

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

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció I Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**Los referentes culturales en un videojuego humorístico:
análisis de *South Park: la vara de la verdad***

Autor/a: Carlos Fuster Gil

Tutor/a: Joaquín Granell Zafra

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

RESUMEN

El mercado de los videojuegos está en auge y, por tanto, la localización de videojuegos también crece junto a este mercado. El objetivo principal de este trabajo es analizar la funcionalidad de los referentes culturales en un videojuego humorístico. Esto implica una estrecha relación entre el humor y los referentes culturales en el objeto de estudio. La obra sobre la que se analizará la traducción al español de los referentes culturales es el videojuego *South Park: la vara de la verdad* (Ubisoft, 2014). Hemos elegido esta obra ya que el humor es uno de los pilares que marcan y guían la narrativa del juego.

Para nuestro análisis se sigue una metodología descriptiva que permite examinar los referentes identificados en el videojuego objeto de estudio por medio de una tabla basada en la categorización.

A modo de conclusión, comentaremos la finalidad de la toma de decisiones por parte de los traductores a la hora de traducir los referentes culturales de nuestro objeto de estudio.

Palabras clave (5):

Referentes culturales, técnicas de traducción, localización de videojuegos, intertextualidad, humor.

Estilo: APA

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 Motivación personal y justificación	6
1.2 Objetivos	7
1.3 Estructura	8
2. MARCO TEÓRICO	10
2.1 Traducción audiovisual: localización de videojuegos	10
2.2 Subtitulación en videojuegos	11
2.3 Cultura y referentes culturales.....	11
2.4 Intertextualidad	12
2.5 Las técnicas de traducción.....	13
2.6 Humor en la obra.....	16
3. ANÁLISIS PRÁCTICO	17
3.1 Metodología	17
3.1.1 Objeto de estudio.....	17
3.1.2 Marco analítico.....	19
3.2 Tabla de análisis.....	20
3.3 Análisis de traducción de los referentes culturales	22
3.3.1 Ecología.....	23
3.3.2 Historia	24
3.3.3 Estructura social	25
3.3.4 Instituciones culturales.....	28
3.3.5 Universo social.....	30
3.3.6 Cultura material.....	32
3.3.7 Aspectos lingüísticos culturales y humor	36
4. CONCLUSIONES	39
5. BIBLIOGRAFÍA.....	42
6. ANEXOS.....	44
6.1 Anexo 1. Tabla de referentes culturales (Igareda, 2011).....	44
6.2 ANEXO 2. Carátula de la versión de PC de <i>South Park: la vara de la verdad</i>	45
6.3 ANEXO 3. Ficha técnica de <i>South Park: la vara de la verdad</i> (3djuegos)	46
6.4 ANEXO 4. Red social ficticia en el menú. (Versión en inglés).	47
6.5 ANEXO 5. Red social ficticia en el menú. (Versión en español).	47
6.6 ANEXO 6. Inventario. (<i>Versión inglesa</i>).....	48
6.7 ANEXO 7. Inventario. (<i>Versión española</i>).....	48
6.8 ANEXO 8. Ejemplo de subtítulos en una escena cinemática (versión inglesa).....	49

6.9	ANEXO 9. Ejemplo de subtítulos en una escena cinematográfica (versión española)	49
6.10	ANEXO 10: TABLAS	50
6.10.1	TABLA 1. Análisis de referentes culturales de la categoría “Ecología”	50
6.10.2	TABLA 2. Análisis de referentes culturales de la categoría “Historia”	50
6.10.3	TABLA 3. Análisis de referentes culturales de la categoría “Estructura social”	51
6.10.4	TABLA 4. Análisis de referentes culturales de la categoría “Instituciones culturales”	52
6.10.5	TABLA 5. Análisis de referentes culturales de la categoría “Universo social”.	54
6.10.6	TABLA 6. Análisis de referentes culturales de la categoría “Cultura material”	55
6.10.7	TABLA 7. Análisis de referentes culturales de la categoría “Aspectos lingüísticos culturales y humor”	56

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación personal y justificación

Hay tres factores clave que, personalmente, me han influido a la hora de enfocar este trabajo; se pueden resumir en mi interés por la traducción audiovisual, así como por la traducción de referentes culturales y el humor, y mi pasión por los videojuegos.

A primera vista, para estudiar traducción has de ser competente en idiomas. Sin embargo, una vez estudias el grado te das cuenta de que no solo es suficiente con tener amplios conocimientos sobre las lenguas tratadas. Con esto quiero decir que no solo son necesarios conocimientos lingüísticos de los idiomas que competan al traductor (tanto en la lengua origen, como podría ser el inglés o el chino y en la lengua meta, en nuestro caso, el español) sino que también son necesarios conocimientos extralingüísticos. En la traducción audiovisual se pueden requerir conocimientos de todo tipo. Por ejemplo, son necesarios conocimientos médicos para traducir una serie que transcurre en un hospital, o conocimientos sobre el ámbito jurídico en otros países para traducir un videojuego sobre abogados.

A pesar de las complicaciones que pueden suponer este tipo de obras para un traductor audiovisual, lo que me llama la atención de la traducción audiovisual es precisamente esta variedad de contenidos a traducir. Pero en este trabajo, quiero indagar en los conocimientos sobre cultura general que ha de tener un traductor, es por eso que el trabajo se enfocará en los referentes culturales de una obra audiovisual, en concreto, un videojuego. Se analizarán las técnicas de traducción escogidas de cara a estos referentes. Se puede decir que estas referencias pueden influir directamente en la calidad final de una obra traducida, un pobre conocimiento puede suponer que se pierdan matices de una obra original, así como una distorsión del mensaje en sí. Esto demuestra los vínculos existentes entre la cultura y la lengua y, por consiguiente, con la traducción.

Por otro lado, he jugado a videojuegos desde pequeño y los considero una forma de entretenimiento a la par que una fuente de conocimientos. Es muy posible que un videojuego que trata sobre la I Guerra Mundial nos ayude a tener una idea de cómo transcurrió, las armas que se utilizaban, etc. No obstante, hay que tener presente la naturaleza ficticia del videojuego.

Por último, siempre me ha parecido muy difícil la traducción de obras humorísticas y de referentes culturales. En cuanto a los referentes, creo que siempre suponen una toma de decisiones que implica cuestiones como la cultura o la lengua, entre otras. Al enfrentarnos a la traducción del humor, podemos encontrarnos con numerosas dificultades que pueden venir dadas por nuestra propia falta de conocimiento, la falta de equivalentes en nuestro idioma sobre ciertos términos o el simple hecho de que un chiste funcione en la cultura A pero no en la cultura B.

El videojuego en el que trabajaremos: *South Park: la vara de la verdad*, nos ofrece una oportunidad perfecta para analizar tantos los referentes culturales que aparecen en la obra audiovisual así como el empleo del humor en algunos de estos.

1.2 Objetivos

En este trabajo tendremos como principal objetivo el análisis de la traducción de los referentes culturales de un videojuego: *South Park: la vara de la verdad*. Tomaremos como lengua origen el inglés (su versión original) y como lengua meta, el castellano. Esto implicará:

- Elaborar de un marco teórico que abarque la traducción audiovisual, la localización de videojuegos, los métodos de traducción, el humor, la cultura y los referentes culturales.
- Clasificar los referentes culturales de una obra en distintas categorías.
- Crear una tabla de análisis que refleje los métodos de traducción elegidos para la traducción de los referentes culturales en dicha obra, así como una comparativa del referente cultural en la lengua original y en la lengua meta.
- Analizar la función de dichos referentes en la cultura meta y reflexionar mediante un análisis personal sobre las opciones elegidas por los traductores de la obra.

1.3 Estructura

Este trabajo está dividido en dos partes, además de esta introducción. Una primera parte teórica que nos servirá para fundamentar nuestro análisis, y una segunda parte donde analizaremos el objeto de estudio de este trabajo de fin de grado.

La parte teórica del trabajo se ha organizado del siguiente modo:

En primer lugar, introducimos la traducción audiovisual basándonos en la teoría de Chaume (2012), así como la rama audiovisual de localización de videojuegos, siguiendo las palabras del propio Chaume (2012) y Bernal Merino (2006). Veremos cuáles son las características propias de este tipo de traducciones y qué la diferencian del resto y delimitaremos los textos que se traducen en la localización de videojuegos.

En segundo lugar, hablaremos sobre la cultura y los referentes culturales. La lengua y la cultura siempre han estado estrechamente relacionadas y, consecuentemente, el trabajo de traductor también está estrechamente ligado a la cultura. Este apartado reflejará los cambios que puede haber de una cultura a otra y que pueden suponer, probablemente, ciertas modificaciones a la hora de traducir algunos referentes culturales. Veremos la clasificación de referentes que propone Igareda (2010) y la utilizaremos para el análisis. Dedicaremos otro apartado a los elementos intertextuales dada su presencia constante en la obra, según las instrucciones de Botella (2017).

En tercer lugar, definiremos qué son los métodos de traducción y seguiremos la clasificación de Martí Ferriol (2010), que toma una clasificación previa de Hurtado Albir (2001) y la adapta al doblaje y la subtitulación.

En cuarto lugar, definiremos qué es el humor y su relación con cultura, así como el impacto que puede tener la traducción del humor en una obra.

Dentro de la metodología, definiremos nuestro objeto de estudio y haremos hincapié en los pasos seguidos a la hora de realizar el trabajo. Explicaremos cuestiones como la tabla elegida para el análisis.

En el análisis veremos una clasificación que se divide en las 7 categorizaciones temáticas de Igareda (2011), en ellas se dispondrá una tabla con los referentes culturales extraídos del objeto de estudio.

Para finalizar, se expondrá una visión personal de la traducción de los referentes y se llegará a una conclusión.

2. MARCO TEÓRICO

Este trabajo tiene como objetivo principal realizar un análisis de la traducción del inglés al español de los referentes culturales que aparecen en el videojuego *South Park: la vara de la verdad*. Es conveniente crear un marco teórico adecuado que nos permita entender en qué nos basamos a la hora de fundamentar nuestro análisis, así como dar una explicación al método en el que nos basaremos a la hora de clasificar estos referentes culturales. En este apartado veremos teoría sobre la traducción audiovisual, centrándonos en la localización de videojuegos y la subtitulación; la cultura y los referentes culturales, haciendo mención especial a los referentes intertextuales; las técnicas de traducción y el humor.

