
This is the **published version** of the article:

Paredes Quevedo, Romina; Arias Badia, Blanca, dir. «Estudio de caso de la traducción de la oralidad ficticia en las campañas de los orcos en Dawn of War I: Winter Assault y Dawn of War II: Retribution». Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2019. 133 pàg. (1349 Màster Universitari en Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/236635>

under the terms of the  license



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
MÁSTER UNIVERSITARIO DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Título: «Estudio de caso de la traducción de la oralidad ficticia
en las campañas de los orcos en *Dawn of War I: Winter
Assault* y *Dawn of War II: Retribution*»

Alumna: Romina Paredes Quevedo

Directora: Blanca Arias Badia

2018/2019

“Orkz is made fer' two fings! Fightin' and winnin’”

—Nob leader



“Case study of the translation of fictive orality in the orc's campaigns in *Dawn of War I: Winter Assault* and *Dawn of War II: Retribution*”

Abstract

This case study addresses the translation of fictive orality of the orc idiolect in the Spanish and French subtitling of the orc campaigns in the video game *Dawn of War I: Winter Assault* and *Dawn of War II: Retribution*, from Warhammer 40,000 world. The objectives are to describe the characteristics of the orc's idiolect, identify the solutions provided in each version of the localized videogame—based on the characteristics related to the fonetics, morphosyntax, and lexical semantics of the source text—and to determine if the subtitles in Spanish and French actually reflect the characteristics of fictive orality in the target texts.

Keywords: fictive orality, idiolect, orcs, subtitling, game localization.

TABLA DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN.....	6
1.1.	Motivación.....	7
1.2.	Objetivos del estudio de caso.....	8
2.	MARCO TEÓRICO.....	9
2.1.	Definición de conceptos básicos para el análisis.....	9
2.1.1.	El texto audiovisual.....	9
2.1.2.	Localización de videojuegos.....	9
2.1.3.	Oralidad ficticia.....	13
2.1.4.	Idiolecto.....	15
2.2.	El marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018).....	17
2.2.1.	La dimensión textual.....	19
2.2.2.	La dimensión diegética.....	21
2.2.2.1.	El nivel oral.....	21
2.2.2.2.	La puesta en escena.....	22
2.2.2.3.	Los subtítulos.....	24
2.2.3.	Dimensión sociocultural.....	27
2.2.3.1.	Contexto ideológico.....	27
2.2.3.2.	Perfil de la audiencia meta.....	29
2.2.3.3.	Estatus de los subtituladores.....	30
2.2.3.4.	Retos de legibilidad.....	30
3.	METODOLOGÍA.....	31
4.	ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	34
4.1.	Warhammer 40.000.....	34
4.2.	Las traducciones de WH40K.....	35
4.3.	Los orcos en la literatura, en el cine y en los videojuegos.....	37
5.	ANÁLISIS DEL CORPUS.....	49
5.1.	Nivel fonético.....	51
5.1.1.	Eliminación de fonemas.....	51
5.1.2.	Adición de fonemas.....	53

5.1.3.	Características fonético-dialectales	55
5.2.	Nivel morfosintáctico	60
5.2.1.	Falta de concordancia entre sujeto y verbo	62
5.2.2.	Uso de adjetivos en sustitución de adverbios.....	66
5.2.3.	Omisión de verbos y preposiciones.....	69
5.3.	Nivel léxico-semántico	70
5.3.1.	Selección léxica.....	71
5.3.2.	Creación léxica.....	79
6.	CONCLUSIONES.....	83
7.	REFERENCIAS	86
8.	ANEXOS	101
8.1.	Corpus lingüístico	101
8.1.1.	Dawn of War I: Winter Assault.....	101
8.1.2.	Dawn of War II: Retribution	113
8.2.	Características del corpus lingüístico	123
8.2.1.	Tipos de subtítulos	123
8.2.2.	Soluciones de la traducción de las varaciones lingüísticas no estándar	123
8.2.3.	Características gráficas generales.....	125
8.2.4.	Características fonéticas	126
8.2.5.	Características morfosintácticas	128
8.2.6.	Características léxicas	130
8.3.	Enlaces de las campañas	131
8.3.1.	Dawn of War I: Winter Assault.....	131
8.3.2.	Dawn of War II: Retribution	131

Lista de Tablas

Tabla 1. Lenguajes disponibles en Winter Assault y Retribution.	12
Tabla 2. Variaciones lingüísticas en el idiolecto de los humanos en Orcs (2008. p. 197).	39
Tabla 3. Idiolecto de los orcos en Orcs (2008. p. 197).....	40
Tabla 4. Subtítulos de los orcos en El señor de los anillos: las dos torres.	41
Tabla 5. Subtítulos de los orcos en Bright (2017).	42
Tabla 6. Resumen de las características del dialecto cockney según Mott (2012).....	44
Tabla 7. Traducción de la cita textual de Khurzog en Magic: The Gathering.	48
Tabla 8. Ejemplos de eliminación de fonemas.	51
Tabla 9. Ejemplos de las traducciones de las características fonético-dialectales.	55
Tabla 10. Análisis del ceceo generalizado en la localización al español de las campañas.	58
Tabla 11. Características fonéticas que se asemejan al dialecto parisino popular multicultural en el TM.	60
Tabla 12. Características principales de la morfosintaxis del idiolecto de los orcos.	61
Tabla 13. Ejemplos de falta de concordancia entre sujeto y verbo en el idiolecto de los orcos en WH40K.	62
Tabla 14. Uso agramatical de adjetivos.	66
Tabla 15. Uso agramatical de there y their.	67
Tabla 16. Uso agramatical de your y you are.	68
Tabla 17. Soluciones para las omisiones de verbos y preposiciones.....	69
Tabla 18. Características del léxico: soluciones para stomp.	71
Tabla 19. Características del léxico: soluciones para smash.	72
Tabla 20. Características del léxico: soluciones para krump.....	73
Tabla 21. Características del léxico: soluciones para loot.	73
Tabla 22. Soluciones para la traducción de grotz.	74
Tabla 23. Características del léxico: expresiones idiomáticas.	75
Tabla 24. Registro coloquial en las soluciones en español.....	76
Tabla 25. Características del dialecto parisino popular multicultural en el TM.....	77
Tabla 26. Características del léxico: soluciones para git.	77
Tabla 27. Creación léxica: Dakka.....	80
Tabla 28. Creación léxica: palabras malsonantes.	81

Tabla 29. Creación léxica: WAAAGH.....	81
--	----

Lista de Figuras

Figura 1. Marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018).....	18
Figura 2. Tipos de variedades lingüísticas no estándar.	20
Figura 3. Soluciones de neutralización y preservación para la traducción de variaciones lingüísticas no estándar.....	21
Figura 4. Aspecto físico del jefe de guerra Gorgutz (izquierda) y las unidades básicas de infantería «piztoleroz» (slugga boyz) (derecha) en Winter Assault.....	23
Figura 5. Aspecto físico del Capitán Bluddflagg (izquierda) y Klavozerebro (derecha) en Retribution.	23
Figura 6. Comparación de la base militar de los orcos (izquierda) y la base militar de los marines espaciales (derecha) en Winter Assault.	24
Figura 7. Vehículo básico de transporte de los orcos (izquierda) y vehículo básico de los marines espaciales (derecha) en Winter Assault.	24
Figura 8. Subtítulos introductorios de la campaña en Winter Assault (izquierda) y Retribution (derecha).....	26
Figura 9. Instrucciones de Gorgutz durante la campaña en Winter Assault (izquierda) y de Bluddflagg en Retribution (derecha).	27
Figura 10. Texto solapado en Winter Assault localizado al español.....	36
Figura 11. Menú de opciones en Winter Assault localizado al español.....	36
Figura 12. Texto solapado en Winter Assault localizado al francés.	37
Figura 13. Subtítulos en español en World of Warcraft III: Reign of Chaos.....	47
Figura 14. Clasificación de los subtítulos en Winter Assault y Retribution.....	49
Figura 15. Características fonéticas: eliminación de fonemas en el TP.	52
Figura 16. Características fonéticas: adición de fonemas en el TP.	54
Figura 17. Número de eliminaciones y adiciones de fonemas en el TP y los TM.	55
Figura 18. Número de faltas de concordancia entre sujeto y verbo en el TP y los TM.	64
Figura 19. Soluciones para la traducción de las variedades no estándar de la lengua en Winter Assault.....	65
Figura 20. Soluciones para la traducción de las variedades no estándar de la lengua en Retribution.....	65
Figura 21. Número de omisiones verbales y preposicionales en el TM y los TP.	70

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de máster es un estudio de caso de la traducción de la oralidad ficticia del idiolecto de los orcos en las campañas de *Winter Assault* de la expansión de *Dawn of War I* y *Retribution* de la expansión *Dawn of War II*, videojuegos del universo de Warhammer 40.000 (en adelante, WH40K).

El corpus seleccionado es multimodal. Está compuesto tanto por lenguaje oral —es decir, los diálogos entre los personajes del videojuego en la lengua de partida (LP) —como lenguaje escrito —el texto en la lengua meta (LM) que aparece en la pantalla. La LP es un dialecto en inglés creado especialmente para la facción de los orcos y probablemente esté relacionado con el dialecto *cockney* (Brown, 2017; Chick, 2004; Kat, 2016; Senior, 2017).

Estudiar la oralidad ficticia en la localización de videojuegos y las soluciones empleadas en los subtítulos interlingüísticos es relevante y retador porque la traducción de un dialecto de personajes ficticios es un tema que merece ser estudiado con una mayor profundidad. No en vano Mangiron (2018, p. 124, traducción propia) afirma que, a la fecha, «los artículos de investigación en el ámbito de la localización de videojuegos se han enfocado en las características y en el análisis de los modelos de localización y en los procesos». Por esta razón es importante analizar la traducción de los subtítulos que aparecen durante las campañas del juego e identificar las soluciones utilizadas para reproducir la oralidad ficticia en estos tipos de textos multimodales.

La metodología utilizada en este estudio de caso toma como punto de referencia el marco de análisis multimodal para estudiar la traducción de variedades lingüísticas no estándares en productos audiovisuales subtítulos desarrollados por Ramos-Pinto (2018) y se fija en los niveles fonético, morfosintáctico y léxico-semántico de la lengua. Este marco analítico permite identificar la variedad lingüística no estándar de los orcos en el TP y cómo esta se representa en el texto meta (TM).

