



UNIVERSIDAD INTERCONTINENTAL

LICENCIATURA EN TRADUCCIÓN

**“ANÁLISIS Y PROPUESTA DE TRADUCCIÓN DE LOS DIÁLOGOS DEL
PERSONAJE ANNIE EN EL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS”**

TITULACIÓN POR ACREDITACIÓN CURRICULAR

PRESENTA:

ANGÉLICA MATULA GUISLAND

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN TRADUCCIÓN

ASESORA: MTRA. ALICIA ALEXESTEVA GERENA MELÉNDEZ

CDMX, MÉXICO

2018

“A translator is a reader, an interpreter and a creator – all in one”

BIJAY KUMAR DAS
A Handbook of Translation Studies

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.....	7
PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	9
EL VIDEOJUEGO: LEAGUE OF LEGENDS.....	12
DEFINICIÓN DEL CORPUS DE LA LOCALIZACIÓN DEL PERSONAJE PARA ESTE TRABAJO	14
METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS.....	16
ANÁLISIS DEL PERSONAJE DEL PRODUCTO FUENTE	26
MOTIVOS POR LOS CUALES ALGUNOS ASPECTOS DE LA LOCALIZACIÓN DE ANNIE PARA LATINOAMÉRICA NO SON FUNCIONALES, Y PROPUESTA PARA MEJORARLOS	34
CONCLUSIONES.....	51
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXO 1	62
<i>Backstory</i> de Annie	
ANEXO 2	63
Historia de Noxus, tierra natal de Annie	
ANEXO 3	64
¿Qué es League of Legends?	
ANEXO 4	65
Glosario	
ANEXO 5	66
Tipos de campeones	
ANEXO 6	67
Aspectos de Annie	
ANEXO 7	68
Diálogos de Annie: original, localización del parche 3.9, 3.10 (tomados de los videos de los diálogos completos; fuentes en las referencias), y propuesta	

INTRODUCCIÓN

La globalización ha hecho que distintos campos de trabajo se expandan, y que la labor de muchas personas sea conocida a nivel mundial. Esto ha abierto las puertas a todo tipo de mercados, en este caso, de entretenimiento. Los videojuegos han cobrado importancia en los últimos años gracias a esto, y con ello viene la necesidad de localizarlos.

Debido a la fuerte demanda de este tipo de productos, cada vez se necesitan más localizadores profesionales especializados para cumplir con las necesidades del mercado. Esto se puede observar en México y América Latina con distintos títulos de videojuegos importantes a nivel mundial como *League of Legends*, o con los llamados *eSports*. Estos últimos, también conocidos en español como deportes electrónicos, son competencias profesionales de distintos videojuegos que se llevan a cabo en forma de torneos a través de distintas plataformas, ya sean Xbox, PlayStation, o computadora personal (PC), y que se llegan a transmitir actualmente por el canal de deportes ESPN. Por otro lado, gracias a los avances tecnológicos en la telefonía celular, el consumo mundial de videojuegos ha incrementado aún más la demanda en los mercados de este tipo de producto.

Además de este consumo, la relevancia de esta industria se puede observar en que las finales de los campeonatos de los videojuegos se han transmitido en vivo en estadios de todo el mundo, llenando las tribunas de espectadores que, en su gran mayoría, son también jugadores. Según Superdata, empresa dedicada a analizar datos de mercado de la industria de los videojuegos y medios interactivos, el género MOBA (junto con el *shooter*) dominó la audiencia de *eSports* en 2018, con 273 millones de espectadores. Esta popularidad irá en aumento, ya que en noviembre de este año se transmitirá el Campeonato Mundial de *League of Legends*.

De acuerdo con Newzoo, proveedor de estadísticas para aplicaciones móviles, *eSports* y juegos, la industria de los videojuegos en México supondrá para el año 2018 una ganancia de 1.6 mil millones de dólares, con lo que ocupa el segundo lugar en la población mundial

de habla hispana, y el decimosegundo lugar a nivel mundial. De la misma forma, la industria representó una ganancia en Latinoamérica de 4.4 mil millones de dólares en el año 2017.

Por otro lado, esta misma empresa revela que, de los 55.8 millones de jugadores que existen actualmente en México, 54 % de ellos ve videos relacionados con los videojuegos, y 10 % de esta misma población que conoce los *eSports* los sigue con regularidad, con League of Legends como el segundo juego más popular en la plataforma de transmisión en vivo Twitch, y el primero en Youtube. Además, de acuerdo con este proveedor, League of Legends ocupa el rango número uno en la categoría del videojuego más popular a nivel mundial.

Debido a este fuerte consumo que aumenta cada año, se incrementa también la demanda de localizar estos productos en el español de la región. Sin embargo, no solo se trata de localizarlos a destajo, sino de hacer un trabajo de calidad, pues de no ser así, se corre el riesgo de que los clientes no queden satisfechos y opten por no consumir el producto localizado: en su lugar, preferirán jugarlo en su idioma original. Esta situación no solo perjudica a la empresa, sino al mismo campo laboral, pues al perderse el interés en productos localizados, se pierde la demanda de estos, y los involucrados en el proyecto pierden oportunidades laborales.

De ahí que el presente trabajo se enfoque en analizar la localización que se hizo para América Latina de Annie, una niña pequeña que carga con un oso de peluche llamado Tibbers en el videojuego League of Legends, con el fin de ilustrar el proceso que podría seguirse para obtener un resultado óptimo que sea atractivo para los consumidores finales del producto en la región deseada. A partir de este análisis del personaje del producto fuente se extraerán los elementos que podrían no funcionar en su localización y sus porqués, con el fin de hacer una propuesta de mejoras a esta, partiendo de la idea de que la localización de un personaje no solo es la traducción de sus parlamentos, sino que se trata de una recreación del mismo, es decir, de un proceso creativo, donde no basta conocer ambas lenguas (origen y meta) para que el trabajo final sea satisfactorio, sino que se deben tomar en cuenta todos los detalles posibles que determinan al personaje: la apariencia física, su carácter, su *backstory*, entre

otros. Esto se hace para traducir diálogos que tomen en cuenta dichos elementos al momento de elegir el material textual, con el que se recreará (traducirá) al personaje, con el fin, a su vez, de hacer de este un todo coherente.

Algunas veces el trabajo de localización de los personajes no deja satisfechos a los consumidores; sin embargo, hay otros personajes que son amados por la comunidad latinoamericana precisamente por el excelente trabajo de localización que se hizo al recrearlos. Con el fin de ilustrar el proceso que podría seguirse para mantener esta calidad en la labor del localizador, se eligió a Annie como ejemplo a analizar. Algunas personas consideran que, desde la misma traducción de los diálogos hasta el trabajo de voz para el doblaje, la localización de este personaje resulta poco verosímil, y llega a romper con la inmersión del jugador en el juego. Este descontento se puede observar en algunos comentarios que la comunidad hizo respecto a este tema, cuestión que se retomará más adelante.

La finalidad del presente trabajo de investigación es ofrecer soluciones aproximadas con respecto a la recreación-traducción de personajes de este tipo de productos audiovisuales de las que el traductor-localizador de videojuegos pueda echar mano para evitar errores que perjudiquen al producto localizado y, por ende, a su fuente de ingresos

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

El término “localización de videojuegos” tiene distintos significados según el autor de quien se trate, y una definición oficial está aún lejos de establecerse. La palabra “localización” (conocida también como l10n, en donde se escribe la primera y última letra de la palabra, y el número representa las otras 10 letras que quedan en medio) puede referirse, como define el *Dictionary of Media and Communications* de Marcel Danesi, como “*a method of making national or international media products more suitable or appropriate for a smaller local media market*”. Esta definición es relevante para los estudios de traducción, ya que se refiere a la adaptación o modificación de un producto, ya sea audiovisual, páginas web o de *software*, a un idioma y región específicos. A continuación se menciona la definición de localización que propone Jeremy Munday (2009, p. 107), profesor de Estudios de Traducción de la Universidad de Leeds, Reino Unido:

Localization (l10n) then entails adapting a product to the linguistic and cultural expectations of the target locale (region plus language, hence France and Québec are different locales). In the industry, this is seen as a ‘special kind of translation’ that takes into account the culture of the location or region where the translated text is expected to be used. However, in the Translation Studies community, this is simply a commonly accepted definition of translation itself.

Munday menciona que un elemento importante que se debe considerar al momento de iniciar el proceso de localización es la cultura. La localización como tal es el proceso completo de llevar un producto de un idioma y cultura a otros distintos; dentro de este sistema existen distintas fases que varían de acuerdo con el encargo de traducción, es decir, si se trata de un proyecto de localización de *software*, de una página web, o de un producto audiovisual. Es importante mencionar que existen distintos niveles de localización, los cuales tienen que ver con el grado de traducción que se desee realizar. Por ejemplo, se puede hacer la localización de la interfaz de un sistema operativo, digamos, Windows 7; la interfaz (GUI) es el contacto directo que tiene el producto con el usuario. Sin embargo, debido al presupuesto o alguna otra razón, se decide no traducir los manuales y los empaques en los que viene el artículo: esto se refiere a una localización parcial del contenido. Por otro lado,

si se traducen todos los elementos que tienen que ver con el producto, se trataría entonces de una traducción completa.

Así pues, se puede entender que la localización de videojuegos es el proceso en el que se adapta un videojuego a una lengua y cultura específicas. Existen ciertas variaciones al momento de localizar un videojuego, que van desde el tipo de encargo hasta el nivel de localización que se pretenda hacer; por ejemplo, una localización parcial sería traducir los elementos impresos (manuales, cajas, publicidad) del juego, y dejar en el idioma original el juego en sí. En algunos casos, se podría optar por subtítular el juego, y dejar las voces originales. Por otro lado, para llevar a cabo una localización total, se deben traducir los materiales impresos (aquí se incluye también la publicidad), la interfaz, y cualquier otro elemento audiovisual incluido en el juego.

PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Ahora, cuando se decide hacer el encargo de localización de un videojuego, se debe hacer un proceso de investigación, desarrollo, revisión e implementación. A estos elementos se les conoce como las fases de localización de un videojuego. Según los autores Loureiro (2010, p. 160) y Fernández (2010, p. 66) estas fases consisten en lo siguiente:

- ◆ Internacionalización
- ◆ Traducción y adaptación cultural
- ◆ Doblaje
- ◆ Revisión (control de calidad)
- ◆ Evaluación de la calidad (testeo; *quality assurance*)

En la fase de internacionalización, que no compete a los traductores, sino al desarrollador del juego, se prepara el producto para que sea “*localization friendly*”, es decir, que sea fácil de localizar. Esto tiene que ver con el “esqueleto del juego”: el diseño de la interfaz, que es la manera en la que el usuario interactúa con el producto. Dentro de este elemento se encuentra el tipo de letra, las restricciones de espacio y caracteres, y la interoperabilidad de plataformas (ya sea PC, PlayStation, Nintendo, Xbox o Móvil). Este proceso se refiere a cómo va a percibir el producto el consumidor, o sea, la estética y la comprensión de los elementos no verbales.

Después de la internacionalización viene la fase que compete a los traductores: la traducción y adaptación cultural. Es aquí en donde se hace la investigación previa correspondiente para tener los elementos necesarios y comenzar a traducir. El traductor debe tener ciertas competencias a fin de poder realizar el trabajo con éxito. Algunas de estas competencias tienen que ver con el conocimiento general de los videojuegos: historia, tipos de juegos, plataformas, etcétera. Un *plus* importante es que el traductor sea un jugador familiarizado en gran medida con el lenguaje específico que utilizan los consumidores de la industria. También es deseable que el traductor posea conocimientos de informática (si son avanzados, mejor) y por supuesto, de *software* para traducción.

Del mismo modo, en esta fase es donde se originan la mayoría de los problemas de traducción. Esto se debe a que, como consecuencia del auge que ha tenido la industria de los videojuegos en los últimos años, las grandes empresas optan por lanzamientos simultáneos de sus juegos, es decir, sus encargos son *simship*. Este término es una abreviación de *simultaneous shipment*, y se refiere a que, cuando lanzan un juego en su idioma original, también liberan las versiones localizadas, pues de esta forma las empresas ahorran tiempo y dinero. Esto tiene como consecuencia que, cuando las empresas hacen un encargo de localización, los contratos de privacidad muchas veces limitan de manera importante el flujo de información que los traductores reciben sobre el juego. Esta situación causa grandes problemas al momento de iniciar el trabajo, ya que muchas veces la información del juego que se recibe es escasa, se encuentra fuera de contexto y no existe un antecedente que pueda ayudar a tomar decisiones de traducción informadas, lo cual implica que el traductor trabaje a ciegas.

Después de realizar la traducción de los elementos del juego, el producto pasa a la fase de doblaje, en la que se toman en cuenta solamente los elementos audiovisuales del juego. Es en esta fase también donde se adaptan los efectos de sonido, de ser necesarios, y se hace la mezcla de audio. Para este trabajo esta fase también será importante, ya que la interpretación del actor completa la recreación del personaje iniciada con la traducción de sus diálogos. El rechazo o aceptación del trabajo del traductor, dependen también de esta fase, aun cuando este no participe en ella, ya que, la calidad o deficiencia de la actuación (la voz) provocará, junto con los diálogos traducidos, la aceptación o el rechazo del producto final. En otras palabras, estas dos fases son complementarias, pues lo que se dice y el cómo se dice están íntimamente ligados.

Ahora, según María Loureiro Pernas (2007, par. 20), ex *coach* de localización de videojuegos en KiteTeam, existen tres tipos principales de doblaje en la industria: el doblaje libre (sin restricción de tiempo), el doblaje con restricción de tiempo y la sincronía labial. Estos son en esencia los mismos tipos que existen en el doblaje cinematográfico, y cada uno tiene distintas características, que se mencionan a continuación:

- ◆ El doblaje libre. Se refiere a las frases que forman el ambiente del juego, tales como gritos, conversaciones sueltas, etc.; también son las instrucciones de los tutoriales, y frases sueltas de los personajes.
- ◆ Doblaje con restricción de tiempo. Aquí es donde el tiempo de voz en español debe coincidir con los diálogos en inglés. Cabe mencionar que en este tipo la sincronía labial no es importante, ya que esta clase de doblaje se realiza cuando los personajes no aparecen en escena, o su aparición en pantalla no es clara, por lo que no se distingue si el movimiento de los labios coincide o no.
- ◆ Sincronía labial. Es aquí en donde el doblaje del videojuego cobra más importancia, ya que los personajes que aparecen en pantalla lo hacen de manera clara, por lo que es importante que el movimiento de los labios coincida con la voz del actor; de lo contrario, el producto puede romper la inmersión en el juego y distraer al usuario.

