

**ANNA JAGOSZ**

Uniwersytet Wrocławski

## **Diferencias en el marco estilístico entre las localizaciones polaca, española e inglesa del videojuego *The Witcher III*, y relación con la obra de Andrzej Sapkowski**

**Palabras clave:** traducción — localización de videojuegos — *The Witcher* — videojuegos.

En el presente artículo queremos comparar tres versiones lingüísticas (polaca, española e inglesa) del videojuego *The Witcher III: Wild Hunt* desarrollado para ordenador y consolas y publicado en 2015 por la empresa CD Projekt RED<sup>1</sup>. Además, queremos investigar las relaciones que los contenidos traducibles de dicho juego mantienen en el nivel estilístico con el material de referencia literario, es decir, con la serie de literatura fantástica del autor polaco Andrzej Sapkowski. Creemos que las conclusiones de la investigación nos permitirán aprender más sobre las particularidades de la localización de videojuegos, especialmente, en el contexto de diferentes modelos que se adaptan para llevar a cabo este proceso. Si bien va más allá del alcance de este estudio describir detalladamente todos los aspectos sobre “localización de videojuego”, parece relevante presentar nuestro entendimiento del término.

Heather Chandler define la localización de videojuego como “the process of translating the game into other languages”<sup>2</sup>. Sin embargo, y a pesar de que las cuestiones de las fronteras conceptuales entre “traducción” y “localización” de videojuegos no hayan sido resueltas definitivamente<sup>3</sup>, el concepto

---

<sup>1</sup> La empresa CD Projekt Red se citará a partir de aquí como CDPR.

<sup>2</sup> H. Chandler, *The Game Localization Handbook*, Massachusetts, Charles River Media, 2005, p. 12.

<sup>3</sup> M. O’Hagan, C. Mangiron, *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam–Philadelphia, John Benjamins, 2013, p. 327.

de “localización” debería ser entendido de modo más amplio que el término “traducción”. Primero, porque el proceso de localización tiene un soporte informático y la traducción del texto viene acompañada de la ingeniería de software. Segundo, porque implica adaptaciones (no solo lingüísticas) aplicadas al original por razones comerciales, como explica Lucía Pérez:

La localización consiste, en términos generales, en el proceso de adaptar tanto lingüística como culturalmente cualquier producto informático, página web o producto multimedia [...] a la cultura meta en la que va a ser comercializado, con el fin de que el usuario meta perciba el producto como si se tratase de un producto creado originalmente en su idioma y en su contexto cultural<sup>4</sup>.

Sobre este fondo, debemos tener presente que la localización de videojuegos difiere también de la localización de otros tipos de software y, aunque comparte características generales de la traducción audiovisual, presenta unos rasgos propios, como, por ejemplo, “nuevas formas de subtítulo”<sup>5</sup> que permiten incluir en el soporte digital los contenidos textuales más complejos. Asimismo, O’Hagan y Mangiron señalan que “game localization presents added dimensions arising from the interactive nature of games”<sup>6</sup>. Los videojuegos, siendo productos de entretenimiento interactivo, precisan conservar la misma carga de diversión en todas las versiones lingüísticas. Por lo tanto, las autoras proponen el término de “transcreación” para referirse a la adaptación creativa y libre del carácter funcional que se efectúa en la localización para facilitar la inmersión de cada jugador, independientemente de su procedencia, en el mundo virtual.

Otra característica de la localización se relaciona con el lanzamiento de videojuegos, que suele seguir el modelo “sim-ship” en el que “localized games are shipped simultaneously with the original”<sup>7</sup> lo que supone que el proceso a menudo necesita empezar “before the original game is complete”<sup>8</sup>. Esta particularidad dificulta el acceso al contenido textual original, por eso, le permite a Bernal Merino señalar la co-autoría como el rasgo distintivo de la localización de videojuegos, ya que “from the translational point of view, this is the only product in which the linguistic transfer is part of the development process and can, therefore, affect the actual creation of the video game”<sup>9</sup>.

Para cumplir los plazos del lanzamiento simultáneo, se emplea dos modelos de localización: “With the in-house model it is done under the supervision

<sup>4</sup> L.M. Pérez Fernández, *La Localización De Videojuegos (Inglés-Español): Aspectos Técnicos, Metodológicos y Profesionales* (Tesis doctoral), 2010, en: Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga, <<http://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/4040>> 31 de marzo de 2016.

<sup>5</sup> A. Hurtado Albir, *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid, Catedral, 2001, p. 91.

<sup>6</sup> M. O’Hagan, C. Mangiron, *op. cit.*, p. 19.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 60.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 61.

<sup>9</sup> M. Bernal-Merino, “On the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, 6 (2006), <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)> 31 de marzo de 2016.

of the developer or the publisher in their premises whereas in the outsourcing model an external specialized localization vendor or a translator performs the localization”<sup>10</sup>. Mientras que en el modelo “in-house” los localizadores tienen acceso directo al juego, en el modelo de “outsourcing” con más frecuencia ocurren problemas con falta de contexto para la traducción, lo que empuja a los traductores a proceder con unas estrategias más flexibles para que, posteriormente, el texto se pueda ajustar a unos contextos imprevistos. Para ejemplificar la complejidad del proceso de localización en un caso concreto, cabe presentar el objeto de nuestro estudio. Pero antes, nos gustaría señalar que queremos restringir nuestro análisis al código lingüístico del juego, y que, por lo tanto, no vamos a concentrarnos en los demás aspectos del proceso (técnicos, visuales, etc.).

