegos de palabras y la desviación lingüística a menudo necesita ser reescrito para lograr el efecto deseado en los jugadores del lenguaje meta.»

en el lector. Por otro lado, existen traductores que presentan una actitud más esperanzada a dar con humor traducible (Santana 2010:70). Una de las técnicas que se puede emplear es la adaptación, la domesticación del texto origen para que este se perciba como propio por los lectores en la lengua meta. Esto se produce recurriendo al cambio necesario en el tipo de humor para aproximarse más al público objetivo y la modificación de las referencias culturales para que, aunque sean diferentes, cuenten con la misma carga humorística (Gor 2015:13).

En *Undertale* existen diferentes tipos de humor. Por un lado, están las ya mencionadas *puns* o juegos de palabras, uno de los tipos en que se centra este estudio. Por otro lado, están los chistes en sí, las situaciones cómicas que usan elementos visuales como apoyo, o el humor que consiste en habituar al jugador a cierto patrón y romperlo de repente con algo que no se espera y resulte gracioso.

2.4. METODOLOGÍA

2.4.1 EL JUEGO

Como hemos comentado al inicio, en este trabajo nos centraremos en *Undertale*, videojuego creado en 2015 por el desarrollador y compositor Toby Fox. En un principio aspiraba a ser un juego enfocado a él y sus allegados, aunque fue un éxito en *KickStarter* (una página en la que diferentes creadores proponen proyectos personales y la gente puede ser patrocinadora de dichas obras) y obtuvo un éxito y fama verdaderamente inesperados. El juego se cataloga como un RPG (*role playing game*), donde el jugador toma el papel del personaje principal y se embarca en una aventura con historia detallada. Sin embargo, hay algo que diferencia este juego de la mayoría de los RPGs, y es la opción de interactuar con los enemigos (Ilustración 9), en lugar de limitar al jugador a matarlos, que es el procedimiento que acostumbramos a ver en obras de este tipo.



Ilustración 12. Muestra de la interfaz de combate en *Undertale*

Fox encontró su inspiración en diferentes videojuegos. Por ejemplo, en las sagas *Shin Megami Tensei* (una de las principales sagas japonesas de videojuegos de rol, desarrollada por Atlus y lanzada por primera vez 1992), que cuenta con un sistema que permite hablar con los enemigos, los cuales en ocasiones hacen comentarios graciosos, en la saga de RPG *Earthbound* (1994), en los juegos de *Pokémon*, en *MOTHER 1*, *MOTHER 2*, *MOTHER 3*...

Desde pequeño fue un apasionado de los videojuegos. De hecho, en el año 2000 él y sus tres hermanos hacían uso de *RPG Maker 2000* (un programa de creación de videojuegos orientado a los RPG) para hacer juegos que nunca llegaron a ver la luz del público (Han 2013). Además, también hizo *ROM Hacks* del videojuego *Earthbound* mientras estaba en el instituto.

En su sentido más amplio, se denomina romhacking a todo el proceso de modificar una ROM para alterar principalmente sus gráficos, diálogos, niveles —escenarios de un videojuego con unas características y objetivos propios— y eventos —acontecimientos que se dan en un videojuego cuando se cumplen ciertas condiciones—. Esto se consigue, por un lado, con la ayuda de un editor hexadecimal, es decir, un programa para editar el contenido de un archivo de ordenador que no sea texto (por ejemplo, el archivo ejecutable de una aplicación), y por otro, mediante programas específicos para, entre otras cosas, buscar texto codificado o modificar gráficos (Muñoz 2007:2).

Tras haber jugado a tantos videojuegos (sobre todo RPG), Fox decidió que quería hacer un videojuego que se alejase de las tradiciones, un juego que fuera divertido y que tuviera personajes interesantes (Han 2013) y de ahí nació *Undertale*, un juego que, resumiendo, cuenta la historia de un ser humano que cae en el subsuelo, donde su especie sepultó a los monstruos hace cientos de años. Durante su aventura se encuentra con diferentes personajes, cada uno más interesante y original que el anterior, con una personalidad que consigue que los jugadores empaticen con ellos y acaben sumiéndose en la experiencia que Fox ofrece. Esto ocurre se tomen las decisiones que se tomen dentro de las distintas opciones lo largo del videojuego; al ser un RPG, el jugador tiene la libertad de decidir qué hacer, más aún con la ruptura de las normas tradicionales instauradas por Fox. De esta forma, el personaje principal puede seguir tres rutas principales: la pacifista, en la que en lugar de luchar con los monstruos entabla conversación con ellos y en la que se desbloquean diálogos llenos de humor y logra amigarse con ellos; la neutral, en la que se puede matar a algunos monstruos (ya sean principales o secundarios) y dejar a otros con vida; y la genocida, en la que el jugador ha de asegurarse de matar a toda criatura que

encuentre en cada zona del mapa de *Undertale*, sin dejar rastro de vida alguna tras su paso.

Cada una de estas rutas no solo se diferencia en la actitud del personaje principal, sino que también los monstruos tienen distintos comportamientos en función de qué tipo de partida se esté llevando a cabo. Si se está jugando la ruta pacifista, los monstruos presentarán cierta predisposición a interactuar con el personaje principal, mientras que si se está llevando a cabo la genocida tratarán de huir de él, aterrorizados, o desde un principio serán agresivos con él para tratar de acabar con su matanza en el subsuelo.

Lo más sorprendente de esto es, quizás, el hecho de que el personaje principal apenas tenga diálogo. Esto, como explicó Fox en la entrevista de DEV2DEV en el 2013, es para que el jugador se pueda identificar más con él. «The more details I add to ‘you’, then the harder it is to get absorbed in the role» (Han 2013).⁴

2.4.2 FASES DEL TRABAJO

Lo primero a tener en cuenta fue la confirmación de la elección de *Undertale* como objeto de estudio. Para ello se consideraron las características del videojuego mencionadas previamente, puesto que parecía consistir en un reto traductológico de lo más interesante. Una vez decidido que este videojuego sería el centro de atención del análisis, lo siguiente fue determinar en qué se centraría este estudio de la traducción existente.