Este trabajo de fin de máster está organizado de la siguiente manera: a continuación, en la introducción se presentan la motivación y los objetivos de este estudio de caso. El capítulo 2 es el marco teórico; aquí se aclaran los conceptos básicos en el ámbito de la traducción audiovisual (TAV), localización de videojuegos, oralidad ficticia e idiolecto e incluye la descripción del marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018). El capítulo 3 incluye la metodología de la investigación, el enfoque y las

fases del estudio. El capítulo 4 incluye el estado de la cuestión, en el que se describen las traducciones existentes en el universo de WH40K y las traducciones del idiolecto de los orcos en la literatura y en los videojuegos y lo que se ha dicho sobre las mismas hasta la fecha en la bibliografía especializada. En el capítulo 5 se procede a analizar el corpus y, finalmente, en el capítulo 6 se incluyen las conclusiones y recomendaciones para futuros estudios.

1.1. Motivación

En la bibliografía especializada, la localización del idiolecto de los orcos es un tema que aún no ha sido analizado a profundidad. Por esta razón, se decidió seleccionar dos misiones de las campañas de los orcos en los videojuegos *Dawn of War I: Winter Assault* (en adelante, *Winter Assault*) y *Dawn of War II: Retribution* (en adelante, *Retribution*) porque para los jugadores resulta de vital importancia completarlas de antemano con la finalidad de conocer el estilo del videojuego y familiarizarse con la historia de trasfondo dentro del universo de WH40K (conocido como *game lore*) y así dominar las nuevas facciones, personajes, tropas, maquinarias, etc. Asimismo, los jugadores reaccionan y participan mejor si entienden bien la situación del juego (Nicovich & Martin, 2016, p. 132) y la mecánica del proceso de la jugabilidad del videojuego (Oswald, Prorock, & Murphy, 2013, p. 116-123). Por ello, una buena localización de las campañas de un videojuego es un elemento fundamental para que el jugador entienda la historia, tenga una buena experiencia de juego y, de esta manera, decida seguir consumiendo los videojuegos que la expansión WH40K saque al mercado.

Traducir las características de la oralidad ficticia del idiolecto de los orcos supone diversos desafíos. Por ejemplo, en el siguiente diálogo:

-You talkin' scared. You coward! Dem only humies!

-I've got more brains den you. I sayz we run!

Se observan marcas de oralidad como la escritura fonética, las contracciones, variaciones lingüísticas, etc. Estas características, sumadas a las restricciones de tiempo en pantalla y el solapamiento del texto con el audio durante el juego, hacen que la localización de este videojuego sea una actividad retadora.

1.2. Objetivos del estudio de caso

Es importante identificar la función de las características agramaticales en el idiolecto de los orcos para saber si se debe preservar la intencionalidad detrás de este uso característico del lenguaje. Por consiguiente, los objetivos de este estudio de caso son describir las características de la lengua empleada en el TP y las soluciones brindadas para dicha lengua en los dos videojuegos localizados al español y francés; identificar si el TM en español refleja la oralidad ficticia del TP; y, finalmente, identificar si el TM en francés refleja la oralidad ficticia del TP.

2. MARCO TEÓRICO

El apartado 2.1 del marco teórico presenta los conceptos básicos para este estudio de caso, como el texto audiovisual, la localización de videojuegos, la oralidad ficticia y el idiolecto. El apartado 2.2 presenta el marco analítico de Ramos-Pinto (2018).

2.1. Definición de conceptos básicos para el análisis

A continuación se incluye la base teórica necesaria para el presente estudio de caso. Se definen los textos audiovisuales, la localización de videojuegos, la oralidad ficticia y el idiolecto.

2.1.1. El texto audiovisual

El texto audiovisual es «un acto de comunicación que involucra sonidos e imágenes» (Zabalbeascoa, 2008, p. 21, traducción propia). Estos elementos se complementan para transmitir un significado y pueden resultar redundantes si se desea comunicar una paradoja, sátira o ironía (Zabalbeascoa, 2008, pp. 29-30). Los parámetros del texto audiovisual son: (i) el modo textual que combina el lenguaje oral y escrito, por ello, los textos audiovisuales son denominados *multimodales*; (ii) la proyección es la forma de transmisión y recepción del texto, es decir, un texto que se transmite por el cine, la televisión, etc.; (iii) el almacenamiento del texto por parte del usuario, por ejemplo, un disco Blu-ray con las versiones multilingües de una película; (iv) la distribución del texto audiovisual toma en cuenta el perfil de la audiencia; y (v) las combinaciones en el uso de las pantallas en diversos textos audiovisuales (Zabalbeascoa, 2008, pp. 34-35).

2.1.2. Localización de videojuegos

En los años sesenta, el Instituto Tecnológico de Massachusetts creó el primer videojuego llamado *Spacewar* (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 11). Ya en los años setenta, Estados Unidos dominó de manera exitosa la industria de los videojuegos con el lanzamiento de las máquinas recreativas de videojuegos, juegos para consola y computadora. Diez años después, la industria japonesa comenzó a competir con Estados Unidos enfocándose en juegos para máquinas recreativas, pero estos aún no incluían

muchos textos escritos como para considerar traducirlos (Bernal-Merino, 2011, p. 12) porque estos consistían «principalmente de puntos y líneas y muy pocas líneas de comando» (Mangiron & O'Hagan, 2006, p.11, traducción propia).

En los años ochenta, la industria de los videojuegos se solidificó gracias al incremento de la calidad de la tecnología y a las nuevas ideas para desarrollar juegos novedosos y creativos. En esta época ya se traducían los textos incluidos en el empaquetado y en la documentación del videojuego (Bernal-Merino, 2011, p.14). En los años noventa, la localización de videojuegos tuvo un cambio notable porque se realizaron traducciones mucho más completas. Estas incluían la traducción del menú de opciones y de los subtítulos incluidos en las escenas del juego. Asimismo, en algunos videojuegos se realizó el doblaje de los diálogos. A partir de los años dos mil, gracias a la expansión de Internet, la industria se enfocó en los videojuegos en línea, incrementando la interacción entre los jugadores (Bernal-Merino, 2011, p.15). Con esta expansión informática, la tipología y la terminología de videojuegos también aumentaron de manera considerable. De esta manera, aparecieron por primera vez los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (*massively multiplayer online role-playing game, MMORPG*) como el caso de *Word of Warcraft* o *Final Fantasy XI* y los videojuegos tácticos de estrategia en tiempo real con multijugadores masivos en línea (*massively multiplayer online real-time strategy tactical role videogame, MMORTS*), como es el caso de *Winter Assault* y *Retribution*.

Así, la evolución de la industria de los videojuegos se da gracias al desarrollo tecnológico y de Internet que permitió que este sector económico se vuelva atractivo. Por ejemplo, en España, la Asociación Española de Videojuegos indicó que en 2016, el sector representó el 0,11 % del PIB y empleó de manera directa a 8790 personas (Asociación Española de Videojuegos, 2018). En Latinoamérica, el mercado de videojuegos tiene ingresos de 5 mil millones de dólares y representa el 3,6 % de los ingresos a nivel mundial de videojuegos (Chávez, 2018).

El éxito de la industria de los videojuegos a nivel mundial se debe, en parte, a la localización, puesto que «maximiza el rendimiento de la inversión de las empresas que desarrollan los videojuegos» al tener un mismo producto disponible en diversos públicos meta (Mangiron, 2018, p. 123, traducción propia). Por esta razón es importante estudiar la localización en esta industria en crecimiento.

Localización, en términos generales, «es adaptar el producto tomando en cuenta las necesidades lingüísticas, regionales y técnicas de un mercado específico»

(Chojnowski, 2016, p. 72, traducción propia). Los profesionales encargados de esta tarea son los localizadores, quienes son traductores que trabajan a la par con «diseñadores gráficos, programadores, editores y lingüistas» en esta labor (González-Piñero, 2017, p. 27, traducción propia). Estos profesionales ya formaban parte de la cadena de valor tradicional de la industria de videojuegos, ya sea como parte del equipo de publicidad o como profesionales subcontractados. Sin embargo, hoy en día cobran mayor relevancia gracias a la internacionalización y la expansión de Internet (González-Piñero, 2017, p. 27).

Por otro lado, en el ámbito de la traducción audiovisual, diversos autores — Bernal-Merino (2006); Chandler & Deming (2011); Mangiron & O'Hagan (2006); Mangiron (2018)— han debatido acerca del término *localización de videojuegos* y el alcance que tiene dentro de los estudios de traducción. Al respecto, Mangiron y O'Hagan (2006, p. 13, traducción propia) afirmaron que «la localización de videojuegos tiene características similares a la traducción audiovisual, puesto que varios juegos localizados se doblan o se subtitulan o ambos».

En los videojuegos, los subtítulos pueden ser intralingüísticos, es decir en una misma lengua, o interlingüísticos, de una LP a una LM. En el último caso, «los traductores trabajan con un archivo de texto o una hoja de cálculo con el guion que traducirán y, a menudo, no tienen acceso al juego original» (Mangiron, 2013, p. 45, traducción propia). Esto quiere decir que, aparte de las restricciones de tiempo y espacio en la práctica general de subtitulación, en la localización de videojuegos el traductor también se enfrenta a la restricción relacionada con la falta de información extratextual.

Mangiron (2013, p. 46-47, traducción propia) identificó tres niveles de subtitulación en videojuegos en función de la cantidad total de texto que se debe traducir: «(i) escenas cinemáticas; (ii) escenas cinemáticas y audios de diálogos durante el juego; y (iii) subtitulación completa (escenas cinemáticas, audios de los diálogos durante el juego, tutoriales de audio y efectos de sonido)».

Winter Assault incluye subtítulos intralingüísticos en la versión original en inglés. Estos subtítulos reproducen de manera literal lo manifestado en el audio del videojuego. Los subtítulos interlingüísticos se incluyen en las versiones localizadas al alemán, francés, italiano y español (España). Por otro lado, estos subtítulos no son opcionales, es decir, son subtítulos abiertos que aparecen en la pantalla a lo largo de las misiones de las campañas. En *Winter Assault* localizado al francés, de acuerdo a lo indicado por (Mangiron 2013, p. 46-47), el nivel de subtitulación es completo (iii),

mientras que el videojuego localizado al español de España tiene un nivel del tipo (ii) de subtitulación, es decir, solo se han subtitulado las escenas cinemáticas y los audios de diálogos durante el juego.