*The Witcher III: Wild Hunt* (en polaco: *Wiedźmin III: Dziki Gon*) es un juego del tipo AAA<sup>11</sup> que pertenece al género de rol y cuya acción se desarrolla en un mundo fantástico pseudomedieval. Su guión, compuesto de unas 450.000 palabras<sup>12</sup>, fue escrito originalmente en el idioma polaco, como afirma el productor artístico Stan Just<sup>13</sup>, y luego traducido al inglés. La versión inglesa sirvió como base de localización a todas las demás lenguas<sup>14</sup>. Una de las escritoras de la empresa desarrolladora CDPR, Karolina Stachyra, revela que la localización de los contenidos textuales del polaco al inglés, por lo menos en la etapa de transferencia lingüística, siguió el modelo “in-house”<sup>15</sup>, que significa que los escritores polacos<sup>16</sup> trabajaban en el mismo estudio que los jefes de la localización inglesa<sup>17</sup> durante el desarrollo del propio juego. Para completar los procesos, se entregó el contenido textual a Studio PRL para grabar voces de actores polacos y a la empresa británica Side UK: para que hiciera el doblaje inglés.

Siendo inglés la lengua *pivote*, la localización española se hizo ya a base de la versión inglesa. El modelo de localización fue del tipo “outsourcing”: CDPR encargó a la compañía Synthesis Iberia que llevara a cabo el proceso.

<sup>10</sup> M. O’Hagan, C. Mangiron, *op. cit.*, p. 116.

<sup>11</sup> Los videojuegos “triple A” son aquellos con alto presupuesto, los éxitos de taquilla en la industria.

<sup>12</sup> Cardi, “Wiedźmin 3: Dziki Gon”, 2015, <<http://www.saveproject.pl/news.php?newsId=5428>> 31 de marzo 2016.

<sup>13</sup> M. Dusiński, S. Just, “Wywiad ze Stanem Justem, Art Producerem gry Wiedźmin 3: Dziki Gon”, Geezmo.pl, 11 de junio de 2014, <<http://geezmo.pl/2014/06/11/ten-swiat-jest-naprawde-brutalny-malo-tu-zasad-i-miejsc-na-litosc-efekty-naszej-pracy-maja-to-odzwierciedlac/>> 31 de marzo de 2016.

<sup>14</sup> El juego cuenta con la traducción a 15 idiomas en total.

<sup>15</sup> W. Orliński, K. Stachyra, J. Szamałek, “Geralt odejdzie niepokonany. Wiedźmin 3 ostatnią częścią gry”, *Wyborcza.pl: Duży Format*, 13 de mayo de 2015, <[http://wyborcza.pl/duzyformat/1,145316,17909240,Geralt\\_odejdzie\\_niepokonany\\_\\_\\_Wiedzmin\\_3\\_\\_\\_ostatnia.html](http://wyborcza.pl/duzyformat/1,145316,17909240,Geralt_odejdzie_niepokonany___Wiedzmin_3___ostatnia.html)> 31 de marzo de 2016.

<sup>16</sup> Marcin Blacha fue el escritor principal y supervisor del guión original polaco.

<sup>17</sup> Los jefes de la localización inglesa fueron: el autor del guión, Borys Pugacz-Muraszkiewicz, y el traductor Travis Curriten.

El juego fue localizado al castellano de modo parcial<sup>18</sup>, es decir, se tradujeron solo los componentes textuales, sin doblaje ni cambios en la banda sonora original. Cómo afirma el traductor Ramón Méndez quien participó en este proyecto: “el proceso duró más de año y medio” y el juego: “se estaba desarrollando mientras se traducía”<sup>19</sup>, lo que significa que la localización, incluso del tipo “outsourcing”, se hacía del producto todavía no terminado. La empresa Synthesis Iberia localizó *The Witcher III* también para los mercados de Portugal y Brasil. Tiago Kern, un revisor de la empresa, revela que, a pesar de que Synthesis Iberia tradujera directamente del inglés, disponía del material original en polaco para consultarlo en caso de dudas<sup>20</sup>. Además, sostiene que los libros de Andrzej Sapkowski sirvieron como punto de referencia importante en todos los proyectos de localizaciones románicas.

En este momento hay que explicar por qué, al analizar las versiones lingüísticas de este juego particular, se debe hacer referencia a la obra literaria. Es así, porque el desarrollador CDPR, ya desde la entrega del primer juego de la franquicia (*The Witcher*, 2007) trabajaba con la intención de ser fiel a la creación de Sapkowski, cuyos libros son inmensamente populares en Polonia. En consecuencia, llevó a la pantalla a los protagonistas y el mundo literario, utilizó también los mismos recursos narrativos (multiperspectivismo, analepsis, saltos en el espacio, técnica del relato enmarcado, etc.) que caracterizaban la creación del autor, hecho que confirman los escritores del guión polaco<sup>21</sup>, quienes recurrieron también al estilo artístico de Sapkowski, empleando los rasgos característicos de su prosa para reconstruir la poética de la obra en los videojuegos.

Por motivos de espacio, no podremos describir en detalle el estilo sapkowskiano; no obstante, vamos a señalar sus dos marcos estilísticos distintivos. Primero, lo característico para la obra literaria en cuestión fue intercalar el polaco estándar con arcaísmos, dialectalismos, neologismos y vulgarismos: creando un lenguaje que, en su tiempo, revolucionó el género fantástico polaco con su heterogeneidad y riqueza. Otro rasgo del estilo, una consecuencia natural de la técnica de perspectivismo adoptada para la narración, fue la individualización del lenguaje de los personajes mediante varios sociolectos e idiolectos. Gracias a la reconstrucción de estos elementos en el videojuego, el lenguaje de *The Witcher III* no se limita al mero aspecto comunicativo, sino que constituye uno de los ingredientes cruciales para la inmersión del jugador en el universo fantástico.