Debido a la excesiva cantidad de contenido que se podría abstraer de un estudio general, hubo que hacer una selección de los aspectos más relevantes. Dicha selección se basó principalmente en preferencias personales, puesto que tanto el uso de un lenguaje totalmente neutral en cuanto al género como una buena traducción de la gran carga humorística de este juego fueron considerados como los dos mayores retos de este proyecto.

Por ello se llevó a cabo el siguiente proceso de selección: qué fragmentos analizar. Al contar con la ventaja de haber jugado a *Undertale* repetidas veces y haber pasado por todas sus rutas, no fue difícil determinar cuáles serían los segmentos principales de los que se extraerían los diálogos sometidos a estudio.

⁴ «Cuantos más detalles “te añado”, más difícil es que te metas en el papel.»

Por un lado, se escogió la primera fase del juego, considerada como el tutorial, para aquellos aspectos que conciernen al género del personaje principal. Esto se debe a que durante esta primera fase de juego nos acompaña Toriel (cuyo nombre en sí es un guiño a la palabra *tutorial* en inglés). Este personaje hace el papel de madre del pequeño humano que ha caído al mundo de los monstruos. Muestra una actitud cariñosa, cercana y verdaderamente maternal hacia nosotros como jugadores, efecto que Fox quiso alcanzar dado que en la mayoría de RPGs las madres no actúan como lo que son, sino que su aparición se limita a despedirse del personaje principal, como en *Pokémon*, o apenas tiene presencia, como ocurre con la trilogía de videojuegos *MOTHER* (Han 2013).



Ilustración 13. Escena de interacción entre Toriel (papel de madre) y el personaje protagonista

La decisión de escoger esta parte del juego para estudiar la traducción del género neutro reside en la gran cantidad de diálogos en que Toriel se refiere al humano mediante apodosos cariñosos, como se puede apreciar en la Ilustración 10 (que en español habitualmente serían en masculino o femenino) y es la parte del juego en que más atención se presta al humano protagonista. La selección de los diálogos se basa, al mismo tiempo, en escoger todo lo que pueda resultar más complicado o interesante de traducir para mantener esa inmersión del jugador sin que su propia idea del personaje se vea distorsionada por la traducción ofrecida.

Por otro lado, en lo que respecta a la selección de los fragmentos para el análisis del humor, la decisión es más complicada. A pesar de que el asunto del género neutro esté presente a lo largo de todo el videojuego, dado que es la forma en que se refieren a nosotros como jugador, el humor tiene una presencia más destacable en el juego en sí. Esto se debe a la existencia de personajes que emplean en humor en todas o casi todas sus intervenciones (Snowdrake, uno de los enemigos; Sans, uno de los personajes principales...) y a que el juego en sí, a pesar de tratar temas serios, contiene siempre escenas, imágenes, juegos de palabras o chistes que añaden más complicaciones al trabajo del traductor.

Con esto en mente y considerando la dificultad de traducción de cada uno de esos casos, optamos por centrarnos en los diálogos de Sans, monstruo del subsuelo que basa la mayor parte de sus chistes en su «raza», puesto que es un esqueleto. Esto da lugar a una larga variedad de juegos de palabras con nombres de huesos, esqueletos o partes del cuerpo. Además, gasta todo tipo de bromas y usa el humor en sus intervenciones lo máximo posible. Al haber una cantidad tan amplia de material disponible en este caso, los criterios de selección han de ser más estrictos para que las muestras de estudio no sean excesivas. Por ello, nos limitaremos a escoger diálogos en que la dificultad de traducción sea alta o la traducción al español sea considerablemente diferente al original o se hayan tomado decisiones traductológicas destacables en cuanto a su ejecución (compensación, extranjerización, domesticación, eliminación...).

Una vez decidido el centro de atención del estudio, damos paso a la documentación previa a la redacción del trabajo. Esta fase fue la más larga de todo el proceso, ya que continuó incluso durante la redacción del análisis. Para realizar este trabajo buscamos información sobre la localización, su evolución y aplicación a los videojuegos, los videojuegos y su evolución en sí, el concepto de videojuegos *indie*, traducción del género neutro, del humor, la traducción de amateurs comparada con la de profesionales de la traducción... Además de, claramente, información sobre Toby Fox y el juego del que estamos hablando.

Previo al estudio de los fragmentos seleccionados se elaboró una lista de preguntas a plantear a los miembros del equipo de traducción Undertale-Spanish. A pesar de haber contactado con todos ellos, se obtuvieron respuestas solo de dos miembros: uno de los que participó desde un primer momento en el proyecto (Kiro) y otro que se unió recientemente para realizar la traducción del siguiente videojuego desarrollado por Fox y

para revisar la traducción original de *Undertale* (Retroductor). Además, se pidió permiso a ambos para que sus aportaciones formasen parte de este trabajo. Con estas entrevistas buscamos conocer más sobre la historia del equipo de traducción que se formó y, sobre todo, cómo fue el proceso de su trabajo. Se plantearon a ambos las mismas preguntas, aunque Retroductor no pudo responder a algunas de ellas debido a que no había formado parte del grupo desde un principio. Las preguntas referentes al proceso de traducción hacen ilusión a qué les resultó más interesante, cuáles fueron los mayores retos para ellos, su opinión sobre los objetivos de este trabajo (si los consideraron aspectos problemáticos o no), alguna cuestión relativa a su forma de organizarse, formación profesional, conocimientos de TAO, etc.