La última fase del proceso de localización se refiere al control y garantía de calidad del producto: *quality control* y *quality assurance*. En la primera se realiza una revisión total del producto final antes de entregarlo: comprobar que los caracteres no sobrepasen el límite, que el sonido no esté desfasado, entre otras cosas. En la última se realiza una prueba funcional del producto, es decir, se contrata a una persona o un grupo de ellas para que lo jueguen; muchas veces, estas personas no son solamente *gamers*, sino también *testers* lingüísticos. Su trabajo consiste, además de detectar algún mal funcionamiento de gráficos en el juego, en comprobar que los elementos escritos y audiovisuales no tengan errores, ya sea de gramática, contexto, o culturales. Se considera que, si la persona encargada de realizar esta labor fuera un traductor formado en localización y especializado en este tipo de productos, la calidad del resultado estaría garantizada.

Las fases del proceso de localización del personaje “Annie”, en las que se enfoca el presente trabajo, serán la de traducción y doblaje. En el caso de la primera, por obvias razones, y en el de la segunda porque, como ya se apuntó anteriormente, es la que completa el trabajo de recreación del personaje emprendido en la traducción de los parlamentos. Además de que en este caso, el trabajo de interpretación de la actriz en cuestión resultó ser uno de los elementos menos logrados del producto final, como se expondrá más adelante.

EL VIDEOJUEGO: LEAGUE OF LEGENDS

El personaje en el que se basa esta investigación se llama Annie, del videojuego League of Legends, desarrollado por la empresa Riot Games. League of Legends es un juego que pertenece al género MOBA (por sus siglas en inglés *Multiplayer Online Battle Arena*), es decir, una arena de combate multijugador en línea. Este tipo de juegos se caracterizan por ser de estrategia en tiempo real (ETA), en donde dos equipos se enfrentan en un mapa (representación gráfica de un lugar dentro del juego) determinado e intentan vencer a sus oponentes.

League of Legends se ha vuelto muy popular debido a la mezcla de elementos narrativos (la historia del juego y de sus personajes), a que se juega en equipo, a que se basa en la estrategia, y finalmente, a que es gratis (aunque existen microtransacciones dentro de él). Pueden participar de 2 hasta 10 jugadores a la vez (según la modalidad de la partida), y por lo general es fácil de seguir y entender de manera básica en poco tiempo, cosa que resulta atractiva para la comunidad *gamer* (es importante mencionar que dentro de esta industria es común el uso de anglicismos, y dentro de las mismas localizaciones para Latinoamérica, muchos términos se mantienen en inglés, y de ahí el uso de ellos en esta investigación).

El lanzamiento de este juego en su idioma original, inglés, fue en 2009; sin embargo, otros idiomas no se agregaron sino hasta más tarde, entre ellos el español. Al crecer su popularidad, la empresa decidió expandir su mercado y abrir servidores (red informática que contiene los datos del juego) para Latinoamérica, dividiéndolos en dos: Norte y Sur, en donde los países para el último incluyen a Bolivia, Paraguay, Chile, Argentina y Uruguay; y para el primero el resto de Latinoamérica. Esta decisión se tomó para que los *gamers* pudieran jugar más cómodamente y sin experimentar latencia (demora en la transmisión de información dentro de la red) que afectara su experiencia del juego. Esto significa que, al estar más cerca físicamente un servidor, menos latencia en el juego se experimenta. De ahí que se abrieran dos servidores para Latinoamérica en 2013, lo que hizo que se liberara la versión en español latino del juego.

Por otro lado, es relevante aclarar que la localización de LoL se lleva a cabo en México, por lo que, aun cuando se pretende hacer una localización para toda la región denominada comercialmente “Latinoamérica”, sirviéndose de “un español neutro”, en teoría comprensible para todo el público de la zona (“español latino”), en realidad la variante dialectal con la que se trabaja es la mexicana.

Así pues, el juego y algunos personajes estuvieron disponibles para el público desde el lanzamiento original en 2009, entre ellos Annie, el personaje protagónico del presente trabajo. Esta información es relevante porque uno de los mayores problemas en el proceso de localización de videojuegos que se mencionó anteriormente es la liberación simultánea de todas las versiones de un juego (*simship*). Sin embargo, es importante mencionar que al momento de realizar la localización del juego para Latinoamérica, la información de este se encontraba disponible y sin restricciones, así como los elementos vocales y visuales de algunos de los personajes, por lo que la labor de traducción tenía una ventaja importante que debió aprovecharse de mejor manera.

DEFINICIÓN DEL CORPUS DE LA LOCALIZACIÓN DEL PERSONAJE PARA ESTE TRABAJO

Como ya se mencionó en la introducción, el objetivo principal de esta investigación es determinar qué elementos en la localización para Latinoamérica del personaje de Annie, la Hija de la Oscuridad, en el videojuego League of Legends resultan coherentes y cuáles no en la cultura meta. Para presentar el corpus o parlamentos del personaje en los que se llevará a cabo dicho análisis es de vital importancia mencionar primero los siguientes elementos a considerar:

1. Cada cierto tiempo, dentro de este videojuego, se realizan actualizaciones (*reworks*) para los personajes: estos pueden ser visuales, de la historia (*backstory*), de las habilidades de los campeones (término utilizado para referirse a los personajes del juego) o de una mezcla de los tres. En el caso de Annie, esta ha tenido distintas modificaciones a lo largo del tiempo. Una de las más importantes fue la sustitución de la actriz de doblaje original en la versión localizada para Latinoamérica por otra (en la versión en inglés no hubo cambio de actriz), junto con cambios a sus diálogos en la actualización del parche (modificación en el juego) 3.9 al 3.10. El análisis de la localización se enfoca en la última versión, que es la que sigue vigente hasta el momento.
2. Annie tuvo un *rework* de *backstory* en febrero de 2018: actualizaron su historia, y en el video de presentación modificaron su aspecto; sin embargo, ella no ha sufrido cambios audiovisuales dentro del juego hasta el momento, es decir, sus diálogos y su aspecto en el juego siguen siendo los mismos, por lo que se ignorará esta actualización visual a su nueva cinemática y se trabajará al personaje como estaba antes de febrero.

Estos elementos se tomarán en cuenta al momento de establecer el análisis del personaje, y de su interpretación para el doblaje en Latinoamérica. Así pues, los parlamentos que se utilizarán para llevar a cabo el análisis del trabajo serán los de la versión en inglés (texto fuente) y los de la localización al español para Latinoamérica (texto meta) del parche 3.10, hasta antes de febrero de este año, sin tomar en cuenta la actualización visual en su cinemática

y su *backstory* actualizadas. Esta decisión tiene dos bases: la primera es que al momento del inicio de esta investigación, los cambios a la *backstory* de Annie aún no se revelaban; y la segunda es que, debido a que no se realizaron modificaciones audiovisuales para el personaje después de la actualización de su *backstory*, los elementos a considerar para su análisis siguen siendo los mismos. De igual modo es importante mencionar que a pesar de que las dos *backstories* del personaje son distintas, Annie termina teniendo la misma personalidad en la actualidad, ya que ni sus diálogos ni su voz sufrieron cambios en el juego. La lista de sus diálogos completos se puede encontrar en el Anexo 7¹.

¹ Al final del documento se incluye una sección de anexos, en los cuales se explican con más detalle ciertas cuestiones relevantes para la investigación. En cada apartado se menciona el número del anexo que debe consultarse, títulos que pueden encontrarse en el índice del trabajo.

METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS

Para realizar el análisis de Annie (personaje fuente y meta) como personaje en medios audiovisuales y determinar lo que no funciona en su localización a partir de la comparación entre los parlamentos fuente y meta, se tomará como base el trabajo de José Patricio Pérez Rufí (2016), catedrático en la Universidad de Málaga, España, titulado *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*; y el de Elena Galán Fajardo (2007), profesora en la Universidad Carlos III de Madrid, España: *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Es importante mencionar que para analizar la categoría que Rufí propone como “expresión verbal del personaje” se decidió utilizar en su lugar el trabajo de Basil Hatim e Ian Mason (1995): *Teoría de la traducción: una aproximación al discurso* en donde exponen el tratamiento de la variación lingüística por usuario y por uso (registro) en la traducción, ya que estos autores desarrollan un modelo más aplicable y descriptivo para el proceso de trasvase. Esto es primordial para la investigación debido a que “la expresión verbal del personaje”, o su “discurso”, si se prefiere, es la materia prima con la que el traductor-localizador de videojuegos trabaja para recrear al personaje.

A continuación se presentarán los elementos de los métodos de análisis del personaje para medios audiovisuales de ambos autores con los que se trabajó (resaltados en negritas), y los que fueron descartados por no aplicarse al personaje o producto que nos ocupa.

En su investigación, Elena Galán Fajardo (2007, p. 11) describe todos los modelos de caracterización que consultó (fuentes no especificadas) y señala que sus esquemas son similares, pero que en síntesis se centran en tres ejes fundamentales:

- a) La descripción física
- b) La descripción psicológica
- c) La descripción sociológica

Estas tres dimensiones, por coincidir con otros esquemas y abarcar todo el panorama respecto al personaje, son las que se toman como base para la creación o análisis de

personajes; sin embargo, en el caso particular de Annie, la descripción sociológica no aplica para la reconstrucción de su personaje, pues el tipo de juego (MOBA) no se centra en una historia que avanza y cambia con el tiempo; no hay un devenir o transformación del personaje. Existen interacciones que poseen esos elementos en las llamadas cinemáticas (cortos animados en los que aparecen los personajes), pero estas no afectan al juego directamente como en otros géneros. Las características de Annie como personaje no se basan en la historia ni del juego ni la de ella misma; es decir, el eje del juego no gira en torno a elementos literarios en donde la historia evolucione, como ya se mencionó, y los personajes se relacionen entre ellos de manera más significativa. No es como en los juegos de rol en donde la historia y el desarrollo de sus personajes es la primera intención del juego, por lo que estos siempre están cambiando; para los personajes de League of Legends, los cambios a su historia la mayoría de las veces no se reflejan en sus diálogos, sino en elementos visuales (aparición del personaje en el juego), y “jugabilidad” (habilidades del personaje).

Posteriormente, Galán propone el diseño de una ficha de personajes, que se basa en el esquema básico establecido para crearlos utilizado en el campo de la literatura, y cita a Egri (1946), autor de varios trabajos sobre creación de obras y personajes, quien retoma esta información para adaptarla a los productos audiovisuales. Dicho esquema se centra en los tres ejes principales mencionados anteriormente con sus respectivas subcategorías:

- a) **Dimensión física**
 - a. **Nombre**
 - b. **Edad**
 - c. **Aspecto físico**
 - d. **Sexo**
 - e. **Nacionalidad**

- b) **Dimensión psicológica**
 - a. **Personalidad**
 - b. **Temperamento**
 - c. **Objetivos/metás**
 - d. **Conflictos internos**

- c) Dimensión sociológica
 - a. Estado civil
 - b. Ámbito familiar
 - c. Ámbito profesional/laboral
 - d. Ámbito educacional
 - e. Conflictos externos

Las dos dimensiones del esquema propuesto por Galán que se tomarán en cuenta para llevar a cabo el análisis del personaje fuente de Annie serán las dos primeras (la física y la psicología), excepto por la subcategoría “conflictos internos” de la psicológica, ya que, como se mencionó, el juego no se basa en una historia en la que los personajes interactúen de una manera más profunda que cause modificaciones al juego en sí, razón por la cual carecen de devenir o desarrollo psicológico (como ya se dijo que pasa en un juego de rol).

Estos tres ejes establecidos para analizar al personaje también concuerdan con las ideas de DiMaggio (1992), citado por Galán, que parten de una perspectiva psicológica: es necesario conocer el pasado y el presente del personaje, ya que este define su “carácter”. En el caso de Annie, la característica que la domina es su gran poder y su afición por el fuego.

Ahora bien, acerca del método propuesto por Rufí: el trabajo de este autor es una investigación sobre las metodologías disponibles para el análisis del personaje en el ámbito cinematográfico, con el fin de proponer a partir de estas un método completo y simplificado de análisis. El autor también hace alusión a los productos televisivos y de videojuegos, pero se centra principalmente en el cine. A pesar de que mucha de la información mencionada se enfoca en la cinematografía, se encontraron varios elementos que resultaron útiles para hacer el análisis del personaje de Annie.

Consciente de que los métodos para analizar a los personajes pueden variar de acuerdo con el producto audiovisual del que se trate, Rufí propone una adaptación de estos modelos que sirva a las particularidades del discurso y a la naturaleza de los personajes que se

pretendan analizar. Establece que, como en otros trabajos que se han hecho al respecto, el enfoque metodológico utilizado hasta la fecha tiene su origen en la teoría literaria.

A continuación se mencionarán y explicarán las categorías de análisis que Rufí propone para los personajes de medios audiovisuales:

1. Personaje plano/personaje redondo. Rufí (2016, p. 540) cita a Forster (1927) y establece que este tipo de distinción se refiere a dos tipos de personaje:

El personaje redondo es complejo y contiene una gran cantidad de información; se sirve de muchos aspectos, en los cuales se incluye su relación con el entorno en el que se encuentra, y su capacidad para ser impredecible, cambiante. No se ahondará más en esta categoría, ya que la segunda es la que importa para la investigación.

El personaje plano es más sencillo, tiene un espacio concreto dentro de la historia. Como establece el autor al citar a Foster:

Se construye en torno a una sola idea o cualidad y se identifica con facilidad, ya que permanece inalterable, además de ser perfectamente coherente con respecto a sus rasgos y su función dentro del relato, sin que quede lugar para la duda, para la ambigüedad o la especulación acerca de su posible desarrollo.

Annie entra dentro de esta última categoría, ya que su personaje puede considerarse estereotípico, es decir, no es complicado, y su comportamiento es predecible.

2. Apariencia del personaje. Se refiere a la identidad física que apoya su personalidad. Rufí añade los elementos que propone Propp (1981): edad, sexo y apariencia exterior particular del personaje. La edad y el físico, así como el género, influyen el comportamiento del personaje, sino es que lo definen. Rufí menciona que Dyer (2001) propone las características que deben observarse de la apariencia del personaje:

- a. Fisionomía (sexo, edad, color de ojos, piel, cabello).
- b. Vestuario (ropa y aspectos de la imagen como el peinado y los accesorios).

- c. Gesto. Según Rufí, Dyer divide la interpretación del vocabulario del gesto en dos puntos: códigos formales e informales. Los primeros se refieren a los gestos que el personaje tiene de acuerdo con lo que se espera socialmente de él; los segundos, son los gestos involuntarios, los cuales tienen que ver con la personalidad y el temperamento del personaje. Estas características se abordarán más adelante en el análisis de Annie.
- 3. Expresión verbal. Tiene que ver con el discurso del personaje, es decir, qué dice y cómo lo dice. Este elemento hace que se perciba la personalidad del personaje cuando es de manera directa (lo que dice este de sí mismo), y lo que revela de sí mismo de manera indirecta. Como se mencionó antes, esta categoría no se aplicará al análisis, pues para analizar su expresión se tomará como base el tratamiento que proponen Hatim y Mason (1995) para la variación lingüística (variantes por tipo de usuario y uso) en traducción.
- 4. Carácter del personaje. Esto se puede revelar partiendo de las decisiones que toma el personaje y su manera de actuar. Para describir el carácter del personaje, el autor propone el uso de adjetivos, como lo dice Ben Brady (1992) en un listado de rasgos opuestos que se pueden combinar.
- 5. *Backstory*. Como ya se estableció antes, el origen del personaje afecta directamente a este: su pasado y presente lo determinan.
- 6. Necesidad del personaje. Esta categoría de análisis no se usará, ya que Annie no posee estos elementos personales que caracterizan a un personaje debido a que, como ya se mencionó, el personaje del juego y sus parlamentos no forman parte de un relato. De todos modos, estos son los elementos que la conforman:
 - a. Vida profesional. En ella se encuentran aquellos aspectos relacionados como la ocupación laboral del personaje o su actividad primaria.
 - b. Vida personal. Se entiende como la relación del personaje con la familia y sus amigos, su vida social en general.