2.1 Traducción audiovisual: localización de videojuegos

La traducción audiovisual es una modalidad reciente dentro de la traducción que se centra en la transferencia de textos audiovisuales tanto entre dos culturas y lenguas como en la misma lengua y cultura. La traducción audiovisual se caracteriza por sus textos particulares de transferencia lingüística, ya que incluyen información que se puede traducir a través de un canal de comunicación acústico (sonido) y un canal visual (imagen) (Chaume, 2012: 143-144).

La traducción audiovisual tiene unas características particulares que la diferencian del resto de modalidades. Chaume (2012) explica las características básicas del siguiente modo:

Básicamente, los textos audiovisuales se traducen insertando en la pantalla -o junto a ella- un texto con la traducción o la reproducción de los diálogos e insertos (subtitulación), o insertando una nueva pista sonora en otra lengua, cancelando o sin cancelar la pista de sonido original que incluye los diálogos en lengua origen (doblaje y voice-over, respectivamente). Es decir, en cualquier caso, o el texto audiovisual se subtitula, o se dobla.

Chaume (2012), hace una clasificación de modalidades de traducción audiovisual en su trabajo donde encontramos la rama de la localización de productos multimedia (traducción multimedia), aquí se incluye la localización de videojuegos.

En palabras del propio autor, esta modalidad de traducción audiovisual es una mezcla de varias modalidades de traducción audiovisual, ya que «combina la traducción

de programas informáticos (normalmente con ficheros Excel), con la traducción de diálogos (doblaje) y letreros (subtitulación)».

La industria de los videojuegos trata, actualmente, temas muy variados. Desde el punto de vista del traductor nos encontramos con videojuegos en los que la documentación está por encima de la creatividad y viceversa (Bernal Merino, 2007: 2).

En localización, se intenta familiarizar el producto con la cultura meta para cubrir sus necesidades específicas. Un videojuego es un producto de entretenimiento y, como tal, adaptarlo a distintos mercados es un proceso creativo en el que los traductores juegan un papel importante (Bernal Merino, 2006).

2.2 Subtitulación en videojuegos

Como explica Chaume (2012) la subtitulación convencional «consiste en incorporar un texto escrito (subtítulos) en la lengua meta a la pantalla en donde se exhibe una película en versión original, de modo que estos subtítulos coincidan aproximadamente con las intervenciones de los actores de la pantalla».

Bien es cierto que, por regla general, la subtitulación de videojuegos se decanta por una transcripción literal de lo que dicen los personajes, especialmente si el videojuego está doblado al castellano. En la subtitulación de videojuegos suelen incluirse tanto subtítulos intralingüísticos como interlingüísticos y los jugadores suelen tener la opción de cambiarlos a su gusto (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Además, hay más textos que han de traducirse en un videojuego aparte de los subtítulos. Como dice Loureiro (2007: 2), el texto en pantalla (o *ingame*), es texto que se muestra en pantalla e incluye: menús, interfaz, cuadros de diálogo, mensajes de error o de ayuda y los propios subtítulos en ocasiones.

2.3 Cultura y referentes culturales

Al traducir, hemos de tener en cuenta la diferencia entre las culturas de la obra origen y del receptor meta, lo que requiere poseer un conocimiento sociocultural elevado de ambas, es entonces cuando el traductor adopta el papel de *mediador cultural*. (Igareda, 2011: 14)

Esta aptitud es esencial para hacer que un producto traducido funcione de igual manera en la cultura origen y en la cultura meta.

Los referentes culturales han sido objeto de estudio por los profesionales de traducción desde que Nida (1945) los identificó, denominándolos «elementos culturales». Newmark (1988), por su parte, los denomina «palabras culturales».

Santamaría (2001, p. 237 citado por Igareda, 2011) define los *referentes culturales* del siguiente modo:

[...] los objetos y eventos creados dentro de una cultura determinada con un capital cultural distintivo, intrínseco en el conjunto de la sociedad, capaz de modificar el valor expresivo que se otorga a los individuos que están relacionados al mismo (2001).

Estos elementos son, por tanto, todos aquellos que reflejen los elementos propios de una cultura, si bien pueden ser compartidos por dos o más culturas, aunque también se puede dar el caso de que no existan en otra cultura (Igareda, 2011: 15).

Igareda (2011) crea su propia tabla de clasificación de referentes culturales basándose en varias clasificaciones hechas anteriormente, desde Newmark (1988). Es por eso que utilizaremos la propuesta de Igareda, ya que, además de ser reciente, completa otras propuestas anteriores e incluye un apartado de humor. La tabla se encuentra completa en el Anexo 1.

2.4 Intertextualidad

Dentro de los propios referentes culturales, encontramos una variedad que se centra en establecer una relación entre dos textos u obras. Por ejemplo, un autor puede mencionar o hacer referencia a una obra de otro autor para expresar su admiración por él.

Iampolsky (1996, p. 10 citado por Botella, 2017) decidió estudiar la intertextualidad a través de la parodia, que define así:

[...] un principio fundamental de la renovación de los sistemas artísticos, basado en la transformación de textos precedentes. La parodia se representa como un texto de dos planos, a través de cual “se transparenta” según su expresión, el texto predecesor.

La intertextualidad es una manifestación cultural que puede servir para crear humor. Esta intertextualidad hace *evocar* y *recordar* al receptor los recuerdos de este hacia el estilo que se parodie (Botella, 2017: 85-86).

Nash (1985, p. 45 citado por Botella, 2017) «considera las referencias paródicas como una de las posibles vías de creación de chistes, y el autor explica que, en ocasiones, esas referencias se verán afectadas por los juegos de palabras, así como por sustituciones, por lo que [...] hablamos del elemento lingüístico como fuente de creación humorística».

Para terminar esta breve explicación de intertextualidad, cabe recordar que, como dice Botella (2017) «en aquellas producciones audiovisuales donde destaque la función humorística, el traductor deberá luchar por mantenerla para dejar en igualdad de condiciones a los nuevos receptores».

Identificar la intertextualidad puede suponer una gran dificultad. Una forma de intertextualidad es la deformación del propio intertexto, lo que puede resultar una dificultad añadida para el traductor. Aunque es cierto que estos elementos culturales pueden dejar *señales* que indiquen intertextualidad, hay casos en los que el traductor cuenta únicamente con su experiencia y conocimiento (Botella, 2017: 86).

2.5 Las técnicas de traducción

Las técnicas, procedimientos o estrategias de traducción han suscitado confusión a lo largo de los años en la traducción, no todos los autores coinciden en cuanto a la descripción de estas técnicas. Se puede considerar el *método* como la planificación general que condiciona al proceso traductor a lo largo de todo el texto, mientras que las *técnicas* se refieren al resultado de traducir partes concretas del texto (Hurtado Albir, 2001: 256-257).

Además, Hurtado Albir (2001) nos proporciona la siguiente definición de técnicas de traducción:

[...] definimos la técnica de traducción como un procedimiento, generalmente verbal, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora, con cinco características básicas: 1) afectan al

resultado de la traducción; 2) se catalogan en comparación con el original; 3) se refieren a microunidades textuales; 4) tienen un carácter discursivo y contextual; 5) son funcionales.

Según Martí Ferriol (2013), «el método de traducción puede expresarse como el resultado de la utilización, consciente o inconsciente, de una serie de normas y técnicas de traducción, que configuran la opción metodológica escogida por el traductor».

Utilizaremos la clasificación de Martí Ferriol (2010: 92), que se basa en la clasificación de la propia Hurtado Albir (2001) y recoge una propuesta de estas técnicas de traducción adaptada al doblaje y la subtitulación:

1. Préstamo: Incorporación de una palabra o expresión de otra lengua en el texto meta sin modificarla. Puede ser puro o naturalizado.
2. Calco: Traducción literal de una palabra o sintagma extranjero.
3. Traducción palabra por palabra: En la traducción se mantiene la gramática, el orden y el significado primario de todas las palabras del original. Las palabras del original y de la traducción tienen idéntico orden y coinciden en número.
4. Traducción uno por uno: Cada palabra del original tiene su correspondiente en la traducción, pero el original y traducción contienen palabras con significado diferente fuera del contexto.
5. Traducción literal: La traducción representa exactamente el original, pero el número de palabras no coinciden y/o se ha alterado el orden de la frase.
6. Equivalente acuñado: Utilización de un término o expresión reconocido como equivalente en lengua meta.
7. Omisión: Supresión por completo en el texto meta de algún elemento informativo presente en el texto origen.
8. Reducción: Supresión en el texto meta de alguna parte de la carga informativa o elemento informativo presente en el texto origen.

9. Compresión: Síntesis de elementos lingüísticos.
10. Particularización: Uso de un término más preciso o concreto, por ejemplo un hipónimo.
11. Generalización: Uso de un término más general o neutro, por ejemplo un hiperónimo.
12. Transposición: Cambio en la categoría gramatical o la voz del verbo.
13. Descripción: Reemplazo de un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
14. Ampliación: Añadir elementos lingüísticos que cumplen la función fática del lenguaje, o elementos no relevantes informativamente.
15. Amplificación: Introducción de precisiones no formuladas en el texto origen.
16. Modulación: Efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación a la formulación del texto origen: puede ser léxica o estructural.
17. Variación: Cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a la variación lingüística.
18. Substitución: Cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos.
19. Adaptación: Reemplazar un elemento cultural por otro de la cultura receptora.
20. Creación discursiva: establecer una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.

2.6 Humor en la obra

Para este trabajo, tendremos en cuenta la acepción de *humor* que coincide con *humorismo*. La RAE lo describe como un «modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas».

Botella (2017) afirma que «el humor es parte de la cultura. Es culturalmente específico. Se transmite y adquiere al vivir en una determinada sociedad».

La traducción del humor es fácilmente una de las grandes dificultades de la traducción audiovisual, ya que nos podemos topar con estereotipos culturales o términos desconocidos o poco conocidos en la cultura meta, en adición, hay que sumarle que existen distintas percepciones del humor entre culturas y es por ello que no hay una única solución frente a su traducción (Mayoral Asensio, 1998: 2).

3. ANÁLISIS PRÁCTICO

3.1 Metodología

3.1.1 Objeto de estudio

Nuestro objeto de estudio es la versión para PC de *South Park: la vara de la verdad* (Ubisoft, 2014). El videojuego es una adaptación de la serie de animación norteamericana *South Park*. Esta serie es conocida por su humor crítico y ofensivo y cuenta con 21 temporadas desde 1997. La versión española del producto presenta voces en inglés y textos y subtítulos en castellano. Además, los textos del videojuego también están completamente traducidos al castellano y, por tanto, también serán fuente donde conseguir referentes culturales.

