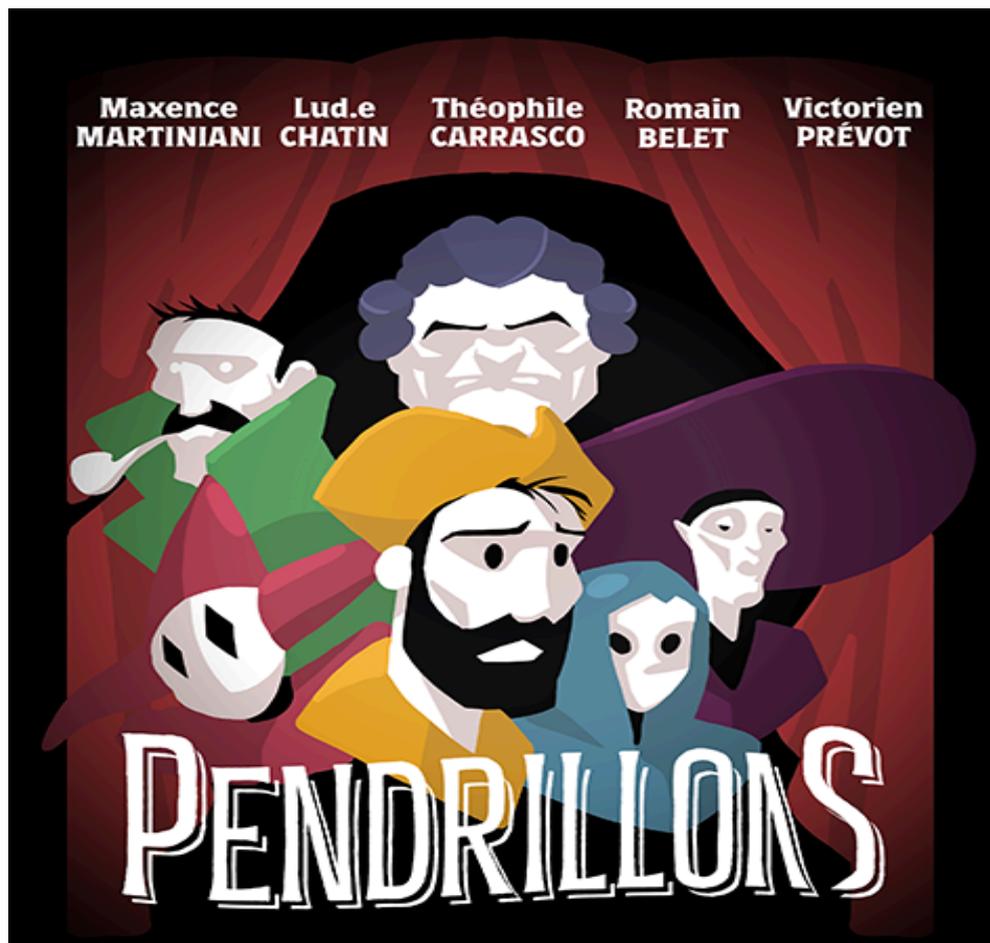


TRABAJO FIN DE GRADO

Localización del videojuego francés *Pendrillons*



Autor

Víctor Calatayud Duarte

Tutora

Christina Lachat-Leal

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
CURSO 2024/2025



ÍNDICE

| | |
|--|----------|
| 1. Introducción y objetivos..... | 2 |
| 1.1. Descripción del proyecto..... | 2 |
| 1.2. Objetivos..... | 3 |
| 2. Conceptos teóricos de la localización..... | 3 |
| 3. Estrategias, procedimientos y problemas de traducción..... | 4 |
| 3.1. Registro..... | 4 |
| 3.2. Formato..... | 4 |
| 3.3. Referencias culturales..... | 5 |
| 3.4. Mantener el humor..... | 6 |
| 3.5. Motes y juegos de palabras..... | 7 |
| 4. Conclusiones..... | 7 |
| 5. Bibliografía..... | 8 |

1. Introducción y objetivos

1.1. Descripción del proyecto

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en el campo de la localización de videojuegos, concretamente en simular un encargo profesional de un videojuego *indie* o independiente, del francés al español.