- c. Vida privada. Esto haría mención a la faceta más íntima del personaje.
-
- 7. Meta o motivación. Esta categoría se analiza respondiendo a las preguntas “¿por qué actúa el personaje?”, “¿qué quiere?”, “¿por qué lo quiere?”. Esto puede determinar si el personaje como tal es verosímil o no. En el caso del personaje que se analizará en la investigación, se considera que no tiene un motivo como tal dentro de su propia historia, sino que obedece más bien a los objetivos del juego: ganar y vencer al oponente.
-
- 8. Elementos del discurso caracterizadores del personaje.
 - a. Decorados y escenarios.
 - b. El maquillaje y el vestuario.
 - c. Iluminación.
 - d. Composición del plano.
 - e. La entrada en escena del personaje
 - f. Dirección de los actores. Esto tiene que ver con el comportamiento de estos para comunicar el carácter del personaje. A pesar de que esto se refiere a la industria cinematográfica, en la localización de videojuegos, siendo la parte del doblaje una etapa importante del proceso, es relevante, ya que la voz del actor influye enormemente en determinar si el personaje va a funcionar y se va a percibir como verosímil o no. Esta cuestión es primordial para la investigación, pues, como ya se apuntó, se considera que precisamente la voz del personaje de Annie es uno de los problemas en la calidad de su localización.
 - g. Códigos gráficos. Se refieren a los elementos escritos presentes en el producto, que pueden aportar información adicional del personaje.
 - h. Códigos sonoros. Aquí, el autor menciona, entre otras cosas, los temas musicales concretos que se asocian a ciertos personajes, que pretenden subrayar, ocultar, o destacar determinados rasgos de su personalidad.

En esta categoría, los elementos son propios de la cinematografía, y por esta razón, no aplican como tal para este análisis. Sin embargo, algunos aspectos de estos podrían modificarse para servir al análisis de Annie: la entrada en escena del personaje puede ser el diálogo que ella dice al momento de elegirla en la selección de campeones antes de que empiece el juego (*You wanna play too? It'll be fun!*), y la dirección de los actores tiene que ver con la voz y el desempeño del actor de doblaje, así como el trabajo del director, como se mencionó anteriormente. Por último, los códigos sonoros, en el caso de Annie, pueden encontrarse en la cinemática (video que se encuentra en YouTube) *A Twist of Fate* en el minuto 3:20, en donde ella aparece. Cuando Annie entra en escena, la música cambia, es suave y dulce. Después, cuando libera a Tibbers, la melodía vuelve a cambiar, ilustrando así la dualidad del personaje.

Ahora, dentro del juego, cada campeón tiene un aspecto (*skin*) “base”, que es la manera “original” en la que este se presenta, es decir, su apariencia física. Sin embargo, mediante compras dentro del juego, el jugador puede desbloquear otros aspectos para el mismo campeón: estos pueden tener distintas temáticas, tales como el día del Amor y la Amistad, Navidad, Halloween, etcétera. Annie no es la excepción, pues ella cuenta con otros aspectos también. Esta característica podría caer dentro de la categoría de vestuario y maquillaje, ya que aunque no lo son como tal, se trata del aspecto modificado del personaje. Entre otros, Annie tiene algunos aspectos que tienen temáticas infantiles, tales como la de Alicia en el País de las Maravillas, Caperucita Roja, y otra que no es precisamente de un cuento, pero donde se encuentra disfrazada como su oso Tibbers, y él como ella. Estos en particular, y el resto de los aspectos de Annie pueden encontrarse en el Anexo 6.

9. Elementos extradiscursivos. Según Rufí, Dyer (2001) lo denomina como “conocimiento previo del público”, que se refiere a que el receptor del discurso posee presupuestos sobre el personaje con los que completará la información que se tiene de este. Esto podría estar relacionado con los estereotipos.
 - a. Expectativas de género.
 - b. Conocimiento previo del personaje.

c. La imagen del actor (*star-system*).

Esta categoría es útil debido a la naturaleza del personaje: una niña pequeña que viste de rosa. La audiencia puede tener, entonces, ciertas ideas previas sobre cómo se debe comportar; esto tiene que ver con la idea de género estereotípica de que a las niñas pequeñas les gusta jugar con muñecas, son tiernas y reservadas.

Por otro lado, el *star-system* se podría interpretar en este caso como el trabajo de voz del actor de doblaje, ya que en la categoría de Rufí esto se refiere directamente a la imagen que da el actor al trabajar, por lo que al no aparecer este en una labor de doblaje, para este análisis la imagen del actor sería su voz y no su apariencia.

10. El personaje como rol. Esta categoría no se usará, ya que el personaje de Annie no pertenece a una categoría de personajes codificada. Un ejemplo de rol serían los valets de las comedias latinas e italianas, grupo de personajes determinados por una función impuesta por el código de la época.

11. El personaje como actante. Annie es un personaje que no forma parte de las estructuras fundamentales de un relato, no podría ser un actante, pues no participa dentro de una historia en sí, y por lo mismo no aplica su análisis como tal.

A fin de terminar de describir la metodología que se utilizó para llevar a cabo el análisis del personaje fuente y establecer los elementos no funcionales en la localización del meta, se tomarán en cuenta, como ya se mencionó, los conceptos de variación lingüística propuestos por Hatim y Mason (1995) en el capítulo 3 (Contexto en traducción: análisis del registro) de su libro *Teoría de la traducción: una aproximación al discurso*, para describir de forma más detallada su expresión verbal o discurso.

Según estos autores, el lenguaje de un usuario específico se construye a partir de distintos rasgos inherentes a él, como son su lugar de nacimiento, clase social y época en la que vive. A continuación se mencionarán estas variaciones para realizar el análisis del registro del personaje:

1. Dialecto geográfico. Se refiere al lugar de procedencia del usuario: su país de origen, y asimismo, la región en la que se desarrolla. Por ejemplo, se puede decir que un usuario anglófono que vive en Estados Unidos habla el inglés característico de ese país; pero además, el usuario creció en el Bronx. Esto ya hace que su expresión verbal tenga una característica más específica: habla inglés, pero con una “variante dialectal” que pertenece a esa región de Nueva York.
2. Dialecto temporal. Es decir, en qué época nace y vive el usuario. Por ejemplo, una persona que vivió en la época Victoriana en Inglaterra no tuvo el mismo registro que uno que vive también allí, pero en la época actual.
3. Dialecto social. Este se refiere a la clase social a la que pertenece el usuario, que puede estar también estrictamente relacionada con las variantes geográfica y temporal. Por ejemplo, la diferencia que tiende a haber entre las personas que viven en el Bronx, Manhattan y Brooklyn, aunque todos pertenezcan a Nueva York. Aunque los traductólogos no lo mencionan dentro de este tipo de variación, se tomarán en cuenta también para efectos de esta investigación los “factores sociales” que, según Francisco Moreno Fernández (1998, p.34) en su libro *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*, son capaces de determinar la variación lingüística dentro de una comunidad como el sexo, la edad, el nivel de instrucción, el nivel sociocultural, la etnia, etc. Tomarlos en cuenta ayudan a describir de forma aún más precisa el discurso del personaje.
4. Dialecto estándar. Se refiere al nivel de lengua que obedece a cuestiones como la educación y el prestigio; por ejemplo, el llamado “español estándar” que se usa para las películas de Disney en Latinoamérica, es decir, no se hace uso de regionalismos, en la medida de lo posible, y se utilizan conceptos y expresiones idiomáticas que son de algún modo aceptadas por la mayoría de las regiones de habla hispana (en este caso).

5. Idiolecto. Esto se refiere a las características específicas del lenguaje de un usuario en particular, es decir, “las expresiones preferidas, pronunciaciones diferentes de determinadas palabras, tendencia a emplear en exceso algunas estructuras sintácticas” (Hatim y Mason, 1997), etc. Por ejemplo, la famosa frase del conejo Bugs Bunny: “¿qué hay de nuevo, viejo?”.

ANÁLISIS DEL PERSONAJE DEL PRODUCTO FUENTE

A partir de la metodología propuesta por Rufí (2016), Galán (2007) y Hatim y Mason (1995), se presentará a continuación el análisis del personaje Annie del videojuego League of Legends. Es importante volver a mencionar que solo se tomarán en cuenta los elementos que se consideran relevantes para este personaje, mencionados en la definición del corpus.

Según las fuentes consultadas, aunque existen varios modelos con características que varían según el encargo del producto o el enfoque que se le da, estos se basan en tres ejes principales:

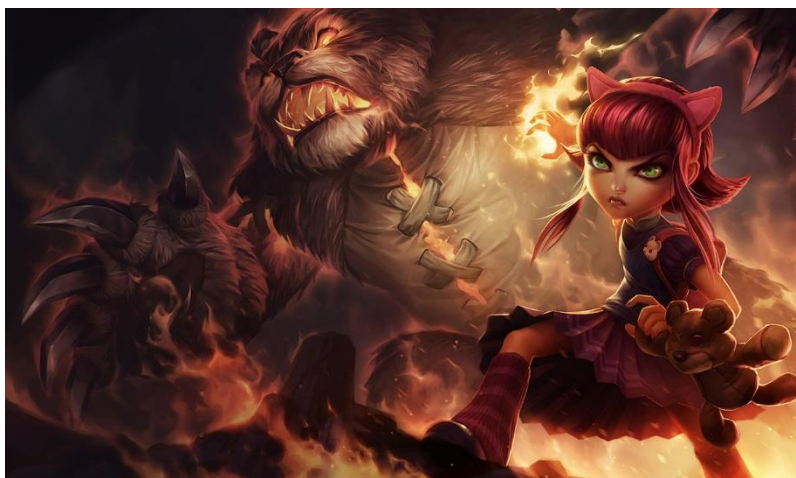
1. La descripción física.
2. La descripción psicológica.
3. La descripción sociológica.

A continuación se intentará clasificar a Annie con base en estos ejes.

ANNIE, LA HIJA DE LA OSCURIDAD

Para comenzar, se definirá la dimensión física de Annie, categoría que coincide con los análisis de Rufí y Galán:

Annie Hastur es una niña de ocho años. Su cabello es de color rosa, y sus ojos son verdes. Su atuendo consta de un vestido morado, sobre el que utiliza un chaleco azul; usa zapatos negros, calentadores a rallas color rosa y morado; una mochila y una diadema de orejas de gato, ambas de color rosa; y siempre carga un oso de peluche café.



Dentro de la dimensión psicológica, según ambos autores, se presenta la personalidad y el temperamento del personaje. Annie es una típica niña de ocho años: juega con muñecos, le gusta el color rosa y es adorable. Sin embargo, el jugador (espectador) descubre que ella posee una oscuridad interior: es malvada, poderosa, cínica e incluso sádica. Dicha información se puede determinar gracias a los diálogos e interacciones que tiene con sus oponentes al momento de jugar. Annie es juguetona, siempre y cuando no la hagan enojar, ya que en ese momento es cuando deja salir su lado macabro. Sus diálogos infantiles connotan la intención de querer lastimar al oponente.

Annie habla el inglés “estándar” de una niña estadounidense de 8 años. Eso se puede percibir al escuchar sus diálogos, pues en ellos se percibe el inglés americano y no existe ningún tipo de entonación o uso de regionalismo específico que discrepen de la idea de un inglés “estándar” para este país. Es importante mencionar que por “estándar” se entiende como la variante de prestigio del país, es decir, a la más normada, pues a decir de Roberto Mayoral (1999, s.p.), “[...] no existe una lengua estándar en la realidad (desde el punto de vista normativo); tan sólo existen normas y la relación entre estas y las formas de hablar comúnmente aceptadas para situaciones formales”. Annie utilizaría en ese sentido una variante normada ya que en su forma de hablar no se detectan contracciones excesivas o vulgarismos. Esto tiene sentido también, debido a que, a pesar de ser un mundo de fantasía, el juego fue creado en Estados Unidos.

En cuanto a la cuestión de su edad, el rasgo social más importante y marcado de su discurso, podemos ver que su expresión verbal está caracterizada por elementos que corresponden al dominio lingüístico (léxico y de estructuras gramaticales) de una niña. Para sustentar esta observación, se considerará el aspecto del nivel de lengua.

Al hablar del nivel de lengua de los niños, se debe tener en cuenta el concepto de registro lingüístico. El registro se elige a partir de las circunstancias en las que el usuario se encuentra, tales como el entorno social, el tipo de canal comunicativo y/o las costumbres de su cultura. Así pues, a partir de los factores situacionales del contexto, el nivel de registro que el usuario utilizará para comunicarse puede ser coloquial, formal, o vulgar. En el caso de Annie, el registro que maneja es coloquial (informal), nivel de lengua que se utiliza para hablar con familiares y amigos, entorno lógico en el que se desenvuelven los niños y categoría lógica para ubicarlos. Katarína Ondrejovičová, maestra en Formación de profesorado en lengua y literatura española de la Universidad de Masaryk, se basa en autores² como Briz Gómez, Herrero Moreno, y Cascón Martín, para definir los elementos que caracterizan el lenguaje coloquial, entre los cuales se encuentran: su carácter dialogal, su carácter espontáneo, su tono informal, su carácter oral, su tendencia a la expresividad, su tendencia a la economía lingüística, la presencia marcada de los deícticos, su pobreza de léxico y variación del orden de las palabras según los impulsos espontáneos del hablante.

Se puede concluir, entonces, que el lenguaje familiar (coloquial, informal) hace uso de frases simples, cortas y que en este el vocabulario es escaso. Como ya se mencionó, este tipo de lenguaje se utiliza en entornos y situaciones de familiaridad y solidaridad, por lo que es lógico pensar que los niños se desenvuelven la mayor parte del tiempo con este registro de lengua. Lo anterior se puede percibir en Annie en ejemplos de sus diálogos que expresan emotividad, impulsos espontáneos, oralidad (uso de interjecciones), economía lingüística y que denotan un tono informal, pues no hay marcas de cortesía y la forma de tratamiento es

² BRIZ GÓMEZ, A. El español coloquial: Situación y uso. Madrid: Arco Libros, 1996, pág. 16.

CASCÓN MARTÍN, E. Español coloquial, rasgos, formas y fraseología de la lengua diaria, Madrid: Edinumen, 1995, pág. 15.