Hemos seleccionado este videojuego ya que incluye una gran cantidad de referentes culturales que además mezcla con humor. Hay que tener en cuenta la riqueza y variedad de los referentes culturales que aparecen en la obra, ya que se combina un juego de niños con situaciones adultas y se caracteriza por hacer alusión a otras obras o personalidades. Otro factor clave a la hora de elegir nuestro corpus fue el humor, tanto la serie *South Park* como este videojuego son conocidos por su empleo del humor y la sátira, así como la crítica social, que son el eje en torno a que gira lo demás. Es inevitable que la traducción de referentes culturales esté relacionada con el humor en la obra, lo cual le da una perspectiva que se ha tratado con menos frecuencia.

El título es un videojuego de rol cuyo guion fue escrito por los propios guionistas de la serie de televisión *South Park*. Un chico nuevo llega a South Park para cambiar el destino de *la vara de la verdad*, una reliquia por la que hay disputas entre humanos y elfos. Nuestro compañero inicial será Butters, Cartman hace el papel de Gran Mago y Kenny es la princesa del reino. Aclaremos que este contexto es todo un juego de rol que los propios niños de la ciudad han creado en el mundo real, basado en la literatura fantástica. Cabe mencionar que en muchas ocasiones, el humor en el juego es inapropiado.

Podemos hacernos una idea de cómo está enfocado el videojuego solo con ver la portada de este:



Ilustración 1. Carátula de South Park: la vara de la verdad.

A continuación, mostramos la ficha técnica del videojuego que aparece en el portal de videojuegos 3djuegos:

FICHA TÉCNICA

Nombre:
South Park: La Vara de la Verdad (también conocido como: South Park: The Stick of Truth)

Fecha de lanzamiento:
6 de marzo de 2014

Plataforma:
PC

También disponible para:
PS4 XOne PS3 X360

Género:
Rol, Combate por turnos (Dibujos Animados, TV y Humor)

Número de jugadores:
1

Duración estimada:
15 horas (mínimo)

Desarrollador:
Obsidian

Distribuidor:
Ubisoft

Idioma:
Textos: Español
Voces: Inglés

Edad recomendada (PEGI):



Enlaces:
<http://southpark.ubi.com/stickoftruth/es-es/home/>

Ilustración 2. Ficha técnica de South Park: la vara de la verdad.

La fecha que aparece en esta ficha técnica corresponde con la salida del videojuego en España. No obstante, en Estados Unidos, el videojuego salió al mercado el 12 de diciembre de 2013.

Por otra parte, el videojuego está clasificado como apto para mayores de 18 años siguiendo el *Pan European Game Information*. Este sistema de clasificación llegó en 2003 y su objetivo es informar del contenido del videojuego, indicando cual es la edad apropiada para jugarlo según su contenido de violencia, drogas... Como vemos en la imagen, se recomienda el videojuego a personas mayores de 18 años. Según la propia página web de PEGI, esta clasificación se aplica a un videojuego cuando el nivel de violencia llega a un punto en el que pasa a ser una representación de violencia bruta, con muertes injustificadas o violencia hacia personajes indefensos, así como el uso de drogas ilegales o actividades sexuales explícitas.

3.1.2 Marco analítico

Tras elegir el objeto de estudio para el trabajo, era necesario construir un contexto teórico que apoyase nuestro análisis y explicase, en la medida de lo posible,

los procesos que tienen que ver con el análisis de referentes culturales en una obra audiovisual. Para el contexto de la localización de videojuegos y la subtitulación, que se enmarcan dentro del ámbito de traducción audiovisual. Para ello hemos contado con los trabajos de Chaume (2012, 2013) por ser un referente conocido, así como sus recientes trabajos de carácter exhaustivo tanto en subtitulación como traducción audiovisual en general y a Bernal Merino (2006, 2007) por su trabajo sobre la localización de videojuegos y software.

Para las técnicas de traducción, nos basamos en Martí Ferriol (2013) y Hurtado Albir (2001). Hemos combinado la teoría de estos dos autores ya que Martí Ferriol (2013) basa parte de su trabajo en lo que expuso Hurtado Albir (2001) y lo adapta al contexto audiovisual, es por ello que nos quedamos con su clasificación de técnicas de traducción. En el análisis veremos las técnicas de traducción que se han usado para la traducir los referentes.

En cuanto a los referentes culturales y su clasificación, hemos seguido el método de Igareda (2011) por el carácter recopilatorio y exhaustivo de su tabla de clasificación que incluye apartados como el humor, relevante para esta obra.

Se ha dedicado un apartado para la intertextualidad dado que, como veremos a continuación, el videojuego hace alusión y referencia a obras literarias y audiovisuales de gran reconocimiento. Para este apartado, se ha seguido la teoría de Botella (2017) sobre la traducción de la intertextualidad en los medios audiovisuales.

Se ha creído conveniente dedicar un apartado al humor por su estrecha relación con la cultura y, por consiguiente, con los referentes culturales. En este videojuego, todo gira alrededor del humor, el humor es el punto de partida desde el cual todo se desarrolla. Por esta razón, el humor estará presente en muchos de los referentes culturales que analizaremos.

3.2 Tabla de análisis

Teniendo en cuenta la información recogida en el marco teórico, se ha creado una tabla de análisis para organizar los referentes culturales que se explicará a continuación:

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización	Contexto

En la primera columna (**Nº**), se irán enumerando los referentes culturales para que la clasificación sea más clara.

La segunda columna (**Original**) contendrá las referencias culturales que aparecen en la visión norteamericana del título. El texto aparecerá en inglés.

La tercera columna (**Traducción**) recogerá las traducciones de los referentes culturales originales que aparecen en la versión española del videojuego.

En cuarta columna (**Técnica empleada**), se marcará la técnica de traducción que se ha utilizado a la hora de traducir el referente cultural al español. Se seguirá la clasificación de técnicas de traducción que propone Martí Ferriol (2010) ya que están adaptadas a la traducción audiovisual.

En la quinta columna (**Categorización**), se realizará una clasificación de referentes culturales siguiendo la tabla de Igareda (2011) por el detalle y el número de áreas que propone. Se indicará tan solo la categorización por áreas.

En la sexta columna, (**Contexto**) se proporcionará un breve contexto del referente para facilitar la comprensión.

Para poder llevar este análisis a cabo, ha sido necesario jugar al videojuego *South Park: la vara de la verdad* (*South Park: The Stick of Truth* en inglés) durante las cinco primeras horas, tanto en la versión inglesa como en la versión española. Se han recabado los 50 primeros referentes culturales en el juego y que hemos considerado los más relevantes y, a su vez, se ha intentado que los referentes seleccionados pertenezcan a la mayor cantidad de categorías posibles según la tabla de Igareda (2011).

Los referentes culturales han sido extraídos de los subtítulos y el texto en los menús del juego, que incluye las descripciones de objetos, habilidades y compañeros de grupo y una red social ficticia, aunque los propios personajes se refieren a ella como Facebook, donde los personajes del propio videojuego escriben a medida que se avanza

en la historia. En los anexos 4, 5, 6, 7, 8 y 9 del trabajo encontramos imágenes sobre los distintos textos en pantalla.

De estos 50 referentes culturales, 25 han sido extraídos de los subtítulos y otros 25 del texto en pantalla que acabamos de explicar. Recordando lo que decía Bernal Merino (2007) sobre los tipos de videojuegos, en un videojuego humorístico debería primar la creatividad del traductor, no obstante, para elementos como la intertextualidad, presente a lo largo de todo el videojuego, una buena documentación es crucial para facilitar la comprensión de la obra traducida

3.3 Análisis de traducción de los referentes culturales

En este apartado, veremos un análisis de ejemplos de referentes culturales traducidos en *South Park: la vara de la verdad*. Para el análisis se utilizará la tabla ya explicada. El análisis contiene siete apartados, cada uno corresponde a una categoría de la tabla de Igareda (2010). En todos los casos, los referentes culturales aparecerán subrayados. Se hará un comentario de los ejemplos más relevantes dentro de cada apartado, aunque, en el anexo de tablas se encuentran las tablas completas por categorías

3.3.1 Ecología

En el apartado de ecología, encontramos referencias a partes del ser humano. En el ejemplo 1, se hace referencia a los testículos del protagonista, para este caso se emplea el término vulgar «balls». Para mantener el grado de vulgaridad, la opción ha sido traducirlo por «bolas».

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
1	Protect your <u>balls</u> .	Protégete las bolas.	Equivalente acuñado	Ser humano.	Cartman explica el bloqueo en los combates.

En cuanto al ejemplo 2, «his royal breasts» se ha traducido por «sus regios pechos». Hay que tener en cuenta que el personaje al que se hace referencia es masculino pero dentro del videojuego tiene el papel de «princesa del reino», es por ello que para conservar el humor se ha preferido esta opción a «pectorales», por ejemplo.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
2	Kenny can be commanded to flash <u>his royal breasts</u> .	Puedes pedirle a Kenny que enseñe <u>sus regios pechos</u> [...]	Traducción literal	Ser humano	Descripción de un personaje aliado. (Kenny)

3.3.2 Historia

En esta clasificación destaca la mención a conflictos o periodos históricos.

En los ejemplos 3 y 4, se hace referencia a dos períodos históricos concretos: «the Middle Ages» y «the Stone age». En el primer caso, se traduce por «Edad Media», su equivalente en español. En el ejemplo podemos ver cómo se hace referencia a los juegos de rol en clave de humor, muchos de ellos basados en edades pasadas. Sin embargo, en el caso de «I will pepper spray you back to the stone age», este referente se suprime a favor de una creación discursiva: «te jodo vivo a espray de pimienta».

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
3	You have to wait your turn. Like in the <u>Middle Ages</u> , Clyde!	Tienes que esperar tu turno. ¡Como en la <u>Edad Media</u> , ¡joder!	Equivalente acuñado	Perspectiva eurocentrista de la historia universal	Cartman explica el tutorial de combate. Es un combate por turnos.
4	I will pepper spray you <u>back to the stone age</u> .	Y te <u>jodo vivo</u> a base de espray de pimienta.	Creación discursiva	Perspectiva eurocentrista de la historia universal	Un guardia prohíbe pasar a una mansión.