Comenzamos unos meses antes de que comenzara el curso a realizar la búsqueda de un videojuego, ya que preveíamos que iba a ser una tarea difícil. Para ello, utilizamos itch.io, una plataforma de difusión de videojuegos para desarrolladores independientes, donde el usuario puede jugar e incluso adquirir los videojuegos.

No fue hasta noviembre que, tras numerosos rechazos y mensajes sin contestar, recibimos nuestro primer correo aceptando la proposición de cedernos los archivos de un videojuego para su traducción en el marco de un TFG de manera gratuita, es decir, de realizar un *crowdsourcing*¹. Según Schenk y Guittard (2009) el *crowdsourcing* es una forma de tercerizar tareas no dirigida hacia otras compañías sino a las masas por medio una convocatoria abierta vía una plataforma de Internet. Dicha convocatoria no debe limitarse a expertos o candidatos preseleccionados. Para las compañías el beneficio es sustancial, pueden exteriorizar el riesgo de fracaso y solo pagar por los productos o servicios que cumplan sus expectativas».

Una vez aceptado el encargo, para simular las condiciones del mismo, decidimos mantener la comunicación con el cliente a través de la plataforma Discord, ya que así nos lo pidió al contar con la opción de mensajería instantánea, y decidimos adaptarnos al cliente para que estuviera contento y comenzar a establecer nuestra futura red de contactos.

Nuestro encargo fue *Pendrillons*, un videojuego de rol o RPG, es decir, un videojuego que permite al jugador encarnar un personaje con unas características concretas y una historia y habilidades que irán cambiando a medida que el jugador vaya tomando decisiones. A pesar de ser descrito como un RPG por sus creadores, el juego podría encajar también en el género de novela visual. Consta de 9 000 palabras y fue creado por un equipo de estudiantes de la Universidad de Montréal. Este videojuego tiene una ambientación teatral que fusiona el diálogo interactivo, combate por turnos con habilidades «escénicas» que cambiarán en función del arquetipo que elija el jugador y una mecánica que medirá el entusiasmo del

¹Esta práctica es muy criticada entre los profesionales de la localización de videojuegos, ya que se delega un trabajo por el que se debería pagar a profesionales, a traductores que están comenzando en el negocio y necesitan generar un porfolio o a fans de una saga de videojuegos que lo harán gratis y, generalmente, de manera poco profesional.

público ante la puesta en escena del jugador, decidiendo así el desenlace de su historia.

1.2. Objetivos

Hemos establecido unos objetivos para esta simulación de encargo profesional que deberán cumplirse a lo largo de la elaboración de este TFG. Más adelante, en las conclusiones, comentaremos cuáles hemos conseguido y cuáles no:

- Localizar al español de España el videojuego *Pendrillons*.
- Trabajar simulando las condiciones de un trabajador autónomo que acepta un encargo para experimentar el proceso de trabajar localizando videojuegos, véase negociar con el cliente, recibir los documentos y gestionarlos, ver y adaptarse a las necesidades del cliente y realizar la entrega.
- Ponerme en la piel del jugador para poder ofrecer un producto lo más fluido posible, completo, donde en todo momento se tenga claro qué acciones puede realizar el jugador y cómo hacerlas.
- Trasladar cultural y lingüísticamente a la cultura meta todos los aspectos del videojuego, apoyándome en los aspectos visuales y acústicos.
- Realizar un testeo lingüístico.

2. Conceptos teóricos de la localización

La localización de videojuegos es un concepto que se ha ido definiendo y redefiniendo a lo largo de los años, más aún con el reciente auge que está teniendo este sector. Podría decirse que se enmarca dentro de la localización de *software* y la traducción audiovisual y multimedia, ya que el proceso de localización es amplio y no se limita a la traducción, sino que hay numerosas capas a tener en cuenta, todas de igual importancia para el correcto funcionamiento del videojuego.