Retribution también incluye subtítulos intralingüísticos literales en la versión original en inglés. Las versiones localizadas al español y al francés son completas, puesto que la interfaz, el audio y los subtítulos están en la LM correspondiente. El nivel de subtitulación también es completo, de acuerdo a lo indicado por Mangiron (2013, p. 46-47).

La Tabla 1 explica con mayor detalle las versiones localizadas del videojuego y sus características.

Tabla 1. Lenguajes disponibles en *Winter Assault* y *Retribution*.

<i>Winter Assault</i>	Interfaz	Audio	Subtítulos
Inglés	Sí	Sí	Sí
Francés	Sí	Sí	Sí
Alemán	Sí	Sí	Sí
Italiano	Sí	No	Sí
Español (España)	Sí	No	Sí
<i>Retribution</i>	Interfaz	Audio	Subtítulos
Inglés	Sí	Sí	Sí
Francés	Sí	Sí	Sí
Alemán	Sí	Sí	Sí
Italiano	Sí	No	Sí
Español (España)	Sí	Sí	Sí
Checo	Sí	No	Sí
Polaco	Sí	No	Sí
Ruso	Sí	Sí	Sí
Chino tradicional	Parcial	No	Sí

Notas. Información referencial tomada de Steam (2006, 2011), pero se verificó en los videojuegos. La interfaz de *Retribution* en chino tradicional solo cuenta con los títulos localizados; las descripciones se mantuvieron en inglés.

2.1.3. Oralidad ficticia

Al abordar la oralidad ficticia se toma como punto de partida el término «*fingierte Mündlichkeit*» acuñado por Paul Goetsch en 1985 (Goetsch, 1985). Brumme (2012, p. 15, traducción propia), resumiendo el trabajo de Paul Goetsch, indicó que la función de la oralidad fingida en un texto escrito pretende «contribuir a la ilusión de verosimilitud, situar una acción en una determinada época y región, contrastar el lenguaje de los personajes según la clase social o nivel educativo y autenticar la incorporación de elementos de la tradición y saber orales». Como explica Goetsch, la evocación de la oralidad en un texto escrito incluye diálogos, narración oral, el registro propio de la comunicación oral, dialectos, entre otras características que dependerán del género literario con el que se trabaja (Brumme, 2012, p. 14).

En el campo de la traducción audiovisual, la oralidad es un tema que, si bien ha sido estudiado —Amador-Moreno & McCafferty (2011); Arias-Badia (2017); Assis-Rosa (2015); Azevedo (1998); Baños-Piñero & Chaume (2009); Brumme (2008, 2009); Chaume (2001); Fernández, Matamala, & Vilaró (2014); Matamala (2008); Perez (2018); Schellheimer (2015); Zabalbeascoa (2008, 2010), por mencionar algunas de las investigaciones— en el ámbito especializado de los videojuegos aún no se ha explorado en profundidad.

En general, la traducción audiovisual abarca textos multimodales que incluyen tanto el lenguaje oral como el escrito (Zabalbeascoa, 2008, p. 21). En cuanto al lenguaje oral, dependiendo de las características propias del género del TP, se identifican elementos fáticos y elementos sintácticos, léxicos y fónicos. Por ejemplo, las interjecciones y las transgresiones lingüísticas debido a la inmediatez propia del lenguaje oral (Brumme, 2009, pp. 152-153).

Las diferentes formas de manifestación mediante la palabra oral suponen diversas características que la distinguen del lenguaje escrito. Algunas de estas son la presencia de «anacolutos, frases inacabadas, dislocaciones, faltas de concordancia, metáforas y marcas de pronunciación de forma gráfica» (González-Villar, 2015, p. 37). Para Brumme (2012), la oralidad ficticia tiene dos características principales: la evocación y la simulación. La evocación plasma por escrito una situación de comunicación hablada. La simulación busca «imitar el lenguaje hablado mediante la oralidad cotidiana» (Brumme 2012, pp. 28-29, traducción propia). Debido a la espontaneidad de la lengua oral, los siguientes elementos aparecen con más frecuencia:

exclamaciones, coletillas interrogativas, cambios de tema, dudas, reformulaciones, inicios de conversación falsos, evasivas, uso de formas deícticas, menos densidad léxica y una mayor dependencia en el contexto (Amador-Moreno & McCafferty, 2011, p. 4; Assis-Rosa, 2015, p. 211).

Existen diversas investigaciones que estudian la oralidad desde enfoques diferentes en el campo de la lingüística, traducción general y traducción audiovisual y, por esta razón, la terminología es heterogénea. Si bien los términos más utilizados son: oralidad construida, oralidad prefabricada, oralidad fingida y oralidad ficticia, en este estudio de caso se utilizará el término *oralidad ficticia* para evocar la palabra hablada plasmada en los subtítulos de la campaña de *Winter Assault* y *Retribution*. Brumme (2012, pp. 28-29, traducción propia) utiliza el término *ficticio* para «referir aquellos objetos, personas o textos que no existen en la realidad o cuya existencia no se comprueba en el modelo de realidad que el sujeto evaluador se ha formado de ella». Así, la oralidad ficticia «se refiere a aludir en un entorno ficticio a lo que ocurre o a lo que se observa en una interacción cotidiana» (Brumme, 2012, p. 230, traducción propia), tomando en cuenta las características que conllevan a interpretar el texto como un enunciado pronunciado de manera oral (Brumme, 2012, p. 28).

Con respecto a la oralidad en la subtitulación, Assis-Rosa (1999, p. 325) estudió la variación lingüística de la subtitulación de la película *Pigmalión* (Pascal Film Productions, 1938) al portugués y analizó las soluciones de centralización y marginalización en dos adaptaciones diferentes de la película. Afirmó que las marcas de oralidad suelen reducirse en la subtitulación debido a limitaciones técnicas (caracteres por segundo) y al carácter secundario de los subtítulos con respecto a la imagen. Una de las consecuencias de traducir de manera estándar un TP que tiene un discurso menos formal es la anulación de la variación presente en el TP. De esta manera, la traducción se ve reducida al nivel de la escritura de la LM, es decir, se pierden los rasgos de la oralidad de los personajes (Assis, 2015, p. 215).

Con respecto a las variaciones lingüísticas, Romero (2013, p. 192) investigó la traducción de variaciones lingüísticas en dialectos y en el habla oral coloquial. La autora afirmó que si bien los rasgos coloquiales en los diálogos brindan naturalidad, los recursos coloquiales no normativos se incluyen debido a una ideología relacionada con la imagen que se transmite. Como en la subtitulación se da el cambio de modalidad, de oral a escrito, y la restricción de espacio conlleva a condensar el texto, se prioriza el contenido y, en consecuencia, se eliminan los marcadores de la oralidad. Igualmente,

Dudek (2018, p. 297, traducción propia) investigó acerca de las técnicas de traducción utilizadas en los subtítulos de la película *The peasants* con la finalidad de confirmar que «las variedades no estándar de la lengua no se pueden traducir en productos audiovisuales sin perder el vocabulario y estructuras gramaticales rústicas» debido a la falta de una variación no estándar equivalente en la LM y a la estética del medio audiovisual. Para esto, Dudek (2018, p. 300) propuso tres enfoques generales aplicables a la traducción audiovisual de dialectos: técnicas que explican los elementos lexicales no estándar, técnicas que reducen el TM y técnicas que producen el efecto de extrañeza. Finalmente, Dudek (2018, p. 305) concluyó que las técnicas que prevalecen en la subtitulación de la película *The peasants* son la sustitución perifrástica explicatoria y la neutralización y omisión de elementos culturales específicos.

Como indicó Goetsch, evocar la oralidad en un texto escrito también incluye el uso de dialectos (Brumme, 2012, p. 14). Toda (2008, p. 166, traducción propia) afirmó que, en realidad, «no se puede traducir un acento o utilizar una expresión dialectal en la LM en un subtítulo. Las palabras malsonantes también son problemáticas porque son más llamativas y ofensivas cuando aparecen escritas en la pantalla y su naturaleza no estándar suele interrumpir la atención del espectador».

Finalmente, si bien la oralidad ficticia en la subtitulación en el ámbito de los videojuegos es un tema que aún no se ha estudiado en profundidad, en general, se puede indicar que los subtítulos en los videojuegos «transmiten emociones a través del uso de lenguaje, ortografía y topografía no estándar» (Mangiron, 2013 p. 51, traducción propia).

2.1.4. Idiolecto

Halliday (1982, p. 50, traducción propia) afirmó que «el dialecto es lo que uno habla habitualmente, está determinado por lo que uno es, de acuerdo a la región de origen, y expresa diversidad dentro de una jerarquía social». En contraste, O'Donnell y Todd (1991, p. 62, traducción propia) indicaron que el «dialecto es el tipo de variedad lingüística hallada entre los idiolectos».

Para Catford (1965, p. 84, traducción propia), el idiolecto «es una variedad permanente del lenguaje relacionada con la identidad del hablante». El idiolecto supone la interacción constante con las variedades geográficas, sociales y temporales del

usuario y no tiene un carácter fijo; es decir, el idiolecto puede modificarse y ampliarse a lo largo de la vida del hablante (Lorés, 2000, p. 121).

El idiolecto también es el uso característico de la lengua que permite identificar al hablante gracias a las formas que emplea al manifestar sus hábitos lingüísticos en tres niveles: fonético (el tono de voz), sintáctico (frecuencia de uso de frases nominales y verbales) y léxico-semántico (frecuencia de uso de algunas palabras) (Sánchez-Iglesias, 2006, p. 166).

El alcance del idiolecto puede variar. Al respecto, Hatim y Mason (1997, p. 85, traducción propia) anotaron:

Las características del idiolecto van desde lo que se podría describir como la forma idiosincrática de hablar de una persona (el uso de una expresión favorita, la pronunciación curiosa de ciertas palabras, el uso excesivo de estructuras sintácticas, etc.), hasta un conjunto de características compartidas de manera colectiva que distinguen a los grupos de usuarios y los separa del resto en diversos aspectos.