En el ejemplo 5 se menciona «the Civil War», la traducción ha sido «Guerra Civil», aunque podría dar lugar a confusiones ya que en el original se está refiriendo a la guerra civil americana y no la española. Sin embargo, el jugador podría deducirlo ya que sabemos que South Park es una ciudad ficticia de Estados Unidos. Además, la mayoría de descripciones de objeto son irrelevantes para la trama y se centran en provocar un efecto cómico.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
5	Turned the tide of <u>the Civil War</u> .	Muy de moda en la <u>Guerra Civil</u> .	Equivalente acuñado	Acontecimientos	Descripción de objeto: Schnapps de Smores.

3.3.3 Estructura social

Sobresalen en este apartado las menciones a celebridades, así como al trabajo y a la organización social.

En el ejemplo 6, vemos un caso de ampliación. «Coldwell Banker» en una agencia inmobiliaria muy importante en Estados Unidos, sin embargo, la mayoría de la audiencia meta puede no estar familiarizada con el nombre. Es por ello que los traductores optaron por la ampliación «la inmobiliaria Coldwell Banker».

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
6	Your coming was foretold by <u>Coldwell Banker</u> .	Tu advenimiento fue predicho por la inmobiliaria <u>Coldwell Banker</u> .	Ampliación	Trabajo	Cartman se dirige al protagonista, que se acaba de mudar.

Por otro lado, en el ejemplo 7 vemos un caso de reducción: «apothecary's pantry» se traduce por «botica», aunque *pantry* hace referencia a la *bodega* o *despensa* de una tienda.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
7	Just don't get grounded for raiding the <u>apothecary's pantry</u> like I did.	Que no te castiguen por asaltar la <u>botica</u> como a mí.	Reducción	Trabajo	Tras explicar el uso de las pociones en combate.

En el ejemplo 12, se utiliza «cop», una acepción informal de referirse a la policía. El traductor ha optado por adaptarlo como «poli», que también es informal.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
12	Oh, shit. It's a <u>cop</u> !	Ay, mierda. ¡Es un <u>poli</u> !	Adaptación	Trabajo	Un politoxicómano confunde al protagonista con un policía.

Encontramos un caso de adaptación en el ejemplo 13, es posible que se haya optado por la adaptación para simular de la mejor forma posible esta red social («Relationship Status» por «Relación»):

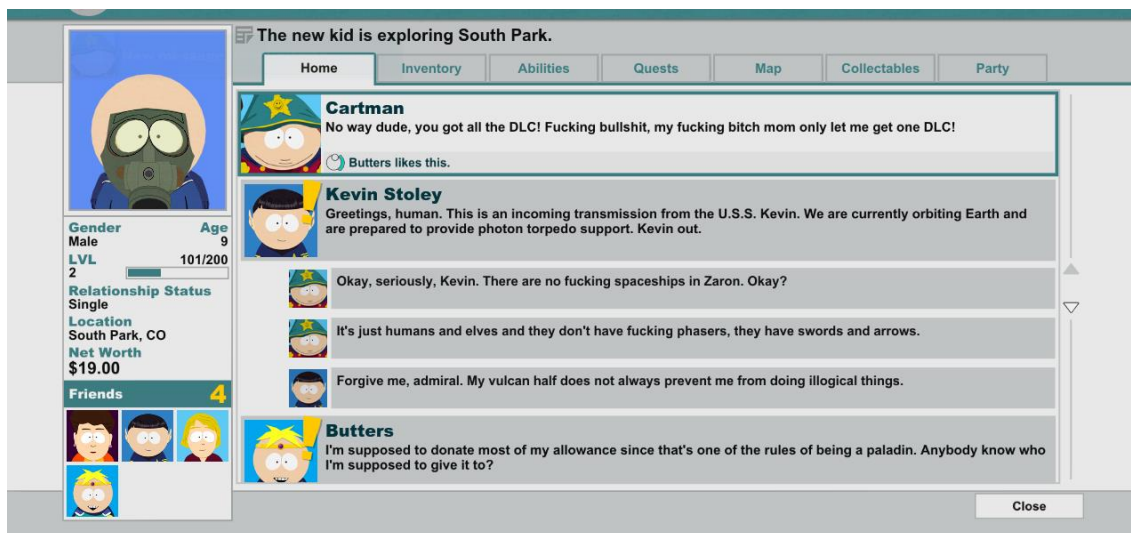


Ilustración 3. Red social ficticia en el menú. (Versión en inglés).

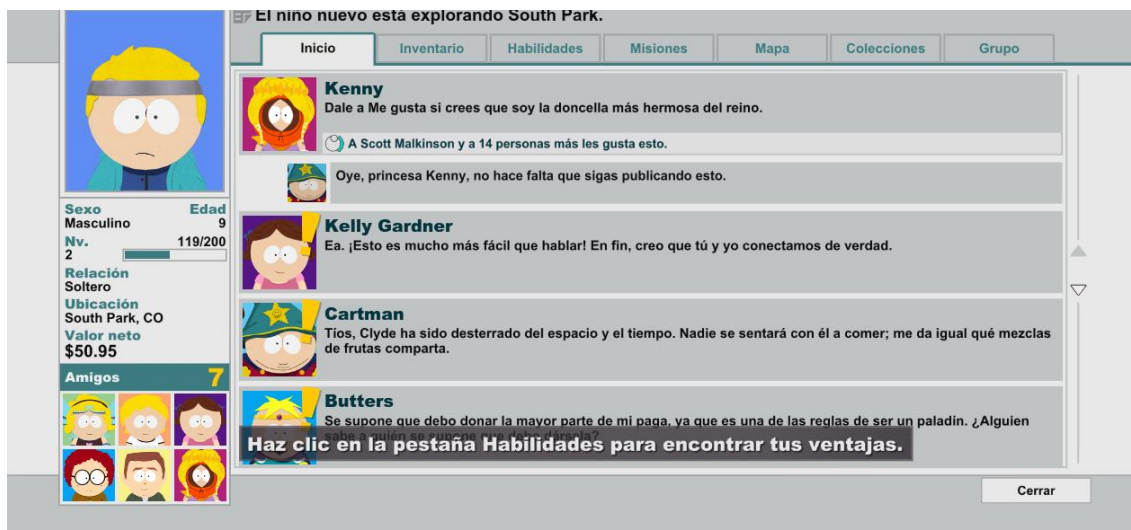


Ilustración 4. Red social ficticia en el menú. (Versión en español).

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
13	<u>Relationship status: single</u>	<u>Relación: soltero</u>	Adaptación	Organización social	Característica de nuestro personaje en la red social del menú.

Destaca el ejemplo 14, una descripción del objeto: Muñeco hinchable de Antonio Banderas. En el texto original, se hace humor con el término «Spaniards» ('españoles') pero en la traducción se ha reemplazado esto por una creación discursiva en la que no se hace referencia a los españoles como conjunto.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
14	With lifelike chest hair from real <u>Spaniards</u>	Muñeco hinchable de <u>Antonio Banderas</u> : Probablemente más caro que pasar una noche con el Antonio Banderas de verdad a día de hoy.	Creación discursiva	Modelos sociales y figuras respetadas (personalidades)	Descripción de objeto: Muñeco hinchable de Antonio Banderas.

3.3.4 Instituciones culturales

Aquí sobresalen las múltiples referencias a obras literarias y películas. También se tratan temas religiosos.

El ejemplo 16 hace referencia a los judíos, en tono de humor, como clase a escoger en el juego, en este caso se opta por emplear su equivalente en español, en el ejemplo 22 sucede lo mismo con una celebración religiosa: el Año Nuevo Chino.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
16	You will now choose a class: Fighter, Mage, Thief, or <u>Jew</u> .	Ahora escoge una clase: luchador, mago, ladrón o <u>judío</u> .	Equivalente acuñado	Cultura religiosa	Cartman pide al jugador que seleccione la clase que mantendrá a lo largo del juego.

Los ejemplos 18, 20 y 24 hacen referencia a otras obras reconocidas. En el ejemplo 18, se menciona Hoth, un planeta ficticio de la saga cinematográfica *Star Wars* (George Lucas), en el 20, sucede lo mismo con el juego de rol *Dungeons and Dragons* ('Dragones y Mazmorras'). Por último, en el ejemplo 24 se hace una referencia deformada a la Posada del Póney Pisador ('Inn of the Prancing Pony') del universo de *El señor de los anillos* (Tolkien, 1954). Esta referencia se deforma por «Inn of the Giggling Donkey» traducido por «Posada del Burro Reidor». En el texto se recurre a la intertextualidad en muchas ocasiones con el fin de producir humor y crear complicidad entre el espectador y los propios creadores.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
18	But the Federation has an urgent mission for you. A tricorder was left behind on	Pero la Federación tiene una misión urgente para ti. Un trigrabador	Traducción literal	Arte (cine)	Un niño fanático de las películas de ciencia ficción se dirige al protagonista.

	the <u>frozen planet of Hoth.</u>	quedó abandonado en <u>Hoth</u> , el <u>planeta helado.</u>			
20	Now look, this is detention time, not time to play <u>Dungeons and Dragons.</u>	¡No es momento de jugar a <u>Dragones y Mazmorras!</u>	Equivalente acuñado	Arte	Un profesor habla con un vigilante de pasillo que dice que el protagonista y sus amigos están en el colegio para rescatar a un alumno del castigo.
24	Inn of the <u>Giggling Donkey</u>	<u>Posada del Burro Reidor.</u>	Traducción literal	Arte (cine)	Ubicación.

En el ejemplo 19, el traductor ha hecho uso de la adaptación ya que «sportscenter» (ESBN) es un programa de deportes muy conocido en Estados Unidos, pero no tanto en España.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
19	Hey guys, grab a beer and join me for <u>sportscenter.</u>	Eh, chicos, coged una cerveza y veníos a ver <u>los deportes.</u>	Adaptación	Medios de comunicación	Un hombre en el sofá de su casa invita al protagonista a ver la televisión.

En el ejemplo 21, vemos otra referencia intertextual hacia *Star Trek*. El objeto «barba klingon» hace referencia a unas criaturas imaginarias del universo ficticio de *Star Trek*.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
21	<u>Klingon beard.</u>	<u>Barba Klingon.</u>	Traducción literal	Arte	Objeto desbloqueable.

3.3.5 Universo social

En este apartado predominan las expresiones propias de la cultura americana, por lo que el traductor ha tenido que usar reiteradamente la adaptación para lograr mayor naturalidad.