Encontramos definiciones como la del organismo de LISA (Localisation Industry Association): «Localisation is the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets».² Méndez González (2017) propone la siguiente definición: «Traducir y paratraducir todo producto audiovisual y multimedia. Lo cual implica no solo “traducir” la parte puramente textual del texto audiovisual y multimedia sino también, y,

² La localización de un videojuego puede llegar a cambiar de manera más profunda para acercarse más al mercado de la cultura meta, como es el caso del videojuego *Nier* (Cavia, 2010), que tuvo dos versiones de lanzamiento distintas: una exclusiva para Japón, llamada *Nier Replicant*, cuyo protagonista es un joven adolescente que emprende una misión para encontrar una cura para la enfermedad de su hermana, y una para versión para el resto del mundo, llamada *Nier Gestalt*, cuya historia es la misma a excepción del personaje principal, que fue cambiado para ser un padre fuerte y musculoso que quería salvar a su hija, para adaptarse mejor al concepto de héroe que tenían en la sociedad nipona.

sobre todo, “paratraducir” todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella».

3. Estrategias, procedimientos y problemas de traducción

3.1. Registro

Al ser el escenario principal del videojuego una obra de teatro, los problemas que nos encontramos al traducir son los siguientes: numerosos personajes, cada uno con una personalidad propia, motivaciones, relaciones entre ellos, y un registro propio. Para poder transmitir la sensación de que realmente cada uno de los personajes tiene una identidad y de que las decisiones que tomemos al entablar conversaciones con el resto del elenco de la obra tendrán consecuencias, decidimos desarrollar la *dramatis personae* de la obra.

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>ARLE</p> | <p>PASSEUR</p> | <p>JUGE ERNEST</p> | <p>PLAYER</p> |
|  |  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> • L'actrice veut être la vedette de la pièce. • Le personnage est à la solde de la reine. • Supposée avoir un langage soutenu et respectueux, mais glisse des piques au joueur et peut basculer sur un langage familier. | <ul style="list-style-type: none"> • Reste neutre concernant le joueur mais se montre assez amical. • Garde le mystère sur qui il est, ne se dévoile pas, mais invite le joueur à se dévoiler. | <ul style="list-style-type: none"> • À la fois respecté et craint de tous. • A un statut quasiment mythique auprès des autres personnages. • Sévère voir cruel. Représente l'ordre, la Loi, et même, d'une certaine manière, la Foi: son statut de Juge lui a été donné de droit divin. | <ul style="list-style-type: none"> • Est de ce que le joueur choisit d'en faire: langage soutenu ou familier. • Malgré tout, c'est un personnage libre, malin, et qui peut se montrer narquois. • Son amour avec une Nadia, une sireine, en fait un paria. |
| <p>NAÏDA</p> | <p>MARCELLO</p> | <p>AGATHE</p> | <p>CAPUCINE</p> |
|  |  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> • Ne parle quasiment pas de toute la pièce, mais a le “dernier mot”, représente la morale. • Elle a un caractère prudent et mesuré. • Langage soutenu mais dans la simplicité. • Elle est une sireine, ce qui en fait un personnage infrequentable (l'orthographe est un mot-valise entre sirène et reine). | <ul style="list-style-type: none"> • Stupide, bourrin. • A un grand respect pour sa supérieure, Capucine, mais lui manque parfois de respect involontairement. • Langage très familier, a de la gouaille. | <ul style="list-style-type: none"> • Très respectée, elle représente la Foi. • Se montre accueillante et patiente avec le joueur, mais le dénonce en découvrant son amour avec la sireine. • Langage soutenu. | <ul style="list-style-type: none"> • Langage familier. • Maligne, contrairement à Marcello. • Faible avec les forts, forte avec les faibles. Elle rabaisse souvent son sous-fifre Marcello et forme un “duo de clowns” avec lui. |

Ilustración n.º 1. Descripción de los personajes del videojuego.

3.2. Formato

Ya que el cliente nos solicitó que trabajáramos directamente con el editor Inky, nos envió un

extenso correo introductorio a este programa, lo que facilitó un poco nuestra tarea, aunque los problemas surgieron igualmente.

Al trabajar entre código y *strings*, la tarea de traducir y, posteriormente, de realizar una revisión y testeo lingüístico, se complicó sobremanera, ya que no solo tuvimos que aprender a respetar el código, sino también a conocerlo para poder introducir los cambios pertinentes al adaptar el texto a la gramática española cuando este estaba entremedias de código. Según Loureiro Pernas (2007) comenta que es vital no eliminar o modificar ningún código de variable y entender qué es lo que va a reemplazar a la variable cuando ésta se ejecute en el juego. Posteriormente, el cliente nos pidió que también cambiáramos partes del código ya que, si no, la traducción española no aparecería correctamente en pantalla, por lo que la tarea se complicó aún más y tuvimos que documentarnos para poder hacer cambios sin estropear el código del videojuego y, por tanto, el producto final.