Por ello, es importante reconocer la característica individual del idiolecto, porque para traducir se debe tener en cuenta la constitución lingüística del hablante o del grupo de hablantes. El idiolecto se forma gracias a la interacción que tiene con las variedades sociales, históricas, regionales o de registro, aunque está claro que, en el idiolecto, las variaciones van de una persona a otra.

La función del idiolecto dentro del texto también se debe identificar para tomar decisiones a la hora de traducir; es decir, se debe establecer si este posee valores que determinen la configuración del texto (Sánchez, 2006, p. 180). Así, «el traductor debe identificar y preservar la intencionalidad detrás del uso de estas características individuales en el uso del lenguaje» (Hatim & Mason, 1997, p. 85, traducción propia). Asimismo, Hatim y Mason (1997, p. 86) identificaron que, al analizar la función que cumple el idiolecto en un texto, es importante saber si estas características son recurrentes de manera sistemática. De ser así, el traductor tiene que identificar los significados pragmáticos y semióticos, junto con los valores retóricos de estas características idiolectales en el texto.

En el ámbito de la literatura, García-López (2004, p. 57) afirmó que el idiolecto en un texto literario está supeditado a la subjetividad del autor, a su propia representación del mundo y las formas lingüísticas que emplea en el texto. Por consiguiente, el traductor debe considerar los aspectos narrativos, los registros

lingüísticos, marcadores prosódicos y culturales del TP e intentar reflejarlos en el TM (García-López, 2004, p. 60). Por otro lado, Catford (1965, p. 86) indicó que el estilo de un autor influye en las características del idiolecto y el uso de colocaciones atípicas. Con respecto a la traducción del idiolecto, Catford (1965, p. 86, traducción propia) afirmó que:

No es necesario traducir idiolectos porque la identidad personal del hablante no siempre es una característica importante de la situación [...] Por ejemplo, en una novela, las características idiolectales en el diálogo de un personaje puede formar parte del argumento; otros personajes pueden comentar estas características y así pueden servir para identificar al personaje. En este caso, el traductor puede brindar una característica idiolectal equivalente.

Así, Catford, al igual Sánchez (2006, p. 180), resaltó la importancia de primero identificar la función del idiolecto para luego emplear soluciones adecuadas para su traducción.

En este estudio de caso se analizará el idiolecto de los orcos, el cual es compartido de manera colectiva por un grupo social dentro del universo ficticio de WH40K, con la finalidad de identificar si las traducciones al español y francés incluyen las equivalencias idiolectales que son parte de la oralidad ficticia del personaje y qué función cumplen en el TM.

2.2. El marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018)

En este estudio de caso se utiliza el marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018) para analizar la traducción de variedades lingüísticas en productos audiovisuales subtítulos desde una perspectiva descriptivista. Al respecto, Toury (1995, p. 1, traducción propia) indicó que «la relación entre la teoría y el descriptivismo permite desarrollar estudios más precisos, facilitando una mejor comprensión del objeto de estudio». El objetivo principal de los trabajos descriptivistas es detallar, explicar y predecir fenómenos pertenecientes al nivel del objeto de estudio. Toury (1995, p. 13) también afirmó que los trabajos descriptivistas en los estudios de traducción se enfocan en la función que tiene la traducción. Esta función determina la composición textual-lingüística adecuada que rige las estrategias mediante las cuales un TM se deriva del TP.

Con la finalidad de describir y explicar los fenómenos presentes en el idiolecto de los orcos, se utilizó como punto de referencia el marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018). En la Figura 1 se presentan las tres dimensiones que incluye este marco de análisis.

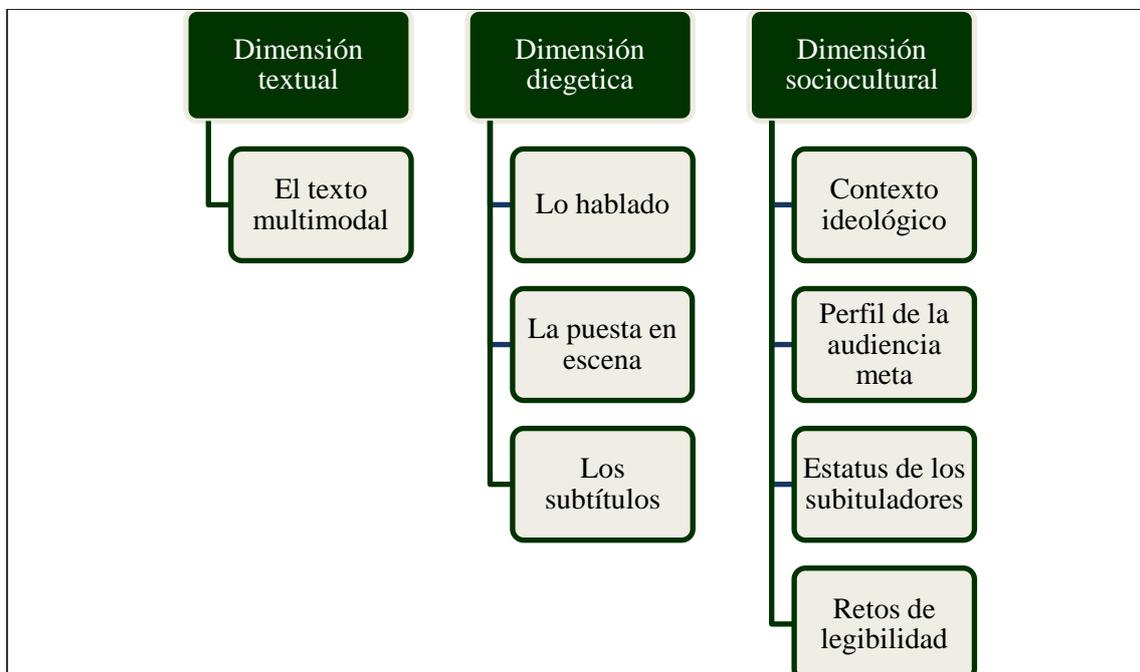


Figura 1. Marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018).

Utilizar este marco de análisis en el presente estudio de caso es relevante porque para entender el idiolecto de los jefes de guerra (Gorgutz en *Winter Assault* y Bluddflagg en *Retribution*) —diversas fuentes en el mundo de los videojuegos relacionan el idiolecto de los orcos de WH40K con el dialecto londinense *cockney* (Brown, 2017; Chick, 2004; Kat, 2016; Senior, 2017)—, y de los orcos en general, se necesita conocer tanto el texto, como el contexto y los diversos retos que supone traducir la oralidad ficticia, es decir, la evocación de la oralidad en los subtítulos del videojuego, que incluye diálogos, narración oral, el registro propio de la comunicación oral, dialectos, entre otras características que dependerán del género (Brumme, 2012, p. 14), en este caso, de los videojuegos. Se habla de variaciones no estándar porque, siendo un lenguaje influenciado por la naturaleza primitiva del hablante, presenta diversas desviaciones de las reglas gramaticales u ortográficas formales.

2.2.1. La dimensión textual

El texto audiovisual de las campañas seleccionadas combina lenguaje oral y escrito que se complementa con sonidos e imágenes. En este estudio de caso se analizará el idiolecto de los orcos, cuya comunicación está basada principalmente en la lengua oral, ya que su escritura es aún más limitada y se basa en glifos (Lexicanum, 2018a) con variedades subestándar propias de un sector específico que no tiene una ortografía establecida a nivel normativo en el universo de WH40K. La mayoría de las características de este dialecto se alejan del lenguaje estándar formal y plasmarlas en el texto escrito se podría considerar como un error desde un punto de vista prescriptivista. En consecuencia, se considera que el idiolecto de los orcos corresponde a una variedad no estándar porque es un lenguaje influenciado por la naturaleza primitiva, agresiva y bélica de los personajes ficticios (Lexicanum, 2018c).

WH40K tiene tres razas o bandos principales: el imperio de la humanidad (los humanos), el Caos (los seres que dominan la energía psíquica) y Xenos (los alienígenas, entre ellos, los orcos). El imperio de la humanidad emplea la lengua llamada «bajo gótico» en la ficción, que es en realidad el inglés. El bajo gótico proviene del «alto gótico», una lengua que, en el universo de WH40K, es equivalente al latín o al francés durante la época medieval en la realidad (Lexicanum, 2019). Así, el inglés es la lengua común en las razas de *Winter Assault* y *Retribution* y tiene una norma ortográfica establecida que se preserva en la lengua escrita.

Según el marco de Ramos-Pinto (2018, p. 21), el texto del corpus seleccionado estaría ubicado en la variedad subestándar específica de un grupo social puesto que, en el videojuego, los orcos son seres antagónicos al imperio de la humanidad que se comunican por medio de una lengua oral limitada y de gritos de guerra debido a la naturaleza bélica que se les otorga en el videojuego. Los gritos también forman parte de la comunicación audiovisual porque «son una manifestación del habla oral con efectos de sonido para generar un mayor impacto» (Zabalbeascoa, 2008, p. 26, traducción propia). Así, es importante indicar que el grito de guerra de los orcos, llamado WAAAGH, tiene diversas funciones en el mundo de WH40K. En el marco de las campañas analizadas, el grito de guerra tiene el objetivo de arengar a los soldados para subir de nivel a través de la construcción de estandartes y así vencer al enemigo (Lexicanum, 2018b).