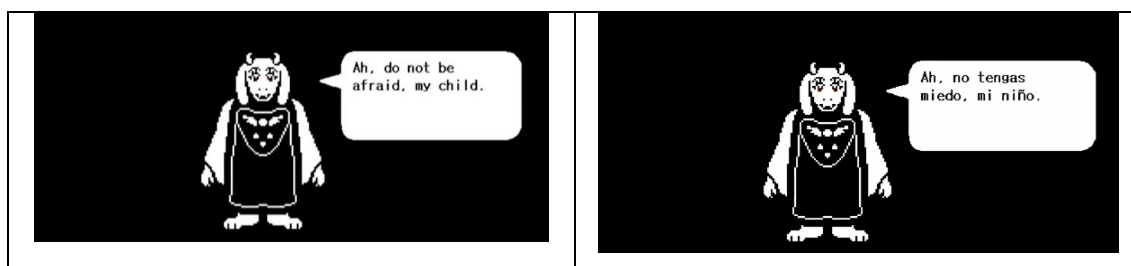
Se incorporan como anexos a este trabajo ambas entrevistas. La transcripción es literal, no se ha añadido nada, aunque se han eliminado de la entrevista a Kiro ciertos comentarios, emoticonos y expresiones no relacionados estrictamente con este trabajo.

Lo siguiente fue la fase de análisis de los fragmentos seleccionados para su estudio y obtención de conclusiones tras este, con sus pertinentes comentarios, elogios, críticas y, en algunos casos, propuestas de traducción propias. Dichas conclusiones nos han llevado a confirmar y/o desmentir las hipótesis de las que partimos antes de comenzar con el estudio.

3. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Dedicaremos este apartado a hacer un análisis de los problemas de traducción planteados previamente sobre el trabajo de *Undertale*-Spanish y analizaremos cómo y con qué estrategias se han traducido. Se han dividido en tres bloques principales. El primero de ellos trata el género, todo desde los diálogos de Toriel; el segundo las bromas de Sans (en su mayoría relacionadas con los esqueletos) y, por último, un diálogo mantenido entre Toriel y Sans narrado por él mismo en que se están contando bromas el uno al otro.

3.1. TRADUCCIÓN DEL GÉNERO DEL PERSONAJE PRINCIPAL



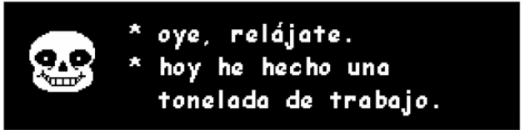
Esta es la primera intervención de Toriel, en la que se muestra desde un principio que no tiene intención de hacer daño alguno al humano protagonista, además de dejar ver claramente su comportamiento maternal, dado que llama al jugador desde que le ve por primera vez <i>my child</i>. Además, podemos deducir por la forma en que este personaje no hace contracciones en el lenguaje, que su habla seguirá cierto registro de formalidad, lo cual sería interesante ver reflejado en la traducción.	En su traducción, a pesar de que sí percibimos dicho trato maternal y tranquilizador por su parte, surge el problema de la marca del género masculino al llamar al humano «mi niño». Para solucionar no solo esto, sino también elevar ligeramente el registro empleado por Toriel, proponemos como alternativa la siguiente traducción: «Ah, no temas, cielo.» De esta forma no mantenemos únicamente el trato cercano y cariñoso del personaje hacia el humano, sino que solventamos el resto de problemas planteados.
Hay dos elementos que nos pueden plantear un problema a la hora de realizar la traducción, que son <i>welcome</i> e <i>innocent one</i>. No solo porque el equivalente en español de la primera palabra tendría marca de género, sino porque, además, a pesar de que <i>innocent one</i> tenga sentido en inglés y siga manteniendo tanto la neutralidad como un registro elevado, su adaptación al español podría resultar complicada.	La primera parte de la intervención tiene una solución posible en «Disfruta de tu nuevo hogar», que tiene la connotación de que el jugador es bienvenido ya que se sigue refiriendo a la casa como su hogar. En cuanto a «niño inocente», nos enfrentamos a un problema más difícil. Sin embargo, podemos aprovecharnos de la manera formal y elaborada de hablar del personaje para traducir «innocent one» por «alma inocente», dado que al jugador no le resultará extraño una vez ha sido testigo y es consciente del lenguaje formal empleado por Toriel. De esta forma, nuestra propuesta para este diálogo sería la siguiente: «Disfruta de tu nuevo hogar, alma inocente.»

 * Come, small one! De nuevo, Toriel continua refiriéndose al jugador con pequeños motes cariñosos, en este caso <i>small one</i>, que puede llevar a la tentación de traducirlo como «pequeño» directamente, como ha ocurrido en la traducción a analizar. Sin embargo, con el objetivo de evitar las marcas de género, sería necesario hayar una solución diferente.	 * ¡Ven, pequeño! En esta ocasión quizás sea necesaria una mayor reflexión. Una de las posibles opciones podría ser «¡Ven, peque!» dado que es una forma cercana y cariñosa de referirse a los niños. Sin embargo, no concuerda con la forma habitual de hablar de Toriel. Por tanto, podemos recurrir a la omisión y traducir la frase por «Acompáñame, por favor» para evitar la traducción <i>small one</i>, dado que hay varias ocasiones en que Toriel se refiere al jugador de esa manera y no sería completamente necesario el repetirlo de nuevo.
 * Now be a good child and go upstairs. Toriel continúa refiriéndose al humano como <i>child</i>, lo que ya hemos visto en imágenes anteriores en esta tabla. Los retos traductológicos siguen teniendo origen en los mismos conceptos, por lo que no se mencionarán de nuevo.	 * Ahora sé un buen niño y ve al piso de arriba. Una vez más, se traduce por el género masculino, pero esto podría solucionarse y mantener el neutro original si la traducción fuese «Ahora pórtate bien y ve al piso de arriba», sin ningún sustantivo que tenga marca de género.
 * You naive child... * If you leave the RUINS... No nos encontramos con nada nuevo, ya que la estructura vuelve a ser la palabra <i>child</i> con un sustantivo que lo acompaña. Sin embargo, traducir esto al español y mantener ambas partes puede plantear un	 * Niño ingenuo... * Si abandonas las RUINAS... Si analizamos el diálogo, la parte realmente importante es que el personaje principal está siendo ingenuo; así que, en caso de tener que decidir qué se mantiene en la traducción por tener que acudir a la

reto de mayor dificultad que los anteriores.	eliminación, tenemos claro qué conservaríamos. Por tanto, la propuesta de traducción para este segmento sería: «Cuánta ingenuidad... Si abandonas las RUINAS...».
--	---