<sup>18</sup> M. O'Hagan, C. Mangiron, *op.cit.*, p. 9.

<sup>19</sup> C. Hergueta, R. Méndez, “El arte de traducir videojuegos (entrevista a Ramón Méndez)”, *Portaltic*, 25 de mayo de 2015, <<http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-arte-traducir-videojuegos-entrevista-ramon-mendez-20150525155736.html>> 31 de marzo de 2016.

<sup>20</sup> T. Kern, OrganisedDinosaur, “Trials and Tribulations of Translations: An Interview with Tiago Kern of Synthesis”, <<http://www.gameskinny.com/bi021/trials-and-tribulations-of-translations-an-interview-with-tiago-kern-of-synthesis>> 31 de marzo de 2016.

<sup>21</sup> W. Orliński, K. Stachyra, J. Szamalek, *op. cit.*

A continuación procedemos a comparar las unidades textuales seleccionadas de las tres versiones del videojuego. A la luz de lo dicho sobre el estilo de la prosa de Sapkowski, consideramos que tanto el toque individual en los idiolectos como otros tipos de estilización suponían un desafío indudable para los equipos de las localizaciones. Primero, vamos a presentar unos pasajes obtenidos de los diálogos con NPC (figuras de juego asistidas por ordenador<sup>22</sup>) que reflejan la individualización de voces en el videojuego.

En la obra de Sapkowski y en el videojuego de CDPR encontramos a unos personajes que se expresan con un nivel alto de vicios lingüísticos. En el videojuego hablan así los troles, es decir, las criaturas que no dominan bien el idioma humano:

LP<sup>23</sup>: – No przecie tu stoję! Co, ludź nie widzi? Zaciąglę się do armii króla Radowida Fał. I mam rozkaz – bronić łodzie.

– Kto cię zwerbował do redańskiej armii?

– Żadnych werbli nie było... Ale były żołnierze [...]. Ja teraz żołnierz jak się patrzy i nawet śpiewać umiem.

LI<sup>24</sup>: – It...it here, me. No see mans? Join me King Radovid army. Order got – guard boatses”.

– Someone recruit you?

– Crude? No crude... Come good soldiermans [...]. Trollololo soldierman now. Trollololo sing too”.

LE<sup>25</sup>: – Yo... aquí, ¿No ves humanos? Yo ahora con ejército de rey Radovid. Mi orden, proteger barcas.

–¿Te reclutó alguien?

–¿Reclutó? Nada de reclutar... Venir buenos soldados [...]. Ahora soy soldado trollololó. También canto trollololó.

En LP, en el enunciado destacan errores gramaticales: flexivos (*zaciąglę*), sintácticos (*bronić łodzie*, *były żołnierze*) y de formación (*ludź*). Aparecen también dos chistes lingüísticos que surgen como resultado de mal entendimiento del lenguaje. El primero se basa en la interpretación errónea de la letra “V” que en el nombre del rey simboliza el número ordinal “quinto”, pero se interpretó como la letra uve del alfabeto, “fał” en polaco. El segundo chiste, según la tipología de humor de situación de Patrick Zabalbeascoa, citado por Marcin Garcarz, pertenece a la categoría de “language-dependent jokes” (chistes dependientes de idioma)<sup>26</sup> y se basa en la paronimia de los lexe-

<sup>22</sup> M. Scholand, “Localización de videojuegos”, *Revista Tradumàtica*, 1 (2002), <<https://pabloangelvega.files.wordpress.com/2014/06/localizacic3b3n-de-videojuegos-articulo-tradumc3a1tica.pdf>>, 31 de marzo de 2016.

<sup>23</sup> LP: localización polaca.

<sup>24</sup> LI: localización inglesa.

<sup>25</sup> LE: localización española.

<sup>26</sup> M. Garcarz, “Humor sytuacyjny a przekład: zmagania tłumacza z intertekstualnością”, en: M. Filipowicz-Rudek, J. Konieczna-Twardzikowa (eds.), *Między oryginałem a przekładem*, XIII, Kraków, Księgarnia Akademicka, 2008, pp. 113–138.

mas “werbować” y “werble” (“caja” – “reclutar”). La versión inglesa subraya aún más la torpeza del habla del trol. La exclamación polaca: “No przecie tu stoje!” que, a pesar de que utilice la partícula adversativa “przecie” (“mas”) de carácter atípico, por su carácter arcaico, es gramaticalmente correcta, en LI se transforma en el solecismo “It...it here, me”. Los errores flexivos (“boatses”, “soldiermans”) y otros fallos gramaticales (“no see”, “join me”, “order got”, “Trollololo sing”, etc.) aparecen en todas las frases pronunciadas por el personaje. Además, se repite el chiste basado en las palabras parónimas (“recruit” – “crude”), creando la situación traslativa en la que se conservó tanto la función lúdica del chiste, como el efecto sonoro de las palabras que lo compusieron, a costa de la similitud semántica con la expresión original<sup>27</sup>. La libertad traductora se observa también en la construcción del segundo chiste. Aunque en la traducción inglesa se omite el error de la interpretación del símbolo “V”, se utiliza el recurso de la compensación, introduciendo posteriormente una alusión humorística de carácter intertextual<sup>28</sup>.