En los ejemplos 25, 26, 27 y 28 podemos ver claramente el uso de estas adaptaciones. Una traducción literal en estos casos podría resultar demasiado artificial para el receptor meta. En el ejemplo 28, el personaje del videojuego utiliza «thy», un tratamiento personal del inglés arcaico. El traductor podría haber optado en su traducción por un tratamiento propio del castellano antiguo para mantener el rasgo de un juego de rol basado en épocas pasadas, aunque ha preferido optar por el tratamiento estándar.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
25	But even though the Wizard King is <u>so undeniably cool</u> , [...]	Pero aunque el rey mago es <u>lo más de lo más...</u>	Adaptación	Expresiones	Cartman, como narrador en off, nos cuenta en una cinemática la historia del juego.
26	<u>Sweetie?</u> Hon, you all dressed?	¿ <u>Cielito?</u> Cariño, ¿estás vestido ?	Adaptación	Expresiones	La madre del personaje principal llama a la puerta de su hijo.
27	All <u>hail</u> the Grand Wizard.	¡ <u>Salve</u> al Gran Mago!	Adaptación	Expresiones	Un personaje se dirige a Cartman, que asume el rol del Gran Mago.
28	[...] please, tell us <u>thy</u> name	Pero antes <u>dinos</u> tu nombre	Adaptación	Condiciones y hábitos sociales	Cartman pregunta el nombre al protagonista.

En el ejemplo 29 hay otro ejemplo de intertextualidad. «Dragonborn» o «sangre de dragón» en castellano, hace referencia al protagonista del videojuego *The Elder scrolls V: Skyrim*. Este referente no sigue una traducción literal, por lo que el traductor habrá tenido que buscar información sobre este nombre o, quizá, lo captó por su conocimiento sobre videojuegos.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
29	Could it be that the <u>dragonborn</u> has come at last [...]	¿Acaso el <u>Sangre de Dragón</u> ha venido al fin...?	Adaptación	Nombres propios	Al ver los poderes del protagonista, Cartman se pregunta si pudiese ser el elegido.

También destaca en el ejemplo 30 una expresión que implica elementos religiosos. En este caso, se ha conservado la figura de dios en la expresión ya que los personajes lo mencionan constantemente.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
30	Oh, <u>God</u> !	¡Ay, <u>Dios</u> !	Equivalente acuñado	Expresiones	Al enterarse de que hay un enemigo nuevo, un personaje se sorprende.

Por último, en el ejemplo 33, se hace referencia a un objeto tecnológico, un iPad 2, en este caso no hay motivos para cambiar el referente ya que esta marca es conocida en España y, además, el videojuego contiene información visual sobre el objeto.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
33	It's my dad's <u>Ipad 2</u> .	Es el <u>iPad 2</u> de mi padre.	Traducción literal	Tecnología	Un niño encarga al protagonista la misión de buscar este

					objeto.
--	--	--	--	--	---------

3.3.6 Cultura material

En este apartado destaca la cantidad de objetos que existen en el videojuego, muchos de estos solo tienen la utilidad de venderlos por dinero. Otros, sin embargo, actúan como pociones de salud o maná, entre otras cosas. Todos estos objetos aparecen visualmente, por lo que el traductor tiene ciertas limitaciones.

En el ejemplo 34 vemos una referencia a la moneda que se emplea en Estados Unidos: el dólar. El traductor ha decidido conservar esta moneda mediante su equivalente acuñado, ya que es sabido que la acción se desarrolla en este país.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
34	Perhaps you would like to hear tips and rumors for two <u>dollars</u> .	¿Tal vez queráis escuchar consejos y rumores por dos <u>dólares</u> ?	Equivalente acuñado	Monedas, medidas	El armero (del jardín de Cartman) nos da la posibilidad de escuchar rumores.

Por ejemplo, en los casos 35, 39, 44 y 45 se opta por el equivalente acuñado. No hay especial dificultad en la traducción de estos casos.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
35	<u>Old baseball glove</u> .	<u>Guante de béisbol antiguo</u> .	Equivalente acuñado	Indumentaria	Objeto desbloqueable.
39	<u>Chipotle burritos</u> .	<u>Burritos de Chipotle</u> .	Equivalente acuñado	Alimentación	Objeto desbloqueable.
44	<u>Lion King DVD</u>	<u>DVD de “El Rey León”</u>	Equivalente acuñado	Objetos materiales	Objeto desbloqueable.
45	Like a <u>VHS</u> for rich people.	Mejor que el <u>VHS</u> , ya que te permite inspeccionar	Equivalente acuñado	Objetos materiales	Descripción de objeto: DVD de “El Rey León”.

		fotograma a fotograma en busca de todas las imágenes subliminales.			
--	--	--	--	--	--

En el ejemplo 36, observamos una traducción literal. Al igual que en el caso de *football* que se puede referir al deporte o al propio balón de fútbol. «Dodgeball» necesitaría la explicitación de *balón de balón prisionero*. Sin embargo, se simplifica a «balón prisionero». De todos modos, la traducción funciona ya que vemos la imagen de este objeto en pantalla:

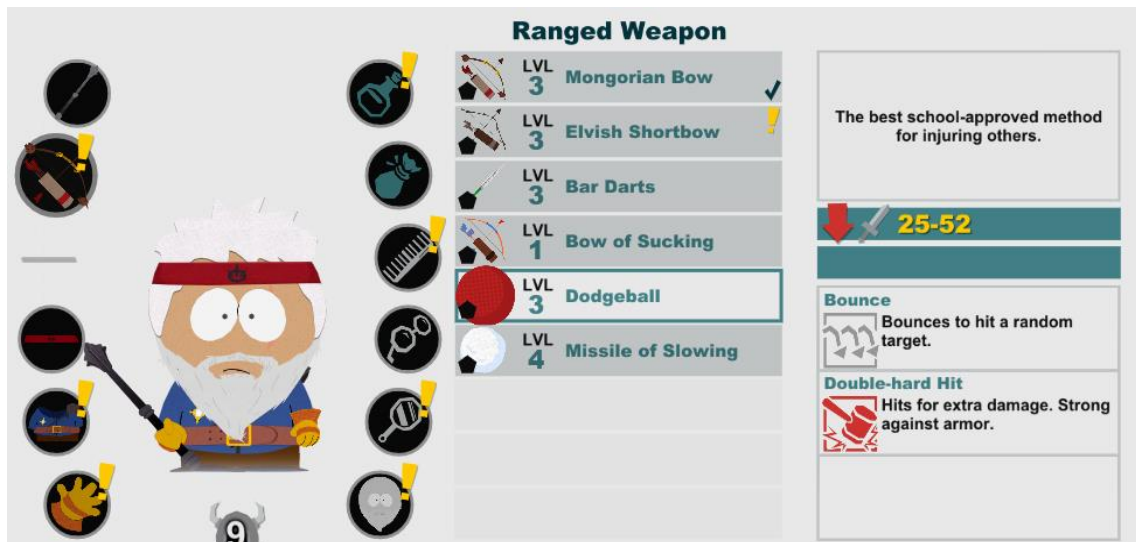


Ilustración 5. Inventario. (Versión inglesa)



Ilustración 6. Inventario. (Versión española)

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
36	<u>Dodgeball.</u>	<u>Balón prisionero.</u>	Traducción literal	Objetos materiales	Objeto desbloqueable.

En el ejemplo 38 encontramos una referencia deformada hacia las galletas Chips Ahoy! con intención humorística. Se ha recurrido a la adaptación para intentar conservar este efecto cómico.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
38	<u>Chips - A - Ho!</u>	<u>Chips - A - Jodo!</u>	Adaptación	Alimentación	Objeto desbloqueable.

Nos encontramos un préstamo en el ejemplo 40. En este caso, hay otra referencia deformada hacia la bebida energética Red Bull. Dado que en España es conocido por su nombre en inglés, una traducción literal no funcionaría a la hora de preservar el referente.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
40	<u>Red Balls energy drink.</u>	<u>Bebida energética Red Balls.</u>	Préstamo	Alimentación	Objeto desbloqueable.

En el ejemplo 43 observamos una adaptación. No obstante, este es otro caso de intertextualidad deformada hacia el videojuego *Shadow of the colossus*.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
43	<u>Shadow of the Cyclopsus</u>	<u>La Sombra del Ciclolósope</u>	Adaptación	Objetos materiales	Objeto desbloqueable. (Videojuego)

3.3.7 Aspectos lingüísticos culturales y humor

A pesar de que en muchos de los referentes ya vistos, el humor está implicado. En este apartado veremos referentes culturales cuyo objetivo principal es provocar humor.

En el ejemplo 46, ha sido necesaria en la traducción una creación discursiva, el ejemplo como tal es simplemente el nombre de un reino ficticio creado por los personajes. Sin embargo, las siglas que se emplean para referirse a este son las de KKK, de ahí que el traductor haya tenido que modificar el nombre para que todas sus partes empezaran por K. Estas siglas hacen referencia al Ku Klux Klan, un grupo religioso radical del que aún hay resquicios en Estados Unidos.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
46	Welcome to the <u>Kingdom of Kupa Keep (KKK)</u> .	Bienvenido... al Reino del <u>Kastillo Kupa de Kartman</u> .	Creación discursiva	Juegos de palabras. Humor.	Cartman se refiere a su jardín, que simula el reino de los humanos.

En el ejemplo 47 vemos un ejemplo de traducción del lenguaje soez, en estos casos, buscar la naturalidad a través de la adaptación puede ser un buen recurso.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
47	<u>Fucking nice, brah.</u>	<u>Puutamadre, hermano.</u>	Adaptación	Expresiones propias de determinados países	Cartman felicita al protagonista.

Por otro lado, encontramos un juego de palabras en el ejemplo 48, en el que se juega con un personaje de raza negra ('black' en inglés) y su rol en el juego como herrero ('blacksmith'), dado que el juego de palabras no se puede mantener en la versión española, el traductor se ha servido de la creación discursiva para conservar el humor.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
48	-Mi class is healer. You can't just change it to Blacksmith, Cartman. -Don't fight it, Token. You're a born Blacksmith. <u>I just look at you and I think Blacksmith, you know?</u> Not sure why.	-Mi clase es "Sanador" no puedes cambiarla a "Herrero" así sin más, Cartman. -No te resistas, Token. Naciste para ser herrero. <u>Es que es mirarte y pensar "negr..." digo, "herrero".</u> No sé por qué.	Creación discursiva	Humor	En el menú, hay una red social ficticia en la que los distintos personajes que conocemos comparten sus ideas e interactúan entre sí. Cartman le dice esto a un niño de raza negra.