Tabla 2. Análisis de los diálogos originales de Toriel y traducción por Undertale-Spanish

3.2. TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN EL PERSONAJE DE SANS

 	 
Este es el primero de los juegos de palabras que hace Sans refiriéndose a su propia anatomía. Como podemos apreciar, utiliza la palabra <i>ton</i> (tonelada) como elemento dentro de la palabra <i>skeleton</i> (esqueleto). Además, como se observa en la imagen, se ha utilizado el color amarillo para resaltar el juego de palabras en sí. Esto probablemente se deba a que es la primera vez que el jugador interactúa con Sans y escucha uno de sus chistes, por lo que le alerta de que es un personaje con tendencia a hacer chistes. Mantener los elementos «tonelada» y «esqueleto» en español para traducir el juego de palabras no tendría mucho sentido, puesto que realizar el mismo tipo	La técnica empleada en la traducción al español es la sustitución, o más bien alteración de la mecánica original. En lugar de ser un juego de palabras en que parte de una está formada por la previa, la gracia se basa en el sonido similar entre «acaso» y «acalcio». Es una solución magnífica al problema, ya que no solo se mantiene la broma de manera imaginativa y original, sino que además utilizar el amarillo para destacar la parte relevante del chiste hace que el jugador reconozca de inmediato de qué se trata. Así, recibe la misma «ayuda» visual que el jugador en el idioma original y puede llegar a la misma deducción sobre el personaje y cuál es su carácter.

de chiste sería complicado debido a las palabras en sí.	
 * wow, sounds like you're really working yourself...  * down to the bone. De nuevo, otro juego de palabras relacionado con esqueletos. La broma realizada en esta ocasión se aprovecha de la expresión <i>to work oneself to the bone</i>, con el significado de esmerarse y trabajar en exceso.	 * uauh, parece que te esfuerzas mucho...  * hasta la médula. En la traducción se ha optado por «te esfuerzas hasta la médula», que es una traducción perfectamente válida. Sin embargo, si quisiésemos mantener la palabra huesos en el chiste, además de hacer uso de una expresión propia del lenguaje en sí, como se hace en inglés, una posible traducción sería: «uauh, parece que trabajas mucho... lo llevas en los huesos».
 * i'll keep an eyesocket out for ya. Este juego de palabras es probablemente uno de las más complicados de resolver. Al tratarse de un esqueleto, no puede <i>keep an eye out for you</i> (cuidar de una persona o mantenerles vigilados, estar atento a alguien), ya que carece de ojos en sí, pero «cuenca del ojo» es un elemento que resultaría muy complicado incorporar en una broma. Además, nos encontramos en la misma situación que el ejemplo anterior, en que	 * yo te cubro la columna vertebral. Por ello, la sustitución del elemento principal de la broma que hacen aquí es muy prudente. Además de que han utilizado una expresión habitual que resulta natural para el jugador, que es: «yo te cubro las espaldas» y en su lugar lo han sustituido por un elemento óseo. Si bien no es un referente tan claro como en traducciones anteriores, el jugador será perfectamente capaz de comprender a qué se está haciendo alusión. Otra posible

se hace uso de una forma de hablar idiomática, lo cual sería buena idea mantener en la traducción.	opción podría ser «Yo te cubro los omóplatos», para mantener tanto el referente original en español como la mención de un hueso.
 * thanks, kid. * here's your 'dog.  * yeah. 'dog. * apostrophe-dog. * it's short for hot-dog.	 * gracias, chaval. * toma tu 'rrito.  * sí. 'rrito. * apóstrofe-rrito. * es la abreviación.
Este par de intervenciones de Sans no son en sí chistes, pero sí tienen un aspecto cómico que consideramos llamativo para su estudio. Debemos tener en cuenta, además, que <i>hot-dog</i> es mucho más corto que «perrito caliente» en español, y la traducción no debería alargarse más de los dos cuadros de diálogo existentes en el original.	La solución por la que se ha optado en español es una muy buena, puesto que previamente Sans nos ofrece comida desde un puesto de perritos calientes y se ve la comida en sí. Debido a esto, no hace falta la repetición de estas palabras, sino que al jugador le bastará con que diga «'rrito», ya que es plenamente consciente de que el esqueleto se está refiriendo a un perrito caliente.

Tabla 3. Análisis de los diálogos originales de Sans y traducción por Undertale-Spanish

3.3. TRADUCCIÓN DE PARTE DE UNA CONVERSACIÓN ENTRE SANS Y TORIEL

Antes de proceder a la muestra del original y su traducción, es conveniente dar ciertos datos sobre el contexto de esta conversación. En esta escena Sans y Frisk están en un restaurante y él le cuenta cómo fue su primer encuentro con Toriel. Esto tuvo lugar antes de que el humano protagonista cayera al Subsuelo, en la gran puerta que separa la zona de Las Ruinas y el bosque de Snowdin. De esa conversación se han extraído únicamente los fragmentos que contenían material relevante para esta parte del análisis; es decir, los chistes.

* i knock on the door and say “knock knock.” * and suddenly, from the other side... * i hear a woman’s voice. * “who is there?” * so, naturally, I respond: * “dishes.” * “dishes who?” * “dishes a very bad joke.”	* toco a la puerta y digo “toc toc”. * y de repente, desde el otro lado... * oigo la voz de una mujer. * “¿quién es?” * así que, naturalmente, respondo:” * “talanda.” * “¿qué talanda?” * “bien, ¿y usted?”
* “Knock knock!” * i say “whos there?” * “old lady!” * “old lady who?” * “oh! I did not know you could yodel!”	* “¡Toc toc!” * yo digo “¿quién es?” * “¡tomás!” * “¿qué tomás?” * “¡un té, por favor!”
Finalmente, nos enfrentamos a los típicos chistes de «toc toc». Por suerte, los elementos mencionados en las bromas en sí no son relevantes para la conversación, por lo que la traducción no debería ser muy complicada y bastaría con recurrir a la naturalización de estos. Sin embargo, es interesante comparar el original con su traducción.	Como podemos comprobar, en español se han utilizado otros chistes (de la misma calidad), puesto que la extranjerización no tendría cabida en este caso. Asimismo, cabe destacar que en el segundo chiste, el «¿qué tomás?» sería más propio del español latinoamericano, aunque en España se entienda perfectamente de todas formas.