En LE el manejo defectuoso del idioma se subraya sobre todo mediante la elipsis (“yo... aquí”, “ahora con ejército”, etc.), también aparece el error de la supresión de los artículos. Además, el trol utiliza el vocablo “humanos”, aplicando el morfema de número plural “-s” cuando está refiriéndose al nombre singular (“hombre” o “humano”), lo que demuestra que en LE se intenta repetir el error aparecido en las dos versiones previas (“ludz” en vez de “człowiek”, “mans” en vez de “man”)<sup>29</sup>. También, hay un error de la concordancia entre el sujeto y el verbo (“venir soldados”). No obstante, faltan otras deformaciones que aparecen en LP y LI (“proteger barcas”, “soldados”) y aparece solo un chiste, el intertextual. En resumen, el inglés presenta un idiolecto más torpe, más ajeno a las normas gramaticales que el idiolecto en español, además, LI realiza mejor la función humorística del pasaje reflejando dos chistes, tal y como hace LP. Citaremos a continuación un ejemplo de la jerga de la gente llana de pueblo:

LP: Kobyłka dęba stanęła, jakby ją już wilcy w rzyć gryzli [...]. A nie dałoby sie tych trupów gdzieś zakopać? [...].Macie czym ognia skrzesać?

LI: My mare reared as if a wolf had already clinched her hind [...]. Can't I just bury the stiffes somewheres near? [...]. Got anythin' to start a fire with?

LE: La yegua se encabritó como si un lobo la hubiera mordido en las ancas [...].- ¿No puedo enterrar los fiambres por aquí cerca? [...] ¿Tienes algo para hacer un fuego?

<sup>27</sup> M. Mitura, “Komizm słowny: Preludium czy koda w partyturze kreatywności tłumacza?”, en: *ibidem*, p. 60.

<sup>28</sup> El personaje de trol se llama a sí mismo “Trololó”, haciendo alusión a una canción de Eduard Anatolyevich Jil. La canción *Estoy feliz porque finalmente vuelvo a casa* se quedó sin letra, solamente con la vocalización “trololó”, y por eso, cuando hace unos años fue subida en Youtube y se convirtió en el fenómeno viral, el cantante se ganó el apodo Mr. Trolololo.

<sup>29</sup> Aunque el lexema “humanos” en sí mismo es correcto desde punto de vista gramatical, a diferencia de las soluciones de LP y LI.

En el nivel léxico, el idiolecto en LP revela formas arcaicas que marcan la procedencia del hablante y ayudan a crear el ambiente del universo fantástico, sin situar el personaje en un contexto geográfico o temporal existente. Además, en este fragmento hay por lo menos dos dialectalismos, o sea, lexe-mas que pueden ser percibidos como dialectales por los usuarios de idioma estándar polaco<sup>30</sup>. El primero, “rzyć” (“culo”), es un taco regional y popular suavizado por el tiempo<sup>31</sup>. El segundo ejemplo de la estilización es la palabra “gdziesik”, en la que se añadió el sufijo “-k” al pronombre “gdzieś” (“donde”). Además, aparece también el historicismo “skrzesać” que hace referencia al método histórico del encendido del fuego mediante “krzesiwo” (“eslabón”). En el pasaje hay más formas anacrónicas, p. ej. la segunda persona del plural “macie” (“tenéis”) implica el uso del tratamiento cortés de “wy” (“vosotros”), usado antiguamente en Polonia, y la palabra “wilcy” muestra otro ejemplo de arcaísmo de flexión, porque posee la terminación histórica “-y”<sup>32</sup> en el sustantivo masculino plural (la forma moderna sería: “wilki”). De hecho, en el fragmento breve del videojuego se logró recrear los rasgos de la prosa de Sapkowski, ya que una de sus innovaciones consistía en restaurar las palabras obsoletas para dar al su texto un sabor arcaico y popular.

Tanto en LI como en LP las palabras de acervo arcaico (rzyć, gdziesik, skrzesać, wilcy, etc.) han perdido algunos de sus rasgos semánticos, porque fueron traducidas mediante la técnica de generalización (en el sentido definido por Hurtado Albir), es decir, con el uso de hiperónimo o una palabra más neutral<sup>33</sup> (“hind”/“ancas”, “to start a fire”/“para hacer un fuego”, “wolf”/“lobo”). Tal y como ha mostrado el ejemplo anterior, en la versión inglesa se intenta compensar las pérdidas, p. ej. usando una variante no estándar del vocablo “somewhere” (“somewheres”) o la grafía de la palabra “anything” escrita con la pérdida de la “g” final. Este último recurso recrea los rasgos de oralidad en el diálogo y marca el carácter del habla informal.

La siguiente muestra de idiolecto representa un estilo elevado. Proviene del diálogo con un chambelán que sirve en el corte imperial del Nilfgaard. Vale la pena subrayar que, en el universo del videojuego, este imperio es un país extranjero para el protagonista de Geralt (el avatar del jugador), así que el fragmento connota cierto choque cultural presente en la escena:

LP: Wtedy przygotowałbym waszmości surdut, frak bądź ewentualnie tużurek. Tymczasem waszmość ma do wyboru te szaty [...]. Skoro procedury zostały wypełnione, proszę wielmożność o opuszczenie pokoju. Będziemy waszmości Geraldowi dobierać strój.

<sup>30</sup> R. Przybylska, *Wstęp do nauki o języku polskim*, Kraków, Wydawnictwo Literackie, 2003, p. 55.

<sup>31</sup> A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa, Wiedza Powszechna, 1985, p. 477.

<sup>32</sup> B. Walczak, *Zarys dziejów języka polskiego*, Wrocław, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 1999, p. 138.

<sup>33</sup> A. Hurtado Albir, *op. cit.*, p. 270.

LE: Were that so, I would have prepared the gentleman a frack, a tailcoat, or possibly a dinner jacket. In point of fact, the gentleman will choose from these garments [...]. With these formalities seen to, I would ask the general to leave the room. We shall be choosing the gentleman's attire.