En el caso 49, se hace referencia al acento marcado que pueden tener algunos asiáticos a la hora de hablar inglés, se ha adaptado esta referencia para que coincida con el acento de algunas personas asiáticas que hablan castellano. Como hemos mencionado, la única función de esto es provocar humor, dada la naturaleza del objeto tratado.

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
49	<u>Mongorian Bow</u>	<u>Alco</u> mongol.	Adaptación	Elementos culturales muy concretos. Humor	Objeto desbloqueable.

Por último, en el ejemplo 50, nos encontramos otro juego de palabras: «PP» se pronuncia como *pee pee*, un término vulgar para designar el pene y sirve de abreviación de puntos de poder ('Power Points'). Un personaje se ríe de esta situación, sin embargo, mediante la subtitulación no se puede captar este matiz cómico ya que lo produce la propia pronunciación (audio).

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
50	Using your abilities takes power points, or <u>PP</u> for short. -PP...	Usar habilidades consume puntos de poder, o « <u>PP</u> » para abreviar. -PP...	Traducción literal	Juegos de palabras. Humor	Se hace referencia a los puntos de poder que consume el personaje al usar sus habilidades especiales. En el audio escuchamos la risa del segundo personaje que interviene.

4. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo era analizar la traducción de referentes culturales en un videojuego humorístico: *South Park: la vara de la verdad*, como ya hemos visto en el apartado 3.3. Además, queremos dar una opinión subjetiva sobre la traducción de aquellos referentes que más nos han llamado la atención. Tras ejercer nuestro análisis hemos llegado a una serie de conclusiones que se expondrán a continuación.

Tras elaborar nuestra tabla, hemos encontrado humor en muchos de los referentes culturales. Incluso en los nombres de los objetos utilizables, así como en sus descripciones, encontramos que el humor es lo que predomina. Estos son los casos de los ejemplos 38, 40 o 49.

Hemos podido observar que se ha recurrido a la adaptación como método de traducción tanto para conservar el efecto humorístico de los referentes culturales (ejemplos 25, 38 y 49) como para naturalizar el lenguaje meta en otros (ejemplos 19, 26, 27, 32 y 41).

En algunos casos, el traductor ha utilizado la creación discursiva, como en el ejemplo 14, donde puede que el traductor considerase ofensivo el *estereotipo* español que emplea el original, ya que existe un equivalente en español para la expresión «lifelike chest hair» y no hay ningún tipo de restricción de caracteres. En el ejemplo 46 se utiliza la creación discursiva dado que el efecto humorístico se consigue si se preservan las siglas, esto es un claro ejemplo de que conservar el humor es, en ocasiones, más importante que un nombre propio, como sucede en este caso. El ejemplo 48 trata el humor con un juego de palabras racista, al ser muy complicado conservar el juego de palabras, el traductor se ha visto obligado a recurrir a la creación discursiva.

También hemos visto empresas o entidades muy conocidas en la cultura origen pero prácticamente desconocidas en la cultura meta, como son los ejemplos 6 y 19, en estos casos se han usado la ampliación y la adaptación respectivamente (sportscenter y Coldwell Banker).

Destaca la gran cantidad de referentes intertextuales en la obra. Nuevamente, sirven o para provocar humor o crear una especie de complicidad entre los autores de la obra y la audiencia. El método de traducción que se utiliza aquí es la traducción literal o

el equivalente acuñado, dado que todas las obras a las que se hace referencia son conocidas en ambas culturas. Hemos visto esta intertextualidad en los ejemplos 18, 20, 21 y 44. Se hace referencia tanto a obras íntegras (ejemplos 20 y 44) como a elementos específicos de obras (ejemplos 18 y 21).

En este videojuego las restricciones de espacio no han sido un problema, salvo en el ejemplo 36, donde puede que hayan influido en la traducción.

Además, encontramos dos ejemplos de intertextualidad deformada. Este tipo de intertextualidad supone una dificultad añadida. En palabras de Botella (2017), el traductor tiene que ser capaz de valorar los conocimientos del público meta a la hora de conservar el humor en su traducción. Destacan los ejemplos 24 y 43.

En el ejemplo 24, el traductor ha conseguido que la referencia deformada acabe en *-or*, al igual que la referencia original, creando así un paralelismo que facilite que el jugador lo asocie con el referente original, siendo una muy buena solución, desde nuestro punto de vista.

Por otro lado, en el ejemplo 43, se hace referencia a *Shadow of the Colossus*. Este es el nombre del videojuego en su versión española, por tanto, es posible que no traducir «Shadow» por «Sombra» hubiese sido mejor para conservar el referente en castellano.

Para finalizar, cabe decir que, como hemos visto, el humor de una obra puede ser condicionante del proceso traductor. La traducción del humor complica el proceso traductor, ya que el traductor dependerá de su ingenio y su criterio a la hora de modificar o crear humor desde cero (ejemplos 46 y 48). Por otro lado, *South Park: la vara de la verdad* se caracteriza, sobre todo, por la abundancia de referentes intertextuales. La mayoría de los referentes expuestos en este trabajo están relacionados con el humor, en mayor o menor medida.

Consideramos que estos factores han supuesto un cambio significativo a la hora de escoger las técnicas de traducción, es por ello que en algo tan simple como la traducción de objetos, acompañados además de su imagen, podemos encontrar distintas técnicas como el calco, la adaptación o el préstamo. Además, para traducir nuestro objeto de estudio, el traductor necesita conocimientos previos hacia elementos

culturales e intertextuales de todo tipo o, en su defecto, realizar un proceso de documentación previo a la traducción.

La traducción de referentes culturales puede determinar fulminantemente el resultado de una traducción, en clase hicimos varios ejercicios que me llamaron mucho la atención por la complejidad y, al mismo tiempo, la libertad que se puede tener a la hora de traducir referentes culturales. Uno de los ejemplos que más me llamó la atención fue el de la serie *El príncipe de Bel-Air*. En primer lugar, se optó por una traducción mayormente literal para esta serie, esta propuesta no funcionó y, más adelante, se decidió naturalizar “al extremo” la traducción, lo cual la convirtió en una de las series de humor que más se recuerdan en España. A raíz de este ejemplo, me llamó la atención el cambio tan radical que puede suponer las técnicas de traducción que se utilicen, concretamente en las obras de humor, es por ello que este ha sido el motivo de mi elección.

5. BIBLIOGRAFÍA

Bernal Merino, Miguel Ángel (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 06, 22-26. Consultado el 4 de junio de 2018 en:

http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php

Bernal Merino, Miguel Ángel (2007). Challenges in the translation of videogames.

Revista tradumàtica, 5, 1-7. Consultado el 27 de mayo de 2018 en:

<http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>

Botella Tejera, Carla (2017). La traducción del humor intertextual audiovisual. Que la fuerza os acompañe. *MonTI* 9, 77-100. doi: 10.6035/MonTI.2017.9.3

Chaume, Frederic (2012). La traducción audiovisual: nuevas tecnologías, nuevas audiencias. En: *Atti del 12° Congresso dell'Associazione Italiana di Linguistica Applicata* (143-159). Perugia: Guerra Edizioni.

Chaume, Frederic (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation spaces*, 2(1), 105-123. doi: 10.1075/ts.2.06cha

Hurtado Albir, Amparo (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.

Igareda, Paula (2011). Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción. *Íkala: revista de lenguaje y cultura*, 16(27), 1-28. Consultado el 13 de mayo de 2018 en: <http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v16n27/v16n27a2.pdf>

Loureiro Pernas, María (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Revista tradumàtica: Traducció i tecnologies de la informació y la comunicació*, 6, 1-6.

Consultado el 18 de abril de 2018 en:

<https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762/96192>

Mangirón, Carmen & O'Hagan, Minako (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JosTrans*, 6, 10-21. Consultado el 12 de mayo de 2018 en: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf

Martí Ferriol, José Luis (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para el doblaje y subtitulación*. (Tesis doctoral. Universitat Jaume I, Castellón). Consultado en: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10568/marti.pdf>

Martí Ferriol, José Luis (2010). *Cine independiente y traducción*. España: Tirant Lo Blanch.

Martí Ferriol, José Luis (2013). *El método de traducción. Doblaje y subtitulación frente a frente*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.

Mayoral Asensio, Roberto (1998). Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural. En: Seminario de Traducción Subordinada. Sevilla: Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla. Recuperado de:

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

Newmark, Peter (1988/1992). *Manual de traducción*. Madrid: Cátedra.

Nida, Eugene (2001). *Contexts in Translating*. Amsterdam: John Benjamins.

South Park: la vara de la verdad (2014). En *Ubisoft.com*. Recuperado de:

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/south-park/>

South Park: la vara de la verdad (2014). En *3djuegos*. Recuperado de:

<https://www.3djuegos.com/13976/south-park-la-vara-de-la-verdad/>

South Park: The Stick of Truth (2014). En *pegi.info*. Recuperado de:

<https://goo.gl/xLpTrG>

6. ANEXOS

6.1 Anexo 1. Tabla de referentes culturales

(Igareda, 2011)

Tabla 1 Categorías para el análisis de los referentes culturales en la traducción de textos literarios		
Categorización temática	Categorización por áreas	Subcategorías
1. Ecología	1. Geografía / topografía	Montañas, ríos, mares
	2. Meteorología	Tiempo, clima, temperatura, color, luz
	3. Biología	Flora, fauna (domesticada, salvaje), relación con los animales (tratamiento, nombres)
	4. Ser humano	Descripciones físicas, partes / acciones del cuerpo
2. Historia	1. Edificios históricos	Monumentos, castillos, puentes, ruinas
	2. Acontecimientos	Revoluciones, fechas, guerras
	3. Personalidades	Autores, políticos, reyes / reinas (reales o ficticios)
	4. Conflictos históricos	
	5. Mitos, leyendas, héroes	
	6. Perspectiva eurocentrista de la historia universal (u otro)	Historias de países latinoamericanos, los nativos, los colonizadores y sus descendientes
	7. Historia de la religión	