Tabla 4. Análisis del fragmento de una conversación entre Sans y Toriel y traducción por Undertale-Spanish

Gracias a estos análisis podemos concluir que la traducción (al menos desde los puntos de vista en que nos hemos centrado para este trabajo) es aceptable. Sin embargo, no obviaremos el hecho de que el género del personaje se ha hecho masculino y se ha mantenido así durante todo el juego. Si se ha realizado de esta manera, se debe a que los propios traductores se decantaron por ello en lugar de tratar de mantener un personaje de

género neutro en todo momento, aunque desconocemos los motivos para ello. Sin embargo, contamos con las palabras de Kiro, uno de los integrantes de Undertale-Spanish, que, además de comentar la gran dificultad de usar pronombres neutrales en español, mencionó que a la hora de traducir, cada uno de los miembros solía usar su propio género, dado que «cada uno debe ponerse en sus zapatos» (en los de Frisk). Esto no hace más que reforzar nuestra insistencia en la necesidad de generar diálogos neutros en los que no se indique género alguno, puesto que es algo que la mayor parte de la gente no notará si se logra hacer de forma natural y permitirá a cada jugador sentirse identificado como el personaje principal. De todas formas, queda demostrado que sí sería posible hacer una traducción al español sin tener la obligación de decantarse por el masculino o el femenino, aunque esta requeriría más tiempo de trabajo.

En lo que al humor respecta, nos hemos topado con traducciones muy buenas, que tienden a la domesticación para que el público meta pueda disfrutar de él. Desde un punto de vista personal, la adaptación (mediante compensación o sustitución de la temática del chiste en sí) de estos ha sido en su mayor parte satisfactoria. Como podemos observar y como comenta Retraductor (entrevista propia 2020), el objetivo principal con respecto al humor era dar con soluciones creativas y chistes nuevos; lo cual, efectivamente, lograron sin duda alguna. Además, gracias a las comparaciones entre original y traducción, hemos podido apreciar las técnicas traductológicas que se emplearon para hacer frente a los problemas planteados como retos en su respectivo apartado.

3.4. SINGULARIDAD DENTRO DEL JUEGO. ÓPERA DE METTATON

Durante el desarrollo del análisis objeto de este TFG no he podido resistirme a prestar especial atención a uno de los aspectos más difíciles de traducir de acuerdo con Álex (mencionado en el apartado 2.2. Aspectos traductológicos). Por ello, tomé la decisión de dedicar un poco de tiempo a la singularidad que constituye la ópera de Mettaton.

En la siguiente tabla mostramos la versión original en inglés, la traducción al español por Undertale-Spanish y una propuesta propia.

ORIGINAL	UNDERTALE-SPANISH	TRADUCCIÓN PROPIA
Oh my love Please run aw <u>ay</u> Monster King Forbids your st <u>ay</u>	Oh mi amor Tienes que huir Pues el Rey Viene a por ti	Oh, mi amor Huye de aquí Porque el rey Viene a por t <u>i</u>
Humans must Live far ap <u>art</u> Even if It breaks my he <u>art</u>	Humanos Debéis marchar Aunque me Parta el alma	Los humanos Debéis march <u>ar</u> Incluso si Va a lastim <u>ar</u>
They'll put you In the dunge <u>on</u> It'll suck And then you'll die a <u>lot</u>	Te encerrarán En soledad Lo odiar <u>ás</u> Y luego morir <u>ás</u>	Te encerrarán En prisi <u>ón</u> Qué fatal Tu enorme morici <u>ón</u>
Really sad You're gonna <u>die</u> Cry cry <u>cry</u> So sad it's happening.	Qué dolor Pues sufrir <u>ás</u> Morir <u>ás</u> Qué triste es el amor	Qué dolor Vas a morir Sin fin sufrir Qué triste suceso

Tabla 5. Ópera de Mettaton. Original, traducción por Undertale-Spanish y traducción propia

Se han marcado en negrita y subrayado en la tabla las rimas en cada versión de la canción (-, a, -, a; -, b, -, b...). De esta manera, apreciamos que en la traducción de Undertale Spanish no se ha mantenido la rima total de las dos primeras estrofas (huir-ti, marchar-alma), que en la tercera estrofa la rima cambia (-, -, a, a) y que en la cuarta todos los versos riman (b, a, a, b). Álex comentó en la entrevista realizada por Gil en 2017 que se había hecho un esfuerzo por mantener la rima, métrica y coherencia. Si bien es cierto que se puede apreciar el trabajo que se ha puesto en el proyecto y las técnicas de compensación llevadas a cabo en cuanto a la rima, podría haberse traducido de manera más fiel a la forma original.

En la propuesta propia se ha respetado la métrica y la rima en todas las estrofas. En todas ellas (salvo una excepción que se comentará más adelante) se emplea el mismo número de sílabas que en inglés (puesto que la melodía que suena de fondo en esa escena

se ajusta a ellas) y se ha tratado de conservar en la medida de lo posible el ritmo musical o golpes de sonido que tiene la canción original.

Además, es necesario hacer una mención al último verso de la tercera estrofa. Hemos empleado la palabra inventada «morición» dado que en inglés el verso es *And then you'll die a lot*. No tiene sentido decir que alguien morirá mucho, por lo que, para mantener la canción en la misma línea que la original, optamos por recurrir, en lugar de a una traducción literal, que no encajaría por motivos de métrica, a este recurso, mediante el cual se mantiene ese toque cómico. Además, existe un fenómeno en la parte española de internet que ha aprovechado la flexibilidad del inglés que permite la formación de expresiones de este estilo y es habitual encontrarlo sobre todo en redes sociales (hacer la «maquillación» en lugar de «maquillarse», hacer la «lloración» en lugar de «llorar», hacer la «comición» en lugar de «comer», etc. Ilustración 8.). En caso de que esta traducción no fuese aprobada por el resto de integrantes del equipo o haya algún problema con ella, bastaría con cambiarlo por «defunción».