LI: De ser así, habría dispuesto para el caballero una levita o un traje formal. Pero bueno, el caballero puede elegir una de estas prendas [...]. Una vez hechas las formalidades, le ruego al general que abandone la sala. Vamos a elegir el atuendo del caballero.

En LP aparece el encadenamiento de los nombres de prendas masculinas históricas. Todas son de precedencia ajena a la cultura polaca (con la cual se puede identificar el jugador): “tuzurek” (popularizado en Polonia en el siglo XIX como consecuencia de las influencias francesas<sup>34</sup>), “surdut” (también de origen francés), “frak” (prenda originalmente inglesa, aunque también existía en el variante francés). La enumeración meticulosa tiene como objetivo subrayar la pedantería del personaje, el rasgo que se evidencia también en el uso de expresiones rebuscadas. El aire de nobleza le da a la escena el uso de los dos títulos de cortesía arcaicos: el chambelán se dirige a Geralt con “waszmość” (la contracción de “wasza miłość”<sup>35</sup> – “vuestra merced”, es decir, “vuesed” o “vuesarced”) y elige un tratamiento aún más respetuoso al referirse al general (“wielmożność” – “vuecencia”).

En LI notamos el uso del mismo registro elevado, incluso más formal que en la versión polaca y seguramente más formal que en la española. Lo muestran las dos variantes de la partícula “tymczasem”, traducida como “In point of fact” (“De hecho”, “Entretanto”<sup>36</sup>) en LI, y como “Pero bueno” en LE. En la versión inglesa podemos constatar también las influencias extranjeras, ya que las palabras “attire” y “garment” son dos ejemplos de préstamos del francés antiguo introducidas en el inglés medieval<sup>37</sup>. Se nota el esfuerzo a la hora de presentar ejemplos del vestuario masculino de época histórica. En LE, en cambio, aparece solo un historicismo de este campo semántico (“levita”), muy adecuado al contexto, porque tomado del francés<sup>38</sup>, pero también “tuzurek” o “surdut” podrían haber sido traducidos como: casaca, pourpoint, jubón, etc., para cumplir la función del encadenamiento y conservar la pedantería del chambelán.

Para completar la breve descripción de la estilización presente en las versiones del videojuego, cabe presentar otros dos marcos estilísticos de la prosa de Sapkowski que, como suponemos, fueron reflejadas en la localización polaca de *The Witcher III*. El primero será el uso de los vulgarismos.

<sup>34</sup> A. Brückner, *op. cit.*, p. 586.

<sup>35</sup> Z. Klemensiewicz, *Historia Języka Polskiego*, Warszawa, PWN, 1976, p. 624.

<sup>36</sup> P. Borkowski, *Angielsko-polski słownik idiomów i zwrotów*, Poznań, NUAM, 1987, p. 111.

<sup>37</sup> A.C. Baugh, T. Cable, *A History of the English Language*, London, Routledge, 2012, pp. 168–169.

<sup>38</sup> J. Coromines, *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Gredos, 1967, p. 359.

Los pasajes citados a continuación provienen de los contenidos textuales que podemos denominar: “informaciones de fondo relevantes para el juego”<sup>39</sup> y son las descripciones de las cartas de Gwynt (es un juego de cartas que funciona dentro del propio videojuego):

LP: Mistrz Oblężen z Kaedwen: “Przekalibrujcie ką ramienia o pięć stopni!” “Przeka, kurwa, -co?”

LI: Kaedweni Siege Expert: “You gotta recalibrate the arm by five degrees”. “Do what by the what now?”

LE: Experto en asedios keadweni: “Tienes que recalibrar el arma cinco grados”. “¿Que haga qué con qué?”

LP: Manekin do ćwiczeń: “Niespodzianka skurwysyny!”

LI: Decoy: “When you run out of peasants, decoys also make decent arrow fodder”.

LE: Señuelo: “Si se te acaban los campesinos, los señuelos también sirven como blanco”.

LP: Pożoga: “Że też zawsze musi jebnąć tam, gdzie najbardziej boli”.

LE: Scorch: “Pillars of flame turn the mightiest to ash. All others tremble in shock and awe”.

LI: Quemadura: “Las llamas reducen a cenizas a los más poderosos. Los demás tiemblan de miedo”.

Aunque Sapkowski utilizaba las matrices del género fantástico, solía también deshacer la atmósfera exaltada, propia para la fantasía épica, mediante el uso de coloquialismos y vulgarismos. Su método estilístico fue bien comprendido por los escritores de CDPR quienes también hicieron uso del repertorio de las palabras malsonantes polacas. Se ve que en la versión inglesa y española, los vulgarismos desaparecen y las descripciones se hacen más neutrales; el tercer pasaje, incluso, opera con el lenguaje culto. ¿A qué se debe la omisión de vulgarismos? Annjo K. Greenall sostiene que su falta en la traducción de los subtítulos no es el resultado de las limitaciones técnicas de medios audiovisuales “since in many cases there is often both enough space and time to keep swearwords, but they are still left out”<sup>40</sup>, más bien es una estrategia traductora consciente y común, o sea, “collective tendency of translators to avoid drawing attention to taboo words”<sup>41</sup>. Asimismo, Tomaszkiwicz nota la tendencia a la eufemización u omisión de palabrotas en TAV<sup>42</sup>, tan evidente en el caso analizado.

El último marco estilístico de la prosa de Sapkowski que hemos encontrado reflejado en el videojuego *The Witcher III* se relaciona con la arcaización en el nivel sintáctico. El autor a menudo imita el orden neutral de palabras

<sup>39</sup> M. Scholand, *op. cit.*

<sup>40</sup> A.K. Greenall, “The non-translation of swearing in subtitling. Loss of social implicature?”, en: Serban A., Matamala A., Lavaur J.M. (eds.), *Audiovisual translation in close-up. Practical and Theoretical Approaches*, Bern, Peter Lang, pp. 45–60.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 56.

