

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**

*TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**Intertextualidad y traducción en el videojuego**

*La Tierra Media: Sombras de Mordor.*

**Autora:** Carla Ibáñez Pina

**Tutor:** Ximo Granell Zafra

**Fecha de lectura/ Data de lectura:** Septiembre 2018



## **Resumen/ Resum:**

El propósito principal de este Trabajo de Final de Grado es analizar las referencias intertextuales de la obra transmedia del universo de *El Señor de los Anillos* dentro del videojuego titulado *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, así como también analizar las técnicas de traducción que se han utilizado para traducir los términos del inglés al español. Para ello, se ha tomado como punto de partida un marco teórico en el cual se define, en primer lugar, qué es la intertextualidad; en segundo lugar, qué es la narrativa transmedia; y, por último, qué es la localización de videojuegos, añadiendo en cada apartado una parte dedicada a los métodos de traducción que se deberían seguir en cada caso. A continuación está el apartado de la metodología, donde se contextualiza el objeto de estudio y se explican los pasos que se han seguido para llevar a cabo el análisis. Después se encuentra el análisis, donde se han analizado tanto las referencias intertextuales como las técnicas de traducción de algunos de los términos que aparecen en el videojuego. Finalmente tenemos las conclusiones, donde se hace una pequeña recopilación de todo lo que se ha visto en el análisis y se hace una pequeña reflexión sobre lo que ha significado para la autora la realización de este trabajo.

## **Palabras clave/ Paraules clau: (5)**

Intertextualidad, traducción, narrativa transmedia, localización de videojuegos,  
*La Tierra Media: Sombras de Mordor*.

**Estilo de bibliografia: APA**

# Índice

1.	INTRODUCCIÓN .....	6
1.1.	Justificación y motivación .....	6
1.2.	Objetivos.....	7
1.3.	Estructura.....	7
2.	MARCO TEÓRICO .....	9
2.1.	Intertextualidad.....	9
2.2.	Narrativa transmedia.....	12
2.3.	Localización de videojuegos .....	14
3.	METODOLOGÍA.....	17
3.1.	Contextualización del objeto de estudio .....	17
3.2.	Objeto de estudio .....	19
3.3.	Marco analítico .....	20
4.	ANÁLISIS .....	23
4.1.	Intertextualidad y traducción de los nombres propios de los <i>uruks</i> del sistema Némesis .....	23
4.2.	Intertextualidad y traducción de los nombres propios de los personajes .	24
4.3.	Intertextualidad y traducción de los nombres de lugares .....	25
4.4.	Intertextualidad y traducción de los nombres de razas y criaturas .....	26
4.5.	Intertextualidad y traducción de los nombres de plantas.....	26
4.6.	Intertextualidad y traducción de los nombres de armas.....	27
4.7.	Intertextualidad y traducción de los nombres de runas .....	27
4.8.	Intertextualidad y traducción de los nombres de objetos .....	27
5.	CONCLUSIONES .....	29
6.	BIBLIOGRAFÍA .....	32

7.	ANEXO 1: TABLAS DE ANÁLISIS .....	35
	Tabla 1. Nombres propios: <i>uruks</i> del sistema Némesis .....	35
	Tabla 2. Nombres propios: personajes .....	37
	Tabla 3. Lugares .....	45
	Tabla 4. Razas y criaturas .....	49
	Tabla 5. Plantas .....	54
	Tabla 6. Armas .....	57
	Tabla 7. Runas .....	59
	Tabla 8. Objetos .....	62
8.	ANEXO 2: CORPUS DE REFERENCIA.....	64
	8.1. Obras literarias .....	64
	8.2. Obras cinematográficas .....	64

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Justificación y motivación

Cuando pensaba en el posible tema que escogería para realizar mi TFG nunca pensé que elegiría un tema relacionado con los videojuegos, ya que a pesar de haber cursado en el último año del grado el itinerario de traducción audiovisual, nunca hemos estudiado con detenimiento la traducción o la localización de videojuegos. Además, aunque me gustan, no soy una persona que juegue a videojuegos normalmente.

Aun así me pareció que sería interesante saber más sobre videojuegos, así que decidí escoger un tema relacionado con ese ámbito. Un día estaba hablando con un amigo, y este me comentó que había empezado a jugar a un nuevo videojuego ambientado en el universo de *El Señor de los Anillos* llamado *La Tierra Media: Sombras de Mordor*. Me pareció curioso, así que busqué información en internet y vi que se trataba de un videojuego cuya historia había sido inventada por los creadores del videojuego y no aparecía en las obras de J. R. R. Tolkien.

Pensé que este sería un buen objeto de estudio porque me pareció que sería interesante saber qué términos del universo de *El Señor de los Anillos* y de las novelas de Tolkien se habrían incluido en el videojuego y si se habrían traducido de la misma manera que en los libros o las películas. También me resultaba curioso saber qué términos o nombres se habrían inventado los creadores del videojuego, si seguían el estilo de los términos originales de las obras de Tolkien y cómo se habrían traducido al español.

Otro de los motivos por los que pensé que el videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor* sería un buen objeto de estudio es porque me gusta mucho el universo ficticio creado por Tolkien, tanto las novelas como las películas.

## 1.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es el de analizar las referencias intertextuales que hay en el videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, y los objetivos secundarios son los siguientes:

- Conocer la teoría básica de la intertextualidad, la narrativa transmedia y la localización de videojuegos.
- Conocer en más profundidad la obra transmedia del universo de *El Señor de los Anillos*.
- Realizar un análisis de las técnicas de traducción que se han utilizado para traducir los términos del inglés al español.

## 1.3. Estructura

Este trabajo está estructurado en siete apartados. Tras la **Introducción**, dividida en los subapartados de **Justificación y motivación**, **Objetivos** y **Estructura**, se presenta el **Marco teórico**, que está dividido en tres subapartados: **Intertextualidad**, **Narrativa transmedia** y **Localización de videojuegos**. En ellos se definen cada uno de estos conceptos y se relacionan con la traducción.

En el tercer apartado tenemos la **Metodología**, que a su vez está también dividida en tres subapartados: **Contextualización del objeto de estudio**, en el cual se explica la trayectoria que ha tenido el universo transmedia de *El Señor de los Anillos*; **Objeto de estudio**, donde se explican las características del videojuego y su argumento; y **Marco analítico**, donde están explicados todos los pasos que se han seguido para llevar a cabo el análisis.

A continuación, en el **Análisis**, se encuentra una explicación de cada una de las tablas en las que se ha analizado la intertextualidad y la técnica de traducción de los términos seleccionados.

Seguidamente encontramos el apartado de **Conclusiones**, en el cual se hace una reflexión partiendo del análisis y se detallan las conclusiones a las que se ha llegado, y también se reflexiona sobre la experiencia personal que ha resultado realizar el trabajo.

Después está la **Bibliografía**, donde se citan todos los recursos que se han utilizado para hacer el trabajo.

Por último encontramos los **Anexos**, apartado en el cual se han incluido las tablas utilizadas para realizar el análisis.



## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Intertextualidad

En primer lugar, vamos a intentar definir qué es la intertextualidad y qué problemas conlleva la traducción intertextual.

La intertextualidad, a grandes rasgos, es la relación que hay entre un texto y los que le preceden. Este término fue acuñado por primera vez por la lingüista Julia Kristeva en 1967, y definió la intertextualidad como «the transposition of one or more systems of signs into another, accompanied by a new articulation of the enunciative and denotative position» (1969: 15).

Otros autores, como el narratólogo estructuralista Gérard Genette definen la intertextualidad como «una relación de copresencia entre dos o más textos, la cual puede manifestarse en forma de citas, plagios o alusiones» (1989). La cita consiste en utilizar en un texto unas palabras de otro texto del mismo autor o de uno diferente indicando de quién es la cita; el plagio consiste en tomar palabras de otro autor sin indicar que le pertenecen; y la alusión es parecida al plagio pero el autor da por supuesto que el lector conoce el hipotexto y comprenderá la alusión.

Según Onega Jaén (1997: 17), los teóricos de la intertextualidad sostienen que los textos que un escritor haya leído antes influirán en la escritura de este de manera tanto consciente como inconsciente, y la interpretación del texto variará según el bagaje de conocimientos teóricos que aporte el lector.

Según Lemke (1985, citado por Hatim y Mason, 1990), dentro de la intertextualidad hay dos tipos de referencia intertextual. Por una parte, las relaciones que se dan entre elementos de un texto dado (se hace referencia a algo que se ha expuesto antes). Por otra parte, la relación que se da entre textos distintos (un argumento que se retoma en una nueva ocasión). También dice que las relaciones que una comunidad establece entre un grupo de textos y otro pueden ser genéricas (funcionan entre textos que pertenecen a un mismo género), temáticas (muestran un mismo tema como foco de interés de dos o más textos), estructurales (se producen entre textos que tienen una misma estructura) o funcionales (cubren objetivos similares). Éstas y las categorías numeradas anteriormente nos facilitan un sistema comprensivo de clasificación de las referencias intertextuales.

También se puede clasificar la intertextualidad dependiendo de la relación que tienen los intertextos entre sí, que de acuerdo con Genette (1982) son el conjunto de textos que entran en relaciones en un texto dado. La clasificación sería la siguiente:

- Intratextualidad: relación entre textos del mismo autor.
- Extratextualidad: relación entre textos de diferentes autores.
- Interdiscursividad: relación semiológica entre un texto literario y otras artes (cine, teatro, música, etc.).
- Metatextualidad: comentario que une un texto a otro sin citarlo.
- Architextualidad: relación genérica que emparenta textos en función de sus características comunes en géneros literarios.
- Paratextualidad: relación de un texto con otros textos de su periferia textual como títulos, subtítulos, capítulos, notas al margen, notas al pie, etc.
- Hipotextualidad: relación que une un texto A (hipotexto) a un texto posterior B.
- Hipertextualidad: relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto).