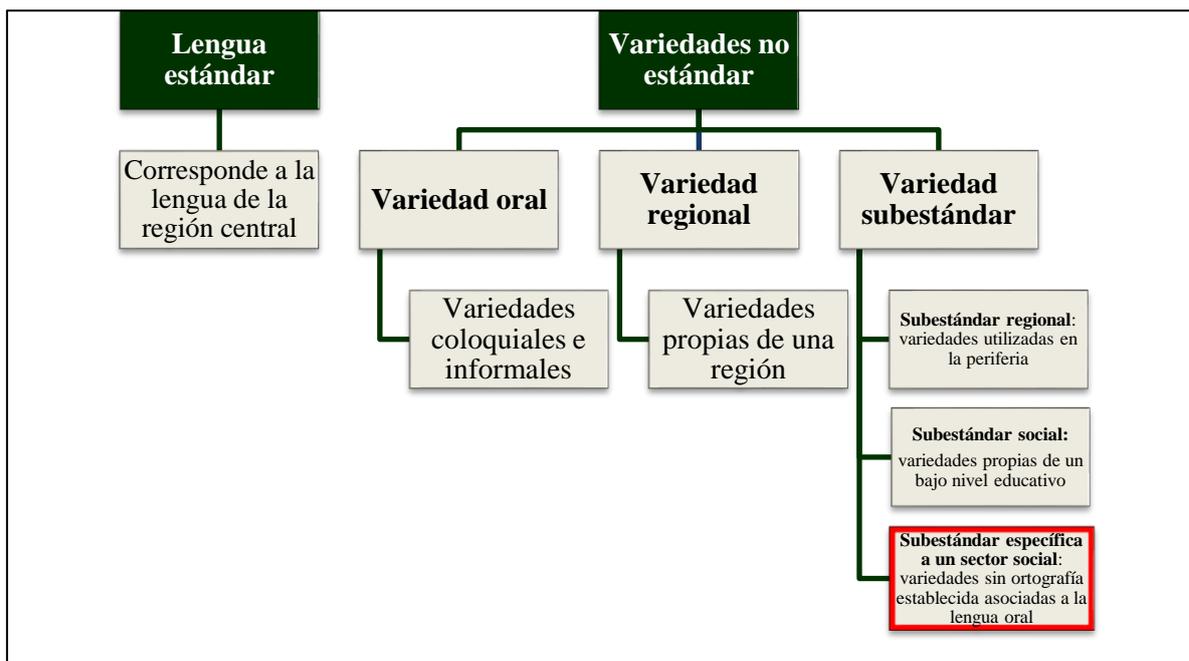


Figura 2. Tipos de variedades lingüísticas no estándar.

Tomado de Ramos-Pinto (2018 p. 21).

Ramos-Pinto (2018) indica que, para analizar el TM, se necesita identificar si hay cambios ortográficos, morfosintácticos o léxicos al representar la variedad lingüística no estándar (Figura 2). Ante este tipo de variedades lingüísticas subestándar, Ramos-Pinto (2018) sugiere dos tipos de soluciones para abordar las variedades lingüísticas de un texto: la neutralización y la preservación (Figura 3).

Si el traductor decide neutralizar el texto, puede *estandarizar* o *dialectizar*. Si decide *estandarizar* las variaciones lingüísticas no estándar, entonces el TM no reflejará las variaciones del TP y utilizará la variedad estándar de la lengua. Si decide *dialectizar*, el TM no reflejará la variación lingüística del TP y en su lugar utilizará una variante dialectal no estándar en el TM (Ramos-Pinto, 2018, p. 22). Por otro lado, si el traductor decide preservar la variedad no estándar del TP, puede *centralizar*, *mantener* o *descentralizar* el texto. Al *centralizar*, el TM preserva la variedad, pero algunas características de la lengua no estándar no están presentes. Si el TM *mantiene* la variedad, esto quiere decir que el traductor buscó una variedad equiparable a las variedades lingüísticas no estándar del TP. Finalmente, la *descentralización* es una solución que preserva la variedad, pero incrementa el discurso no estándar en el TM (Ramos-Pinto, 2018, p. 22).

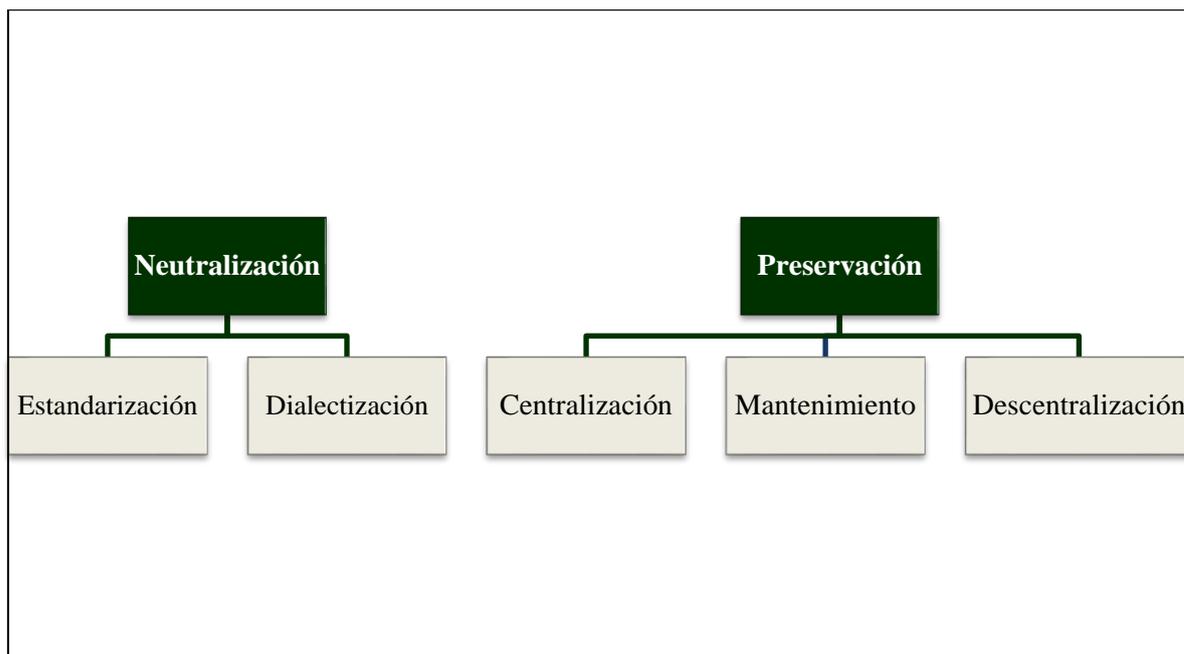


Figura 3. Soluciones de neutralización y preservación para la traducción de variaciones lingüísticas no estándar.

Tomado de Ramos-Pinto (2018 p. 22).

2.2.2. La dimensión diegética

La construcción del significado en la comunicación se basa en tres acciones principales: (i) la locución que es la emisión de ruidos y palabras con un sentido específico o definido; (ii) la ilocución que es la realización del acto al emitir un enunciado; y (iii) la perlocución es el efecto o consecuencia de la emisión de un enunciado (Austin, 1962, pp. 62-66). El texto escrito que evoca la oralidad tiene diversas características del lenguaje hablado. Por ejemplo, incluye frases que expresan los sentimientos y actitudes del emisor, se intensifica o dramatiza en un sentido figurado para enfatizar el enunciado e incluyen expresiones idiomáticas, vulgares y jergas (Schellheimer, 2015, pp. 65-66).

Ramos-Pinto (2018) indica que, en los productos audiovisuales, las variedades que no son estándar construyen un significado comunicativo a través de tres modalidades descritas a continuación: lo hablado, la puesta en escena y los subtítulos.

2.2.2.1. El nivel oral

En un estudio acerca de la traducción interlingüística de la oralidad en la ficción, Assis-Rosa (2015, p. 209, traducción propia) indicó que la oralidad «es una

representación literaria del discurso hablado que tiene la finalidad de mostrar la marginalidad de un personaje dándole una voz específica». Assis-Rosa (2015, p. 213, traducción propia) también indicó que «la ficción puede recrear la mentalidad de la oralidad como un perfil discursivo relacionado con... la falta de habilidades, recurriendo a características lingüísticas que suelen estigmatizarse al igual que sus usuarios y contextos». Estas afirmaciones se pueden aplicar al presente estudio de caso, puesto que los orcos poseen un lenguaje oral limitado en comparación con otras facciones en *Winter Assault* y *Retribution*. La oralidad ficticia en el dialecto orco incluye marcas de oralidad que no cumplen las reglas gramaticales u ortográficas formales del lenguaje escrito. Por ejemplo, en el subtítulo RE35: «*Aye? Wot's dat ta you? By your kit and ya boyz 'ere, youz (1) one of dose Inquisitive type finky's*». *I fought you's (2) were more for (3) killin' orks den (3) payin' (4)'em*, lo más resaltante es que se mantienen las características fonéticas de manera gráfica, un rasgo que está presente en todos los subtítulos analizados en este estudio de caso. Luego se tiene (1) la omisión de verbos; (2) la adición de fonemas; (3) el uso coloquial de contracciones para gerundios; y (4) eliminación de fonemas. Las características agramaticales del idiolecto de los orcos se desarrollan con mayor detalle en el capítulo cinco del presente estudio de caso.

A estas características se les suma la voz gutural, la entonación y el vocabulario limitado de los orcos. Es importante recalcar que, a diferencia de otros universos como el de *World of Warcraft*, en WH40K no hay reglas oficiales del dialecto de los orcos. Games Workshop solo saca los códigos que son manuales con instrucciones detalladas acerca de las facciones del juego de tablero e información relacionada con el *game lore*. Lo único que incluye respecto a la forma de comunicación de los orcos es una lista de los glifos de los orcos, las ilustraciones y sus significados para ayudar a personalizar la colección del jugador (Games Workshop Webstore, 2018).

2.2.2.2. La puesta en escena

De acuerdo con el modelo de Ramos-Pinto (2018), el análisis de la puesta en escena del producto audiovisual incluye la identificación de las características del vestuario de los personajes, el comportamiento que tienen y el contexto. La facción en cuestión, los orcos, se caracteriza por ser una de las más agresivas del videojuego, en especial en el combate cuerpo a cuerpo y en grupos masivos.

Muñoz-Guerado y Triviño-Cabrera (2018, p. 197) realizaron un estudio de caso de WH40K y se centraron en las miniaturas y códigos. Los autores afirmaron que, en WH40K, las facciones son predominantemente masculinas. De las 29 facciones en el juego de tablero, solo nueve tiene personajes femeninos y solo dos facciones recientemente creadas son solo femeninas, estando los orcos entre las facciones completamente masculinas (Muñoz-Guerado & Triviño-Cabrera, 2018, p. 199). En el caso de *Winter Assault*, las facciones son cinco: los marines del caos, eldar, marines espaciales, la guardia imperial y los orcos. De estas cinco, solo los eldar cuentan con personajes femeninos, las demás son facciones completamente masculinas (Steam, 2006). Así, en WH40K, la idea de masculinidad «ruda» y agresividad se traduce tanto en el aspecto físico de estos personajes (Figura 4 y Figura 5) como en su objetivo dentro del juego, que es ganar la guerra contra el imperio de la humanidad.