<sup>42</sup> T. Tomaszkiwicz, *Przekład audiowizualny*, Warszawa, PWN, 2006, p. 201.

en el idioma latín en el que el verbo solía ocupar la posición final<sup>43</sup>. La sintaxis “latinizante” aparece junto con la figura de hipérbaton. Ambos recursos se usan para marcar un desplazamiento hacia el pasado. Aunque hay varias muestras de este tipo de la estilización en la LP, hemos elegido este fragmento también para señalar otro rasgo de la prosa sapkowskiana presente en el videojuego, es decir, la abundancia de las referencias intertextuales y el uso frecuente de parodia y pastiche. El siguiente fragmento proviene de un ítem encontrado por el protagonista (concretamente, de un libro):

LP: Na weselu księcia Ellander tak był maleńki gnom, że w pasztecie ze szpadką był utajony. Gdy się goście książęcym kontaktują traktamentem, inesperate gnom z pasztetu wyskoczywszy ze szpadką, zrazu gości do strachu, potem do śmiechu pobudził wielkiego.

LI: For the prince of Ellander’s nuptials, a paltry gnome armed with a miniature cutlass behind himself in a pie. When guests partook of the princely banquet, anon jumped out of besabred gnome, giving a terrible fright to all at first, then causing much merriment once the jest was figured.

LE: Para las bodas del príncipe de Ellander, un gnomo insignificante, armado con un alfanje en miniatura, se escondió dentro de una tarta. Cuando los invitados empezaron a dar cuenta del banquete principesco, el gnomo salió de un salto, provocando el espanto entre los presentes primero, y causando gran júbilo luego, una vez comprendieron la chanza.

El pasaje de LP es una cita casi directa<sup>44</sup> de *Nowe Ateny*, una enciclopedia de la Polonia del siglo XVIII que, como comenta Walczak, evidencia la gran influencia que el latín en el polaco en esta época y representa una mezcla del polaco con el léxico y gramática latinos<sup>45</sup>. Así que, en la primera frase subordinada notamos la estructura SOV y en todo el fragmento: una melódica oracional peculiar, hoy en día atípica y risible. Notamos también muchos arcaísmos lexicales (“kontaktować”, “traktament”, “inesperate”).

En LI se intentan representar las particularidades de la sintaxis, por ejemplo, en la frase subordinada: “anon jumped out of besabred gnome” que, de acuerdo con las sugerencias de Hogg, representa la estructura sintáctica de la frase adverbial que era corriente en el inglés antiguo<sup>46</sup>. Aparecen también unos arcaísmos léxicos (“anon”, “besabred”, “jest”, “to behind oneself”, etc.), junto con el recurso de adaptación (“pasztet” – “pie”).

<sup>43</sup> T.A. Lathrop, J. Gutiérrez Cuadrado, *Curso de gramática histórica española*, Barcelona, Ariel, 1989, p. 79.

<sup>44</sup> “Na weselu Xiążęcica Bawarskiego tak był maleńki Karzeł, że w pasztecie ze szpadką był utajony. Gdy się Goście Xiążęcym kontaktują Traktamentem, insperate Karzeł z Pasztetu wyskoczywszy ze szpadką, zrazu Goście do strachu, potem do śmiechu pobudził wielkiego” (B. Chmielowski, *Nowe Ateny*, Lwów, Drukarnia Pawła Józefa Golczewskiego, 1745).

<sup>45</sup> B. Walczak, *op. cit.*, p. 162.

<sup>46</sup> R. Hogg, *An Introduction to Old English*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2002, p. 88.

En LE también encontramos palabras de acervo antiguo: júbilo<sup>47</sup>, chanza<sup>48</sup>, espanto, pero no se utilizó todos los métodos accesibles para arcaizar el texto. Por ejemplo, se podría haber utilizado la grafía más antigua de la palabra “alfanje”, es decir: “alfange”<sup>49</sup> o alternar el orden de las palabras, ya que también en el español: “final position of a finitive verb is for [...] archaic literary style”<sup>50</sup> y como demostró el traductor español de la obra literaria de Sapkowski, José María Faraldo<sup>51</sup>, esta lengua dispone de los recursos necesarios para repetir el efecto estilístico polaco.

Tras la comparación de las tres versiones lingüísticas, constatamos que la versión original polaca repite los procedimientos estilísticos de la obra literaria en la que está basada. Hemos confirmado que aplica arcaización y dialectalización, no huye de vulgarismos presentes en la saga, da el toque personal a los idiolectos de los protagonistas, incluso, hace referencias intertextuales a los tesoros de la literatura polaca, como lo hacía Sapkowski en su serie.

La versión inglesa ha reflejado la autonomía artística que demuestra el uso de la compensación (invención de chistes propios, efecto de oralidad en los diálogos), los cambios significativos en el trato de lo vulgar, la intensificación de vicios lingüísticos, etc. Hemos ejemplificado la variedad de idiolectos de personajes y hemos evidenciado la estilización arcaica en el nivel léxico y sintáctico, pero, por otra parte, la tendencia a la generalización en lo que se refiere a la estilización dialectal presente en el original.