En cuanto a la traducción de la intertextualidad, de acuerdo con Hatim y Mason (1995: 174-177), «lo esencial ante una referencia intertextual es analizar cuál es su contribución al texto de acogida, y debe valorarse la intencionalidad por encima del contenido informativo».

Como hemos comentado antes, los intertextos son el conjunto de textos que entran en relaciones en un texto dado, y el uso de estos por parte de un autor (ya sea en cine, televisión, literatura, etc.) es siempre motivado y responde a una finalidad específica, es por eso que el traductor tiene que plasmarlos siempre en la traducción, y tiene que conocer siempre la función o intención de las referencias intertextuales. En cualquier caso, la comprensión de los intertextos por parte de los receptores se basa en un conocimiento compartido, lo que Hatim y Mason (1994: 131) consideran «precondition for the

intelligibility». Sin este conocimiento compartido básico del proceso comunicativo no se podría reconocer y, por tanto, recibir lo que se pretendía transmitir.

Por tanto, a la hora de traducir, es muy importante mantener la intención del emisor, y los traductores tendrán que saber cuál es la intención o finalidad comunicativa de un texto y no transmitir simplemente la información. Así pues, a la hora de traducir hay que transferir la intertextualidad, y según Hatim y Mason (1995: 176), estas son las prioridades:

1. Retener el estatus semiótico.
2. Retener la intencionalidad o función.
3. Retener los mecanismos lingüísticos que garantizan la coherencia.
4. Preservar, si es posible, el estatus informacional.
5. Preservar, si es posible, el estatus extralingüístico.

En cuanto al intertexto audiovisual, ya que hemos estado hablando sobre todo de la intertextualidad en los textos escritos, los intertextos operan también a través del canal acústico y visual. Por una parte, dentro del canal acústico podemos encontrar música (bandas sonoras o canciones), inflexión verbal (voz de un actor o actriz) o sonidos (sonido que emite un determinado personaje, criatura o cosa). Por otra parte, dentro del canal visual encontramos imágenes, que pueden ser recreaciones de escenas, lugares, objetos o personajes de otras películas, series o videojuegos.

Así pues, concluimos con que el papel del traductor resulta complicado cuando en su camino se cruza algún intertexto, y este puede suponer un problema de traducción. Cuando el traductor percibe el intertexto, primero debe analizarlo en profundidad para decidir si será comprensible por la audiencia meta, o si la distancia entre el receptor meta y el texto origen es demasiado grande. Como mediador entre las culturas, tendrá que buscar una solución lo más apropiada posible.

Para finalizar, siguiendo a Botella (2009), este sería un resumen de los posibles pasos que un traductor podría seguir cuando se enfrente a la intertextualidad:

1. Detectar la intertextualidad: estar preparado para percibir las «señales intertextuales» que permitan descubrirlo. Tanto la experiencia del traductor como la del lector será determinante para llevar a cabo esta primera fase del proceso.
2. Documentarse sobre si existen traducciones anteriores de la referencia para intentar recurrir a ellas, para que los nuevos receptores estén en igualdad de condiciones que los del texto original.
3. Decidir si el intertexto será comprensible para los nuevos receptores o si les resultará opaco. Si el traductor considera que es opaco, podrá recurrir a estrategias como la adaptación cultural, naturalización, neutralización o incluso a la omisión.
4. Respetar el contenido y la función que el emisor trata de transmitir. No perder nunca de vista el propósito del texto origen y si fuera necesario, sacrificar parte de la forma en pro del contenido.

## **2.2. Narrativa transmedia**

Este Trabajo de Final de Grado aborda el tema de la intertextualidad en el universo narrativo de Tolkien, el cual tuvo su origen en sus obras literarias y se ha ido expandiendo por distintos medios audiovisuales, como son las películas o los videojuegos, y esto es lo que se conoce como narrativa transmedia.

La narrativa transmedia existe desde hace tiempos remotos ya que se trata de extender una obra principal a través de diferentes canales, como representar una historia oral en una pintura o escribirla en forma de texto. Pero la expansión de los soportes digitales en estos últimos años hace que adquiera una nueva dimensión.

El experto en comunicación de la Universidad del Sur de California, Henry Jenkins (2008: 283), nos aporta una definición precisa del fenómeno de la narrativa transmedia: son «historias que se despliegan a través de múltiples plataformas mediáticas, y en las que cada medio contribuye de una manera característica a nuestra comprensión del mundo, una aproximación más integral al desarrollo de la franquicia que los modelos basados en textos primigenios y productos secundarios».

Como bien define Jenkins, la narrativa transmedia no es contar una misma historia en distintos canales ya que, de hecho, esto se llama *crossmedia*, sino como expresa Lachat (2015: 3) «en la narrativa transmedia cada soporte cuenta eventos y sucesos independientes y autónomos de la misma historia».

A veces resulta difícil entender de qué estamos hablando cuando nos referimos al término «transmedia» debido a la gran cantidad de interfaces, formatos, plataformas y tipos de medios que engloba este concepto. Para entenderlo mejor, remitimos a Cassany (2012, citado por Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016: 7-8), que utiliza la metáfora de los contenedores y los contenidos.

Por una parte están las narraciones, que pueden tener su origen en las novelas, las películas, las series de televisión, los cómics, los videojuegos, los dibujos animados, o incluso en los juguetes. Estas narraciones son los contenidos.

Y por otra parte están los medios: formatos textuales, hipertextuales, audiovisuales, sonoros, o interactivos, por donde las historias fluyen. Estos medios son los contenedores, y son los mismos que, como se ha comentado en el párrafo anterior, también pueden ser el origen de una narración: novelas, películas, series de televisión, cómics, videojuegos, dibujos animados o juguetes, entre otros.

En el caso de este Trabajo de Final de Grado, el medio donde se originan las narraciones de Tolkien es en la literatura, es decir, en las novelas, y a partir de estas las historias se expanden por otros medios. Pero las narraciones transmedia también pueden tener su origen en otros medios. Por ejemplo, la obra transmedia *Piratas del Caribe* tiene su origen en una atracción de un parque temático, sin embargo se ha expandido rápidamente por otros medios como el cine, los libros, los videojuegos o los juguetes.

Por tanto, podemos resumir que una narrativa transmedia es la capacidad de fragmentar un relato y dividirlo por múltiples escenarios, formatos y canales. Cada división es una posibilidad de ahondar en un personaje, en un conflicto, en un escenario, posibilitando todo un universo narrativo que compone la historia.

Ahora pasaremos a hablar sobre la traducción de la narrativa transmedia. Parafraseando a Gwellian-Jones (2002, citado por Lachat Leal, 2015), la traducción de una franquicia transmedia implica que hay que gestionar y controlar muchas fuentes, que

pueden considerarse como textos, por tanto, también entra en juego la traducción de la intertextualidad. No todos los contenedores o canales tienen la misma lengua origen, ya que en cada país las franquicias tienen un desarrollo diferente dependiendo de la actividad de los consumidores, y se incorporan elementos narrativos adaptados a los gustos de estos. Cada distribuidora encarga su proyecto de traducción con estrategias de traducción propias, y esto hace que estas franquicias multilingües tengan que enfrentarse a incoherencias conceptuales y narrativas.

Por este motivo, se han creado bases de datos y enciclopedias para cada universo transmedia, así quedan registrados los nombres de los personajes, las razas, los lugares, los objetos, etc., y sus respectivas traducciones. De esta manera, es más fácil encontrar la traducción de un término y que todas las traducciones sean iguales y coherentes.

Los videojuegos, que como hemos comentado antes pueden ser «contenidos» y «contenedores» de universos transmedia, precisan de un trabajo de adaptación y alusión al universo transmedia en la cultura meta de los usuarios que quieran disfrutar de ellos. Esto se consigue mediante la localización de videojuegos, un concepto que vamos a definir a continuación.

### **2.3. Localización de videojuegos**

En este último apartado del marco teórico definimos qué es la localización de videojuegos y qué hay que tener en cuenta para hacer una buena traducción.

La industria de los videojuegos es relativamente joven, ya que solamente cuenta con unos 40 años de historia. Sin embargo, desde los años 70 hasta la actualidad, esta industria ha crecido mucho y se ha expandido por todo el mundo. Desde 2015, la industria de los videojuegos ha sido el sector cultural que más ha recaudado en España frente a otros sectores como el cine, la música y las artes plásticas. Según Cristina Rodrigo (2017) en el diario económico *Expansión*: «De acuerdo con el Informe Global del mercado de los videojuegos recogido por *Newzoo* en 2016, el sector ha conseguido un crecimiento anual del 8,5%, recaudando 99.600 millones de dólares el año pasado frente a los 91.800 millones conseguidos en 2015».

Hoy en día, los videojuegos tienen una gran repercusión por todo el mundo, por tanto es necesario traducirlos y adaptarlos para que puedan llegar a todos los destinatarios. Es aquí donde entra en juego la localización de videojuegos.

Según el diccionario en línea de términos sobre videojuegos y cultura *gamer*, denominado *Gamerdic* (2013): «La localización es un proceso de adaptación de un videojuego desarrollado en un país a otro donde va a ser comercializado. Incluye diversas áreas, como la traducción, la adaptación lingüística, cultural, social, legal, etc. y en ocasiones el doblaje de las voces originales».

Por tanto, el traductor no se encarga simplemente de alcanzar la equivalencia en el nivel semiótico, sino que tiene que adaptar el texto.