El programa contaba con un mecanismo para poder ver el texto de una forma algo más despejada de código, aunque este seguía apareciendo y muchas veces complicando la comprensión de la traducción.

```
ARLE: <shake ja=0.5><b>Panda de paletos</b>!</shake> ¿Os pensáis que por haber pagado la entrada tenéis
<b>derecho a todo</b> o qué?! #audience:booing #playsound:VOX_Arle_bandedeploucs
ARLE: ¡Eh! ¡<b>Soltadme</b>! <b><shake ja=0.5>Que me soltéis!</shake></b> #rope:Arle #box #wait:2
#audience:laughter #playsound:VOX_Arle_helaissemoiiaidit
APUNTADOR: Uy, uy, uy... #playsound:VOX_Souffleur_oulaoula #wait:1
APUNTADOR: No te rayes, colega: no es la primera vez que hay que <b>sacarla a rastras</b>. #playsound
:VOX_Souffleur_entenfaispas
APUNTADOR: Volverá pronto... ¡Está enganchadita a los focos! #playsound:VOX_Souffleur_accro
APUNTADOR: En fin: ¡<i>Show must go on</i>, colega! #playsound:VOX_Souffleur_show
~ arle_leaves_the_stage = true

n arle_leaves_the_stage
```

Ilustración n.º 2. Extracto de los archivos de *Inky* del videojuego *Pendrillons*.

```
# audience:choc,
playsound:VOX_Arle_milliemedemontalent

ARLE: ja=0.5>Panda de paletos! ¿Os pensáis que por haber
pagado la entrada tenéis derecho a todo o qué?!

# audience:booing,
playsound:VOX_Arle_bandedeploucs

ARLE: ¡Eh! ¡Soltadme! ja=0.5>Que me soltéis!
```

Ilustración n.º 3. Extracto de los archivos de *Inky* del videojuego *Pendrillons*.

3.3. Referencias culturales

Al principio del juego nos topamos con la primera referencia cultural que tuvimos que consultar con el cliente, ya que en la obra de teatro nos comenta el apuntador que el director de la obra, Jean Ornicar, ha abandonado y que su nombre seguro que nos suena de algo.

Cuando nos explicaron que era una regla mnemotécnica que se enseña en Francia para aprender las conjunciones (*mais, où est donc, Ornicar?*) nos dijeron que podíamos pensar en algo parecido en español o algún nombre que tuviera un significado sobre irse. Pensamos muchas opciones a pesar de que en español no tengamos un nombre propio con este matiz.

Después, investigamos sobre esta frase para ver si podíamos encontrar alguna alternativa y vimos una revista culta que comparte nombre. Tras varias opciones que acabamos descartando, pensamos en «Antonio Marchado». Antonio Machado es un referente de la poesía española que se estudia en España y su nombre le suena a todo el mundo, y cambiando su apellido por «Marchado», añadimos una broma y el matiz de irse que nos pedía el cliente.

| T.O. | T.M. |
|---------------------|------------------|
| <i>Jean Ornicar</i> | Antonio Marchado |

3.4. Mantener el humor

Tras haber realizado la *dramatis personae* de la obra, y conocer al personaje de Arle, vimos que debíamos mantener su papel de bufona y exagerarlo cuando se dirigiera al protagonista, ya que pretendimos que mantuviera la compostura a lo largo de la obra, excepto cuando se topaba con el protagonista, que la sacaba del papel. Intentamos que fuera la más cómica y natural, haciendo que su vocabulario fuera neutro, incluso algo elevado, al ser la bufona de la reina, pero que saliera a la luz su verdadera naturaleza al estar en contacto con el jugador, sobre todo si este se burla de ella.

| T.O. | T.M. |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - <i>Un mensonge!</i> - <i>Un mensonge, un de plus!</i> | <ul style="list-style-type: none"> - ¡Es una farsa! - ¡Tú sí que eres <i>farsa</i>! |
| <i>Je me fiche de la Déesse Irène comme du dernier crachin !</i> | ¡A mí la Diosa Irène me la pela tela! |

3.5. Motes y juegos de palabras

Decidimos respetar los nombres de los personajes a la hora de traducir el juego, ya que creímos importante mantener las raíces del mismo, pero esta decisión nos complicó la tarea hacia el final, ya que aparecieron los motes y juegos de palabras con los nombres de dos personajes.