3. Estructura social	1. Trabajo	Comercio, industria, estructura de trabajos, empresas, cargos
	2. Organización social	Estructura, estilos interactivos, etc.
	3. Política	Cuerpos del Estado, organizaciones, sistema electoral, ideología y actitudes, sistema político y legal
	4. Familia	
	5. Amistades	
	6. Modelos sociales y figuras respetadas	Profesiones y oficios, actitudes, comportamientos, personalidades, etc.
	7. Religiones "oficiales" o preponderantes	
4. Instituciones culturales	1. Bellas artes	Música, pintura, arquitectura, baile, artes plásticas
	2. Arte	Teatro, cine, literatura (popular o aprendida)
	3. Cultura religiosa, creencias, tabús, etc.	Edificios religiosos, ritos, fiestas, oraciones, expresiones, dioses y mitología; creencias (populares) y pensamientos, etc.
	4. Educación	Sistema educativo, planes, elementos relacionados
	5. Medios de comunicación	Televisión, prensa, internet, artes gráficas
5. Universo social	1. Condiciones y hábitos sociales	Grupos, relaciones familiares y roles, sistema de parentesco, tratamiento entre personas, cortesía, valores morales, valores estéticos, símbolos de estatus, rituales y protocolo, tareas domésticas
	2. Geografía cultural	Poblaciones, provincias, estructura viaria, calles, países
	3. Transporte	Vehículos, medios de transporte
	4. Edificios	Arquitectura, tipos de edificios, partes de la casa
	5. Nombres propios	Alias, nombres de personas
	6. Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos	<i>Slang</i> , coloquialismos, préstamos lingüísticos, palabrotas, blasfemias, nombres con significado adicional
	7. Expresiones	De felicidad, aburrimiento, pesar, sorpresa, perdón, amor, gracias; saludos, despedidas
	8. Costumbres	
	9. Organización del tiempo	
6. Cultura material	1. Alimentación	Comida, bebida, restauración (tabaco)
	2. Indumentaria	Ropa, complementos, joyas, adornos
	3. Cosmética	Pinturas, cosméticos, perfumes
	4. Tiempo libre	Deportes, fiestas, actividades de tiempo libre, juegos, celebraciones folclóricas
	5. Objetos materiales	Mobiliario, objetos en general
	6. Tecnología	Motores, ordenadores, máquinas
	7. Monedas, medidas	
	8. Medicina	Drogas y similares

Tabla 1 Categorías para el análisis de los referentes culturales en la traducción de textos literarios (continuación)		
Categorización temática	Categorización por áreas	Subcategorías
7. Aspectos lingüísticos culturales y humor	1. Tiempos verbales, verbos determinados	Marcadores discursivos, reglas de habla y rutinas discursivas, formas de cerrar / interrumpir el diálogo; modalización del enunciado; intensificación; intensificadores; atenuadores; deixis, interjecciones
	2. Adverbios, nombres, adjetivos, expresiones	
	3. Elementos culturales muy concretos	
	4. Expresiones propias de determinados países	Proverbios, expresiones fijas, modismos, clichés, dichos, arcaísmos, símiles, alusiones, asociaciones simbólicas, metáforas generalizadas
	5. Juegos de palabras, refranes, frases hechas	
	6. Humor	

6.2 ANEXO 2. Carátula de la versión de PC de *South Park: la vara de la verdad*.



6.3 ANEXO 3. Ficha técnica de *South Park: la vara de la verdad* (3djuegos)

FICHA TÉCNICA

Nombre:

South Park: La Vara de la Verdad (también conocido como: South Park: The Stick of Truth)

Fecha de lanzamiento:

6 de marzo de 2014

Plataforma:

PC

También disponible para:

PS4 XOne PS3 X360

Género:

Rol, Combate por turnos (Dibujos Animados, TV y Humor)

Número de jugadores:

1

Duración estimada:

15 horas (mínimo)

Desarrollador:

Obsidian

Distribuidor:

Ubisoft

Idioma:

Textos: Español

Voces: Inglés

Edad recomendada (PEGI):

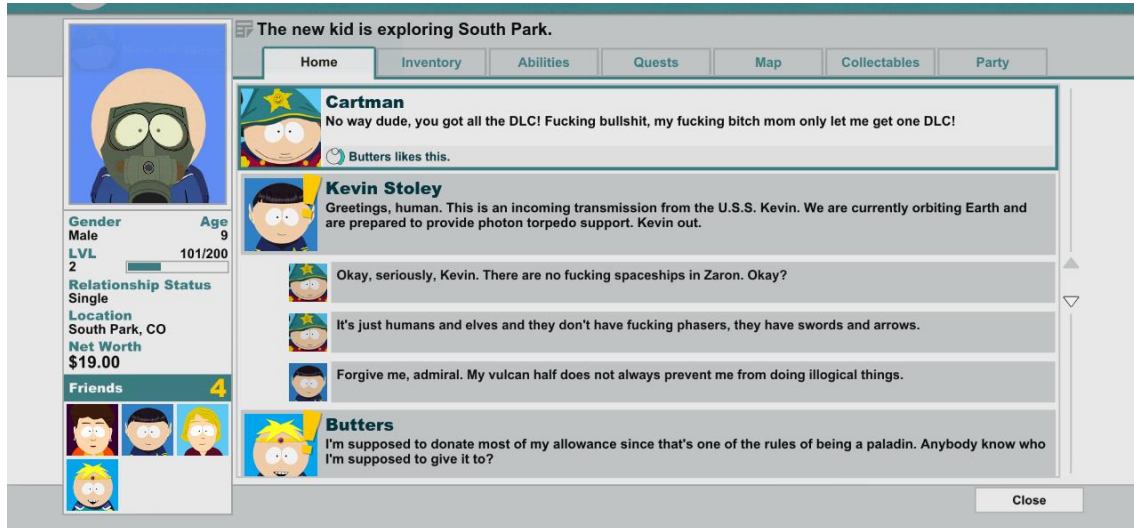


Enlaces:

<http://southpark.ubi.com/stickoftruth/es-es/home/>

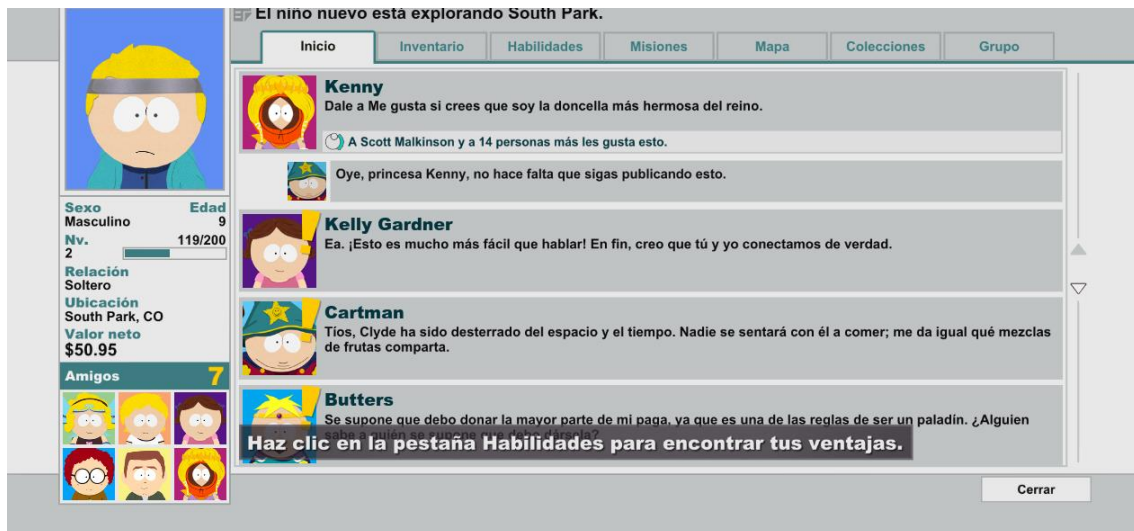
6.4 ANEXO 4. Red social ficticia en el menú.

(Versión en inglés).



6.5 ANEXO 5. Red social ficticia en el menú.

(Versión en español).



6.6 ANEXO 6. Inventario. (Versión inglesa)



6.7 ANEXO 7. Inventario. (Versión española)



6.8 ANEXO 8. Ejemplo de subtítulos en una escena cinematográfica (versión inglesa)



6.9 ANEXO 9. Ejemplo de subtítulos en una escena cinematográfica (versión española)



6.10 ANEXO 10: TABLAS

6.10.1 TABLA 1. Análisis de referentes culturales de la categoría “Ecología”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
1	Protect your <u>balls</u> .	Protégete las bolas.	Equivalente acuñado	Ser humano.	Cartman explica el bloqueo en los combates.
2	Kenny can be commanded to flash <u>his royal breasts</u> .	Puedes pedirle a Kenny que enseñe <u>sus regios pechos</u> [...]	Traducción literal	Ser humano	Descripción de un personaje aliado. (Kenny)

6.10.2 TABLA 2. Análisis de referentes culturales de la categoría “Historia”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
3	You have to wait your turn. Like in the <u>Middle Ages</u> , Clyde!	Tienes que esperar tu turno. ¡Como en la <u>Edad Media</u> , ¡joder!	Equivalente acuñado	Perspectiva eurocentrista de la historia universal	Cartman explica el tutorial de combate. Es un combate por turnos.
4	I will pepper spray you <u>back to the stone age</u> .	Y te <u>jodo vivo</u> a base de espray de pimienta.	Creación discursiva	Perspectiva eurocentrista de la historia universal	Un guardia prohíbe pasar a una mansión.
5	Turned the tide of <u>the Civil War</u> .	Muy de moda en la <u>Guerra Civil</u> .	Equivalente acuñado	Acontecimientos	Descripción de objeto: Schnapps de Smores.