La localización de videojuegos tiene características tanto de la localización de *software* como de la traducción audiovisual. Según Mangiron y O'Hagan (2006: 3-4), la localización de videojuegos y la localización de *software* tienen en común que las dos implican la combinación de la traducción con la ingeniería informática, y el resultado final tiene que caber en los espacios de texto que el *software* permita. Por otro lado, y también de acuerdo con Mangiron y O'Hagan (2006: 4-5), la localización de videojuegos y la traducción audiovisual también tienen características similares, ya que en muchas ocasiones, los videojuegos se subtitulan y se doblan.

Pero también hay factores que distinguen la localización de videojuegos de las otras dos modalidades. Uno es que mientras que en la localización de *software* la prioridad es la funcionalidad, en la localización de videojuegos también tiene que haber un cierto grado de originalidad y creatividad. Otro es que, mientras que en la traducción audiovisual existen convenciones de doblaje y subtitulación, en la localización de videojuegos no existen unas convenciones predeterminadas.

A la hora de traducir, un traductor o localizador de videojuegos tiene que tener en cuenta una serie de cosas. La primera y más importante, citando a Mangiron y O'Hagan (2006: 5), es: «To preserve the gameplay experience for the target players, keeping the 'look and feel' of the original». Esto quiere decir que es más importante una buena experiencia de juego que la fidelidad o literalidad del contenido. Para conseguir que los usuarios no noten que un videojuego ha sido traducido y tengan una experiencia de juego

inmersiva, es importante saber cuál es la cultura de llegada del videojuego. También es importante estar familiarizado con el género del videojuego que se va a traducir para así conocer la terminología o las posibles alusiones y referencias intertextuales. Estos géneros pueden ser, según Granell, Mangiron y Vidal (2015: 46-52): Acción, lucha, acción/aventura, aventura, plataformas, deportivos, conducción/carreras, estrategia, rol e inteligencia/habilidad. Asimismo, también es relevante saber cuál es el público al que se va a dirigir el traductor, para utilizar un tipo de vocabulario más infantil si el juego va dirigido a niños u otro más adulto si los destinatarios tienen una cierta madurez. Por último, para conseguir que el texto se adapte a la cultura de llegada y que los destinatarios no se percaten de que se trata de una traducción, se utiliza muchas veces la técnica de la transcreación, que consiste en adaptar un mensaje sin ceñirse demasiado al texto origen para que suene natural en la lengua de llegada, como por ejemplo un chiste, un juego de palabras o una referencia cultural.

Así pues, podemos concluir con que los videojuegos constituyen un sector que no para de crecer y de expandirse por todo el mundo, por ello, lo más importante de la localización de videojuegos es la adaptación de este a la cultura meta para que la experiencia de juego o inmersión sea óptima. Para conseguirlo, es recomendable que la persona que traduce sea aficionada a los videojuegos y conozca las plataformas, así como también es preferible que tenga conocimientos de traducción audiovisual, creativa, localización y domine las técnicas de documentación.



### 3. METODOLOGÍA

He decidido hacer el análisis de las referencias intertextuales y la traducción del videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor* (en inglés *Middle-earth: Shadow of Mordor*) porque se trata de un videojuego cuya historia no aparece en ninguna de las obras de Tolkien, es decir, ha sido creada por los creadores del videojuego, aunque sí que transcurre en el mismo universo ficticio, y me parece muy interesante saber cuántas referencias intertextuales del universo de *El Señor de los Anillos* hay y de qué tipo son. Además, me parece curioso saber si los términos propios del universo de *El Señor de los Anillos* se han traducido con fidelidad siguiendo las traducciones originales de los libros y las películas y también conocer cómo se han traducido los términos creados exclusivamente para este videojuego.

#### 3.1. Contextualización del objeto de estudio

John Ronald Reuel Tolkien fue un escritor, poeta, servidor militar, filólogo, lingüista y profesor universitario británico conocido principalmente por ser el autor de las novelas de literatura fantástica *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* (J. R. R. Tolkien, s.f. En Wikipedia).

Ambas obras literarias pertenecen al género de la fantasía épica, sus historias están relacionadas entre sí y tienen lugar en el mismo continente ficticio llamado La Tierra Media. La primera obra se publicó en 1937, y la segunda, que fue dividida en tres volúmenes, en 1954. Al principio, las novelas solamente se publicaron en papel, pero gracias al gran éxito que tuvieron, estas obras literarias dieron origen a diversas obras cinematográficas y a numerosos videojuegos, entre otros productos de ocio, y por eso se considera que el universo ficticio creado por Tolkien es un universo transmedia. También tiene dos novelas publicadas de forma póstuma por su hijo, *El Silmarillion* y *Los hijos de Húrin*, que pertenecen también al mismo mundo, pero estas no pasaron a otros medios como las otras dos.

En 1977 y 1979, con la popularización de la televisión, surgieron el telefilme de animación de *El Hobbit* y la serie de animación de *El Señor de los Anillos* y, posteriormente, los cómics, que acercaron aún más al público joven a la saga. En la década de los ochenta comenzó la era de los juegos de mesa, en concreto de los juegos de rol donde los usuarios participaban de una manera mucho más interactiva con la historia, ya que podían crear sus propias aventuras a partir del mundo de origen que les planteaba el juego. Después, en los años 2001, 2002 y 2003, la saga de *El Señor de los Anillos* se llevó al cine dividida en tres partes al igual que los libros: *La Comunidad del Anillo*, *Las Dos Torres*, y *El retorno del Rey*. A partir del gran éxito que tuvieron las películas, el universo de Tolkien saltó al mundo digital a través de portales web y videojuegos para múltiples plataformas. Más tarde, en los años 2012, 2013 y 2014, la obra anterior de Tolkien, *El Hobbit*, saltó también a la gran pantalla como una trilogía dividida en los siguientes títulos: *El Hobbit: un viaje inesperado*, *El Hobbit: la desolación de Smaug* y *El Hobbit: la batalla de los Cinco Ejércitos*, y gracias al éxito que tuvo también esta obra cinematográfica, saltó al mundo digital.

El mundo digital es relativamente nuevo, sin embargo, en internet existen ya muchos sitios web denominados *wikis* dedicados a toda la cultura relacionada con el universo de Tolkien, los cuales pueden ser editados por los fans para añadir o quitar información sobre este tema. Se trata pues de una especie de enciclopedias colectivas virtuales. Encontramos, por ejemplo, la Fenopædia, una enciclopedia virtual que, como se indica en su página de inicio «presenta en forma de fichas agrupadas en categorías descripciones de personajes, lugares, libros, etc., que tengan relación con J.R.R. Tolkien, su obra y lo que esta ha inspirado». Otro ejemplo es la Tolkienpedia o Wiki de La Tierra Media, con más de 1.000 páginas, y su equivalente en inglés The Lord of the Rings Wiki, que cuenta con más de 6.000 páginas. Ambas contienen información sobre el universo Tolkien y son editables.

En cuanto a los videojuegos, se han publicado un total de treinta y uno desde 2002 para distintas plataformas, y la mayoría de las historias de estos videojuegos están sacadas de las obras de Tolkien. Algunos de los más conocidos son: *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, *El Señor de los Anillos: La Tercera Edad*, *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* o *LEGO El Señor de los Anillos* entre otros. Sin embargo, el corpus de este Trabajo de Final de Grado es un videojuego cuya historia no recrea ninguna

de las obras de Tolkien como lo hacen los otros videojuegos pertenecientes a este universo, sino que se trata de una historia original hecha por los creadores, aunque sigue perteneciendo al universo de *El Señor de los Anillos* y su estética está inspirada en las obras cinematográficas.

### **3.2. Objeto de estudio**

Como he mencionado antes, el objeto de estudio de mi trabajo es el videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor*. Según Wikipedia, este es un videojuego de rol y acción en tercera persona desarrollado por Monolith Productions y lanzado a finales del año 2014 con el que se puede jugar en distintas plataformas como Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One. La historia que se narra ha sido inventada por los creadores de dicho videojuego, es decir, no aparece en ninguna de las obras originales de J. R. R. Tolkien, aunque ocurre dentro del universo de *El Señor de los Anillos* y cronológicamente tiene lugar entre la historia de *El Hobbit* y *El señor de los Anillos*. Hay una segunda parte del videojuego, una secuela titulada *La Tierra Media: Sombras de Guerra* que se lanzó en 2017 debido al gran éxito del videojuego anterior.

*La Tierra Media: Sombras de Mordor* ha recibido muy buenas críticas en cuanto a la jugabilidad de mundo abierto, los gráficos y el sistema Némesis, que es un sistema clasificatorio que permite conocer la jerarquía que tienen los personajes pertenecientes a las fuerzas del Señor Oscuro, ofreciendo información variada como el rango del individuo o sus puntos fuertes y débiles. Según la revista digital Hobbyconsolas (2015): «La Tierra Media vuelve con las formas de un mundo abierto, que tiene en su sistema Némesis y la aleatoriedad de algunos eventos sus mejores bazas para enamorar con su imprevisible universo».

En este videojuego, el personaje principal y el cual se controla es Talion, un montaraz de Gondor que es asesinado junto con su esposa e hijo a manos de la Mano Negra de Sauron. Pero Talion es resucitado por el espectro de un antiguo guerrero elfo llamado Celebrimbor, que le otorga habilidades especiales para enfrentarse a sus enemigos en las tierras de Mordor y así completar su venganza.

### 3.3. Marco analítico

Para llevar a cabo el análisis, como no dispongo del videojuego en sí, he visionado vídeos tanto en inglés como en español de personas jugando al videojuego (también llamados *gameplays*). El canal de YouTube donde he visto los vídeos en español se llama «Gaming4GamersTV», y el canal en el que he visto los vídeos en inglés se llama «theRadBrad». En ambos canales los jugadores describen lo que pasa y lo que hacen mientras juegan, pero yo me he centrado en observar y escoger los términos más relevantes pertenecientes al universo de Tolkien.