La localización española también refleja las diferencias en los idiolectos, pero representa un ejemplo de neutralización del estilo heterogéneo de Sapkowski: casi no muestra rasgos de arcaización en el nivel léxico ni sintáctico. LE es además más correcta, o sea, evita algunos errores y vicios lingüísticos que habían sido aplicados a propósito. Se nota que tiene carácter más literal, tratando de seguir fielmente a la versión inglesa, por eso, sigue normalizándolo aún más respecto a LP. Como el videojuego fue traducido al español a través de la lengua pivote, se perdieron ocasiones para aplicar unos procedimientos estilísticos que habrían correspondido con los marcos del estilo en polaco. Por ejemplo el uso frecuente de diminutivos (“kobyłka”, “gdziesik”, “maleńki”, “szpadka”) aporta problemas en el inglés, en el que casi no se los usa, pero puede ser reflejado en el español que dispone de sufijos adecuados (también de carácter dialectal) para repetir el efecto.

Esperamos que haber mostrado que los contenidos traducibles del videojuego se caracterizan por su diversidad, ayudan a crear el universo digital y

<sup>47</sup> S. de Covarrubias, *Tesoro de la lengua castellana o española*, ed. de M. de Riquer, Barcelona, Alta Fulla, 2003, p. 719.

<sup>48</sup> J. Coromines, *op. cit.*, p. 191.

<sup>49</sup> S. de Covarrubias, *op. cit.*, p. 82.

<sup>50</sup> S. Hill, M. Mayberry, E. Baranowski, *Bilingual Grammar of English-Spanish Syntax*, Lanham, UPA, 2014, p. 5.

<sup>51</sup> El efecto aquí analizado se puede comparar, p.ej. con la estilización hecha en la traducción del cuento *El confín del mundo* (A. Sapkowski, *El último deseo*, trad. J.M. Faraldo, Madrid, Bibliópolis Fantástica 2002).

enriquecer la experiencia del jugador, pues exigen de los traductores un enfoque creativo. Por eso Mangiron y O'Hagan sostienen que:

No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted *quasi* absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay<sup>52</sup>.

Sin embargo, en las muestras analizadas no hemos encontrado muchos ejemplos notables de la “transcreación” que implicaran unas modificaciones distintas de las que normalmente surgen después del uso de las técnicas de traducción tradicional (adaptación, compensación, generalización, modulación, etc.). La diferencia más grande entre el material fuente polaco y las demás versiones del videojuego es la omisión de lenguaje soez en LI y LE. La omisión no tiene relación con los sistemas de clasificación por edades, dado que tanto en la clasificación norteamericana del contenido de videojuegos (ESRB) como en el sistema de clasificación europeo (PEGI), *The Witcher III* fue clasificado, respectivamente, como “apto para personas de 17 años o más” (con la M de Maduro) y “no recomendado para menores de dieciocho años”. Por lo tanto, podemos suponer que la pérdida en este caso se debe a la presuposición sobre las expectativas del público destinatario. Como los jugadores del mundo anglosajón no están tan acostumbrados a encontrar la jerga coloquial moderna en el género de la fantasía épico-medieval, el uso excesivo de palabras malsonantes podría haber contribuido al efecto de exotización del juego y la estrategia principal en el proceso de la localización es otra: la de adaptación. Además, los ejemplos citados provienen del juego de cartas que luego se convirtió en un producto independiente dentro de la franquicia de *The Witcher*, la eufemización podría ser planeada, pues, por razones comerciales (con el fin de crear un producto menos controvertido para llegar a un público más amplio) que guían el proceso.

Por último se nota, tal y como hemos presupuesto, que el modelo “in-house” que siguió LI favoreció mucho su estilo, constituyendo la versión inglesa “as its own entity”<sup>53</sup>. En cambio, el modelo “outsourcing” de LE proporcionó un texto correcto, pero quitó la complejidad al original, a lo que sin duda contribuyó el hecho de que esta versión fue traducida a través del inglés y que los equipos de localización española fueron privados del contacto directo con el ambiente en el que se desarrollaba el producto y con sus creadores. Además, hay que recordar que la localización española fue del tipo parcial, es

<sup>52</sup> M. O'Hagan, C. Mangiron, “Game localisation: unleashing imagination with «restricted» translation”, *The Journal of Specialised Translation*, 6, 2006, <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)> 31 de marzo de 2016.

<sup>53</sup> Orion, T. Currit, “Interview with CD Projekt Red's Travis Currit”, AYB Online, 12 de octubre 2015, <<http://www.aybonline.com/2015/10/12/ayb-exclusive-interview-with-cd-projekt-reds-travis-currit/>>31 de marzo de 2016.

decir, proporcionaba solo subtítulos allí donde las demás versiones utilizaban el doblaje, hecho que seguramente ha supuesto cierta simplificación del lenguaje, pero este es un asunto que queda pendiente de un estudio más detallado.