HERRERO MORENO, G. La lengua coloquial: Concepto y factores que la caracterizan. En: Anuario de Lingüística hispánica, Universidad de Valladolid, 1990, pág. 273.

de familiaridad e igualdad, como: “Yay, Tibbers!”, “Get ‘em, Tibbers!”, “*Bear hug!*”, “*Found him*”, “*Take that!*”, “*I want a turn!*” y “*Let’s count to five!*”.

Ahora bien, el idiolecto de Annie, es decir, sus hábitos lingüísticos individuales, se pueden observar en los juegos de palabras y rondas infantiles que ella usa y que relaciona con el fuego; la mayoría de sus diálogos tienen que ver con este elemento. También hace constante referencia a su juguete y guardián, el oso de peluche Tibbers. Para otros diálogos, Annie utiliza frases que dicen los niños anglófonos, por ejemplo “*Don’t be a scaredy cat*”, o “*I’m a rubber and you’re glue...*”. Por otro lado, los sonidos que hace cuando ataca se perciben entre juguetones y furiosos; en particular, cuando Annie junta cinco cargas de su habilidad pasiva (su próximo ataque aturdirá a su oponente) suelta una risa macabra que anticipa una acción agresiva inminente. La combinación de estos elementos de su idiolecto, más su atuendo y forma de moverse, revelan la dualidad que Annie tiene entre la inocencia de la niñez y la maldad que le confieren sus poderes.

En cuanto a los objetivos o metas que ella podría tener, se considera que no son como las que un personaje redondo podría tener: Annie es una campeona en League of Legends; su intención es jugar, como la de cualquier niña pequeña, y ganar, como los demás campeones del juego.

Por otro lado, se mencionó que ella no tiene conflictos internos como tales, pues no presenta una dimensión psicológica al no estar inmersa en una historia compleja; sin embargo, es importante mencionar que presenta una dualidad: se encuentra dividida entre la dulzura de la niñez y la oscuridad de la magia que la corrompe, así como por su inteligencia. Este elemento no resulta evidente de manera directa, es decir, Annie no hace referencia a esto, pero se determinó al observar los parlamentos de la niña: hace rimas infantiles, pero las modifica para que tengan que ver con el fuego, elemento que utiliza para deshacerse de sus enemigos.

Ahora, en cuanto a la *backstory* de Annie: ella es la hija de dos poderosos hechiceros que fueron considerados como parias por su tierra natal, Noxus. Estos hechiceros eran los líderes de una organización conocida como la Orden Gris, la cual pretendía dominar la magia oscura

arcana. Ellos, junto con otros magos, brujas e inteligencia noxiana, se exiliaron para vivir en el bosque y perseguir sus objetivos. La combinación de la ascendencia de Annie y su lugar de nacimiento le concedieron un gran poder arcano a la tierna edad de dos años. Este poder bien pudo haberla corrompido. La *backstory* completa de Annie, junto con la historia general de la facción Noxus y la descripción oficial de League of Legends pueden encontrarse en el Anexo 1, 2 y 3, respectivamente.

La *backstory* del personaje es fundamental para crearlo, y en el caso de la traducción, para recrearlo. Como se mencionó anteriormente, el pasado y presente del personaje son lo que define muchas veces sus características psicológicas, las cuales establecen su personalidad, y las motivaciones o metas que este pueda tener. Para el caso de Annie, la *backstory* explica su origen y su manera de comportarse; sin embargo, Annie es un personaje plano, y por el tipo de juego, no tiene motivaciones ni ambiciones que se reflejen en las partidas, ya que estas se centran en las decisiones estratégicas del jugador, y no en la historia como tal.

Ahora bien, establecidas las características de Annie en su contexto original, se van a mencionar las razones por las cuales se considera que algunos elementos de la traducción del personaje al español de Latinoamérica no funcionan del todo, y pueden llegar a percibirse como inverosímiles en ciertos aspectos. Pero antes, será necesario explicar también los actos que Annie realiza dentro del juego al momento de decir cada uno de sus parlamentos, para poder entenderlos mejor.

En League of Legends, el jugador elige un personaje con el cual jugar dentro de los campeones existentes (más de 150). Cada uno cuenta con su historia y habilidades propias. En todos los casos, los jugadores tienen siete habilidades a su disposición: dos de estas se llaman hechizos de invocador (*summoner spells*), y otras cinco que son inherentes al personaje en específico, es decir, las habilidades personales del campeón en cuestión. Estas últimas se distinguen por tener dos categorías: pasivas y activas. Las habilidades pasivas son aquellas que tienen un efecto concreto dentro del juego, y que no pueden ser activadas o desactivadas por el jugador de manera directa. Las segundas se refieren a habilidades que el

jugador usa cuando lo desea, siempre y cuando estas estén libres del efecto de “enfriamiento” (*cooldown*), que es el tiempo establecido que se debe esperar antes de volver a usar la habilidad.

Debido a que LoL es un juego de computadora, las habilidades se controlan con el ratón y el teclado. Las teclas asignadas (*keybinds*) por defecto son Q, W, E, R para las habilidades del personaje, y D, F para las del invocador. Estos controles pueden modificarse en cualquier momento usando la interfaz del juego, y reemplazarse por las que se deseen. Las habilidades de Annie se mencionan a continuación en orden, siendo la primera la habilidad pasiva, y las siguientes su Q, W, E y R, recopiladas tal cual aparecen en la página oficial del juego (ver referencia en la bibliografía). Los términos de videojuegos pueden encontrarse en el glosario del Anexo 4 para aclarar cualquier duda.



◆ Piromanía. Después de 4 lanzamientos, el siguiente hechizo de ataque de Annie aturdirá brevemente al objetivo.



◆ Desintegrar. Annie lanza una bola de fuego imbuida de maná, infringiendo daño y recuperando el costo de maná si destruye el objetivo. Infiere 80/115/150/185/220 (+80% Poder de Habilidad) de daño mágico. El costo de maná y la mitad del enfriamiento se recuperan si Desintegrar mata al objetivo.



◆ Incinerar. Annie lanza un abrazador cono de fuego, dañando a todos los enemigos de la zona. Lanza un cono de fuego, infligiendo 70/115/160/205/250 (+85% Poder de Habilidad) puntos de daño mágico a todos los enemigos de la zona.



◆ Escudo Fundido. Otorga a Annie y Tibbers mayor resistencia al daño y daña a los enemigos que utilizan ataques básicos contra ellos. Annie se concede a sí misma y a Tibbers un 16/22/28/34/40% de reducción de daño durante 3 segundo(s). Mientras el escudo está activo, los enemigos que lo enfrentan con ataques básicos sufren 20/30/40/50/60 (+20% Poder de Habilidad) de daño mágico.



◆ Invocar: Annie da vida a su oso Tibbers, que daña a todas las unidades de la zona. Tibbers puede atacar y quemar a los enemigos adyacentes. Invoca a Tibbers e inflige 150/275/400 (+65% Poder de Habilidad) de daño mágico a los enemigos en la zona

objetivo. Durante los siguientes 45 segundos, Tibbers quema a los enemigos cercanos, infligiéndoles 10/15/20 (+10% Poder de Habilidad) por segundo, y les ataca e inflige 50/75/100 (+0) de daño mágico. Annie puede controlar a Tibbers reactivando esta habilidad. Tibbers se enfurece cuando se le invoca, cuando Annie usa Piromanía contra un campeón enemigo y cuando Annie muere.

Furia: Tibbers obtiene 275% de velocidad de ataque y 100% de velocidad de movimiento, valor que disminuye luego de 3 segundos.

Además de estas habilidades especiales, todos los campeones cuentan con golpes “blancos”, que son los que se hacen en automático al seleccionar un objetivo enemigo y presionar el botón de atacar. Estos no son habilidades, y tienden a ser ataques más débiles que los especiales (en el caso de los magos). Como Annie es un campeón tipo “mago” (ver Tipos de campeones en el Anexo 5), sus ataques automáticos o “auto-ataques” (AA, del inglés *auto-attack*) son débiles, y hay un tiempo mayor entre uno y otro al usarse sucesivamente.



En el primer cuadro (de derecha a izquierda y de arriba abajo), se muestra a Annie dentro del juego (*in-game*) con su oso Tibbers, tras utilizar su “R” o habilidad definitiva (Invocar:

Tibbers). La segunda ilustra la animación de la “W” (Incinerar). El tercer recuadro muestra a Tibbers atacando. El cuarto cuadro muestra la habilidad “Q” (Desintegrar). La última imagen representa los antes mencionados “golpes blancos”, que se llaman “auto-ataques” (AA).

Ya explicados estos conceptos que son relevantes para la comprensión de la descripción del siguiente apartado, se especificará en este el momento y la acción que Annie toma en donde se activa la opción de diálogo correspondiente. Cuando se describa el momento como “atacar”, se entiende que la referencia es hacia los “golpes blancos”, o “auto-ataques” (AA), o bien al uso de sus otras habilidades.

MOTIVOS POR LOS CUALES ALGUNOS ASPECTOS DE LA LOCALIZACIÓN DE ANNIE PARA LATINOAMÉRICA NO SON FUNCIONALES, Y PROPUESTA PARA MEJORARLOS

Como se mencionó en la introducción, el descontento que un trabajo de localización puede generar en los consumidores se debe a distintas deficiencias en el proceso de recreación. Situaciones como esta se pueden observar, para el caso de Annie, en los comentarios de algunos videos de Youtube en donde se encuentra la grabación completa de sus diálogos, tanto los de la versión anterior como los de la actual. Esta problemática es evidente también al consultar entradas de foros en donde se discute esta inconformidad.

A continuación se citará una entrada del foro oficial de la página de League of Legends LAN subida tal cual aparece por el usuario RenoXIII:

El entorno de un video juego se crea a través de su jugabilidad, sus gráficos, que [sic.] tan divertido es y por supuesto su audio. Esté [sic.] último nos crea la atmósfera, la sensación de abstracción por un momento de nuestras miles y múltiples ocupaciones. Soy uno de miles de jugadores con los que cuenta Riot, es de comprenderce [sic.] y de entenderse la chamba que Riot hace al contratar empresas para el doblaje de las voces de los champs [sic.], sin embargo no todos son atinados. Seguramente este post dara [sic.] pie a discuvion [sic.] de muchos champs a los cuales estoy seguro que a muchos no les parecerá el más atinado, sería bueno que lo expusieran ppr [sic.] aquí. Yo en este caso quiero exponer el reciente cambio a la voz de annie [sic.], que de pasar a ser un personaje con una voz de nena maldita, paso a ser una imitación barata de la voz de la mocosa de Wreck it Ralph, entre chillona y aguardientosa, siendo que hasta el día de ayer la voz se me hacia [sic.] bastante aceptable en comparación con su versión inglesa. Cuestiones de derechos?, [sic.] el reciente caso de el [sic.] gane del juicio contra bolaños? [sic.] sabrá dios cual [sic.] fue la decisión de ese cambio en su voz, lo cierto es que en estos momentos soy un cliente inconforme (y digo cliente porque es el único Champ [sic.], que me ha merecido la pena de comprarle sus skins, ya quisiera que desbloquearan los que ya no están disponibles).

En el comentario se puede percibir un eco de las razones expuestas anteriormente con respecto a la problemática e inconformidad que una recreación de personaje no óptima puede generar. La importancia de este descontento es tal que Omar Miranda Flores (conocido como

“Riot Brujo”), gerente de localización para Latinoamérica de Riot Games, escribió una respuesta oficial en dicho foro, la cual se recupera tal cual la escribió a continuación:

Hola, chicos:

Cuando se cambia una voz, como en este caso, siempre es con la idea de mejorar la interpretación o las traducciones. Este fue el caso de Annie. La voz anterior era buena, pero no eran satisfactorias ni las traducciones de sus líneas ni la caracterización del personaje. Annie, su personaje, no es el de una niña linda y tierna. Su voz tiene que reflejar cierta malicia, tal y como fue concebido el personaje desde un inicio. A mí me encanta la voz de la actriz anterior y quisiera volver a contar con ella si llegamos a tener un personaje que se preste para ese tipo de interpretación. Una niña actriz no puede lograr el tinte de malicia necesario de un personaje como Annie, y por eso decidimos traer a una persona adulta que puede lograr hacer una voz infantil con un mayor rango de interpretación. En este sentido, la voz actual se adapta mucho mejor a la historia del personaje. Muchos jugadores habían hecho esta misma observación sobre la falta de malicia que tenía Annie. Leímos los comentarios de ellos como ahora leemos los de ustedes, siempre con la misión de seguir puliendo el juego. No sé ustedes, pero ya me dieron ganas de jugar un rato con Annie y ponerme a invocar a Tibbers. ¡Nos vemos!

El hecho de que haya habido una respuesta oficial a este descontento de la comunidad jugadora de League of Legends en Latinoamérica respalda la existencia de esta problemática. Riot Brujo expone que también hubo un problema con el primer trabajo de doblaje para Annie, y de ahí la decisión de intentar mejorar al personaje.

Ahora, establecido lo anterior, se considera el primer elemento que hace que la localización de Annie no sea del todo funcional es la voz del doblaje, punto que para esta investigación forma parte de la categoría del método de análisis de Ruffi “dirección de actores”. En cuanto a la voz, se pueden observar diferencias importantes entre las dos versiones: el trabajo de actuación de la voz en el original concuerda con el personaje, es decir, la voz emula a la de una niña pequeña. Sin embargo, en el trabajo de doblaje de la localización de la última versión en español latino, la voz se nota fingida y se percibe como la voz de un adulto aparentando ser un niño de manera obvia. Así pues, la voz en español no concuerda con los elementos visuales que tiene el personaje, pues no transmite ser una niña pequeña.

Es relevante mencionar que, en la versión previa (parche 3.9) la actriz de doblaje era otra, y su timbre de voz era más dulce e infantil sin resultar falso, y se considera que esta voz en particular transmite mejor al personaje que la actual, independientemente de los diálogos de la versión anterior. Los audios de estas versiones se pueden encontrar en la bibliografía.

Ahora bien, este desacierto en el trabajo de la voz podría justificarse de dos maneras. La primera sería que existen ciertas limitantes en el proceso de localización de un videojuego, tales como que los traductores, y muchas veces hasta el director de doblaje, no reciben la información contextualizada, lo que provoca que en ciertos encargos sea difícil determinar a qué personaje se está localizando. No obstante, este no es el caso para Annie, ya que el juego y este personaje en concreto han sido públicos por mucho tiempo antes de comenzar su localización en Latinoamérica. La segunda sería que conviene más contratar actores adultos, pues en el mundo del doblaje, los niños no pueden grabar durante mucho tiempo, ya que esto se considera explotación de menores. Esta situación podría no resultar un problema en el caso de Annie, pues esta solo cuenta con menos de 30 diálogos cortos; por esta razón, una solución podría ser contratar a una niña para la tarea, con el fin de conferir mucho más verosimilitud al personaje. A pesar de que Riot Brujo descarta esta posibilidad debido a que una niña le restaría verosimilitud a este personaje en específico, se considera exactamente lo contrario: los niños actores son precisamente eso, actores, por lo que sí podría funcionar. En el cine y la televisión se encuentra el personaje recurrente de la niña pequeña que en apariencia es inocente, pero en realidad es macabra y siniestra, y estos personajes son representados con éxito por estas pequeñas actrices.