A medida que iban apareciendo términos propios del imaginario de Tolkien en el videojuego en inglés, los iba clasificando en tablas, cada una perteneciente a una categoría distinta según el tipo de término, y a continuación visionaba el vídeo en español del videojuego y anotaba las mismas palabras ya traducidas en las tablas correspondientes. En cada tabla, a parte de una columna para el término en inglés y otra para el término en español, hay una para la intertextualidad, otra para la técnica de traducción y otra para el significado o explicación de la palabra.

Aquí muestro el modelo de la tabla que he utilizado para recopilar la información y analizarla:

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>

Una vez clasificados los términos en inglés y en español en sus respectivas tablas y columnas, he pasado a analizar la intertextualidad de cada término. Para saber si los términos del videojuego tenían referencias intertextuales con términos pertenecientes al universo de Tolkien, he cogido como referencia la trilogía de *El Señor de los Anillos* (tanto los libros como las películas), la novela y las películas de *El Hobbit*, y el libro *El Silmarillion*. He visto varias veces las películas de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* y

conozco bastante bien el vocabulario relacionado con este universo, pero lo que realmente he consultado para saber con exactitud si los términos del videojuego estaban presentes en las obras de Tolkien han sido las novelas. Aunque dispongo de los libros en formato papel, he consultado los términos utilizando Google Libros, un servicio de Google que busca el texto completo de los libros que Google digitaliza. He consultado los términos en las novelas escritas en inglés, ya que me han resultado más sencillas de encontrar en internet. De esta manera, he podido buscar los términos dentro del libro digitalizado y comprobar si las palabras y nombres del videojuego aparecen en las obras de Tolkien o si por el contrario se han creado expresamente para el videojuego. Una vez hecho esto, he podido analizar en cada término si había o no referencias intertextuales, de qué tipo eran y dónde se encontraban.

A continuación, para especificar las técnicas de traducción que se han utilizado en cada término me he basado en Martí Ferriol (2013: 118-123), que a su vez se basa en Hurtado Albir, aunque las técnicas de Martí Ferriol están más enfocadas a los textos audiovisuales. En el gráfico que muestro a continuación (2013: 122) están todas las técnicas de traducción del Método de Traducción.

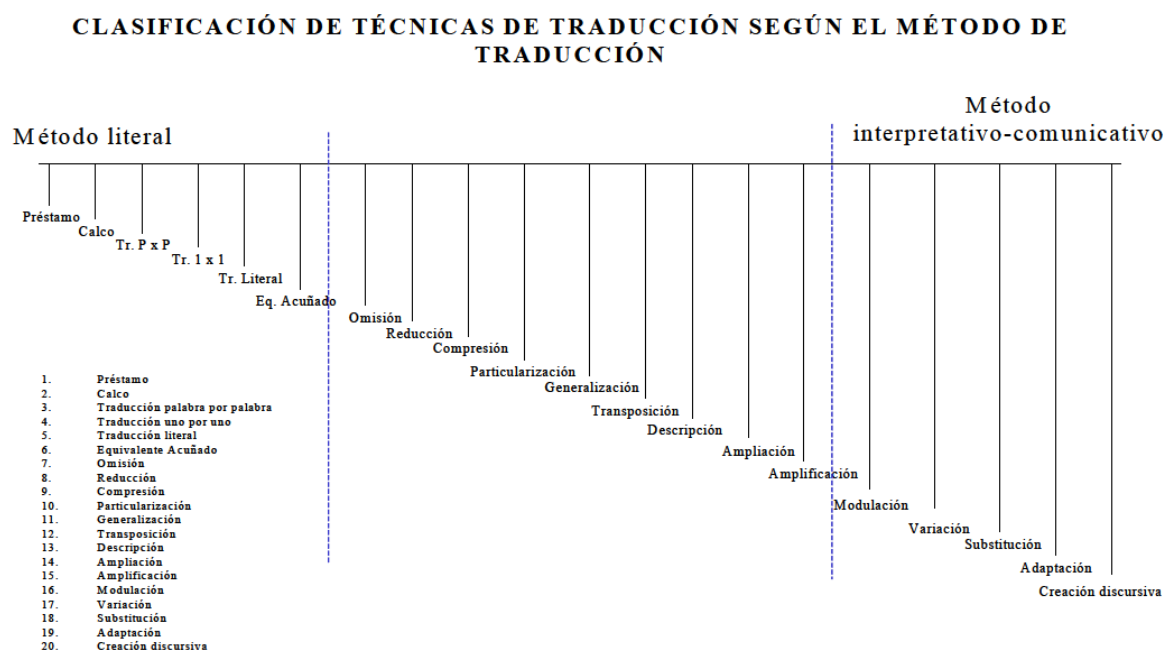


Figura 1. Clasificación de Técnicas de Traducción según el Método de Traducción

Sin embargo, aquí solamente voy a reproducir de una manera más extensa las que se han utilizado posteriormente para el análisis:

-**Préstamo**: Integrar una palabra o expresión de otra lengua en el texto meta sin modificarla. Puede ser puro (sin ningún cambio) o naturalizado (normalizado según la grafía de la lengua meta).

-**Traducción palabra por palabra**: en la traducción se mantiene la gramática, el orden y el significado primario de todas las palabras del original (todas las palabras tienen el mismo significado fuera de contexto). Las palabras del original y de la traducción tienen idéntico orden y coinciden en número.

-**Traducción literal**: la traducción representa exactamente el original, pero el número de palabras no coincide y/o se ha alterado el orden de la frase.

-**Omisión**: Suprimir por completo en el texto meta algún elemento de información presente en el texto origen.

-**Generalización**: Utilizar un término más general o neutro, por ejemplo un hiperónimo.

Por último, para explicar o definir el significado de cada término, he consultado *wikis* dedicadas al universo Tolkien como la Wiki de La Tierra Media o The Lord of the Rings Wiki, y también *wikis* dedicadas al videojuego, como la *wiki* Sombras de Mordor.

## 4. ANÁLISIS

Para que el análisis de los términos seleccionados del videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor* me resultara más sencillo, los he clasificado en varias tablas, cada una perteneciente a una categoría diferente según el término. En total hay ocho tablas divididas en las siguientes categorías:

- Nombres propios: *uruks* del sistema Némesis
- Nombres propios: personajes
- Lugares
- Razas y criaturas
- Plantas
- Armas
- Runas
- Objetos

Sin embargo, debido a la extensión del trabajo, he decidido poner las tablas en el apartado Anexo 1: Tablas de análisis, dejando en este apartado las explicaciones de cada tabla.

### 4.1. Intertextualidad y traducción de los nombres propios de los *uruks* del sistema Némesis

En la tabla 1, disponible en el Anexo 1, he anotado los nombres propios y los apodos de algunos de los *uruks*, criaturas ficticias del universo de Tolkien que destacan por su maldad y crueldad, y que en el contexto del videojuego son los enemigos de los protagonistas y forman el ejército que está al servicio de La Mano Negra de Sauron. Solamente he analizado tres nombres porque todos siguen el mismo patrón, es decir, un nombre propio acompañado de un apodo o cualidad. Estos nombres propios no tienen una relación intertextual directa con otros intertextos relacionados con el universo de Tolkien, ya que son nombres que se han creado expresamente para este videojuego. Sin embargo, algunos de estos nombres se parecen fonéticamente a otros nombres de *uruks* que sí que

aparecen en la trilogía de *El Señor de los Anillos*, como Uglúk, Mauhúr o Shagrat, debido a que contienen muchas consonantes oclusivas como la k, la t, o la g, así como también la vocal u. Por tanto, podemos decir que sí que existe una relación intertextual (o para ser más concretos una relación interdiscursiva, ya que existe una relación semiológica entre un texto literario y un videojuego, y una relación extratextual, porque hay una relación entre textos de distintos autores) entre estos nombres, porque aunque se han creado de la nada, siguen el mismo patrón que los nombres que aparecen en las novelas. En cuanto a las técnicas de traducción observamos que los nombres propios no se han adaptado de ninguna manera, pero los apodosos se han traducido de manera literal menos en el último caso, en el que se ha omitido una palabra al hacer la traducción en español, y «Mûglûk the Meat Hoarder» ha pasado a ser «Mûglûk el Acaparador».

#### **4.2. Intertextualidad y traducción de los nombres propios de los personajes**

En la tabla 2, disponible en el Anexo 1, he puesto todos los nombres propios de los personajes que aparecen en el videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, la mayoría de los cuales se han creado expresamente para el videojuego. Hay algunos personajes que no tienen ningún tipo de referencia intertextual, y sus nombres no están basados en otros que pertenecen al universo de *El Señor de los Anillos*, como es el caso de Lithariel, Ratbag o Talion. Sin embargo, el nombre de Talion hace referencia a la palabra latina «talión», término que designaba un arcaico tipo de castigo igual que el delito cometido, y esto tiene sentido ya que el objetivo principal de Talion es la venganza. Por tanto sí que existe, en este caso, una relación extratextual (relación entre textos de diferentes autores) e interdiscursiva (porque hay una relación semiológica entre un texto literario y un videojuego). Hay otros personajes cuyos nombres sí que están basados totalmente o parcialmente en nombres que aparecen en la novela de *El Señor de los Anillos* como es el caso de La Mano Negra de Sauron, Dirhael, Eryn, El Martillo de Sauron, Hirgon de Tarnost, Ioreth, Dama Marwen, Torvin y La Torre de Sauron. Y por último, hay personajes que sí que aparecen en las novelas de *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*, que son: Celebrimbor, Gollum, Melkor y Sauron. Por tanto, existe una relación intertextual interdiscursiva y extratextual, por una parte, entre algunos nombres



de los personajes del videojuego y algunos nombres del universo de *El Señor de los Anillos*, y por otra parte, directamente entre personajes que aparecen tanto en el videojuego como en las novelas. En cuanto a las técnicas de traducción, todos los nombres propios se han dejado igual que en la versión en inglés, es decir, utilizando la técnica del préstamo puro, a excepción de los nombres compuestos que indican una característica, que se han traducido de manera literal, como es el caso de «Black Hand of Sauron» que se ha traducido como «La Mano Negra de Sauron».