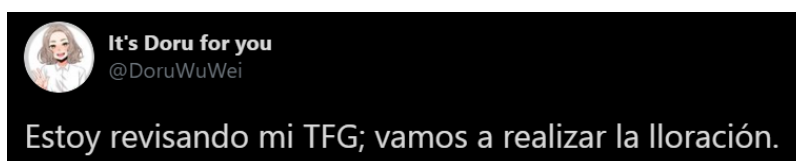


Ilustración 14. Jerga de Twitter

Finalmente, cabe destacar que hay un verso en que no se ha respetado la medida silábica original. Se trata del tercer verso de la cuarta estrofa, *Cry cry cry* en inglés y «Sin fin sufrir» en la propuesta propia. El objetivo que se perseguía con esto era la aliteración, que en el original se consigue mediante la repetición de la misma palabra. Dado que esto no podía llevarse a cabo en español, me he decantado por la solución expuesta, repitiendo así el sonido /i/.

4. CONCLUSIONES Y LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO. APLICACIONES POSIBLES

Este estudio podría servir de motivación a los creadores de contenido para confiar en un equipo traductológico profesional para sus obras; no solo en caso de videojuegos de gran nombre o que provengan de grandes empresas en esta industria, sino también en el caso de aquellos menos conocidos, o que se muevan en el mundo *indie* de los

videojuegos. Si bien puede ocurrirles lo mismo que a Toby Fox en cuanto a la incertidumbre o «miedo» de no poder comprobar la calidad del producto que están ofreciendo al tratarse de otro idioma, este trabajo servirá precisamente para alentar ese grado de confianza. Si la traducción la hace un grupo de fans, cabe la posibilidad de que la experiencia de los jugadores que se encuentren con el videojuego sea negativa debido a un mal trabajo y que no refleje verdaderamente lo que pretende el original. Aunque también es posible que ocurra lo contrario. De acuerdo con Kiro (entrevista personal 2020), las traducciones realizadas por fans siempre contarán con la pasión y amor que ellos mismos sienten por las obras que están traduciendo, aunque no siempre cuenten con las mejores habilidades. Las traducciones realizadas por traductores profesionales, quienes sí cuentan con cierto nivel de formación y habilidades traductológicas, pueden verse atadas a determinadas reglas y formas de trabajo que pueden no satisfacer al público meta.

Lo que resulta innegable es que lo idóneo es buscar la mayor profesionalidad posible. Los traductores están preparados para hacer frente a este tipo de retos y documentarse sobre ellos, por lo que lo lógico y prudente sería contratar a localizadores y traductores formados. Al fin y al cabo, es por el bien e interés común de ambas partes y de los usuarios finales, que son los jugadores.

Con esto no queremos menoscabar la traducción realizada por el equipo Undertale-Spanish, ni mucho menos. Pero sí es innegable que, como todo producto resultante de una labor llevada a cabo por personas no especializadas, presenta aspectos que, mediante la revisión por parte de traductores especializados, se podrían mejorar notablemente.

Bibliografía citada

- Alsén, Adam, Julian Runge, Anders Drachen y Daniel Klapper. 2016. *Play With Me? Understanding and Measuring the Social Aspect of Casual Gaming*. Preprint version for PA workshop.
- Dunne, K. 2006 *Perspectives on Localization*. Amsterdam-Filadelfia: John Benjamins Publishing Company.
- Fiadotau, Mikhail. 2018. “Indie Game”. En *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Springer, Cham. Preprint version.
- Gil Puerto, Marina. 2017. “La localización de videojuegos por aficionados: el caso de Undertale”. Trabajo fin de grado. Universitat Jaume I.
- Gor Ballester, Lucía. 2015. La traducción del humor en el doblaje. Caso práctico: La vida de Brian”. Trabajo fin de grado. Universidad Pontificia Comillas.
- Kiro. 2020. Entrevista personal. 21 de abril de 2020.
- Lara Icaza, Garazi. *Manual de Uso de la x como (no) marcador de género en el lenguaje escrito*. 2018 <https://garazilaraica.com/obra/manual-de-uso-de-la-equis-como-no-marcador-de-genero-en-el-lenguaje-escrito/>
- Lommel, Arle. 2007. *The Globalization Industry Primer. An introduction to preparing your business and products for success in international markets*. Romainmôtier, Suiza: LISA.
- Mangiron, Carme. 2016. “Games without borders: The cultural dimension of game localization”. *Hermeneus*. 5 de mayo de 2020. http://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf
- Muñoz Sánchez, Pablo. “Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro”. Ponencia. 2007.
- O'Hagan, Minako y Carmen Mangiron. 2013. *Game Localization Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Palacios Cánovas, Antonio José. 2014. “La traducción audiovisual: el proceso de localización de videojuegos”. Trabajo fin de grado. Universidad de Murcia.

- Pérez, Fernández y Lucila María. 2012. *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga.
- Rodríguez Vázquez, Silvia. "Flujos de traducción: Herramientas de ayuda a la gestión de proyectos en función de la situación de trabajo". Conferencia. Universidad de Salamanca. 8 de noviembre de 2012.
- Santana, Belén. "De mariposas, telégrafos, caprichos y espejos: la traducción del humor". Actas del II Coloquio Internacional «Escrituras de la Traducción Hispánica». San Carlos de Bariloche. 5-7 de noviembre de 2010.
- Fox, Toby, entrevistado en la revista Famitsu, 7 de diciembre de 2017. Enterbrain, Inc., Tokuma. Revista Famitsu, Japón.
- Fox, Toby, entrevistado por Rebecca Hiscott, 7 de marzo de 2016. Medium, Kickstarter Magazine.
- Fox, Toby, entrevistado por Sean Han Tani, 25 de mayo de 2013.
- Zabalbeascoa, Patrick. "La traducción del humor en textos audiovisuales". En *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, Cátedra, signo e imagen, no 63, 251-263. Madrid, 2001.