Al no saber cómo iba a leer sus nombres el jugador esto nos dificultó el poder crear una rima con los mismos, por lo que tuvimos que adaptar sus nombres para que no se perdiera la broma, intentado mantener la idea de hacer rimas divertidas y burlonas.

- «Marcello»: este caso fue fácil, ya que solo tuvimos que eliminar una letra para adaptarlo a la gramática española.
- «Capucine»: en este caso tuvimos que pensar algo más, ya que este nombre se aleja más de los nombres españoles. Decidimos hacer una adaptación del nombre a «Capuchina», el nombre común de la flor *Tropaeolum majus*, ya que es cercano y parecido al original, pero da pie a rimas con el mismo y al cliente le gustó.
- «Constancia»: decidimos dejar el equivalente español ya que el juego de palabras lo requería.

| T.O. | T.M. |
|---|--|
| <i>Capucine la larbine</i> | Capuchina la gallina |
| <i>Capucine la marcassine</i> | Capuchina la gorrina |
| <i>Capucine la tartine</i> | Capuchina la cochina |
| <i>Marcellogre</i> | Marcelogro |
| <i>Marcellotarie</i> | Marceloco |
| <i>Marcellocroupie</i> | Marcelerdo |
| <i>Constance et son inconstance m'inspirent l'indifférence.</i> | Constancia y su inconstancia me generan indiferencia. |

4. Conclusiones

La realización de este TFG me ha servido para tener por fin un acercamiento real al mundo de la traducción, en general, pero más concretamente al mundo de la localización de videojuegos, que se ha convertido en mi pasión y en aquello a lo que espero poder dedicarme.

He podido ver cómo se trabaja realmente, cómo se gestiona un encargo real, pensando en un cliente auténtico y en sus necesidades. He sentido de primera mano cómo es la

captación de clientes, el ir presentándote, diciendo qué servicios ofreces y qué puedes hacer, junto con el rechazo por parte de algunos clientes potenciales. Creo que he podido experimentar, en cierta parte, algunos de los aspectos positivos y negativos que ofrece la localización de videojuegos y puedo decir que me sigue interesando y despertando pasión.

En cuanto a los objetivos de este TFG podríamos decir que he cumplido aquello que me propuse y comenté anteriormente, ya que el producto ha sido localizado en su totalidad al español, he simulado las condiciones de un trabajador autónomo y he trabajado de una forma muy independiente, tomando mis propias decisiones como lo haría un traductor profesional, buscando en todo momento poder proveer un producto de la mayor calidad que se acercara lo máximo posible a aquello que el cliente busca.

5. Bibliografía

- LOCALIZATION INDUSTRY STANDARDS ASSOCIATION [LISA] (2003). The Localization Industry Primer. 2.^a ed. <https://es.scribd.com/document/581372706/The-Localization-Industry-Primer> (Última consulta: 19/05/2025).
- LOUREIRO PERNAS, M. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. Revista tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 5: localización de videojocs, pp. 1-6. <https://core.ac.uk/download/pdf/39016995.pdf> (Última consulta: 19/05/2025).
- MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. & CALVO-FERRER, J. R. (2017). *Videojuegos y traducción: aproximación a la práctica localizadora*: (ed.). Editorial Comares. <https://elibro.net/es/ereader/ugr/161607?page=32> (Última consulta: 16/05/2025).
- SCHENK, E. & GUITTARD, C. (2009). Crowdsourcing: What can be outsourced to the crowd, and why. Workshop on Open Source Innovation, Strasbourg, France (p. 72), ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/40270166_Crowdsourcing_What_can_be_Outsourced_to_the_Crowd_and_Why (Última consulta: 20/05/2025).