### **4.3. Intertextualidad y traducción de los nombres de lugares**

En la tabla 3, disponible en el Anexo 1, he clasificado algunos de los lugares ficticios que aparecen o son nombrados en el videojuego. De todos estos nombres de lugares, solamente dos han sido creados expresamente para el videojuego: la Carretera Negra y la Hondonada del Uruk. No existe una intertextualidad directa porque estos dos lugares no aparecen en los libros de Tolkien, sin embargo, los nombres de los lugares están compuestos por elementos que sí que tienen una relación intertextual con las novelas de *El Señor de los Anillos*. «La Carretera Negra» comparte el adjetivo «negra» con el nombre de otra localización que sí que aparece en las novelas, la Puerta Negra; y «la Hondonada del Uruk» lleva en su nombre la palabra «*uruk*», que hace referencia a la raza de estos seres ficticios. Todos los otros nombres de lugares que hay en la tabla sí que aparecen en las novelas de Tolkien, por tanto hay una clara intertextualidad (en este caso interdiscursividad y extratextualidad de nuevo) entre estos nombres. En cuanto a las técnicas de traducción, se ha utilizado sobre todo el préstamo puro, ya que la mayoría de los nombres propios de lugares no se traducen a no ser que vayan acompañados de otras palabras que sí se pueden traducir, como hemos visto en los dos casos anteriores, y aquí se utiliza la técnica de la traducción literal. También hay casos en los que el mismo término tiene dos nombres, uno en sindarin (una de las lenguas de los elfos) y otro traducido en inglés o en español, como por ejemplo «Carach Angren» (Isenmouthe) que se traduce por «Carach Angren» (Fauces de Hierro). Los términos que están en sindarin se dejan igual, es decir, se utiliza un préstamo puro; y los términos en inglés se han traducido literalmente a excepción del Monte del Destino, ya que en inglés «doom» significa más concretamente «destino aciago» o «fatalidad», por tanto la técnica de traducción utilizada es la generalización.

#### **4.4. Intertextualidad y traducción de los nombres de razas y criaturas**

En la tabla 4, disponible en el Anexo 1, he clasificado los nombres de las criaturas que aparecen en el videojuego, y también el nombre de una raza en concreto, la de los *uruks*, que por otra parte es el único término que tiene una clara relación intertextual con las novelas de *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion* ya que aparece en ellas. Todas las otras criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego, pero hay tres criaturas cuyos nombres también están relacionados intertextualmente con el universo de Tolkien debido a que sus nombres están compuestos por nombres de lugares que sí aparecen en las novelas. Estas criaturas son: Moscas Morgai, Murciélagos de Morgul y Ratas de Mordor, por tanto, tienen una relación extratextual e interdiscursiva. En cuanto a la traducción, los nombres inventados de las criaturas y los nombres de lugares que no tienen traducción porque son nombres propios se han traducido mediante la técnica del préstamo puro, y los nombres que están escritos en inglés y se pueden traducir al español (en este caso son nombres de animales) se han traducido mediante traducción literal o traducción palabra por palabra.

#### **4.5. Intertextualidad y traducción de los nombres de plantas**

En la tabla 5, disponible en el Anexo 1, he clasificado los nombres de algunas de las plantas que aparecen en el videojuego, las cuales sirven para curar a los protagonistas del videojuego y también para conseguir Mirians, que es el tipo de moneda que se usa en el videojuego. Las plantas Athelas, Niphredil y hierba para pipa aparecen en la novela *El Señor de los Anillos*, por tanto existe una relación extratextual e interdiscursiva entre estos términos del videojuego y los términos de la obra. Las otras plantas que aparecen en la tabla han sido creadas expresamente para el videojuego. En cuanto a las técnicas de traducción, los nombres que están en inglés se han traducido de manera literal al español, y los otros nombres se han dejado igual, es decir, se ha utilizado un préstamo puro.

#### **4.6. Intertextualidad y traducción de los nombres de armas**

En la tabla 6, disponible en el Anexo 1, he clasificado los nombres que reciben las tres armas que pueden llevar los protagonistas del videojuego: Acharn es la daga, Azkâr es el arco, y Urfael es la espada. Ninguno de estos tres nombres aparece en ninguna de las obras de Tolkien, por tanto no existe ninguna referencia intertextual. En cuanto a las técnicas de traducción, se ha recurrido al préstamo puro porque no se ha hecho ningún cambio de los nombres en la versión del videojuego en español.

#### **4.7. Intertextualidad y traducción de los nombres de runas**

En la tabla 7, disponible en el Anexo 1, he clasificado algunas de las runas que se pueden conseguir en el videojuego. Las runas son modificadores para las armas que dan habilidades especiales, y se consiguen al matar a capitanes o caudillos de los *uruk*. Ninguna de estas runas existe en las obras de Tolkien, pero algunos de los nombres de estas runas están compuestos por términos que sí aparecen, como es el caso de la palabra «valar» en «Luz del Valar» y «eldar» en «Ira de los Eldar». Por lo tanto en estos dos términos existe una referencia extratextual e interdiscursiva. En cuanto a las técnicas de traducción, las palabras que están en inglés se han traducido de manera literal al español y los términos que hemos comentado anteriormente se han traducido mediante la técnica del préstamo puro.

#### **4.8. Intertextualidad y traducción de los nombres de objetos**

En la tabla 8, disponible en el Anexo 1, he clasificado algunos de los objetos que aparecen en el videojuego. Hay algunos que simplemente son objetos coleccionables y cuentan una historia, como el anillo de Frolum, la calavera ceñuda o el cuenco de grog. Otros, como en este caso el Gorthaur, forman parte de la historia del videojuego, ya que hay una misión que consiste en destruir esta estatua. Y por último tenemos el Mirian, que es el tipo de moneda que se utiliza en el videojuego. De las palabras escogidas para la clasificación de los objetos, «Gorthaur» tiene una clara referencia intertextual, que vuelve a ser extratextual e interdiscursiva, porque aparece en la novela *El Silmarillion* y es el

nombre que recibe Sauron en sindarin. Sin embargo, «el anillo de Frolum» es una alusión al anillo de Gollum, objeto que aparece en las novelas de *El Señor de los Anillos*, por tanto, esto también es una referencia intertextual. En cuanto a las técnicas de traducción, se han usado técnicas de traducción literal para las palabras que estaban en inglés y se han traducido al español, y préstamos puros para las palabras que contienen nombres propios o nombres que han sido inventados y no tienen ninguna traducción posible.

## 5. CONCLUSIONES

Con la realización de este análisis he podido comprobar que en el videojuego *La Tierra Media: Sombras de Mordor* aparecen una gran cantidad de referencias intertextuales que pertenecen al universo creado por Tolkien, y todas ellas tienen el mismo tipo de intertextualidad: extratextualidad, porque la relación que existe es entre textos de diferentes autores; interdiscursividad, porque la relación que existe es entre obras escritas y otras artes, en este caso un videojuego; e hipertextualidad, porque existe una relación entre el videojuego, que es posterior, y las novelas, que son anteriores. También existe una relación genérica entre el videojuego y las obras de Tolkien, porque tanto el videojuego como las obras escritas pertenecen al mismo universo y al género de la fantasía. Y por último, todos los términos que pertenecen a las obras de Tolkien y que aparecen en el videojuego son alusiones, ya que un jugador que esté un poco familiarizado con la terminología del universo de *El Señor de los Anillos* conocerá el significado de los términos y comprenderá dichas alusiones. Algunas de estas alusiones son muy claras, ya que hay términos que aparecen tanto en las novelas como en el videojuego y hacen referencia a lo mismo, y otras son más discretas, porque no se utilizan en el videojuego los mismos términos que aparecen en las novelas, sino que se intentan reproducir elementos del universo ficticio de las novelas en los términos nuevos creados para el videojuego, y gracias a esta intertextualidad, se puede transmitir una experiencia de juego inmersiva y que los jugadores sientan que están dentro del mismo universo ficticio que fue creado por Tolkien.

En cuanto a las técnicas de traducción, las que más se han utilizado para traducir los términos del inglés al español han sido la del préstamo puro y la de la traducción literal. La técnica del préstamo puro se ha utilizado para las palabras que están escritas en una lengua inventada, como es el caso de la lengua élfica sindarin (aunque tiene unos rasgos marcados y definidos con bastante detalle en la obra literaria), o para nombres propios que se han creado para las obras y no tienen traducción en ninguna otra lengua. La técnica de la traducción literal se ha utilizado sobre todo para los términos que están escritos desde un principio en inglés y tienen una traducción directa al español.