El segundo elemento a considerar que puede volver poco verosímil la localización de Annie para el mercado meta es la traducción de los diálogos. Algunos de estos no corresponden al dominio léxico y sintáctico de una niña de ocho años de la variante dialectal meta. Así pues, la propuesta del texto oficial rompe con la característica principal del personaje: su edad. Los niños pequeños no se expresan de esta forma; incluso en la versión original se puede llegar a pensar que realmente es una niña quien habla debido a la fraseología que utiliza y a la simplicidad de las oraciones y/o expresiones que son maneras típicas de hablar de los niños de la cultura origen. Esta cuestión se ejemplificará con mucho más detalle

al momento de presentar cada uno de los parlamentos y la razón de su ineficacia. Por lo pronto se ilustrará con un ejemplo rápido y muy concreto. En el diálogo de Annie “*What’s your favorite **aminal**? A bear?*”, traducido al español como “¿Cuál es tu animal favorito, el oso?”, se puede observar una oportunidad de transmitir la edad de la niña, al conservar la palabra “aminal” en la traducción, pues la similitud léxica de la palabra en inglés y su equivalente en español lo permiten, contribuyendo a reforzar la edad del personaje. Es bien sabido que, debido a que los niños de esa edad aún no completan su desarrollo del lenguaje, es común que digan las cosas al revés, o que hablen con ciertos grados de dislexia. Algo tan sencillo como la diferencia entre decir **animal** y **aminal** puede resultar un elemento importante para determinar al personaje. En el caso de la traducción, esta oportunidad se perdió. Se desconoce si esto se hizo a sabiendas, o simplemente el traductor pasó por alto este pequeño detalle.

Al parecer, un impedimento para poder recrear el personaje (adaptar sus diálogos en la traducción en función de sus características físicas, psicológicas y expresivas) es que la intención más importante de la traducción es buscar que los diálogos sean muy parecidos al original, tal como se puede observar con los siguientes ejemplos:

INGLÉS	ESPAÑOL
"Let's count to five!"	“Vamos a contar hasta cinco”
"I want a turn!"	“Es mi turno”
"Come out, come out, wherever you are!"	“Sal, sal que te voy a encontrar”
"Get 'em, Tibbers!"	“¡Ve por ellos, Tibbers!”

Adoptar un enfoque de este tipo es perjudicial para el producto meta final, pues impide que el público se entregue por completo a la ficción al encontrar un campeón o personaje poco verosímil con respecto al del producto fuente y a las características visuales del mismo, pues como dice Francisco Moreno (1998, p.87), pertenecer a una comunidad lingüística nos vuelve capaces de detectar variantes internas de carácter geolingüístico,

sociolingüístico, etc., por el hecho también de tener plena conciencia de nuestra pertenencia a otro geolecto y sociolecto de la misma. Un ejemplo claro, que ilustraría el problema en nuestro caso, es que, cuando uno se dirige a un niño, se tiende a bajar el nivel de registro a uno más familiar y “sencillo”; es decir, no se le habla del mismo modo a un niño que a un adulto. Este nivel de lengua del personaje infante no se respeta en la traducción al español por el hecho de ser tan literal, como expondremos más adelante. De ahí que la comunidad asidua a este juego (ya sean jugadores y/o directivos) haya percibido tanto en la voz utilizada para el personaje, como en los diálogos traducidos esa falta de verosimilitud.

Por otro lado, la falta de verosimilitud también se debe al carácter artificial que provoca una traducción tan calcada, pues es evidente que entre el español y el inglés existen diferencias fundamentales a nivel sintáctico. Un elemento importante que pone en evidencia esta cuestión es que el español generalmente necesita más palabras para expresar una misma idea que en inglés se puede explicar con dos o tres. Esto tiene como consecuencia que, por lo general, al traducir del inglés al español, la traducción tenga hasta un 30 % más palabras que el texto original, ya que el inglés posee más palabras con menos letras que el español. Estas cuestiones se pueden observar a detalle en el trabajo de Pascual Cantos y Aquilino Sánchez en su investigación *El inglés y el español desde una perspectiva cuantitativa y distributiva: equivalencias y contrastes*. Otras diferencias tienen que ver con la sintaxis de los dos idiomas: por ejemplo, el inglés necesita tener forzosamente un sujeto en las oraciones, mientras que en el español el sujeto se puede determinar por las conjugaciones de los verbos. En cuanto al orden de las palabras, en inglés los adjetivos siempre preceden a los sustantivos, mientras que en español el orden puede cambiar y mantener el significado. Debido a la rigidez de la estructura del inglés, es fundamental que al traducir desde ese idioma se evite la traducción literal sobre todo cuando se recrean personajes, ya que al hacer uso de ella, no se logra reformular con naturalidad las estructuras del habla, giros, etc., que tendría ese personaje en la lengua y/o variante meta.

En conclusión, el hecho de que los hablantes nativos sean capaces de detectar variantes internas, como sería la variación lingüista por edad del personaje, y por otro lado, las diferencias sintácticas significativas entre las dos lenguas de trabajo (inglés-español), fueron

los dos elementos que fungieron en este trabajo como la base para detectar los aspectos que volvieron poco funcional la localización de Annie.

A continuación se mencionarán los diálogos completos del personaje que presentan problemas en cuanto a estos y otros aspectos (la traducción del diálogo no concuerda con el dominio léxico y/o sintáctico de la edad del personaje para el local meta), así como la justificación de la falta de funcionalidad en el lenguaje meta y la propuesta para mejorarlos. Estos se encuentran divididos a su vez en tres categorías: no funcionales, mejorables, y funcionales. Por funcionales se entiende a los elementos que contribuyen a construir la verosimilitud del personaje para el público meta, cuya variante dialectal es sobre todo la utilizada para la localización. Por esta última razón, antes de presentar las propuestas de traducción que mejorarían la localización para Latinoamérica es importante señalar que estas surgen de la variante dialectal del español mexicano, y no pretenden ser aceptables para todas las variantes del español de Hispanoamérica, pues es evidente la relatividad de esta frente a las demás.

Los diálogos que se consideran no funcionales y que rompen con la inmersión en el juego por no resultar propios de una niña se mencionan a continuación (en rojo en el Anexo 7).

1. Es mi turno (*I want a turn!*). Esto lo dice cuando ataca. La connotación en inglés no se refiere precisamente a que “ya es turno” de Annie, sino que está viendo algo que es divertido, y ella también quiere participar; la traducción, primeramente, cambia un poco el sentido. En segundo lugar, la construcción sintáctica no es propia del uso del lenguaje de una niña pequeña. Por otro lado, la palabra “turno” no se encuentra en el dominio léxico que usaría una niña de la variante dialectal mexicana, pues para un adulto de esta variante forma parte de un registro más formal. Además se considera que es un calco flagrante del diálogo en inglés, pues como se mencionó anteriormente, se buscó que los diálogos fueran lo más parecidos al original, sin tener en cuenta ni la edad del personaje, ni la situación en la que se encuentra.

El momento en que ocurre este diálogo es cuando Annie está en presencia de un oponente y ella, o un campeón aliado, atacan al enemigo. Annie, como cualquier niño, observa esta situación e inmediatamente la quiere repetir, porque a ella le parece divertido jugar con fuego y destruir a sus oponentes.

Una propuesta para este caso podría ser un diálogo como “¡yo también quiero!”, que es una frase que podría fácilmente escucharse decir a un niño, o bien algo como “¡ahora yo!” o “¡ahora voy yo!”. Una opción más modulada podría ser “¡me va a mí!” o “¡me toca!”.

2. No me obligues a hacerte daño. (*Don't make me hurt you*). Annie dice esto cuando ataca. La construcción sintáctica de este diálogo, para un nativo hablante del español mexicano, tiene elementos con un registro más elevado que el que usaría una niña de 8 años de esta variante. Las palabras en particular son “obligues” y “daño”. Las construcciones de una niña pequeña son más simples, y utilizan palabras de menor nivel léxico.

En esta situación, Annie está atacando a un oponente. Debido su dualidad inocencia/maldad, este diálogo podría considerarse irónico: Annie, por un lado, es una niña pequeña y tierna que no desea hacer mal a nadie; y por otro lado, es malvada y poderosa, por lo que en realidad la intención detrás de sus palabras es que en efecto quiere hacerle daño al enemigo, pues está segura de que ganará, cuestión que la deleita. En el idioma original, Annie está diciendo a su oponente que no provoque que ella lo lastime, y por la intención se puede percibir que de hecho, ella está esperando la menor provocación para hacerlo. En consideración al registro familiar de la niña, y para hacer un guiño al “habla infantil”, una propuesta podría ser “si te llevas, te aguantas”.

3. Vamos a contar hasta cinco. (*Let's count to five*). Este diálogo lo dice cuando ataca. El tono con el que dice este diálogo no se percibe sarcástico ni amenazante, por lo que se considera que podría hacer referencia a la situación en la que los niños están aprendiendo a contar.

La traducción de este diálogo es literal, y no corresponde al uso natural de un lenguaje simple e informal de los niños de la variante del español mexicano para esta situación. Debido a que ella dice esto en presencia de un enemigo, una posible solución y propuesta sería cambiar un poco la estructura para que tenga un giro más natural en esta variante, como “¿sabes contar hasta cinco?”, o para no alejarse mucho: “hay que contar hasta cinco”.

4. Esto es muy divertido. (*This is fun!*). Annie dice esto cuando ataca. Al igual que la anterior, la forma propuesta es una traducción literal que no produce el mismo efecto pragmático de la original en su traducción al español: expresar que se está divirtiendo. La traducción está calificando una acción como tal, cuando en el original se refiere a que todo lo que está pasando a su alrededor es divertido. Además, en el diálogo del texto origen no se encuentra un intensificador, por lo que añadir el “muy” en el texto meta está de más.

Una solución es buscar una construcción que produzca el mismo efecto y que corresponda con el dominio léxico de un niño, por ejemplo “¡qué divertido!”. Esta opción no está haciendo referencia a nada en particular, por lo que mantiene el sentido del original: expresar que se está divirtiendo en general, y no con una acción concreta.

5. ¿Has visto mi oso Tibbers? (*Have you seen my bear Tibbers?*). Esto lo dice cuando se mueve. En primer lugar, se puede observar un falso sentido, ya que el diálogo no se refiere a que Annie está buscando a su oso y está preguntando a los demás si lo han visto, sino que lo hace para mostrar su juguete a alguien. Esto se puede deducir, ya que los elementos visuales nos indican que Annie siempre carga con Tibbers, por lo que los demás lo tienen a la vista en todo momento; y por otro lado, es común en los niños este tipo de diálogos cuando tienen un juguete nuevo: se sienten orgullosos y quieren enseñárselo a todas las personas que conocen. En segundo lugar, el empleo del pretérito perfecto compuesto no es muy común en Latinoamérica, sobre todo en la variante dialectal del español mexicano. El tiempo más usado en un contexto como el que ocupa a esta investigación sería el pretérito perfecto simple, el cual según el estudio de Silvia Hurtado (2009), suele ser más común al momento de hablar de

acciones concluidas sin importar su lejanía con respecto al momento de la enunciación (presente) en varias regiones de Hispanoamérica. Este no solo tiene el valor de aoristo como en la península (con sus excepciones regionales como Canarias y el noreste de la península), por lo que se considera que la traducción del parlamento resulta ser un trasvase literal del inglés. De ahí que la propuesta de traducción sea “¿ya viste a mi oso Tibbers?”.

6. ¡Date prisa! (*Try to keep up*). Annie dice esto cuando se mueve. La palabra “prisa” por sí sola posee un registro más alto al que maneja un niño de 8 años, y la oración como tal no es propia de una persona de esa edad, ya que esta expresión pertenecería al léxico de un adulto y a un nivel de registro un poco más formal en la variante dialectal de México. En cambio, algo como “¡apúrate!” o “¡córrele!” sería una manera de decirlo que se apega más al lenguaje oral informal de los niños.
7. Eres un niño llorón. (*Don't be a scaredy cat!*). Esto lo dice cuando se mueve. En inglés, esto significa que alguien es asustadizo y es una expresión utilizada principalmente por niños. *Scaredy cat* es un parlamento sobre todo infantil, y que hace referencia a alguien que se asusta fácilmente, según el Macmillan Dictionary (2009): “*someone who easily becomes frightened. This word is used mainly by children*”. Tiene un toque de burla más que de reproche, además de tener un tono de condescendencia, por lo que una opción podría ser algo como “no seas miedoso”, o si se prefiere mantener el “llorón”, “no seas llorón”, ya que la traducción rompe el efecto pragmático de provocación del original.
8. Salto, saltito, saltote. (*Hop, skip, jump*). Annie dice esto cuando se mueve. Es importante mencionar que ella al desplazarse dentro del juego no lo hace caminando normalmente, sino que se mueve con pequeños brincos, como si jugara. Esto tiene que ver también con la descripción de los gestos para la categoría de apariencia del personaje en el análisis. La referencia en inglés hace alusión a rimas infantiles que juegan con esas tres palabras, por ejemplo la llamada *Hop a Little, Jump a Little*, que en una estrofa dice lo siguiente:

Hop a little, jump a little
One, two, three
Run a little, skip a little
Tap one knee

En español, la decisión fue apearse al sentido literal de las palabras, y simplemente hacer una variación con diminutivo y superlativo. Esta medida crea un cierto sinsentido, ya que las palabras “salto, saltito, saltote” no hacen referencia a ningún juego o rima infantil que pueda reconocerse.

Una posible solución podría ser utilizar una canción infantil que hable sobre saltos, por ejemplo, la conocida canción infantil “Brinca la tablita”, que dice en una estrofa:

Brinca la tablita, yo ya la brinqué;
Bríncala de nuevo, yo ya me cansé.

Para mantener los juegos que Annie hace con referencia al fuego, la propuesta podría ser algo como “brinca la tablita, yo ya te quemé”, o “brinca la tablita que ya la quemé”.

9. Sal, sal que te voy a encontrar. (*Come out, come out, wherever you are*). Esto lo dice cuando se mueve. El origen en inglés no es claro, aunque se encontró en los blogs *SpanishDict* y *Shmoop* que tiene que ver con el juego *hide and seek* (escondite) en donde un niño contaba hasta un número determinado mientras los demás se escondían, y al terminar procedía a buscarlos. Lo que tendría que hacerse es buscar un equivalente cultural que tenga que ver con alguna de las frases hechas que se dicen en los juegos infantiles, en este caso, el del escondite. De acuerdo con la variante dialectal mexicana, se podría hacer referencia a este juego, conocido como “las escondidillas”, y cuyos parlamentos dicen algo como lo siguiente:

“¡Listos o no, aquí voy!”