## Referencias bibliográficas

- BAUGHAN C., CABLE T.  
**2012** *A History of the English Language*, London, Routledge.
- BORKOWSKI P.  
**1987** *Angielsko-polski słownik idiomów i zwrotów*, Poznań, NUAM.
- BRÜCKNER A.  
**1985** *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa, Wiedza Powszechna.
- CD PROJEKT RED  
**2015** *The Witcher 3: Wild Hunt* [Software], Distribuidora Europa: Namco Bandai, Distribuidora Polonia: CD Projekt RED.
- CHANDLER H.  
**2005** *The Game Localization Handbook*, Massachusetts, Charles River Media.
- COROMINES J.  
**1967** *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Gredos.
- COVARRUBIAS S. de  
**2003** [1611] *Tesoro de la lengua castellana o española*, ed. de M. de Riquer, Alta Fulla, Barcelona.
- GARCARZ M.  
**2008** “Humor sytuacyjny a przekład: zmagania tłumacza z intertekstualnością”, en: Filipowicz-Rudek M., Konieczna-Twardzikowa J. (eds.), *Między oryginałem a przekładem*, XIII, Kraków, Księgarnia Akademicka, pp. 113–138.
- GREENALLA K.  
**2011** “The non-translation of swearing in subtitling. Loss of social implicature?”, en: Serban A., Matamala A., Lavaur J. M. (eds.), *Audiovisual translation in close-up. Practical and Theoretical Approaches*, Bern, Peter Lang, pp. 45–60.
- HILL S.M., MAYBERRY M., BARANOWSKI E.  
**2014** *Bilingual Grammar of English-Spanish Syntax*, UPA, Lanham.
- HOGG P.  
**2002** *An Introduction to Old English*, Edinburgh, Edinburgh University Press.
- HURTADO ALBIR A.  
**2001** *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, Madrid, Catedra.
- KLEMENSIEWICZ Z.  
**1976** *Historia Języka Polskiego*, Warszawa, PWN.
- LATHROPT A., GUTIÉRREZ CUADRADO J.  
**1989** *Curso de gramática histórica española*, Barcelona, Ariel.
- MITURA M.  
**2008** „Komizm słowny: Preludium czy koda w partyturzekreatywności tłumacza?”, en: Filipowicz-Rudek M., Konieczna-Twardzikowa J. (eds.), *Między oryginałem a przekładem*, XIII, Kraków, Księgarnia Akademicka.
- O’HAGAN M., MANGIRON C.  
**2013** *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam–Philadelphia, John Benjamins.

PRZYBYLSKA R.

2003 *Wstęp do nauki o języku polskim*, Kraków, Wydawnictwo Literackie.

TOMASZKIEWICZ T.

2006 *Przekład audiowizualny*, Warszawa, PWN.

WALCZAK B.

1999 *Zarys dziejów języka polskiego*, Wrocław, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

## Fuentes en línea

BERNAL-MERINO M.

2006 “On the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, 6, <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)> 31 de marzo de 2016.

CARDI

2015 “Wiedźmin 3: Dzikie Gon”, <<http://www.saveproject.pl/news.php?newsId=5428>> 31 de marzo de 2016.

DUSIŃSKI M., JUST S.

2014 “Wywiad ze Stanem Justem, Art Producentem gry Wiedźmin 3: Dzikie Gon”, *Geezmo.pl*, 11 de junio, <<http://geezmo.pl/2014/06/11/ten-swiat-jest-naprawde-brutalny-malo-tu-zasad-i-miejsca-na-litosc-efekty-naszej-pracy-maja-to-odzwierciedlac/>> 31 de marzo de 2016.

HERGUETA C., MÉNDEZ R.

2015 “El arte de traducir videojuegos (entrevista a Ramón Méndez)”, *Portaltic*, 25 de mayo, <<http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-arte-traducir-videojuegos-entrevista-ramon-mendez-20150525155736.html>> 31 de marzo de 2016.

KERN T., ORGANISEDINOSAUR

2015 “Trials and Tribulations of Translations: An Interview with Tiago Kern of Synthesis”, <<http://www.gameskinny.com/bi021/trials-and-tribulations-of-translations-an-interview-with-tiago-kern-of-synthesis>> 31 de marzo de 2016.

O’HAGAN M., MANGIRON C.

2006 “Game localization: unleashing imagination with «restricted» translation”, *The Journal of Specialised Translation*, 6, <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)> 31 de marzo de 2016.

ORION, CURRIT T.

2015 “Interview with CD Projekt Red’s Travis Currit”, *AYB Online*, 12 de octubre, <<http://www.aybonline.com/2015/10/12/ayb-exclusive-interview-with-cd-projekt-reds-travis-currit/>> 31 de marzo de 2016.

ORLIŃSKI W., STACHYRA K., SZAMALEK J.

2015 “Geralt odejdzie niepokonany. Wiedźmin 3 ostatnią częścią gry”, *Wyborcza.pl: Duży Format*, <[http://wyborcza.pl/duzyformat/1,145316,17909240,Geralt\\_odejdzie\\_niepokonany\\_\\_Wiedzmin\\_3\\_\\_ostatnia.html?disableRedirects=true](http://wyborcza.pl/duzyformat/1,145316,17909240,Geralt_odejdzie_niepokonany__Wiedzmin_3__ostatnia.html?disableRedirects=true)> 31 de marzo de 2016.

PÉREZ FERNÁNDEZ L.M.

2010 *La Localización De Videojuegos (Inglés-Español): Aspectos Técnicos, Metodológicos y Profesionales* (Tesis doctoral), Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga, <<http://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/4040>> 31 de marzo de 2016.

SCHOLAND M.

2002 “Localización de videojuegos”, *Revista Tradumàtica*, 1, <<https://pabloangelvega.files.wordpress.com/2014/06/localizacic3b3n-de-videojuegos-articulo-tradumc3a1tica.pdf>> 31 de marzo de 2016.

## **Differences in the stylistic framework between the Polish, Spanish and English locations of the video game *The Witcher 3*, and relation to the work of Andrzej Sapkowski on which it is based**

**Keywords:** translation — game localization — *The Witcher* — video games.

### **Abstract**

The presented article approaches the concept of game localization, by comparing three language versions — Polish, English and Spanish — of the critically acclaimed game: *The Witcher 3: Wild Hunt*. It focuses on stylistic relations between some of the game's text assets and their literary source material, as the game is based on a fantasy series by a Polish writer Andrzej Sapkowski. Firstly, it presents a brief characteristic of the localization process and its different models which were applied in this particular case and then it focuses on the distinguishing marks of the author's writing style. Thereafter, it is illustrated with examples how the three linguistic versions of the game transfer the distinguished linguistic features in order to conclude which one of the language versions and localization models can be considered more suitable for preserving the source material style.