Considero que en este videojuego han sido necesarias las referencias intertextuales porque aunque la historia ha sido inventada por los creadores del videojuego y no está basada en ninguna de las obras de Tolkien, la acción ocurre en el mismo lugar que las otras historias, en el continente ficticio llamado la Tierra Media, y también en un período de tiempo cercano al de las novelas (más concretamente entre *El Hobbit* y la trilogía de *El Señor de los Anillos*). Estas referencias intertextuales tienen el objetivo de sumergir al jugador en ese universo ficticio que seguramente ya conoce, aunque sólo sea de oídas, debido a que tanto *El Hobbit* como la trilogía de *El Señor de los Anillos* se han convertido en obras transmedia que han tenido un gran impacto en nuestra cultura. Para conseguir esta inmersión del jugador creo que la buena traducción de estas referencias intertextuales ha sido clave. Para este videojuego se han seguido los pasos descritos anteriormente en el marco teórico necesarios para traducir la intertextualidad: se han detectado los intertextos, que son todas aquellas palabras pertenecientes al universo fantástico de Tolkien que hacen referencia, sobre todo, a nombres propios o a lugares ficticios, y se ha hecho una documentación previa sobre las traducciones anteriores de estos términos, ya que todas las referencias intertextuales que aparecen en el videojuego se han traducido igual que en las novelas. En este caso, aunque a veces el intertexto pueda no ser comprensible para algunos receptores que no estén familiarizados con este tipo de vocabulario fantástico, no se puede hacer ninguna adaptación cultural, porque como la mayoría de palabras y nombres son inventados, no hay equivalencia de estos términos en otras lenguas y culturas. Sin embargo, sí que se pueden neutralizar, naturalizar u omitir algunas palabras mientras que se respete el contenido y no se pierda de vista el propósito del texto origen.

En un ámbito más personal he de decir que este trabajo me ha resultado muy interesante, ya que pese a que conozco las obras de Tolkien y soy una gran seguidora de la saga de *El Señor de los Anillos*, he descubierto aspectos de los términos que antes desconocía, como la procedencia de algunos de ellos o su significado. También he aprendido lo importante que es la intertextualidad y, sobre todo, lo importante que es traducirla correctamente. Asimismo, he descubierto un poco más el mundo de los videojuegos y el gran impacto que tiene hoy en día en nuestra sociedad.

Por último, cabe decir que nunca había realizado un trabajo de esta magnitud, y aunque no me ha resultado sencillo hacerlo, creo que ha sido una experiencia beneficiosa

que me servirá como base para futuros proyectos. Además he podido aplicar algunos de los conocimientos adquiridos en el grado de Traducción e Interpretación, como la documentación o las técnicas de traducción.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Benítez Jiménez, Daniel (2016). *Narrativa Transmedia en el Señor de los Anillos*. Comunidad.iebschool.com. Recuperado el 2 de julio de 2018 de <https://comunidad.iebschool.com/unboxinghabits/2016/12/01/narrativa-transmedia-en-el-senor-de-los-anillos/>

Botella, Carla (2009). El intertexto audiovisual cómico y su traducción. El caso de Family Guy. *Tonos Digital*, 17. Recuperado el 21 de junio de 2018 de <http://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-2-intertexto.htm>

Cárdenas Cantos, Rosa Alicia (2014). *La intertextualidad en las obras Cien años de soledad y el Coronel no tiene quien le escriba* (Trabajo de fin de máster). Loja: Universidad Técnica Particular de Loja. Recuperado el 20 de junio de 2018 de [http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/11462/1/Cardenas\\_Cantos\\_Rosa\\_Alicia.pdf](http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/11462/1/Cardenas_Cantos_Rosa_Alicia.pdf)

Fenopaedia (2013). Recuperado el 29 de junio de 2018 de <https://www.elfenomeno.com/menu/top/fenopaedia>

Gamerdic (2013). *Localización*. Recuperado el 7 de junio de 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/localizacion>

Gaming4GamersTV (2012). Recuperado el 6 de mayo de 2018 de <https://www.youtube.com/user/Gaming4GamersTV/about>

Genette, Gérard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Granell, Ximo; Mangiron, Carmen y Vidal, Núria (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.

Hatim, Basil y Mason, Ian (1990). *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso*. Barcelona: Ariel.



Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

J. R. R. Tolkien (s.f.). *Wikipedia*. Recuperado el 3 de julio de 2018 de [https://es.wikipedia.org/wiki/J.\\_R.\\_R.\\_Tolkien](https://es.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien)

Kristeva, Julia (1969). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Nueva York: Columbia University Press.

Lachat Leal, Christina (2016). Traducción audiovisual y narración transmedia: aprendizaje situado. *Opción*, 32 (11), 757-767. Recuperado el 6 de junio de 2018 de [http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41176/TAV\\_transmedia.pdf;jsessionid=11ADA143F6693C3D3618E0507CC05C6F?sequence=1](http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41176/TAV_transmedia.pdf;jsessionid=11ADA143F6693C3D3618E0507CC05C6F?sequence=1)

La Tierra Media: Sombras de Mordor (s.f.). *Wikipedia*. Recuperado el 19 de julio de 2018 de [https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_Tierra\\_Media:\\_Sombras\\_de\\_Mordor](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Tierra_Media:_Sombras_de_Mordor)

Lloret, Alberto (2015). Análisis de La Tierra Media Sombras de Mordor. *Hobbyconsolas*. Recuperado el 23 de julio de 2018 de <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-tierra-media-sombras-mordor-86696>

Mangiron, Carmen y O'Hagan, Minako (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans. The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Recuperado el 4 de julio de 2018 de [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)

Martí Ferriol, José Luis (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación* (Tesis doctoral). Castellón de la Plana: Universitat Jaume I. Recuperado el 26 de julio de 2018 de <https://www.tdx.cat/handle/10803/10568>

Mendoza Fillola, Antonio (2008). *El intertexto lector*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado el 10 de junio de 2018 de [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-intertexto-lector-0/html/01e1dd60-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-intertexto-lector-0/html/01e1dd60-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

Onega Jaén, Susana (1997). Intertextualidad: concepto, tipos e implicaciones teóricas. En Bengoechea, Mercedes y Sola, Ricardo (Ed.), *Intertextuality/ Intertextualidad*, 17-32. Alcalá: Universidad de Alcalá.

Rodrigo, Cristina (2017). El poder de la industria de los videojuegos. *Expansión*. Recuperado el 17 de julio de 2018 de <http://www.expansion.com/economia-digital/companias/2017/08/26/5996fc9722601d6d3b8b4598.html>

Rodríguez Canfranc, Pablo (2014). Transmedia: la nueva narrativa fluida para una realidad líquida. *Blogthinkbig*. Recuperado el 29 de junio de 2018 de <https://blogthinkbig.com/narrativa-transmedia>

Scholand, Michael (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica, 1*. Recuperado el 11 de julio de 2018 de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>

Sepúlveda Cardona, Edwin Andrés y Suárez Quiceno, Carlos (2016). *Transmedia literacy e intertextualidad*. Medellín: Luís Amigó.

The Lord of the Rings Wiki (s.f.). Recuperado el 15 de junio de 2018 de [http://lotr.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://lotr.wikia.com/wiki/Main_Page)

TheRadBrad (2006). Recuperado el 10 de mayo de 2018 de <https://www.youtube.com/user/theRadBrad/about>

Tolkienpedia (2018). Recuperado el 6 de junio de 2018 de [http://esdla.wikia.com/wiki/Wiki\\_La\\_Tierra\\_Media](http://esdla.wikia.com/wiki/Wiki_La_Tierra_Media)

Wiki Sombras de Mordor y de Guerra (s.f.). Recuperado el 17 de junio de 2018 de [http://sombbrasdeguerra.wikia.com/wiki/Wiki\\_Sombras\\_de\\_Mordor\\_y\\_de\\_Guerra](http://sombbrasdeguerra.wikia.com/wiki/Wiki_Sombras_de_Mordor_y_de_Guerra)

## 7. ANEXO 1: TABLAS DE ANÁLISIS

**Tabla 1. Nombres propios: *uruks* del sistema Némesis**

Término en inglés	Término en español	Intertextualidad	Técnica de traducción	Significado/ Explicación
Gimûb the Slaver	Gimûb el Esclavista	Para este nombre no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego.	Préstamo puro del nombre propio y traducción palabra por palabra del apodo.	<i>Uruk</i> del Ejército de Sauron.
Hûmgrat Pit Fighter	Hûmgrat luchador del pozo	Para este nombre no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego, sin embargo, este nombre se parece en la terminación al de otro <i>uruk</i> llamado Shagrat que aparece en la trilogía de <i>El</i>	Préstamo puro del nombre propio y traducción literal del apodo.	<i>Uruk</i> del Ejército de Sauron.

		<i>Señor de los Anillos.</i>		
Mûglûk the Meat Hoarder	Mûglûk el Acaparador	Para este nombre no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego, sin embargo este nombre se parece mucho al de otro <i>uruk</i> llamado Uglûk que aparece en la trilogía de <i>El Señor de los Anillos.</i>	Préstamo puro del nombre propio, omisión de «Meat» (carne) y traducción palabra por palabra de «Hoarder».	<i>Uruk</i> del Ejército de Sauron.