“¡Un dos tres por fulano que está detrás del carro!”

“¡Un dos tres por mí y por todos mis amigos!”

La traducción como “sal, sal que te voy a encontrar” es una traducción literal, y no corresponde con la fraseología utilizada en los juegos infantiles de la variante dialectal mexicana. Al tener en cuenta los orígenes y la similitud entre ambos juegos en las dos culturas, una propuesta podría ser “¡un, dos, tres por ti que ya te vi!”, o simplemente “¡listo o no, ahí voy!”.

10. Te pegó una niña pequeñita. (*Beaten by a little girl, ha!*). Annie dice esto cuando quiere provocar a un enemigo. En inglés, la palabra *beat* tiene dos significados diferentes que son relevantes en este contexto: el primero significa “golpear”, que es la connotación elegida para la traducción oficial (donde se utiliza “pegar” como sinónimo); el segundo es “vencer”, que también es funcional para este contexto. Para una traducción funcional, tomando en cuenta la situación de enunciación, se considera que la segunda opción es la que más se apega al contexto, ya que a Annie, como a cualquier niña pequeña, le gusta ganar; además, la manera en la que ella ataca no es con sus puños, pues no ataca físicamente: todos sus ataques, incluyendo los “golpes blancos” (AA), son hechizos de fuego; es por esto que “pegar” no sería una forma correcta de interpretar el sentido de *beaten*.

Por ello la propuesta sería “te ganó una niña”, pues se apega al segundo significado (tiene el mismo sentido que el original), y se encuentra en sintonía con el deseo de jugar y ganar que tiene los niños, así como la manera particular en la que funcionan las habilidades de Annie.

11. Ve por ellos, Tibbers. (*Get 'em, Tibbers!*). Annie dice esto cuando usa el hechizo para invocar a Tibbers en su versión de monstruo. La construcción de la frase no recuerda al registro de un niño, además de que la fraseología no concuerda con la que naturalmente utilizaría un niño de la variante de México, más bien recuerda a algo que se escucharía en la variante peninsular (“¡a por ellos!”). Una propuesta sería algo como “¡Atrápalos, Tibbers!”, o “¡Cómetelos, Tibbers!”, algo que bien podría decir un niño cuando le dice a su perro que ataque a alguien.

12. Que te abrace el osito. (*Bear hug!*). Este diálogo lo dice cuando utiliza su “R” o habilidad definitiva y libera a Tibbers. En inglés, *bear hug* es una expresión que se usa para describir un abrazo a alguien con fuerza. En español de México, la expresión equivalente sería “¡Abrazo de oso!”, que tiene un significado similar al inglés: un abrazo tan efusivo que sofoca. No es claro el motivo por el cual en la traducción se decidió usar “que te abrace el osito”, siendo que en ambos idiomas la misma frase significa lo mismo en la variante geográfica de la lengua meta. Además, esta es una frase que un niño podría utilizar con normalidad al hablar de un osito de peluche; y, en el caso de Annie y su historia, juega con la dualidad entre la dulzura y la maldad de su personaje.

En el caso de estos diálogos, la traducción podría funcionar, pero hay lugar para una mejora (en amarillo en el Anexo 7).

1. ¿Tú también quieres jugar? Será divertido. (*You wanna play too? It'll be fun!*). Este diálogo lo dice cuando se escoge a Annie en la selección de campeones, es decir, cuando la persona la elige para jugar con ella. De acuerdo con lo establecido sobre el nivel familiar de registro de los niños, y según Benoit Ríos (2013, p. 186), los niños tienden a utilizar los tiempos simples como presente y pretérito con más frecuencia. Benoit afirma que el uso del tiempo futuro en los niños es mucho más escaso en comparación con el presente y el pretérito.

En cuanto a la primera parte del diálogo, no se encontró problema; es la segunda parte que causa conflicto y rompe con la idea de que es una niña quien habla, ya que sería más común escuchar que diga algo como “va a ser” antes que “será”. De acuerdo con las ideas presentadas anteriormente, una propuesta que se apegue a la literalidad podría ser cambiar el tiempo verbal del diálogo: “¿Tú también quieres jugar? ¡Qué divertido!”, o bien, algo más modulado y apegado al lenguaje que utilizan los niños como “¿Jugamos? ¡Di que sí!”, ya que *It'll be fun* es una construcción que se utiliza para intentar convencer a alguien de hacer algo, que en español específicamente mexicano para los niños podría ser algo como “ándale, ¿sí?”.

2. Hora del recreo. (*Playtime!*). Este diálogo lo dice cuando ataca. En el original, la palabra *playtime* se refiere precisamente a un momento en donde alguien pretende jugar o divertirse. La traducción se refiere al momento escolar en donde los niños tienen un receso, referido en la variante geográfica de la lengua meta como “recreo”. En este espacio es donde los niños juegan y toman un refrigerio. A pesar de que ambas ideas son diferentes, pero que pueden funcionar, se considera que una opción de traducción más acorde con la situación de enunciación del diálogo en la lengua fuente podría ser “¡a jugar!”.

3. ¡Por aquí! (*This way!*). Este diálogo lo dice cuando se mueve. En sí, la propuesta de traducción, aunque literal, es funcional en la variante dialectal meta. Sin embargo, aun cuando no es muy evidente, hay un poco de disonancia con respecto a la fraseología del registro de un niño para esta situación, aunque en este caso no se considera que sea en gran manera evidente. Una propuesta mucho más natural podría ser simplemente “¡ven!”, o “¡sígueme!”.

4. ¿Cuál es tu animal favorito, el oso? (*What’s your favorite animal? A bear?*). Este es uno de los diálogos que Annie dice cuando hace una broma. Este caso ya se explicó y se presentó la propuesta más conveniente (ver la página 37).

5. Lero, lero, candelero. (*I’m a rubber and you’re... on fire!*). Esto lo dice cuando quiere provocar (*taunt*) a un enemigo. La frase en inglés es una respuesta infantil para cuando alguien está molestando a un niño; quiere decir que lo que sea que diga el que lo insulta no le afecta, y es más, se le regresa al otro. La respuesta completa en inglés dice lo siguiente:

I’m rubber, you’re glue;

Whatever you say bounces off me and sticks to you!

El equivalente inmediato en el español mexicano podría ser “botellita de jerez, todo lo que digas será al revés”; sin embargo, para esta opción no se encontró manera de

insertar una referencia al fuego, que sí existe en el diálogo original. Para el texto meta se optó por “lero, lero, candelero”, que tiene más bien una connotación de burla más que de defensa. Una posible propuesta mucho más creativa que haga referencia al elemento de ataque de Annie y su intención puede ser “¡soy espejo y me reflejo, yo te quemó y no me dejo!”, pues retoma la fraseología para este tipo de situación de un niño de la variante mexicana al utilizar la famosa “soy espejo y me reflejo, tienes cara de...”.

6. ¡Ve, Tibbers! (*Yay, Tibbers!*). Annie dice esto cuando usa el ataque en donde libera a Tibbers en su versión de monstruo. La intención del original de Annie al decir esto es transmitir la emoción que le da ver a Tibbers; la traducción al español tiene un efecto diferentes, pues nos remite más bien a la idea de elegir un *Pokémon* (¡Pikachu, yo te elijo!). Hay una ligera diferencia en el matiz pragmático entre ambas expresiones. Aunque propiamente no hay nada de malo en la propuesta oficial, una posible solución que se apega al mismo matiz pragmático del original sería usar también una interjección como en el texto original que exprese emoción, seguida del nombre del oso: “¡Yuju, Tibbers!”.
7. ¡Te encontré! (*Found him!*). Annie dice esto cuando libera a Tibbers sobre un enemigo. A pesar de que la propuesta no es incorrecta, una sugerencia más acorde con la fraseología de un niño de la variante que nos ocupa es algo como “¡Ya te vi!, o “¡Ahí estas!”.

Finalmente, a continuación se mencionan las frases que se consideran una traducción perfectamente funcional según su contexto (en verde en el Anexo 7).

1. De tín, marín de do, ¡te quemé! (*Eeny, meeny, miny, burn!*). Annie dice esto cuando está atacando a un enemigo. La frase en inglés viene de una rima para niños pequeños usada para enseñarles a contar. El original es *eeny, meeny, miny, moe*, y su equivalente directo en español sería “de tín marín, dedo pingüé...”. La propuesta resulta funcional, ya que, aunque las frases no tienen el mismo significado, ambas contienen fraseología de juegos infantiles, y en este caso, que sean diferentes no afecta la intención del

original. Además, la referencia al fuego se mantiene, cuestión primordial para el idiolecto de Annie.

2. Sol solecito, quémense un poquito. (*Ashes, ashes, they all fall down*). Annie dice esto cuando está atacando. La frase en inglés viene de una rima infantil que se llama *Ring Around the Rosey*, la cual dice lo siguiente:

Ring around the rosey
A pocket full of posies
Ashes, ashes
We all fall down

En español se encontró el equivalente de la canción en español, llamada “La ronda de los rosales”, que los niños cantaban en el programa infantil “Barney”. La letra dice lo siguiente:

Hagamos una rueda
En torno a los rosales
Giren, giren
Sentados, ya

A pesar de que ambas son rondas infantiles, la letra de la versión en español no funciona para la traducción, ya que no hace alusión al fuego. La decisión que se tomó para este caso fue utilizar otra canción infantil que pudiera tener relación con este elemento: Sol, solecito, que dice lo siguiente:

Sol, solecito
Calíentame un poquito
Hoy y mañana
Y toda la semana

Algo peculiar de esta otra canción infantil es que tiene la misma melodía que las otras dos, por lo que es una buena opción, ya que en la variante geográfica de la lengua meta, esta última es más conocida.

3. Ah, ¿verdad? (*Take that!*). Esto lo dice cuando ataca. La intención en el original es transmitir una provocación, por lo que la traducción en español cumple con reproducirla, además de que esta expresión es común en el léxico de los niños.
4. A que no pueden hacer esto. (*Can they do this?*). Annie dice esto cuando ataca. La intención del original y la traducción se mantienen iguales, y la expresión como tal coincide con la fraseología que los niños usan al comunicarse de manera oral.
5. ¿Ya llegamos? (*Are we there yet?*). Esto lo dice cuando se mueve. Es la típica frase de un niño que está en un viaje familiar y se encuentra aburrido, preguntando si ya están por llegar a cada momento.
6. Hueles a quemado. (*You smell like burning!*). Annie dice esto cuando hace una broma. Tanto la intención como la referencia al juego se mantiene en la traducción de este diálogo, lo cual lo hace verosímil y funcional.
7. No puedes venir a tomar el té con Tibbers. (*You can't come to Tibbers' tea party! Bleh!*). Esto lo dice como provocación. El diálogo original y la propuesta de traducción tienen que ver con lo mismo: el típico juego de la hora del té de los niños. Aunque no es una traducción literal, la propuesta en español no resulta falsa, pues es algo que fácilmente diría una niña pequeña enojada.
8. Yo nunca juego con cerillos. (*I never play with matches*). Annie dice esto cuando se mueve. Se considera que la traducción oficial es buena, ya que a pesar de ser una traducción literal, es una frase que en la variante dialectal mexicana se podría escuchar decir a un niño (“yo nunca le digo mentiras a mi mamá”).

9. ¡Tibbers! Esto lo dice cuando libera al oso. La traducción, obviamente, queda igual, y es funcional.

Para resumir, la combinación entre la traducción de algunos de los parlamentos y la actuación de la voz de doblaje hacen que el personaje de Annie localizado para Latinoamérica sea percibida como inverosímil por algunos jugadores, ya que por un lado, la voz rompe con la inmersión en el juego por resultar poco creíble; y por otro, la traducción de algunos diálogos no concuerdan con el léxico de una niña pequeña que se encuentra jugando, sobre todo si se parte de la variante del español mexicano que se utiliza para la localización, vista como “español latino”. La combinación de estos dos elementos hace que el producto final no sea funcional para algunos jugadores, y que estos prefieran jugar el videojuego en su idioma original que en la versión localizada para su lengua y/o variante.

CONCLUSIONES

Con base en la metodología utilizada para hacer el análisis de un personaje para medios audiovisuales, se llegó a la conclusión de que es importante realizar una lectura no lineal de este, es decir, cambiar la idea de que simplemente se deben leer los diálogos y traducirlos sin más. Para este tipo de productos en los que se crea un universo de ficción, es necesario realizar una lectura más profunda de estos en diferentes niveles, que tenga en cuenta sobre todo al personaje que los emite en cuestión. Es por esto que con esta propuesta de análisis se puede ir más allá de lo que podría (o no) ser evidente al simplemente traducir lo que está a la vista. Es primordial realizar un trabajo más completo, como con cualquier otro tipo de traducción, es decir, es necesario que el traductor esté no solo familiarizado con la industria, sino que tenga un conocimiento general más amplio sobre los aspectos o elementos que contribuyen a la creación de un personaje en el plano lingüístico: sobre nociones como la variación lingüística por usuario y por uso, y los elementos léxicos y estructuras gramaticales que contribuyen a su creación en las lenguas y/o variantes metas. El traductor-localizador también debe poseer ciertas competencias, como conocer un método de análisis del personaje y saber utilizarlo, y conocer a fondo la lengua y/o variante dialectal de la que se traduce para detectar la construcción del personaje en esta; también debe tener conocimientos sobre la industria, su jerga, su forma de trabajo, etc., entre otras. Además, es muy importante investigar lo que se pueda sobre el tema: en este caso, la historia del juego, cómo funciona, la *backstory* del personaje, su interacción con su entorno, etc., para poder completar la visión sobre el personaje o personajes, cuyos diálogos se van a traducir. De ahí también que sea muy importante, por medio de trabajos como este, hacer conscientes a los creadores o productores de videojuegos de la importancia que tiene para el traductor-localizador (y por obvias razones económicas para ellos) el hecho de poder contar con la mayor cantidad de información posible sobre el juego y los personajes antes de comenzar su labor, pues como se pudo observar, eso ayuda enormemente a poder crear una mejor localización del producto.

Así pues, por todo lo ya mencionado, se considera que es muy útil adoptar un método para analizar a los personajes antes de llevar a cabo la traducción para la localización de este tipo de videojuegos, ya que en gran parte de los proyectos realizados, la historia de este y de

sus personajes va más allá de los diálogos: en muchas ocasiones estos elementos son más profundos, y se sirven de una narrativa que en algunos casos es comparable con la literatura. Existen personajes que son complejos, historias cambiantes y estos cobran vida a través de las palabras.

Por todas las razones expuestas se reitera que el trabajo del localizador de videojuegos no es solo pasar el texto que tiene en frente a la lengua meta, sino que debe recrearlo. No basta con traducir un montón de líneas sin tener en cuenta el contexto (entendido por un lado, como el mercado para el que traduce; y por otro, como la situación de enunciación e historia del personaje en sí) y todos los elementos que conforman a un personaje: se debe realizar una labor de investigación y analizarlos para poder recrearlos y que resulten verosímiles. Al hacer este trabajo, los jugadores de la lengua meta podrán apreciar el juego sin que una mala traducción los distraiga de la experiencia y hará que lo consuman. De esta forma se asegura el éxito del producto localizado para la región meta.