Bibliografía complementaria

- Araujo, Rafael. “O círculo mágico de jogo e o caso Undertale”. Ponencia. Universidad de Brasil. 8-10 de septiembre de 2016.
<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157277.pdf>
- Casado Valenzuela, Alicia. “La influencia de la evolución de la tecnología en los aspectos traductológicos de la localización de videojuegos”. Revista Skopos 9. 8 de mayo de 2020.
<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/skopos/article/view/11044>
- César del Amo, Iris. 2016. “Análisis de la traducción del videojuego *To the Moon* por parte de fans”. Revista *Entreculturas* 7-8. 17 de abril de 2020.
<http://www.entreculturas.uma.es/n7yn8pdf/articulo32.pdf>
- Felan, Parker. “Indie game studies year eleven”. Conferencia. Universidad de York. Agosto de 2024. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_100.pdf
- Kemppainen, Jaako. 2008. “Independent games. What they are and are they different”. Trabajo fin de Máster. Universidad de Jyväskylä.
- Kovanto, Antti. 2013. “The Improvements for Indie Game Development”. Trabajo fin de grado. Universidad de Carelia.
- Martínez Vázquez, Montserrat. 2016. *Gramática Contrastiva Inglés-Español*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Moreira, Joaquín. “Nuevas jugabilidades y nuevos sentidos en los indie games”. Conferencia. Universidad de la República de Uruguay. Diciembre de 2017.
https://www.researchgate.net/publication/330226007_Nuevas_jugabilidades_y_nuevos_sentidos_en_los_indie_games
- Muñoz-Basols, Javier. 2003. “The Sound of Humour: Linguistic and Semantic Constraints in the Translation of Phonological Jokes”. *SKY Journal of Linguistics* 16. 4 de mayo de 2020.
https://www.researchgate.net/publication/318983148_The_Sound_of_Humor_Linguistic_and_Semantic_Constraints_in_the_Translation_of_Phonological_Jokes
- Pérez Álvarez, Felipe. 2016. “La localización de videojuegos: Diferencias entre aficionados y profesionales”. Trabajo fin de grado. Universidad de Granada.
- Quinn, Robert. “Congratulations, It’s A...? – The Role of Gender Ambiguity in Undertale”. 8 de mayo de 2020. <http://www.robbyquinn.com.au/files/gender.pdf>
- Raskin, Victor. 2008. *The Primer of Humor Research*. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.
- Scholand, Michael. 2002. “Localización de videojuegos”. Revista *tradumàtica* 1. 8 de mayo de 2020.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>

- Scocchera, Virginia. “Trabajo de investigación sobre la localización en la Argentina”. 24 de abril de 2020.
https://www.academia.edu/9140430/Trabajo_de_investigaci%C3%B3n_sobre_la_localizaci%C3%B3n_en_la_Argentina
- Seraphine, Frederic. “Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction”. Conferencia. Universidad de Tokio. Julio de 2018.
https://www.researchgate.net/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction
- Seraphine, Frederic. “The Rhetoric of Undertale-Ludonarrative Dissonance and Symbolism”. Conferencia. Universidad de Tokio. Marzo de 2018.
https://www.researchgate.net/publication/323545890_The_Rhetoric_of_Undertale-Ludonarrative_Dissonance_and_Symbolism
- Vázquez Rodríguez, Arturo. 2018. *El error de traducción en la localización de videojuegos. Estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. Tesis doctoral. Universidad de Valencia.

Anexos

Se incluyen como anexos las entrevistas realizadas a dos miembros de Undertale-Spanish sobre el proyecto de traducción de *Undertale*, Kiro y Retroductor. Se trata de transcripciones literales de las respuestas de ambos, que fueron aportadas a través de Discord (plataforma empleada para ponerse en contacto con el equipo de traducción). Solo contamos con la respuesta de dos miembros del equipo dado que los demás no respondieron a mis mensajes, probablemente porque ya no hacen uso del servidor de Discord (varios de ellos dieron por finalizada su labor con Undertale hace tres años).

Se advierte que es una transcripción de los mensajes literales intercambiados (faltas de ortografía, fallos de puntuación y demás no han sido modificados). Se han eliminado partes de la entrevista que no estaban relacionadas estrictamente con las preguntas formuladas.

Entrevista a Kiro, traductor original y natural de Chile:

P: ¿Qué os llevó a formar un equipo de traducción de Undertale?

R: Partimos yo y Alex poniendonos en contacto. Yo me enamoré con el juego de primera y traté de comenzar solo, pero no tenía experiencia alguna en cómo extraer el libreto completo del juego. Me puse a buscar por el subreddit, encontré el documento de Tidazis, y por ahí conocí a Alex, quien estaba en lo mismo, y acordamos armar un equipo. Luego se unieron Fand y luego Saku al mostrar interés en el proyecto.

P: ¿Qué fue lo más divertido y/o interesante de todo el proceso?

R: Ha pasado tanto tiempo que no sabría decir. Traducir Muffet me agradó mucho. Soy fan del comic de la persona que creó a Muffet, así que por ahí funciona algo. Pero en términos generales, diría que lo más interesante fué conocer la fanbase y ver cómo crecía el twitter (que ahora lo tenemos abandonado). New Home y dar a conocer el background fué interesante de traducir.

P: ¿En el equipo hay alguien que haya estudiado Traducción e Interpretación? ¿Qué estudios tenéis en el caso contrario?

R: Según entiendo Saku estaba estudiando doblaje, pero de resto, nada formal.

P: ¿Habéis hecho uso de alguna herramienta de TAO (traducción asistida por ordenador)?

R: Alex creó TranslaTale, que fué la herramienta principal para traducir el juego entero. Él fué quién se encargó de casi toda la parte técnica. Para DeltaRune, en lo personal, estaba usando un programa llamado Serris Code Editor que me cayó muy cómodo.