**Tabla 2. Nombres propios: personajes**

Término en inglés	Término en español	Intertextualidad	Técnica de traducción	Significado/ Explicación
Black Hand of Sauron	La Mano Negra de Sauron	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego, sin embargo, «La Mano Negra» es uno de los muchos títulos que recibe el personaje de Sauron en <i>El Silmarillion</i> y en la trilogía de <i>El Señor de los Anillos</i> .	Traducción literal y préstamo puro del nombre propio «Sauron».	Es uno de los antagonistas principales del videojuego. Es siervo de Sauron y líder de los Capitanes Negros, La Torre y El Martillo.
Celebrimbor	Celebrimbor	Este personaje pertenece al legendarium de Tolkien y aparece en su novela <i>El Silmarillion</i> , por tanto sí que hay una referencia intertextual.	Préstamo puro.	Celebrimbor es uno de los dos protagonistas del videojuego. Era un príncipe elfo y uno de los creadores de los Anillos de Poder. Fue asesinado por Sauron, y luego se

				convirtió en un espectro.
Dirhael	Dirhael	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego ya que no aparece en ninguna obra de Tolkien, sin embargo hay un personaje de la trilogía de <i>El Señor de los Anillos</i> que tiene el mismo nombre, aunque con tilde en la «i».	Préstamo puro.	Es el hijo de Talion, pero es asesinado al principio del videojuego por la Mano Negra de Sauron.
Eryn	Eryn	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego, sin embargo, el nombre de Eryn significa «bosque» en el idioma sindarin (una de la lenguas	Préstamo puro.	Se trata de una prisionera capturada por los <i>uruks</i> que es rescatada por Hirgon, su esposo.

		principales de los elfos).		
Gollum	Gollum	Este es un personaje de la Tierra Media en el universo de Tolkien que aparece en la novela de <i>El Hobbit</i> y en la trilogía de <i>El Señor de los Anillos</i> .	Préstamo puro.	Anteriormente, la criatura Gollum era un hobbit llamado Sméagol, pero asesinó a su primo para quedarse con el anillo que este había encontrado en un lago, y este anillo (el Anillo Único) le corrompió el cuerpo y la mente.
Hammer of Sauron	El Martillo de Sauron	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Traducción literal y préstamo puro del nombre propio «Sauron».	Es uno de los antagonistas del videojuego. Se trata de uno de los capitanes negros más crueles de Sauron.
Hirgon of Tarnost	Hirgon de Tarnost	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego, sin embargo, en la novela de <i>El Señor de los</i>	Préstamo puro de los nombres propios y traducción palabra por palabra de la	Fue un hombre que sirvió a los montaraces, pero se enamoró de una prisionera, Eryn, y desertó.

		<i>Anillos</i> aparece un personaje con el mismo nombre: Hirgon, líder humano de una embajada que solicitó ayuda a Theoden para defender Minas Tirith de las fuerzas de Mordor.	preposición «de».	
Ioreth	Ioreth	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego, sin embargo, en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> aparece un personaje con el mismo nombre, una vieja gondoriana que trabajaba como enfermera.	Préstamo puro.	Era la esposa de Talion, la cual muere asesinada a manos de la Mano Negra de Sauron.
Lady Marwen	Dama Marwen	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego, al	Traducción palabra por palabra de «lady» y préstamo	También conocida como «la Reina Marwen» es la



		<p>igual que su nombre, pero este guarda cierto parecido con el nombre de Arwen, una mujer elfa que aparece en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i>.</p> <p>Asimismo, «Dama», aunque se trata de un sustantivo común, también hace referencia a otras damas que aparecen en las novelas. Por tanto, las dos palabras contienen una referencia intertextual.</p>	puro de «Marwen».	líder de las Tribus de Nurn.
Lithariel	Lithariel	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna	Préstamo puro.	Ella es miembro de las Tribus de Nurn e hija de la Reina Marwen.

		referencia intertextual.		
Melkor	Melkor	Es un personaje ficticio del universo creado por Tolkien. Es el principal antagonista de la novela <i>El Silmarillion</i> , aunque también se le nombra en <i>El Señor de los Anillos</i> .	Préstamo puro.	Melkor, también llamado Morgoth, es un vala (ser espiritual) que se rebeló contra los otros valar porque quería dominar Arda (el mundo en el cual tienen lugar los acontecimientos del universo de Tolkien). Fue el predecesor de Sauron.
Ratbag	Ratbag	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Préstamo puro.	Es un <i>uruk</i> que se alía con Talion.
Sauron	Sauron	Es un personaje ficticio que forma parte del legendarium creado por Tolkien. Es el antagonista	Préstamo puro.	Era el más poderoso de los maiar (ser espiritual) pero fue corrompido por Melkor.

		principal de la saga de <i>El Señor de los Anillos</i> , aunque también aparece en <i>El Silmarillion</i> .		
Talion	Talion	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual en las obras de Tolkien, sin embargo, este nombre es igual que la palabra «talión» (exceptuando el acento), término que designaba un arcaico tipo de castigo igual que el delito cometido. Por tanto, aquí hay una relación extratextual e interdiscursiva.	Préstamo puro.	Es uno de los dos protagonistas del videojuego. Se trata de un montaraz de Gondor que muere asesinado a manos de la Mano Negra de Sauron, pero el espectro de Celebrimbor posee su espíritu y ambos pasan a compartir el mismo cuerpo. Su objetivo es vengarse de los que mataron a su familia.

Torvin	Torvin	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual del personaje en sí, pero su nombre sigue el típico patrón de los nombres de los enanos, la mayoría terminados en -in, como por ejemplo: Thorin, Durin o Dáin.	Préstamo puro.	Es un cazador enano que vive en el Mar de Núrnen.
Tower of Sauron	La Torre de Sauron	Este personaje ha sido creado expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Traducción literal y préstamo puro del nombre propio «Sauron».	Este <i>uruk</i> es uno de los líderes más leales en el ejército del Señor Oscuro. Ayudó a La Mano Negra de Sauron a matar a Talion y su familia.

**Tabla 3. Lugares**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Arda	Arda	Es el mundo en el cual tienen lugar los acontecimientos de la obra de ficción de Tolkien, y está presente en casi todas sus obras.	Préstamo puro.	Se trata de un mundo plano cuyos continentes están rodeados por un gran océano, y en él se encuentra la Tierra Media.
Barad-dûr («Dark Tower» in sindarin)	Barad-dûr («Torre Oscura» en sindarin)	Se trata de una torre ficticia que aparece en la novela de Tolkien <i>El Señor de los Anillos</i> y en <i>El Silmarillion</i> .	Préstamo puro del nombre en sindarin y traducción literal del nombre en inglés.	Se trata de la fortaleza principal de Sauron, y se encuentra al norte de Mordor.
Black Road	Carretera Negra	Para este lugar no hay ninguna referencia intertextual, ya que se trata de un lugar ficticio creado	Traducción literal.	Es la vía central de Mordor.

		expresamente para el videojuego.		
Carach Angren («Isenmouthe» in sindarin)	Carach Angren («Fauces de Hierro» en sindarin)	Es un lugar ficticio que aparece en las novelas <i>de El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos: El retorno del Rey</i> .	Préstamo puro del nombre en sindarin, traducción literal de «isen», que significa «hierro» en inglés antiguo, y particularización de «mouthe», que en inglés antiguo significa «boca» pero se ha traducido como «fauces» en español.	Se trata de un desfiladero situado al noroeste de Mordor.
Gondor	Gondor	Es un reino ficticio que aparece en las novelas <i>de El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i> escritas por Tolkien.	Préstamo puro.	Es un reino situado situado en la parte este de la Tierra Media y habitado mayormente por humanos.
Morannon («Black Gate» in sindarin)	Morannon («Puerta Negra» en sindarin)	Son las puertas de Mordor. Este lugar ficticio aparece en la	Préstamo puro del nombre en sindarin y traducción literal	Morannon era el nombre de las gigantescas puertas que

		novela de <i>El Señor de los Anillos</i> .	del nombre en inglés.	servían como única entrada a la tierra de Mordor.
Mordor	Mordor	Es un reino ficticio donde se desarrollan acontecimientos importantes en las novelas de <i>El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i> escritas por Tolkien.	Préstamo puro.	Mordor fue un reino oscuro fundado por Sauron.
Númenor	Númenor	Es un reino ficticio que aparece en las novelas de <i>El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i> escritas por Tolkien.	Préstamo puro.	Se trata de una isla situada entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.
Orodruin («Mount Doom» in sindarin)	Orodruin («Monte del Destino» en sindarin)	Se trata de un volcán ficticio que aparece en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> .	Préstamo puro del nombre en sindarin y generalización de la palabra en inglés, ya que «doom» significa más concretamente	Es un volcán que se encuentra en medio de Mordor, i es el lugar en el cual se destruye en Anillo Único.

			«destino aciago» o «fatalidad».	
Udûn	Udûn	Es un lugar ficticio del legendarium de Tolkien que aparece en su novela <i>El Señor de los Anillos</i> .	Préstamo puro.	Se trata de un valle circular, el cual es el principal acceso a Mordor desde el Oeste.
Uruks Hollow	Hondonada del Uruk	Para este lugar no hay ninguna referencia intertextual, ya que se trata de un lugar ficticio creado expresamente para el videojuego.	Traducción literal y préstamo puro del término « <i>uruk</i> ».	Antes era una ciudad de mercado, pero tras el retorno de Sauron se convirtió en un campo de esclavos.



**Tabla 4. Razas y criaturas**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Caragor	Caragor	Esta criatura ha sido creada expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Préstamo puro.	Son bestias de caza que merodean por las tierras de Mordor.
Ghûl	Ghûl	Esta criatura ha sido creada expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Préstamo puro.	Son feroces bestias nocturnas que habitan Mordor y cazan en manada.
Graug	Graug	Esta criatura ha sido creada expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Préstamo puro.	Se trata de gigantescas criaturas anfibias que viven en el Mar de Núrnen. Tienen un aspecto similar al de los trolls.

Great Beast	Gran bestia	Esta criatura ha sido creada expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Traducción palabra por palabra.	Son enormes cuadrúpedos que pueden alcanzar los doce metros de altura.
Hell-hawks	Halcones demoníacos	Estas criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia intertextual.	Traducción literal.	Son un tipo de pájaros que sobrevuelan el cielo de Mordor buscando presas.
Morgai Flies	Moscas Morgai	Estas criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia de ellas en ninguna obra de Tolkien. No obstante, el nombre «Morgai» hace referencia a un lugar ficticio que sí que aparece en la novela de <i>El</i>	Traducción literal y préstamo puro del nombre «Morgai».	Son pequeños insectos voladores que se encuentran en Mordor.