La metodología sugerida en esta investigación para el análisis de personajes de un videojuego puede ser un punto de partida para el localizador interesado en este tipo de traducciones, pues es una propuesta pensada para personajes de medios audiovisuales. Los elementos que se consideran para construir al personaje en la lengua meta pueden utilizarse según convenga, es decir, según el tipo de juego del que se trate y de las figuras que aparecen en él. Como bien mencionaba Rufí, no todos los aspectos de su metodología pueden servir y aplicar para todo tipo de personajes de medios audiovisuales; sin embargo, se puede elegir y descartar los puntos que resultan importantes para realizar este análisis, y así poder hacer una lectura más completa y creativa que derive en un mejor trabajo de traducción, o en este caso, de recreación del personaje.

La localización de videojuegos como industria en Latinoamérica ha estado presente desde hace pocos años, lo cual hace que la especialización sea poco conocida y que no existan formaciones concretas al respecto. La necesidad de profesionalización en las distintas ramas de la traducción en estas latitudes es, además de beneficiosa, una necesidad imperante para los diferentes campos e industrias. Al hablar de localización de videojuegos, es fácil pensar

que un traductor con conocimientos básicos puede realizar un trabajo de recreación de personajes. Esta es una idea falsa, ya que, como con cualquier otra especialidad de traducción, se requiere una formación más profunda en cuanto a técnicas para tratar el tipo de textos, géneros discursivos o productos de cada campo. Por ello, este trabajo puede aportar un granito de arena en el camino hacia la planeación de una capacitación más completa en cuanto a la localización de videojuegos, que tome en cuenta la propuesta de análisis de los personajes antes expuesta, para mejorar las técnicas y/o estrategias de su traducción.

BIBLIOGRAFÍA

- 00bacfba. (2008, 08 de junio). Come out, come out, wherever you are! En *SpanishDict* [Respuesta de foro]. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de <http://www.spanishdict.com/answers/3608/come-out-come-out-wherever-you-are/oldest>.
- aleCcowaN. (2007, 11 de noviembre). El abrazo del oso. En *Wordreference.com* [Tercer comentario de foro]. Recuperado de <https://forum.wordreference.com/threads/el-abrazo-del-oso.717189/?hl=es>.
- Armesto Huege, M. C. y García Cenador, A. (1987). *El lenguaje en el niño: origen y evolución*. Madrid, España: Narcea Ediciones.
- Benoit Ríos, Claudine. (2013). Tiempos y formas verbales en la producción oral de un grupo de preescolares y escolares de primer año básico. *Literatura y lingüística*, (28), 169-191. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112013000200010>.
- Bernal-Merino, M. A. (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Nueva York, E.U.A.: Routledge.
- Briz Gómez, A. (1996). *El español coloquial: situación y uso*. Madrid, España: Arco Libros.
- Cantos, P. y Sánchez, A. (2011). El inglés y el español desde una perspectiva cuantitativa y distributiva: equivalencias y contrastes. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, (19), 15-44. Universidad de Murcia, España. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/EIUC/article/viewFile/36242/35093>
- Cascón Martín, E. (1995). *Español coloquial, rasgos, formas y fraseología de la lengua diaria*. Madrid, España: Edinumen.
- Chabrownny. (1 de agosto de 2013). *Annie Voz - Español Latino - League of Legends*. [Video en línea]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8Jyrj4ogoXo>.

- Chandler, H. M. y O'Malley Deming, S. (2011). *The Game Localization Handbook*. Nueva York, U.S.A.: Jones and Bartlett Publishers.
- CheeseDomination. (2012, 26 de octubre). History: Annie. En *League of Legends Wiki*. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Annie#1st>.
- Come out, come out, wherever you are. (2018). En *Shmoop*. Recuperado de <https://www.shmoop.com/quotes/come-out-come-out-wherever-you-are.html>.
- Davidy22. (2012, 26 de noviembre). Rubber and Glue, En *Explain xkcd*. [Entrada de wiki]. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de https://www.explainxkcd.com/wiki/index.php/1139:_Rubber_and_Glue.
- Eeny, meeny, miny, moe. (2003, 17 de marzo). En *Wikipedia, the Free Encyclopedia*. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de https://en.wikipedia.org/wiki/Eeny,_meeny,_miny,_moe.
- Fernández Acosta, L. R. (2015). *Estado actual de la traducción profesional en México: problemas, necesidades, retos y posibles soluciones*. [Presentación de diapositivas]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/raul4319/estado-actual-de-la-traduccin-profesional-en-mxico-problemas-necesidades-retos-y-posibles-soluciones>.
- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos Básicos en la Construcción del Personaje para Medios Audiovisuales. *Revista del Centro de Estudios Superiores Felipe II*, 7. [Archivo en PDF]. Recuperado de <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemasGalán.pdf>.
- García Basurto, M. L. (1999). *La traducción en la literatura infantil*. (Tesis de licenciatura). Universidad Intercontinental, Ciudad de México.
- Garvey, C. (1987). *El habla infantil*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Gerena Meléndez, A. G. (2017). *La reconstrucción del personaje en la traducción de textos dramáticos. Estudio de caso: el personaje de Abou Tarek /Nihad Harmanni en las traducciones al español de incendies, de Wajdi Mouawad*. (Tesis de maestría). El Colegio de México, Ciudad de México.

- Granell, X. (2014). *Vocabulario científico: Localización de videojuegos* [Archivo de video].
Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=o9zDc_ti3Pk.
- Hatim, B. y Mason, I. (1995). *Teoría de la traducción: una aproximación al discurso*. Barcelona, España. Editorial Ariel.
- Herrero Moreno, G. (1990). La lengua coloquial: concepto y factores que la caracterizan. *Anuario de Lingüística hispánica*, Universidad de Valladolid.
- Hurtado Albir, A., Beeby, A.; Berenguer, L., Ensinger, D., Fox, O., Martínez Melis, N., Neunzig, W., Orozco, M. y Presas, M. (Grupo PACTE). (2001). La Competencia traductora y su adquisición, *Quaderns. Revista de Traducción*, 6, 39-45. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/QuadernsTraduccio/article/view/25279>.
- _____ (2002). Una investigación empírico-experimental sobre la adquisición de la competencia traductora. En Amparo Alcina Caudet y Silvia Gamero Pérez (eds.). *La traducción científico-técnica y la terminología en la sociedad de la información* (pp. 125 - 138). Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I, Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/158338?ln=ca>.
- Hurtado, S. (2009) "El perfecto simple y el perfecto compuesto en Hispanoamérica: la inclusión o exclusión del ahora de la enunciación", *Estudios filológicos*, 44, 93-106.
- Kids Action Songs. (2014, 29 de abril). *Hop a Little Jump a Little Rhyme*. [Archivo de video].
Recuperado de <https://elartedetraducir.wordpress.com/2010/07/29/%C2%A1las-onomatopeyas-tambien-se-traducen>.
- League of Legends. (2013, 25 de mayo). *A Twist of Fate, Cinematic – League of Legends*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tEnsqpThaFg&t=200s>.
- Leal Pardinás, M. (2017). *Las Narrativas del Videojuego: Modalidades y Mensajes*. (Tesis de licenciatura). Universidad Intercontinental, Ciudad de México.
- Lezama, S. (2015, diciembre de). Su majestad el video juego. En *Contenido*, 630, 84-91. Recuperado de

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=112036867&lang=es&site=ehost-live>.

Little Baby Bum. (2014, 9 de abril). *Ring Around the Rosy, Nursery Rhimes*. [Archivo de video].

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=k2KMnpD46jI>.

LolAudioLatino. (24 de diciembre de 2013). *Voz de Annie | Audio Español Latino* [Video en línea].

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DmKif7XeVf4>.

Loureiro Pernas, M. (2007, noviembre). Paseo por la localización de un videojuego. En *Revista*

Tradumàtica. Technologies de la traducció, 5. [Archivo en PDF]. Recuperado de

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf>.

Mangiron, C y O'Hagan, M. (2013). *Game localization: Translating for the global digital*

entertainment industry. Filadelfia, E.U.A.: John Benjamins Publishing.

Martínez, E. M. (2010, 29 de julio). ¡Las onomatopeyas también se traducen! En *El arte de traducir*.

[Entrada de blog]. Recuperado de

<https://elartedetraducir.wordpress.com/2010/07/29/%C2%A1las-onomatopeyas-tambien-se-traducen/>.

Mayoral Asensio, Roberto. (1999). La traducción de la variación lingüística. s.p.i. Recuperado de:

http://www.ugr.es/~rasensio/docs/La_traduccion_variacion_linguistica.pdf

Méndez González, R. (2015). *Localización de videojuegos. Fundamentos traductológicos*

innovadores para nuevas prácticas profesionales (Vol. 5). Vigo, España: Servicio de publicaciones Universidade de Vigo.

Meza-Santiago, C. A. L. (s/f). *La localización de juegos de video: Globalización y "recreación"*.

[Ensayo en línea]. México. Recuperado de [https://es.scribd.com/document/96320767/La-](https://es.scribd.com/document/96320767/La-localizacion-de-juegos-de-video-Globalizacion-y-recreacion)

[localizacion-de-juegos-de-video-Globalizacion-y-recreacion](https://es.scribd.com/document/96320767/La-localizacion-de-juegos-de-video-Globalizacion-y-recreacion).

Moreno Fernández, F. (1998). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona,

España: Editorial Ariel.

- Moreno García, L. D. (2015). *Glosario de videojuegos (EN-ES)*. *VGlossary*. [Archivo en PDF].
Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qYXZTS2RaVmQyeDQ/view.
- Munday, J. (2009). *The Routledge Companion to Translation Studies*. Nueva York, E.U.A.:
Routledge.
- Muñoz Sánchez, P. (2008, enero). En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales. *The Journal of Specialised Translation*, 9. [Archivo en PDF]. Recuperado de
http://www.jostrans.org/issue09/art_munoz_sanchez.pdf.
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. [Archivo en PDF]. Recuperado de
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788491710592.pdf>.
- Muñoz Sánchez, P. (2017, 8 de noviembre). El mercado y la localización de videojuegos en China. En *Algo más que traducir* [Entrada de blog]. Recuperado de https://algotrasladar.com/el-mercado-y-la-localizacion-de-videojuegos-en-china/?mc_cid=c3114d2b1d&mc_eid=e4686cdce6.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. Nueva York, E.U.A.: Routledge.
- Newzoo International B.V. (2018). Most Watched Games on Twitch & YouTube Gaming. En *Newzoo* [Entrada de blog]. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube>.
- _____ (2018). *Most Popular Core PC Games | Global*. [Entrada de blog].
Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games>.
- _____ (2018, 11 de julio). Mexico Games Market 2018. En *Newzoo* [Entrada de blog]. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de
<https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018>.

- O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. En *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la traducció*, 5. [Archivo en PDF]. Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>.
- Oficina Virtual Hoy (OVH). (2013). Cómo manifestar una emoción de manera corta y enfática. En *Blog de Oficina Virtual Hoy*. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.oficinavirtualhoy.com/como-manifestar-una-emocion-de-manera-corta-y-enfatica/>.
- Ondrejovičová, K. (2013). Procedimientos de intensificación en el español coloquial. [Tesis de Maestría]. Universidad de Masaryk. Recuperado de https://is.muni.cz/th/zyssv/Magisterska_Diplomova_Prace.pdf.
- Pérez Fernández, L. M. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español). Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. (Tesis doctoral, Universidad de Málaga, Málaga, España).
Recuperado de <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%C3%ADa%20P%C3%A9rez%20Fern%C3%A1ndez.pdf?sequence=6>.
- Pérez Rufí, J.P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y palabra*, 20(4_95), 534-55.2 [Archivo en PDF]. Recuperado de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685/pdf>.
- Pérez Vítola, F. (2017). Localización de videojuegos: del chino al español. En *Actualidad en China*. [Entrada de blog]. Recuperado de <http://perezvitol.com/localizacion-de-videojuegos-chino-espanol>.
- Pérez, D. (2013, 14 de julio). *La ronda de los rosales Barney*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HVPficavrZ8>.
- Piaget, J. (1975). *El lenguaje y el pensamiento en el niño: Estudio sobre la lógica del niño (I)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Guadalupe.

- Riot Games. (2013, 09 de julio). *League of Legends* (3.9) [Videojuego]. E.U.A.: Travis George y Steven Snow.
- _____. (2013, 30 de julio). *League of Legends* (3.10) [Videojuego]. E.U.A.: Travis George y Steven Snow.
- Riot Games. (2016). Annie, la Hija de la Oscuridad (perfil del personaje). En *League of Legends*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://lan.leagueoflegends.com/es/game-info/champions/Annie/>.
- Riot Statikk. (2017). Echamos otro vistazo a las subclases (información sobre actualizaciones del videojuego). En *League of Legends*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://lan.leagueoflegends.com/es/news/game-updates/gameplay/echamos-otro-vistazo-las-subclases>.
- Saniz Balderrama, L. (2008, 1.º semestre). El esquema actancial explicado. En *Punto Cero*, 13 (16), 91-97. [Archivo en PDF]. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v13n16/v13n16a11.pdf>.
- Scaredy-cat. (2009). En *Macmillan Dictionary* [Diccionario en línea]. Recuperado de <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/scaredy-cat>.
- Scholand, M. (2002, octubre). Localización de videojuegos. En *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la informació i la Comunicació*, 5. [Archivo en PDF]. Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>.
- Serón Ordóñez, I. (2011). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. *Trans. Revista de Traductología*, 15, 103–114. [Archivo en PDF]. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf.
- Siredey, P. (2012). *Localización de videojuegos al español*. [Presentación de diapositivas]. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/264610117/Localizacion-de-Videojuegos-Al-Espanol-Pablo-Siredey#>.

Siredey, P. (2012). *Localización de videojuegos al español*. [Presentación de diapositivas].

Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de

<https://es.scribd.com/document/264610117/Localizacion-de-Videojuegos-Al-Espanol-Pablo-Siredey#>.

Skyshock. (24 de diciembre de 2013). *Voz de Annie - League of Legends Latinoamérica (Español)*.

[Video en línea]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5h1UBQxRA1o>.

Superdata Research Holdings Inc. (2018). Esports Scoreboard. En *Superdata. A Nielsen Company*.

[Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/data/?section=rankings>.

Turnes, Yova (2013). *GamerDic*. [Diccionario en línea]. Recuperado el 30 de septiembre de 2018 a partir de <http://www.gamerdic.es/>.

WikiDiff. (s.f.). *Backstory vs Lore*. [Diccionario en línea]. Recuperado de


<https://wikidiff.com/backstory/lore>.