P: ¿En el proyecto se designaron gestores para diferentes tareas? De ser así, ¿cuántos y de qué? ¿Fuiste gestor/a de algo?

R: Gestores? La verdad no. Decidíamos todo de forma grupal, llegando a consenso de ser posible.

P: ¿Cuáles han sido los mayores retos en cuanto a la traducción? ¿Habéis hecho usos de técnicas de traducción para enfrentaros a ellos? Si no, ¿cómo les hicisteis frente y solucionasteis?

R: Los mayores retos creo que fueron los técnicos. Cómo extraer el libreto, como lidiar con el lenguaje del GameMaker, y la programación amateur de Toby (No son mis palabras si no las de él :p) Una vez extraído el libreto completo nos dimos cuenta que estaba escrito de manera que a Toby se le ocurría una escena, en muchos casos no tenía orden muy lógico a decir verdad. Otro pequeño reto se dió al traducir el menu de batalla. Abreviar los nombres de los items, oro, objetos del menu, y descripciones para que el formato no saliera del recuadro.

P: Mi TFG se centra en la traducción del género neutro de Frisk (personaje principal) y el uso del humor en Undertale (principalmente en los diálogos de Sans). ¿Cómo os enfrentasteis a eso? ¿Lo visteis como un problema?

R: En lo referente al género, usar pronombres neutrales es MUY difícil en español. Nunca acordamos fijamente cómo lidiaríamos con ello, pero nos encontramos diciendo el/ella dependiendo del personaje (cómo creíamos que un personaje específico veía a Frisk) o de nosotros mismos (Traduciendo de forma mecánica, yo terminaba refiriendome a "él" ya que, siendo hombre, me era automatico traducir al masculino). Después de todo se supone que cada uno debe ponerse en sus zapatos.

P: En cuanto al castellano y el español latinoamericano, ¿cuál fue vuestra técnica al traducir? ¿Diríais que habéis hecho uso de un español “neutro”?

R: Eso fué de cada uno. Yo traté de usar el lenguaje lo más neutro posible, pero los modismos y vocabularios varían mucho incluso dentro de los mismos países. Al final

quisimos hacer dos versiones, una ibérica y una latinoamericana, pero nunca logramos completar el cometido.

P: En el apartado del equipo en la página de Undertale-Spanish se menciona de qué os encargasteis. ¿Para la traducción hubo algún tipo de división? (x personajes para x persona, x área para x persona...).

R: La intención inicial era de dividir el juego en cuatro partes según número de líneas. Pero al final traducíamos lo que nos apetecía. Yo debía encargarme de Snowdin y toda la zona luego de las ruinas, pero Saku se adjudicó todos los dialogos de Papyrus. Yo no tuve inconveniente, si era lo que quería hacer, bienvenido. Siempre se trabaja mejor con algo que a uno le gusta.

P: Con lo que respecta a la localización en sí, hay dos encargados de la localización al latinoamericano y una para el castellano. ¿Cómo hicisteis ese trabajo?

R: No lo hicimos

P: Por último, ¿cuál es vuestra opinión sobre la traducción hecha por fans en comparación con la traducción hecha por profesionales / una empresa de traducción?

R: Dificil decir sin pisar algunos dedos, creo. Fan translations siempre son hechas por personas con pasión y amor por la propiedad en específico, pero no siempre con las mejores habilidades. Los profesionales son profesionales por algo, pero tienen también sus reglas y formas de trabajar que muchas veces no satisfacen a los fans. Véase la tradu original de Final Fantasy 7. "Su fiesta lo espera en el segundo piso"

Entrevista a Retroductor, natural de España, miembro que se unió más tarde al proyecto. Algunas de las preguntas se han eliminado puesto que el entrevistado no proporcionó respuestas a ellas por no haber formado parte del proyecto original:

P: ¿Qué os llevó a formar un equipo de traducción de Undertale?

R: Me uní a posteriori para ponerme a trabajar en Deltarune y enmendar los puntos flacos del primer proyecto.

P: ¿Qué fue lo más divertido y/o interesante de todo el proceso?

R: Dar con soluciones creativas a problemas difíciles siempre me ha llamado la atención de otros proyectos y lo mismo pasará con este, aventura.

P: ¿En el equipo hay alguien que haya estudiado Traducción e Interpretación? ¿Qué estudios tenéis en el caso contrario?

R: He realizado un grado de Estudios Ingleses en la Universidad de Almería.

P: ¿Habéis hecho uso de alguna herramienta de TAO (traducción asistida por ordenador)?

R: De momento, no. Me gusta trabajar más a la antigua usanza. Puede que por cabezonería, pero me gusta tener mi texto controlado.

P: Mi TFG se centra en la traducción del género neutro de Frisk y el uso del humor en Undertale (principalmente en los diálogos de Sans). ¿Cómo os enfrentasteis a eso? ¿Lo visteis como un problema?

R: Comentaré lo que tengo pensado para mi versión. Evitaré cualquier alusión tanto al género de Frisk como de Kris (protagonista de Deltarune) reescribiendo los diálogos para que el texto no adquiriera una pátina artificial. En la versión original se empleó un masculino genérico que busco erradicar. En cuanto al sentido del humor, se intentará respetar el humor original y recurrir a chistes nuevos pero con esencia parecida si es imposible replicarlo en la versión meta.

P: Por último, ¿cuál es vuestra opinión sobre la traducción hecha por fans en comparación con la traducción hecha por profesionales / una empresa de traducción?

R: Una traducción hecha por profesionales no tiene nada que envidiar a un trabajo realizado por aficionados, pero a veces no queda otra que remangarse si se quiere que ciertas obras lleguen a un idioma que no se vea como comercialmente viable. Una

problemática con los trabajos hechos por fans es que carece de ningún estándar de calidad propio de trabajos oficiales, por lo que es responsabilidad del traductor poner ese esfuerzo extra para que su empeño pueda compararse al de los gigantes.