		<p><i>Señor de los Anillos</i>, y se trata de la cordillera interior de Mordor. Por tanto, existe una referencia extratextual e interdiscursiva.</p>		
Morgul Bats	Murciélagos de Morgul	<p>Como en el caso anterior, estas criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego y no hay ninguna referencia de ellas en ninguna obra de Tolkien, pero el nombre «Morgul» hace referencia a Minas Morgul, una ciudad ficticia que aparece en las novelas de <i>El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i>.</p>	<p>Traducción literal y préstamo puro del nombre «Morgul».</p>	<p>Son murciélagos que sobrevuelan el cielo de Mordor buscando presas.</p>

Mordor Rats	Ratas de Mordor	Estas criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego, pero como ha ocurrido anteriormente, el nombre «Mordor» se refiere al reino ficticio que aparece en las novelas de <i>El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i> .	Traducción literal y préstamo puro del nombre «Mordor».	Son grandes ratas que se alimentan de los débiles o enfermos.
Ungol	Ungol	Estas criaturas han sido creadas expresamente para el videojuego, pero Ungol significa «araña» en sindarin, y esta palabra viene de un lugar ficticio que aparece en la novela <i>El Señor de los Anillos</i> llamado Cirith Ungol, que	Préstamo puro.	Estas criaturas son arañas gigantes, hijas de la reina araña Ella-Laraña.

		significa «grieta de la araña».		
<i>Uruk</i>	<i>Uruk</i>	Los <i>Uruk</i> o <i>Uruk-hai</i> aparecen en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> .	Préstamo puro.	Los <i>Uruk-hai</i> son una raza superior de orcos creados por Sauron. Son más fuertes, grandes e inteligentes.

**Tabla 5. Plantas**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Athelas	Athelas	Esta planta aparece en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> , por tanto existe una relación extratextual e interdiscursiva.	Préstamo puro.	Es una planta herbácea que cuenta con un gran poder curativo.
Blue Milk	Leche azul	El nombre de este hongo no aparece en ninguna de las obras de Tolkien. Ha sido creado expresamente para el videojuego, por tanto no hay ninguna referencia intertextual.	Traducción literal.	Se trata de una seta que cuando se corta, brota una leche azul que se utiliza con fines medicinales.
Earthbread	Pan de tierra	El nombre de esta planta no aparece en ninguna de las obras de Tolkien.	Traducción literal.	Es una especie de tubérculo que crece en la tierra.

		Ha sido creado expresamente para el videojuego, por tanto no hay ninguna referencia intertextual.		
Lothron	Lothron	El nombre de este hongo no aparece en ninguna de las obras de Tolkien. Ha sido creado expresamente para el videojuego, por tanto no hay ninguna referencia intertextual.	Préstamo puro.	Es un tipo de hongo que suele encontrarse en lugares oscuros y húmedos.
Niphredil	Niphredil	Esta flor aparece en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> , por tanto existe una relación extratextual e interdiscursiva.	Préstamo puro.	Esta planta floreció por primera vez con el nacimiento de Lúthien, una elfa que se volvió mortal para compartir el destino de su

				amado, un hombre. Esta planta florecía bajo el suelo que Lúthien pisaba.
Pipeweed	Hierba para pipa	Esta hierba aparece en la novela de <i>El Señor de los Anillos</i> , por tanto existe una relación extratextual e interdiscursiva.	Traducción literal.	Se trata de una hierba que se puede encontrar por toda la Tierra Media, y humanos, hobbits y enanos la fuman con pipa.



**Tabla 6. Armas**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Acharn	Acharn	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta arma. Este nombre ha sido creado expresamente para este videojuego.	Préstamo puro.	Es una daga, una de las armas de Talion, que puede mejorarse usando las runas.
Azkâr	Azkâr	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta arma. Este nombre ha sido creado expresamente para este videojuego.	Préstamo puro.	Es un arco, una de las armas de Talion, que puede mejorarse usando las runas.
Urfael	Urfael	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta	Préstamo puro.	Es una espada, una de las armas de Talion, que puede

		arma. Este nombre ha sido creado expresamente para este videojuego.		mejorarse usando las runas.
--	--	---	--	-----------------------------

**Tabla 7. Runas**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Fell Voices	Voces Caídas	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta runa. Se ha creado expresamente para el videojuego.	Traducción literal.	Es una runa que mejora la habilidad de la daga y los ataques con esta son más efectivos.
Fire Storm	Tormenta de Fuego	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta runa. Se ha creado expresamente para el videojuego.	Traducción literal.	Es una runa que mejora la habilidad del arco y los ataques con este son más efectivos.
Foe Hammer	Martillo de Enemigos	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta runa. Se ha creado	Traducción literal.	Es una runa que mejora la habilidad de la espada y los ataques con esta son

		expresamente para el videojuego.		más efectivos.
Light of the Valar	Luz del Valar	El nombre de esta runa se ha creado expresamente para el videojuego, sin embargo, una de las palabras que componen el nombre de la runa, «Valar» designa a unos seres ficticios que aparecen en las novelas de Tolkien de <i>El Silmarillion</i> y <i>El Señor de los Anillos</i> . Por tanto en este término existe una referencia extratextual e interdiscursiva.	Traducción literal y préstamo puro del término «Valar».	Es una runa que mejora la habilidad de la daga y los ataques con esta son más efectivos.
Ruination	Arruinamiento	No existe ninguna referencia intertextual para el nombre de esta	Traducción literal.	Es una runa que mejora la habilidad de la espada y los ataques

		runa. Se ha creado expresamente para el videojuego.		con esta son más efectivos.
Wrath of Eldar	Ira de los Eldar	El nombre de esta runa se ha creado expresamente para el videojuego, sin embargo, una de las palabras que componen el nombre de la runa, «Eldar», designa al grupo de elfos que emprendieron la Gran Marcha de los elfos. Por tanto en este término existe una referencia extratextual e interdiscursiva.	Traducción literal y préstamo puro del término «Eldar».	Es una runa que mejora la habilidad del arco y los ataques con este son más efectivos.

**Tabla 8. Objetos**

<b>Término en inglés</b>	<b>Término en español</b>	<b>Intertextualidad</b>	<b>Técnica de traducción</b>	<b>Significado/ Explicación</b>
Frolum's Ring	Anillo de Frolum	Para este término no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego.	Traducción literal y préstamo puro del nombre «Frolum».	Es un anillo que fue arrebatado por los sicarios de Sauron a un bandido llamado Frolum.
Frowning Skull	Calavera ceñuda	Para este término no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego.	Traducción literal.	Es una calavera a la cual los orcos rinden culto.
Gorthaur	Gorthaur	Este nombre aparece en la novela <i>El Silmarillion</i> , y es el nombre que recibe Sauron en sindarin, pero no hace referencia a ninguna estatua como en el	Préstamo puro.	En el videojuego se trata de una gran estatua de piedra que representa a Sauron.

		videojuego. Por tanto, habría una referencia extratextual e interdiscursiva.		
Grog Bowl	Cuenco de grog	Para este término no hay ninguna referencia intertextual ya que se ha creado expresamente para este videojuego.	Traducción literal y préstamo puro del término «grog».	Se trata de un cuenco en el cual se vierte la bebida llamada grog.
Mirian	Mirian	Esta palabra no tiene ninguna referencia intertextual, ya que se ha creado expresamente para el videojuego.	Préstamo puro.	Es el tipo de moneda que se usa en el videojuego. Los Mirian se consiguen superando una serie de desafíos y sirven para comprar atributos y mejorar las habilidades del personaje.

## 8. ANEXO 2: CORPUS DE REFERENCIA

### 8.1. Obras literarias

- Tolkien, J.R.R. (1995). *The Hobbit*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.
- (2012). *The Fellowship of the Ring: Being the First Part of The Lord of the Rings*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.
- (2009). *The Two Towers: Being the First Part of The Lord of the Rings*. Londres: HarperCollins Publishers.
- (2012). *The Return of the King: Being the Third Part of the Lord of the Rings*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.
- (2012). *The Silmarillion*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt.

### 8.2. Obras cinematográficas

Cunningham, Carolynne; Jackson, Peter; Walsh, Fran y Weiner, Zane (Productores), Jackson, Peter (Director). (2012). *The Hobbit: An Unexpected Journey* [Película]. Nueva Zelanda: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films.

Cunningham, Carolynne; Jackson, Peter; Walsh, Fran y Weiner, Zane (Productores), Jackson, Peter (Director). (2013). *The Hobbit: The Desolation of Smaug* [Película]. Nueva Zelanda: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films.

Cunningham, Carolynne; Jackson, Peter; Walsh, Fran y Weiner, Zane (Productores), Jackson, Peter (Director). (2014). *The Hobbit: The Battle of the Five Armies* [Película]. Nueva Zelanda: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films.



Jackson, Peter; Osborne, Barrie M.; Sanders, Tim y Walsh, Fran (Productores), Jackson, Peter (Director). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Película]. Nueva Zelanda: WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

Jackson, Peter; Osborne, Barrie M. y Walsh, Fran (Productores), Jackson, Peter (Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [Película]. Nueva Zelanda: WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

Jackson, Peter; Osborne, Barrie M. y Walsh, Fran (Productores), Jackson, Peter (Director). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King* [Película]. Nueva Zelanda: WingNut Films, The Saul Zaentz Company.