ANEXO 1

Backstory de Annie

A continuación se encuentra la primera historia (*backstory*) de Annie antes del *rework*. Esta es la que se tomó como base para realizar el análisis establecido en el corpus. Se recupera tal cual está de la página de League of Legends en Wikia, ya que es donde está ahora alojada esta información, que puede consultarse en el siguiente enlace:



<http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Annie/History>


 *Annie may be one of the most powerful champions ever to have fought in a Field of Justice. I shudder to think of her capabilities when she becomes an adult.* - High Councilor Kiersta Mandrake

In the time shortly before the League, there were those within the sinister city-state of Noxus who did not agree with the evils perpetrated by the Noxian High Command. The High Command had just put down a coup attempt from the self-proclaimed Crown Prince Raschallion, and a crackdown on any form of dissent against the new government was underway.

These political and social outcasts, known as the Grey Order, sought to leave their neighbors in peace as they pursued dark arcane knowledge. The leaders of this outcast society were a married couple: Gregori Hastur, the Grey Warlock, and his wife Amoline, the Shadow Witch.

Together they led an exodus of magicians and other intelligentsia from Noxus, resettling their followers beyond the Great Barrier to the northern reaches of the unforgiving Voodoo Lands. Though survival was a challenge at times, the Grey Order's colony managed to thrive in a land where so many others would have failed.

Years after the exodus, Gregori and Amoline had a child: Annie. Early on, Annie's parents knew there was something special about their daughter. At the age of two, Annie miraculously ensorcelled a shadow bear - a ferocious denizen of the petrified forests outside the colony - turning it into her pet. To this day she keeps her bear  Tibbers by her side, often keeping him spellbound as a  stuffed doll to be carried like a child's toy.

The combination of Annie's lineage and the dark magic of her birthplace have given this little girl tremendous  arcane power. It is this same girl who now finds herself as one of the most sought-after champions within the League of Legends - even by the city-state who would have exiled her parents had they not fled beforehand.

ANEXO 2

Historia de Noxus, tierra natal de Annie

Esta es la historia del lugar de origen de Annie. Se recuperó tal cual está en la página de Wikia de League of Legends, que puede consultarse en el siguiente enlace:

<http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Noxus>



Noxus is a powerful empire with a fearsome reputation. To those beyond its borders, Noxus is brutal, expansionist and threatening, yet those who look beyond its warlike exterior see an unusually inclusive society, where the strengths and talents of its people are respected and cultivated. Its people were once a fierce reaver culture until they stormed the ancient city that now lies at the heart of their empire. Under threat from all sides, they aggressively took the fight to their enemies, pushing their borders outward with every passing year. This struggle for survival has made the Noxians a deeply proud people who value strength above all, though that strength can manifest by many different means. Anyone can rise to a position of power and respect within Noxus if they display the necessary aptitude, regardless of social standing, background, homeland, or wealth.

ANEXO 3

¿Qué es League of Legends?

Según la página oficial, que puede consultarse en el siguiente enlace:

<https://lan.leagueoflegends.com/es/game-info/get-started/what-is-lol>

League of Legends es un juego en línea competitivo de ritmo frenético, que fusiona la velocidad y la intensidad de la estrategia en tiempo real (ETR) con elementos de juegos de rol. Dos equipos de poderosos campeones, cada uno con un diseño y un estilo de juego únicos, compiten cara a cara a través de diversos campos de batalla y modos de juego. Con un plantel de campeones en constante expansión, actualizaciones frecuentes y un emocionante panorama competitivo, League of Legends ofrece posibilidades de juego ilimitadas para usuarios de todos los niveles de habilidad.



ANEXO 4

Glosario

- Auto-ataque. En inglés *auto-attack* (AA), y también conocido como ataque automático, es un ataque repetitivo que por lo general no hace tanto daño como las habilidades especiales; esto varía de acuerdo con el tipo de campeón de quien se trate. Por ejemplo, los AA de un personaje del tipo tirador suelen hacer bastante daño; por el contrario, los AA de un mago son con frecuencia débiles.
- *Backstory*. Este término se refiere a la historia del personaje, es decir, sus antecedentes, lo que le ha pasado antes de estar en donde se encuentra ahora.
- Definitiva. En inglés *ultimate*: es por lo general la habilidad más importante y poderosa del campeón. Por lo general, los jugadores se refieren a ella como “ulti”.
- Enfriamiento. En inglés *cooldown*: es el tiempo determinado (pueden ser desde unos segundos hasta varios minutos) que debe pasar para que una habilidad puede volver a usarse.
- ETR. Estrategia en Tiempo Real.
- *Gamer*. Esta palabra se utiliza con frecuencia para referirse a las personas que juegan videojuegos. Es más común usar este anglicismo dentro de la comunidad, que las palabras “jugador o jugadores”.
- Habilidad. *Skill* en inglés se refiere a la acción disponible que varía con cada campeón y está asignada a una tecla específica del teclado, que el jugador juzga necesario usar en determinado momento.
- Hechizo de invocador. En inglés *summoner spell*: se refiere a las habilidades que no pertenecen a un campeón como tal, sino a las que usa el jugador (invocador, persona que controla al campeón), y que están disponibles para todos los campeones.
- LoL. Abreviación de League of Legends.
- *Lore*. Se refiere a la historia del origen y la información disponible que se crea alrededor de un universo ficticio.
- Maná. Es un recurso que utilizan algunos personajes dentro del juego. Este elemento en particular es popular en muchos juegos y videojuegos de rol, y es necesario para usar hechizos, es decir, se gasta y se recupera para poder usar habilidades. No todos los campeones usan este recurso, pero todos los personajes tipo “mago” sí.
- Parche. *Patch* en inglés: se refiere a las modificaciones, pequeñas o grandes, que hacen los desarrolladores del juego para arreglar problemas o agregar contenido dentro del juego.
- *Rework*. Se refiere a una actualización de un personaje dentro del juego, ya sea visual, de *backstory*, de habilidades, de voz, o una combinación de las anteriores.
- Q, W, E, R. Estas son las teclas predeterminadas del juego asignadas para usar las habilidades de los campeones. La “R” es la más popular, ya que es la que usa la habilidad más poderosa del personaje: su definitiva. Cabe mencionar que el jugador puede cambiar y asignar las teclas que desee en cualquier momento, pero estas son consideradas óptimas para jugar.

ANEXO 5

Tipos de campeones

Dentro de League of Legends existen varios tipos, o como los llaman en la página oficial, clases de campeones. Esto tiene que ver con el rol que desarrollan dentro de la partida. Algunas de las clases tienen a su vez subclases, lo que resulta en un estilo de juego único. Se mencionan a continuación, tal cual se encuentran en la página oficial.

CLASE	SUBCLASE
Tanques	Vanguardias, Protectores
Peleadores	Colosos, Embestidores
Ejecutores	Asesinos, Escaramuzadores
Magos	<u>Magos de Ráfaga</u> , Magos de Batalla, Magos de Artillería
Controladores	Encantadores, Disruptores
Tiradores	Tiradores

Annie entra dentro de la categoría de Magos, en Magos de Ráfaga. Esto se refiere a que ella utiliza hechizos, que sus ataques automáticos (AA) hacen poco daño, y que su combinación de habilidades (conocida como “combo”) sirve para acabar con los enemigos rápido, o al menos infligir una gran cantidad de daño en poco tiempo.

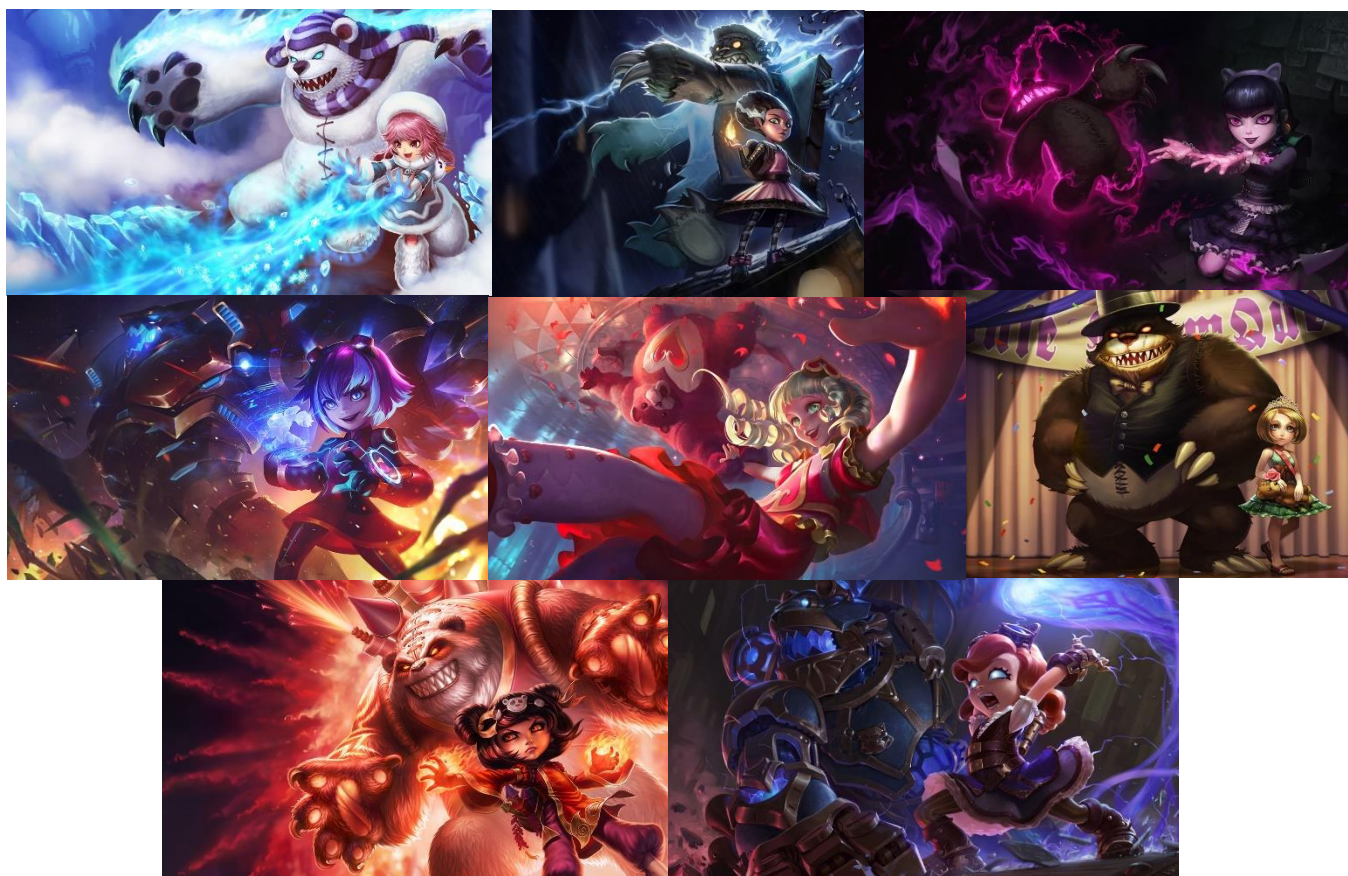
ANEXO 6

Aspectos de Annie

Estos son los aspectos extra de Annie que se mencionaron en el apartado de vestuario y maquillaje.



Estos son los demás. Todas las imágenes se tomaron de la página oficial del juego.



ANEXO 7

Diálogos de Annie: original, localización del parche 3.9, 3.10 (tomados de los videos de los diálogos completos; fuentes en las referencias), y propuesta

INGLÉS	ESPAÑOL LATINO PARCHES 3.10	ESPAÑOL LATINO PARCHES 3.9	PROPUESTA
"You wanna play too? It'll be fun!"	¿Tú también quieres jugar? Será divertido	¿'on ta bebé? ¡Aquí está!	¿Tú también quieres jugar? ¡Qué divertido! ¿Jugamos? ¡Di que sí!
"I want a turn!"	Es mi turno	Quiero dar una vuelta	¡Ahora yo! / ¡Ahora voy yo! ¡Me va a mí! / ¡Me toca!
"Take that!"	Ah, ¿verdad?	¡Toma esa!	–
"Don't make me hurt you!"	No me obligues a hacerte daño	No me obligues a hacerte daño	Si te llevas, te aguantas
"Eeny, meeny, miny, burn!"	De tin, marín de do, ¡te quemé!	¡Fuego!	–
"Let's count to five!"	Vamos a contar hasta cinco	Contemos hasta cinco	Hay que contar hasta cinco ¿Sabes contar hasta cinco?
"Play time!"	Hora del recreo	Hora del recreo	¡A jugar!
"Can they do this?"	A que no pueden hacer esto	¿Pueden hacer esto?	–
"This is fun!"	Esto es muy divertido	¡Qué divertido!	¡Qué divertido!
"Ashes, ashes, they all fall down."	Sol solecito, quémense un poquito	Lluvia, lluvia... ¡de cenizas!	–
"Have you seen my bear Tibbers?"	¿Has visto mi oso Tibbers?	¿Has visto a mi oso Tibbers?	¿Ya viste a mi oso Tibbers?
"This way!"	¡Por aquí!	¡Por aquí!	¡Ven! / ¡Sígueme!
"Try to keep up!"	¡Date prisa!	¡No te quedes atrás!	¡Apúrate! / ¡Córrele!
"Are we there yet?"	¿Ya llegamos?	¿Falta mucho para llegar?	–
"I never play with matches."	Yo nunca juego con cerillos	Nunca juego con cerillos	–
"Don't be a scaredy cat!"	Eres un niño llorón	¡Que no te dé miedo!	No seas llorón / No seas miedoso
"Hop, skip, jump!"	Salto, saltito, saltote	Salto, saltito, salto	Brinca la tablita, yo ya te quemé Brinca la tablita, que ya la quemé
"Come out, come out, wherever you are!"	Sal, sal que te voy a encontrar	Sal, sal de donde quiera que estés	Un, dos, tres por ti, que ya te vi / Listo o no, ahí voy
"You smell like burning!"	Hueles a quemado	Hueles a fuego	–
"What's your favorite animal? A bear?"	¿Cuál es tu animal favorito, el oso?	¿Cuál es tu animal favorito, el oso?	¿Cuál es tu animal favorito, el oso?
"Beaten by a little girl... ha!"	Te pegó una niña pequeñita	Te pegó una niña pequeña	Te ganó una niñita
"You can't come to Tibbers' tea party! Bleh!"	No puedes venir a tomar el té con Tibbers	No puedes venir a tomar el té con Tibbers	–
"I'm rubber and you're... on fire!"	Lero, lero, candelero	Yo la ligo y tú estás en llamas	¡Soy espejo y me reflejo, yo te quemó y no me dejó!
"Get 'em, Tibbers!"	Ve por ellos, Tibbers	¡Por ellos, Tibbers!	¡Atrápalos, Tibbers! ¡Cómetelos, Tibbers!
"Bear hug!"	Que te abrace el osito	¡Abraza el oso!	¡Abraza de oso!
"Tibbers!"	¡Tibbers!	¡Tibbers!	–
"Yay, Tibbers!"	¡Ve, Tibbers!	¡Sí, Tibbers!	¡Yuju, Tibbers!
"Found him!"	¡Te encontré!	¡Te encontré!	¡Ya te vi! / ¡Ahí estás!