Figura 4. Aspecto físico del jefe de guerra Gorgutz (izquierda) y las unidades básicas de infantería «piztoleroz» (*slugga boyz*) (derecha) en *Winter Assault*.



Figura 5. Aspecto físico del Capitán Bludflagg (izquierda) y Klavozerebro (derecha) en *Retribution*.

Su base militar, al igual que todas sus edificaciones, es rústica (Figura 6). En comparación con otras facciones, no cuentan con maquinarias tecnológicas sofisticadas. Tanto sus estructuras como sus vehículos utilizan materiales básicos como la madera y el metal (Figura 7).



Figura 6. Comparación de la base militar de los orcos (izquierda) y la base militar de los marines espaciales (derecha) en *Winter Assault*.



Figura 7. Vehículo básico de transporte de los orcos (izquierda) y vehículo básico de los marines espaciales (derecha) en *Winter Assault*.

Las características que definen a los orcos llevan a afirmar que son una raza limitada en tecnología y recursos, pero muy avanzada en fortaleza física. Estas particularidades son congruentes con el entorno (la batalla), con los rasgos coloquiales (contracciones) del lenguaje hablado y con la escritura fonética para marcar y preservar la oralidad (acento gutural) en los subtítulos del videojuego.

2.2.2.3. Los subtítulos

Las convenciones formales para la práctica de la subtitulación han evolucionado con el paso del tiempo y de la experiencia profesional. Diversos estudios —Bartoll (2004); Díaz-Cintas (2001); Gottlieb (1997); Ivarsson (1992)— han abordado de

manera teórica las convenciones de la práctica de la subtítulos, teniendo en cuenta varios parámetros, como por ejemplo la ubicación del subtítulo (típicamente centrado y en la parte inferior de la pantalla), el formato (el fondo del texto y el color y tipo de fuente), el carácter opcional del uso de los subtítulos (abiertos o cerrados), la tipología del producto audiovisual que se subtitulará, la extensión y duración del subtítulo, etc.

Las convenciones formales en la subtítulos de videojuegos, en general, «no cumplen con los lineamientos establecidos para la subtítulos en otros medios audiovisuales» (Mangiron, 2013, p. 48, traducción propia), en especial si se habla de una subtítulos interlingüística. Esta ausencia de adhesión normativa puede tener diversos motivos. Por ejemplo, como la industria de localización de videojuegos aún no tiene muchos años de operación en el mercado, aún no se han desarrollado reglas para normalizar sus procesos. Asimismo, durante el proceso de desarrollo de videojuegos hay fechas límite que se deben cumplir; por lo tanto, otras características toman relevancia por encima de la subtítulos (Mangiron, 2013, p. 48).

En general, los subtítulos en la localización de videojuegos aparecen tanto en la parte superior, en el centro y en la parte inferior de la pantalla en burbujas o cuadros de texto con una alineación a la izquierda y centrada (Mangiron, 2013, p. 51). La longitud y la duración de los subtítulos en los videojuegos también difieren de las prácticas en traducción audiovisual, puesto que «la mayoría de los subtítulos en los videojuegos están sincronizados con el audio original y se mantienen en la pantalla hasta que termine el diálogo... y la siguiente intervención comience» (Mangiron, 2013, p. 49, traducción propia). Por esta razón, en la localización de videojuegos no hay una restricción relevante en materia de condensación o reducción, como sí sucede en la traducción para el cine o la televisión. Esto concuerda con lo indicado por Bernal-Merino (2014, p. 124, traducción propia), quien afirmó que los subtítulos en videojuegos «permanecen en la pantalla hasta que el siguiente personaje hable y la segmentación no sigue una lógica sintáctica aparente» y tampoco hay condensación en los subtítulos intralingüísticos ni interlingüísticos.

Sobre la base de la función en los videojuegos analizados, los subtítulos en este estudio de caso son de tres tipos: introductorios, arengas o lamentos e instrucciones. Los subtítulos introductorios brindan información contextual al jugador antes de iniciar la campaña, durante la campaña y al finalizar las misiones para continuar con la siguiente (Figura 8) e incluyen diálogos entre los personajes principales de la campaña (el líder orco y su subalterno) (Figura 9). Las arengas o los lamentos son intervenciones cortas

del líder orco cuando el jugador cumple algún objetivo de la campaña o lamentos cuando están siendo atacados y las instrucciones son subtítulos que brindan información específica para orientar al jugador hacia el cumplimiento de los demás objetivos de la campaña.

Los subtítulos analizados son abiertos y tienen, en general, de 100 a 130 caracteres repartidos en hasta seis líneas. No están segmentados por sintagmas y permanecen en la pantalla de cinco a diez segundos en promedio.

Los subtítulos en el TP y en el TM, tanto en español como en francés, se ubican en la parte superior de la pantalla dentro de un recuadro negro y tienen una alineación a la izquierda. La extensión de cada subtítulo está supeditada a la duración del audio, el cual está segmentado de acuerdo a las intervenciones de cada personaje o, en el caso de la introducción (Figura 8), a la información completa brindada antes del inicio de la campaña.

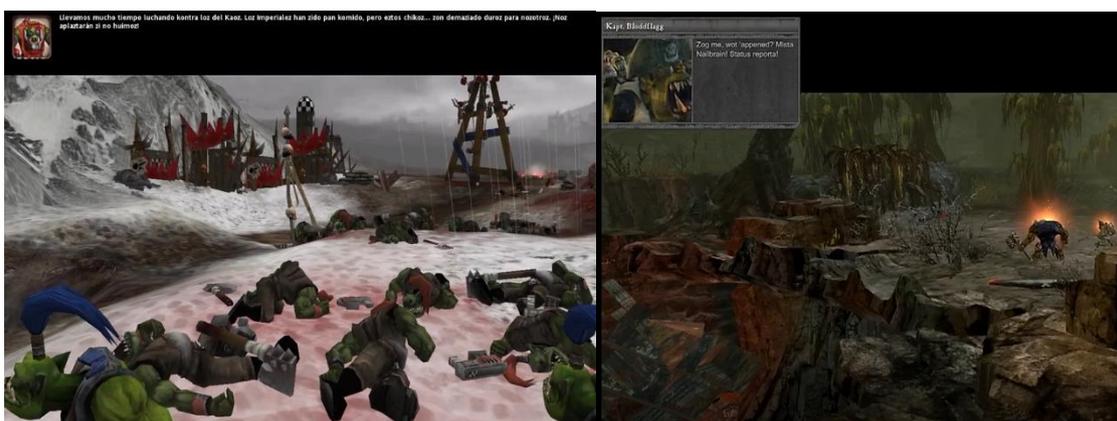


Figura 8. Subtítulos introductorios de la campaña en *Winter Assault* (izquierda) y *Retribution* (derecha).

En los subtítulos introductorios de los diálogos iniciales entre Gorgutz y su subalterno, en la parte izquierda de la pantalla aparece un recuadro con la imagen del personaje para identificar quién es el emisor de cada enunciado.

En el caso de los subtítulos de las instrucciones durante la campaña, en *Winter Assault* el texto se ubica en la parte superior central de la pantalla, dentro de un recuadro translúcido para no quitar visibilidad del mapa al jugador. En *Retribution*, los subtítulos se encuentran dentro de un recuadro de color plomo, en la parte superior izquierda de la pantalla.



Figura 9. Instrucciones de Gorgutz durante la campaña en *Winter Assault* (izquierda) y de Bluddflagg en *Retribution* (derecha).

2.2.3. Dimensión sociocultural

Según el marco analítico de Ramos Pinto (2018, p. 28), la dimensión sociocultural permite poner en contexto las soluciones tomadas dentro de la cultura del TM. Se identifican siete factores que influyen la dimensión sociocultural. Sin embargo, para este estudio de caso, solo se tomarán en cuenta el contexto ideológico, el perfil de la audiencia meta, el estatus de los subtituladores y los retos de la legibilidad del TM, con la finalidad de comprender las características no estándar del TP y las soluciones tomadas en español y francés.

2.2.3.1. Contexto ideológico

El lenguaje en los videojuegos se centra en el jugador, en la estética poética de contar una historia atractiva para el jugador y en la función referencial cuando se brindan instrucciones básicas para el jugador, cumpliendo así la función conativa del lenguaje (Jakobson, 1960). Es esencial tomar en cuenta estas características del lenguaje en los videojuegos para realizar una localización adecuada. Para lograrla, diversos autores estudiaron el concepto de la transcreación en la traducción especializada y en la localización de videojuegos (Benetello, 2018; Gaballo, 2012; Katan, 2016; Mangiron & O'Hagan, 2006; Pedersen, 2014).

En el contexto de los productos audiovisuales se tienen dos vertientes principales: el punto de vista que respalda utilizar la creatividad para recrear un texto escrito no estándar y el enfoque conservador que se inclina por estandarizar el texto (Ramos-Pinto, 2018, p. 29). La localización de videojuegos tiene características especiales que requiere un modelo de *transcreación* que explique la libertad brindada al traductor (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 11) para cumplir el objetivo principal de un

juego, que es ofrecer entretenimiento al usuario final, y para enfrentar las diversas restricciones propias de este ámbito (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 13). Esto se asemeja al primer punto de vista que respalda la creatividad para transmitir variedades no estándar en el TM. Al respecto, Pedersen (2014, p. 58) indicó que el fenómeno de la transcreación comenzó en la India en el ámbito de la traducción de textos sagrados y luego en el marketing y la publicidad. La transcreación toma relevancia en estos sectores como «una actividad que tiene como objetivo hacer que una campaña de marketing o de publicidad funcione en todos los mercados meta, manteniendo el intento creativo original de la campaña» (Pedersen, 2014, p. 58, traducción propia). Para lograr esto, el traductor tiene una mayor libertad para tomar decisiones que van más allá del ámbito lingüístico. Katan (2016, p. 377, traducción propia) afirmó que «en el mundo académico y en algunos sectores de las profesiones traslacionales (en particular en la interpretación comunitaria), se entiende que la traducción no solo es un ejercicio lingüístico, que los traductores siempre han intervenido en el texto y que la traducción es, en realidad, una comunicación intercultural».