6.10.3 TABLA 3. Análisis de referentes culturales de la categoría “Estructura social”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
6	Your coming was foretold by <u>Coldwell Banker</u> .	Tu advenimiento fue predicho por la inmobiliaria <u>Coldwell Banker</u> .	Ampliación	Trabajo	Cartman se dirige al protagonista, que se acaba de mudar.
7	Just don't get grounded for raiding the <u>apothecary's pantry</u> like I did.	Que no te castiguen por asaltar la <u>botica</u> como a mí.	Reducción	Trabajo	Tras explicar el uso de las pociones en combate.
8	Being a member of my kingdom costs nine ninety five for the first week, four dollars of which is <u>tax deductible</u> .	Ser miembro de mi reino cuesta nueve noventa y cinco la primera semana, cuatro dólares son <u>deducibles</u> .	Compresión	Organización social	Cartman explica las condiciones para jugar en su bando.
9	The lands outside are full of marauding drow elves, monsters and <u>sixth graders</u> .	En las tierras exteriores acechan elfos oscuros, monstruos y <u>los de sexto curso</u> .	Adaptación	Modelos sociales	Refiriéndose a la calle, Cartman advierte de nuestros posibles enemigos.
10	Something about flipping off the <u>principal</u> .	No sé qué de hacerle la peineta a la <u>directora</u> .	Equivalente acuñado	Trabajo	Un padre explica que su hijo está castigado.
11	Ain't much I can sell to a minor – thanks to the stupid <u>Democrats</u> [...]	No hay mucho que pueda vender a menores, gracias a esos estúpidos <u>demócratas</u> .	Equivalente acuñado	Política	En la tienda de armas, el dueño explica la situación.
12	Oh, shit. It's	Ay, mierda. ¡Es un <u>poli</u> !	Adaptación	Trabajo	Un politoxicómano

	a <u>cop!</u>				confunde al protagonista con un policía.
13	<u>Relationship status: single</u>	<u>Relación: soltero</u>	Adaptación	Organización social	Característica de nuestro personaje en la red social del menú.
14	With lifelike chest hair from real <u>Spaniards</u>	Muñeco hinchable de <u>Antonio Banderas</u> : Probablemente más caro que pasar una noche con el Antonio Banderas de verdad a día de hoy.	Creación discursiva	Modelos sociales y figuras respetadas (personalidades)	Descripción de objeto: Muñeco hinchable de Antonio Banderas.
15	Real scimitar, but it smells like <u>Lionel Richie's asshole.</u>	Cimitarra de verdad, aunque huele como el <u>ojete de Lionel Richie.</u>	Traducción literal	Modelos sociales figuras respetadas	Descripción de objeto: Hoja de cimitarra

6.10.4 TABLA 4. Análisis de referentes culturales de la categoría “Instituciones culturales”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
16	You will now choose a class: Fighter, Mage, Thief, or <u>Jew.</u>	Ahora escoge una clase: luchador, mago, ladrón o <u>judío.</u>	Equivalente acuñado	Cultura religiosa	Cartman pide al jugador que seleccione la clase que mantendrá a lo largo del juego.
17	Let it be known that I have been... and will always be,,, your friend.	Siempre he sido y siempre seré... tu amigo. En <u>Facebook.</u>	Equivalente acuñado	Medios de comunicación	Al completar misiones, tus amigos te añaden en Facebook. A más amigos,

	On <u>Facebook</u> .				más habilidades se desbloquean.
18	But the Federation has an urgent mission for you. A tricorder was left behind on the <u>frozen planet of Hoth</u> .	Pero la Federación tiene una misión urgente para ti. Un trigrabador quedó abandonado en <u>Hoth</u> , el <u>planeta helado</u> .	Traducción literal	Arte (cine)	Un niño fanático de las películas de ciencia ficción se dirige al protagonista.
19	Hey guys, grab a beer and join me for <u>sportscenter</u> .	Eh, chicos, coged una cerveza y veníos a ver <u>los deportes</u> .	Adaptación	Medios de comunicación	Un hombre en el sofá de su casa invita al protagonista a ver la televisión.
20	Now look, this is detention time, not time to play <u>Dungeons and Dragons</u> .	¡No es momento de jugar a <u>Dragones y Mazmorras!</u>	Equivalente acuñado	Arte	Un profesor habla con un vigilante de pasillo que dice que el protagonista y sus amigos están en el colegio para rescatar a un alumno del castigo.
21	<u>Klingon beard</u> .	<u>Barba Klingon</u> .	Traducción literal	Arte	Objeto desbloqueable.
22	Has seen too many <u>chinese New Year's celebrations</u> .	Ha visto demasiadas <u>celebraciones del Año Nuevo Chino</u> .	Equivalente acuñado	Cultura religiosa	Descripción de objeto: farolillo aplastado.
23	<u>Pan flautist</u>	<u>Flautista de flauta peruana</u>	Ampliación	Bellas artes (música)	Objeto desbloqueable. (barba)
24	Inn of the <u>Giggling Donkey</u>	<u>Posada del Burro Reidor</u> .	Traducción literal	Arte (cine)	Ubicación.

6.10.5 TABLA 5. Análisis de referentes culturales de la categoría “Universo social”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
25	But even though the Wizard King is <u>so undeniably cool</u> , [...]	Pero aunque el rey mago es <u>lo más de lo más...</u>	Adaptación	Expresiones	Cartman, como narrador en off, nos cuenta en una cinemática la historia del juego.
26	<u>Sweetie?</u> Hon, you all dressed?	¿ <u>Cielito?</u> Cariño, ¿estás vestido ?	Adaptación	Expresiones	La madre del personaje principal llama a la puerta de su hijo.
27	All <u>hail</u> the Grand Wizard.	¡ <u>Salve</u> al Gran Mago!	Adaptación	Expresiones	Un personaje se dirige a Cartman, que asume el rol del Gran Mago.
28	[...] please, tell us <u>thy</u> name	Pero antes <u>dinos</u> tu nombre	Adaptación	Condiciones y hábitos sociales	Cartman pregunta el nombre al protagonista.
29	Could it be that the <u>dragonborn</u> has come at last [...]	¿ <u>Acaso el Sangre de Dragón</u> ha venido al fin...?	Adaptación	Nombres propios	Al ver los poderes del protagonista, Cartman se pregunta si pudiese ser el elegido.
30	Oh, <u>God!</u>	¡Ay, <u>Dios!</u>	Equivalente acuñado	Expresiones	Al enterarse de que hay un enemigo nuevo, un personaje se sorprende.
31	<u>The Hollywood beard.</u>	<u>La barba de Hollywood.</u>	Traducción literal	Geografía cultural	Objeto desbloqueable.
32	Don't think <u>you are going</u>	No pienses <u>que va a ser</u>	Adaptación	Lenguaje coloquial	Comentario en la red social.

	<u>to have an easy time finding those beasts [...]</u>	<u>pan comido</u> encontrar esas bestias [...]			
33	It's my dad's <u>Ipad 2.</u>	Es el <u>iPad 2</u> de mi padre.	Traducción literal	Tecnología	Un niño encarga al protagonista la misión de buscar este objeto.

6.10.6 TABLA 6. Análisis de referentes culturales de la categoría “Cultura material”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
34	Perhaps you would like to hear tips and rumors for two <u>dollars.</u>	¿Tal vez queráis escuchar consejos y rumores por dos <u>dólares</u> ?	Equivalente acuñado	Monedas, medidas	El armero (del jardín de Cartman) nos da la posibilidad de escuchar rumores.
35	<u>Old baseball glove.</u>	<u>Guante de béisbol antiguo.</u>	Equivalente acuñado	Indumentaria	Objeto desbloqueable.
36	<u>Dodgeball.</u>	<u>Balón prisionero.</u>	Equivalente	Objetos materiales	Objeto desbloqueable.
37	<u>Crème fraîche.</u>	<u>Crema fresca.</u>	Adaptación	Alimentación	Objeto desbloqueable.
38	<u>Chips - A – Ho!</u>	<u>Chips - A – Jodo!</u>	Adaptación	Alimentación	Objeto desbloqueable.
39	<u>Chipotle burritos.</u>	<u>Burritos de Chipotle.</u>	Equivalente acuñado	Alimentación	Objeto desbloqueable.
40	<u>Red Balls energy drink.</u>	<u>Bebida energética Red Balls.</u>	Préstamo	Alimentación	Objeto desbloqueable.
41	<u>Shit nugget.</u>	<u>Pepita de mierda.</u>	Adaptación	Objetos materiales	Objeto desbloqueable.
42	<u>Nº 2 pencil.</u>	<u>Lápiz del nº 2.</u>	Ampliación	Objetos materiales	Objeto desbloqueable.
43	<u>Shadow of the Cyclopsus</u>	<u>La Sombra del Ciclolósopo</u>	Adaptación	Objetos materiales	Objeto desbloqueable. (Videojuego)
44	<u>Lion King</u>	<u>DVD de “El</u>	Equivalente	Objetos	Objeto

	<u>DVD</u>	<u>Rey León</u> ”	acuñado	materiales	desbloqueable.
45	Like a <u>VHS</u> for rich people.	Mejor que el <u>VHS</u> , ya que te permite inspeccionar fotograma a fotograma en busca de todas las imágenes subliminales.	Equivalente acuñado	Objetos materiales	Descripción de objeto: DVD de “El Rey León”.

6.10.7 TABLA 7. Análisis de referentes culturales de la categoría “Aspectos lingüísticos culturales y humor”

Nº	Original (inglés)	Traducción (español)	Técnica empleada	Categorización (área)	Contexto
46	Welcome to the <u>Kingdom of Kupa Keep (KKK)</u> .	Bienvenido... al Reino del <u>Kastillo Kupa de Kartman</u> .	Creación discursiva	Juegos de palabras. Humor.	Cartman se refiere a su jardín, que simula el reino de los humanos.
47	<u>Fucking nice, brah</u> .	<u>Puutamadre, hermano</u> .	Adaptación	Expresiones propias de determinados países	Cartman felicita al protagonista.
48	-Mi class is healer. You can’t just change it to Blacksmith, Cartman. -Don’t fight it, Token. You’re a born Blacksmith. <u>I just look at you and I think Blacksmith, you know?</u> Not sure why.	-Mi clase es “Sanador” no puedes cambiarla a “Herrero” así sin más, Cartman. -No te resistas, Token. Naciste para ser herrero. <u>Es que es mirarte y pensar “negr...”</u>	Creación discursiva	Humor	En el menú, hay una red social ficticia en la que los distintos personajes que conocemos comparten sus ideas e interactúan entre sí. Cartman le dice esto a un niño de raza negra.

		<u> digo,</u> “ <u>herrero</u> ”. No sé por qué.			
49	<u>Mongorian Bow</u>	<u>Alco</u> mongol.	Adaptación	Elementos culturales muy concretos. Humor	Objeto desbloqueable.
50	Using your abilities takes power points, or <u>PP</u> for short. -PP...	Usar habilidades consume puntos de poder, o « <u>PP</u> » para abreviar. -PP...	Traducción literal	Juegos de palabras. Humor	Se hace referencia a los puntos de poder que consume el personaje al usar sus habilidades especiales. En el audio escuchamos la risa del segundo personaje que interviene.