La transcreación es un término que engloba el concepto de transferencia interlingüística fiel y de creación al mismo tiempo (Chaume, 2018, p. 95) y abarca diversos aspectos, como «las variables presentes en el proceso de localización, las prioridades y restricciones inherentes a este tipo de traducción, la competencia del traductor, el uso del lenguaje en los juegos y las estrategias y técnicas utilizadas para preservar la experiencia de juego» (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 20, traducción propia). Incluso Benetello (2018) indicó que la transcreación debería estudiarse como una disciplina diferente porque la manera en que se maneja la terminología, la sintaxis, las omisiones, las adiciones, etc. desafía la noción establecida de error en los estudios de traducción. Por consiguiente, la transcreación resulta una solución adecuada para la localización de videojuegos, puesto que halla soluciones para la transferencia interlingüística teniendo en cuenta la naturaleza interactiva y lúdica de la subtitulación en el ámbito de los videojuegos.

Debido a la naturaleza del producto analizado, un videojuego de estrategia en tiempo real para jóvenes y adultos, podría haber un menor riesgo de que el espectador considere como un error el uso del lenguaje no estándar y la preservación de las variaciones gráficas en los subtítulos.

2.2.3.2. Perfil de la audiencia meta

Como cualquier producto que se lanza al mercado, un producto audiovisual se desarrolla tomando en cuenta su audiencia meta. En base a ello, el traductor toma decisiones considerando las expectativas de la audiencia meta y reflexiona acerca las expectativas y necesidades que el público pueda tener antes de escoger una solución de estandarización o preservación (Ramos-Pinto, 2018, p. 29).

En videojuegos, las expectativas principales de los jugadores es tener un videojuego localizado «innovador que sea fácil de jugar y de entender» (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 15, traducción propia). Por consiguiente, el traductor debe tener en cuenta que, si decide estandarizar o preservar las variaciones lingüísticas no estándar o las marcas de la oralidad, tiene que priorizar la jugabilidad.

En la localización de videojuegos se realizan traducciones centradas en el usuario; por ello es importante adaptar el texto de acuerdo a las necesidades relacionadas a la mecánica del juego o a las expectativas de los fanáticos (Mangiron, 2018, p. 128). Por ello, una buena traducción de las campañas de un videojuego es un elemento fundamental para que el jugador entienda la historia y, previsiblemente, tenga una buena experiencia de juego.

Tanto *Winter Assault* como *Retribution* son juegos de estrategia en tiempo real para mayores de edad (Steam, 2006, 2011). Con respecto a los géneros de videojuegos, Vermeulen, Looy, De Grove, y Courtois (2011, p.3) afirmaron que los géneros «principales» son los juegos de disparos en primera persona, los de lucha, acción y aventura, deportes, carreras, estrategia, supervivencia de terror, juegos de rol y los de multijugador masivos en línea. Los géneros «secundarios» son los juegos de aventuras, simulación, fiesta y los juegos casuales en el celular o los clásicos. Los autores realizaron encuestas a un grupo de adolescentes en Bélgica y concluyeron que los hombres consumen más los juegos clasificados como principales, a excepción de los juegos de carreras (Vermeulen, Looy, De Grove, & Courtois, 2011, p.3). La situación es similar en Estados Unidos. Harwell (2014) afirmó que los jugadores varones consumen casi el 80% de las franquicias de juegos como *World of Warcraft* o *League of Legends*, mientras que el 60% de jugadoras mujeres consumen juegos de baile o juegos casuales en el celular.

Por consiguiente, se presume que el perfil de la audiencia meta de las campañas de *Winter Assault* y *Retribution*, en su mayoría, son adolescentes y adultos jóvenes varones.

2.2.3.3. Estatus de los subtituladores

Dependiendo de la tipología textual y del contexto del producto audiovisual, a los traductores se les puede considerar agentes creativos. Esto sucede en la localización de videojuegos, puesto que los traductores gozan de una mayor libertad de creación, desafiando el concepto tradicional de traducción, equivalencia y fidelidad (Chaume, 2018, p. 85). Ante esta libertad, el traductor puede tener una mayor confianza para recrear un discurso no estándar en el TM. Esto no sucede en otros contextos o tipologías textuales, en las que cualquier alteración de las convenciones formales se podría interpretar como una traducción errónea o de mala calidad desde un punto de vista prescriptivista, repercutiendo de manera negativa en la reputación del traductor (Ramos-Pinto, 2018, p. 29).

2.2.3.4. Retos de legibilidad

Debido a las restricciones de tiempo y espacio propias de la modalidad de la subtitulación, si el traductor decide incluir características no estándar para recrear el discurso del TP, esto podría afectar la facilidad de lectura de los subtítulos (Ramos-Pinto, 2018, p. 29). Es probable que esta solución no cumpla las expectativas de los jugadores, ya que tendrían un videojuego localizado complicado de jugar y entender.

3. METODOLOGÍA

Como ya se ha mencionado en capítulos anteriores, en este estudio de caso se analizarán el TP, la traducción de los diálogos y las instrucciones de juego en las campañas de los orcos en *Winter Assault* y *Retribution*. Dentro del enfoque descriptivista, se realizará un análisis del nivel fonético, morfosintáctico y léxico-semántico del idiolecto de los orcos, tomando como referencia el marco de análisis multimodal de Ramos-Pinto (2018).

Se escogió realizar el estudio de caso de estas campañas porque, en general, en esta parte de los videojuegos se introducen las nuevas características del juego, es decir, las nuevas facciones, jefes, tropas, maquinarias, etc. Las campañas dentro de los videojuegos forman parte de los modos de juego para un solo jugador, al igual que las misiones rápidas y las opciones de entrenamiento para conocer y familiarizarse con el videojuego (Chandler & Deming, 2011, p. 155).

Como parte del proceso de investigación, se procedió a jugar la campaña del Desorden, misión 1 titulada «*Gather the clans*» y la misión 2 «*Hunter!*» de *Winter Assault* y, en *Retribution*, la misión 1 titulada «*Ladon Swamplands*» y la misión 2 «*Ladon Temple Ruins*» en la versión original en inglés y luego en las versiones localizadas al francés y al español. Las partidas se grabaron utilizando el programa gratuito OBS (OBS Studio [Programa para computadora], 2014) para identificar los subtítulos que aparecen durante el juego. Al terminar la grabación se realizaron pausas cada vez que aparecía un subtítulo para proceder con la transcripción.

Es importante resaltar que el texto de estos subtítulos no está disponible como archivos de texto dentro de la configuración del programa ni tampoco se encuentran en Internet. Si bien algunos usuarios suben a YouTube partidas con comentarios que sirven como guía de juego para otros jugadores (*game walkthrough*), las explicaciones de los jugadores interrumpen el audio original y la mayoría de estas grabaciones no cuenta con la resolución suficiente para leer cada uno de los subtítulos y transcribirlos en los tres idiomas. Asimismo, transcribir un texto de un dialecto ficticio con variaciones lingüísticas no estándar supone una mayor dificultad, puesto que exige una mayor atención al detalle a fin de asegurar la correcta transcripción del texto.

Tanto en *Winter Assault*, como en *Retribution*, las misiones duran cerca de una hora (véase Anexos 8.3.1 y 8.3.2).

Al respecto de la metodología utilizada para realizar trabajos de investigación en el ámbito de la localización de videojuegos, Mangiron (2018, p. 125, traducción propia) comentó:

Finalmente, otro tema importante en esta área es la metodología de la investigación que, hasta ahora, se ha pasado por alto en gran medida. Obtener los materiales de los juegos y analizarlos resulta complejo y requiere mucho tiempo, debido a su naturaleza interactiva y no lineal. Los investigadores tienen que tomarse el tiempo de jugar el videojuego y tomar capturas de pantalla o usar vídeos grabados y cargados por otros jugadores en plataformas como YouTube, con la finalidad de acceder al contenido del juego.

Por esta razón, en este estudio de caso se analizarán las dos primeras misiones en *Winter Assault y Retribution*. Debido a la naturaleza de un videojuego, en contraste con otro producto audiovisual, la comunicación se da tanto entre los personajes del juego, como entre el personaje ficcional y el usuario, quien a su vez maneja un personaje. Esta comunicación no es constante, a diferencia de una película o serie de televisión, puesto que debe haber espacios para que el jugador cumpla los objetivos y avance en el juego. Así, en este estudio de caso se analizaron 303 subtítulos en inglés, español y francés, con un total de 5196 palabras. Si bien se podría considerar que es un corpus reducido en comparación con otros productos audiovisuales, se debe tomar en cuenta que completar las cuatro misiones analizadas supone cerca de dos horas de experiencia de juego en cada una de las tres versiones localizadas analizadas en este estudio de caso.

Como ya se mencionó, la localización de videojuegos se enfoca en el usuario y el traductor debe adaptar el texto de acuerdo a las necesidades de los jugadores. Por ello, es importante analizar los subtítulos dentro de la campaña de un juego basado en WH40K, un universo que tiene mucho una robusta historia de trasfondo y estilo (*game lore*) que se debe respetar.

De acuerdo con su función dentro del juego, este corpus incluye tres tipos de subtítulos:

- ◁ Introdutorios: brindan información contextual al jugador antes de iniciar la campaña. Incluyen diálogos entre los personajes principales de la campaña, el líder orco y su subalterno.

- ◁ Arengas o lamentos: son intervenciones cortas del líder orco que aparecen cuando el jugador cumple algún objetivo de la campaña o cuando el jugador está en problemas.
- ◁ Instrucciones: brindan información específica para orientar al jugador hacia el cumplimiento de los demás objetivos de la campaña.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En este capítulo se incluye una introducción al universo de WH40K y a la serie de videojuegos lanzados al mercado sobre la base de dicho universo. También se indica el estado actual y las problemáticas halladas en las traducciones de WH40K al español en el juego de tablero y en las localizaciones de *Winter Assault* y *Retribution*. Finalmente, se incluye una descripción de la representación de los orcos en la literatura, en el cine y en los videojuegos.

4.1. Warhammer 40.000

El universo de WH40K comenzó con la creación del juego de mesa de estrategia a fines de los años ochenta, a cargo de la empresa británica Games Workshop (Ivan, 2018). Este juego se basa en un futuro distópico, en el siglo XLI, en el que el imperio de la humanidad está en guerra con las razas alienígenas, como los orcos, a fin de defender y conquistar toda la galaxia. A fines de los años noventa, Games Workshop otorgó la licencia exclusiva para desarrollar los videojuegos basados en el universo de WH40K. Así, desde el año 2003 a 2011, la empresa estadounidense THQ lanzó diversos videojuegos al mercado, entre los cuales está la serie de *Dawn of War*, la cual incluye tres paquetes de expansión: *Winter Assault*, *Dark Crusade* y *Soulstorm*. (History of Videogames, 2017). *Winter Assault* se lanzó al mercado en el año 2006 siendo el único de los tres paquetes de expansión con un nivel de localización parcial (Mangiron, 2016, p. 190) y un nivel de subtítulos del tipo (ii) (véase 2.1.3) (Steam, 2006). Asimismo, en el año 2009 salió al mercado el videojuego *Dawn of War II*, el cual solo cuenta con la interfaz en español, francés, alemán e italiano y no cuenta con ningún nivel de subtítulos (Steam, 2009). Luego, en 2011, la empresa Relic Entertainment lanzó la expansión *Dawn of War II: Retribution* (GameSpot, 2017). Este videojuego cuenta con un nivel de localización y subtítulos completa (Mangiron, 2016, p. 191) en español y francés (Steam, 2011). Finalmente, en 2017, se lanzó al mercado el videojuego *Dawn of War III*. Este también cuenta con un nivel de localización y subtítulos completa en español, francés, italiano y alemán (Steam, 2017). Sin embargo, después de un año de lanzamiento, este videojuego se declaró como desierto debido a la poca base de jugadores que tuvo. Por esta razón, Relic Entertainment indicó que no sacará extensiones y que se concentrará en otros proyectos de su portafolio (Eurogamer.net, 2018). Los fanáticos de *Dawn of War* comentan que las principales razones del fracaso

de *Dawn of War III* fueron el uso del arte y del estilo del género *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), alejándolo de sus raíces como un juego de estrategia en tiempo real (RTS), el diseño similar al universo de *Starcraft* y una jugabilidad que no se compara a las versiones de *Dawn of War* anteriores debido a la influencia del género MOBA, el cual se centra en el desarrollo de un personaje o héroe en lugar de la microgestión de tropas y recursos monetarios y energéticos necesarios para ganar el juego (Dawn of War Community, 2017; Gamespot Forums, 2018). Si bien el idiolecto de los orcos tiene las mismas características en la literatura relacionada con WH40K y en estas expansiones, se decidió seleccionar los videojuegos *Dawn of War I: Winter Assault* y *Dawn of War II: Retribution* debido a la acogida que tuvo entre los jugadores.

4.2. Las traducciones de WH40K

Como ya se ha mencionado, el universo de WH40K abarca productos relacionados con el juego de tablero, a los videojuegos y a las novelas publicadas (Games Workshop, 2019). Las traducciones al español del material relacionado con los productos de WH40K han estado rodeadas de controversias. En 2017, los fanáticos redactaron una carta dirigida a la empresa Games Workshop España para manifestar sus molestias acerca de la traducción del material impreso del juego de tablero, en especial los códigos —manuales del juego que explican las nuevas características de las facciones y maquinarias. Los fanáticos indicaron que hay incongruencias terminológicas con respecto a los nombres de los personajes y una tendencia a dejar los nombres propios en inglés sin ningún criterio (Hill, 2016, p. 39-50; La Voz de Orus, 2017). Si bien estas incongruencias están relacionadas con el juego de tablero de WH40K, cabe recalcar que en los videojuegos también hay problemas de localización. En *Winter Assault* hay problemas de solapamiento de texto en el videojuego localizado al español y al francés, tanto en el menú de opciones (Figura 10 y Figura 11), como en el juego (Figura 12).

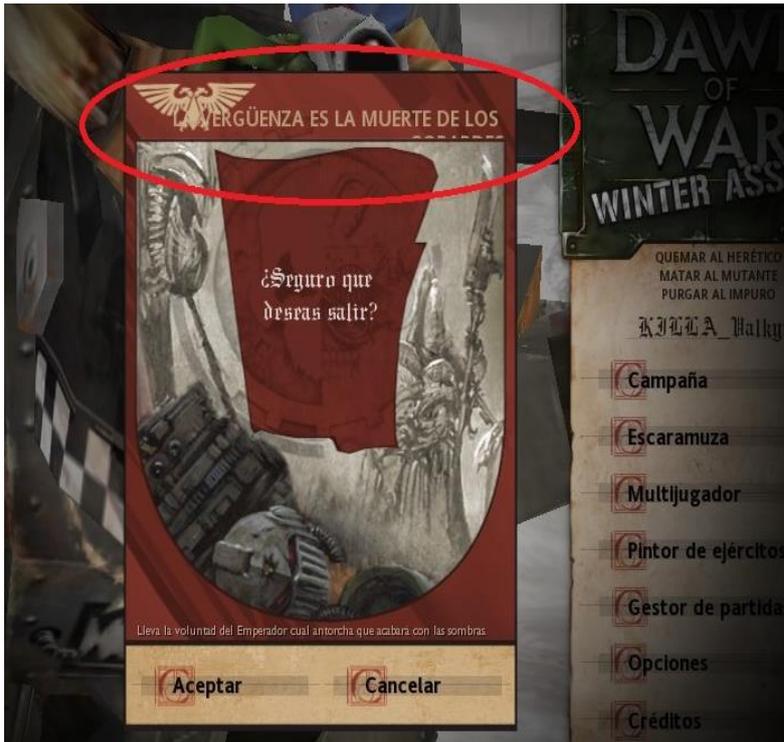


Figura 10. Texto solapado en *Winter Assault* localizado al español.

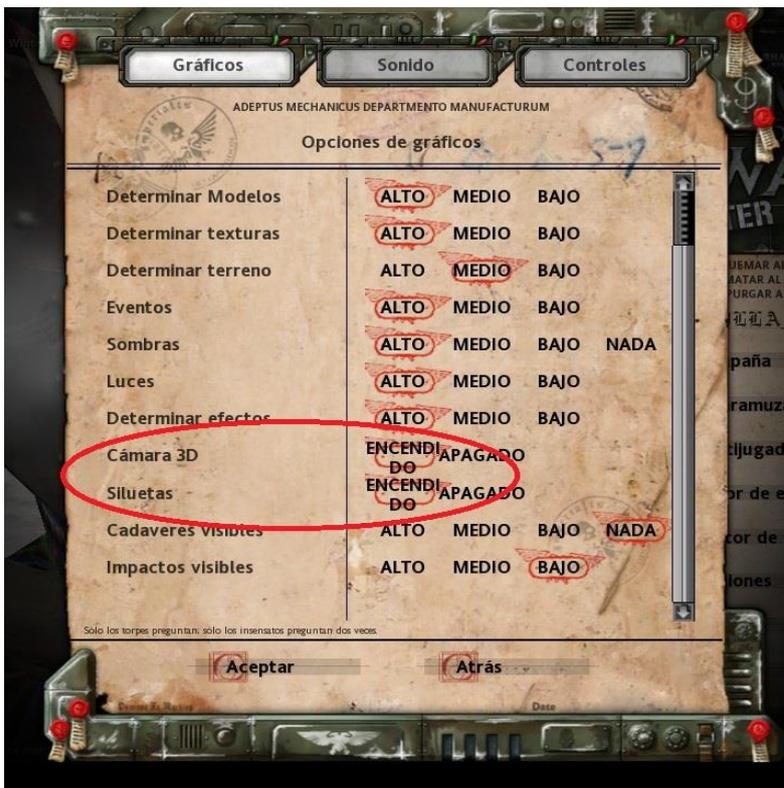


Figura 11. Menú de opciones en *Winter Assault* localizado al español.



Figura 12. Texto solapado en *Winter Assault* localizado al francés.

Aparte de los problemas de la localización del videojuego en temas estilísticos, se debe tomar en cuenta las dificultades para localizar un producto que está basado en un universo creado para un juego de tablero desde el año 1987 (Ivan, 2018) y, que desde entonces, ha desarrollado literatura relacionada con el juego de tablero, videojuegos y novelas de ficción principalmente en inglés, francés y alemán (Games Workshop, 2019). Por consiguiente, es importante recalcar que de antemano los localizadores de estos videojuegos se enfrentan a un problema de congruencia terminológica y estilística, a pesar de tener una vasta información extratextual.

4.3. Los orcos en la literatura, en el cine y en los videojuegos

El diccionario de la Real Academia Española indica que la palabra *orco* proviene del sustantivo masculino en desuso *huerco*, que significa ‘diablo’ (Diccionario de la lengua española, 2001b). En contraste, la enciclopedia Britannica indica que la palabra *orc* «alude a un demonio u ogro y aparece tanto en las glosas anglosajonas de 800 AD, como en la palabra compuesta *orcneas* (monstruos) en el poema *Beowulf*» (Editors of Encyclopaedia Britannica, 2001, traducción propia).

En la literatura fantástica, el primer autor en emplear el término *orco* fue John Ronald Reuel Tolkien (Tally, 2010). Tolkien creó la raza de los orcos a partir de la palabra *orcneas* incluida en el poema *Beowulf*. *Orcneas* es uno de los tres tipos de monstruos que descienden de Caín (Alexander, 2017, p. 251). Sin embargo, Tolkien, en una carta de 1954, indicó que la palabra *orco* a su parecer no tiene ningún origen en particular. En la saga *El señor de los anillos*, los orcos son los sirvientes corruptos de Sauron (Tolkien, 2000, p. 195) y no tienen un lenguaje específico. Sin embargo, los

orcos tomaban elementos de otras lenguas, como la lengua negra de Mordor, para formar sus propias jergas a fin de cumplir sus funciones comunicativas básicas. Tolkien se inspiró en el idioma hurríta para crear la lengua negra de Mordor (Ashford, 2018, pp. 28-29).

La representación del idiolecto de los orcos que Tolkien brinda en *Las dos torres* (Tolkien, 1988, p. 25) utiliza una variación estándar de la lengua. Solo se vale de descripciones relacionadas con el tono de voz gutural de estas criaturas.

To Pippin's surprise he found that much of the talk was intelligible many of the Orcs were using ordinary language. Apparently the members of two or three quite different tribes were present, and they could not understand one another's orcspeech [...] "There's no time to kill them properly," said one. "No time for play on this trip." "That can't be helped," said another. "But why not kill them quick, kill them now? They're a cursed nuisance, and we're in a hurry. Evening's coming on, and we ought to get a move on." "Orders," said a third voice in a deep growl.

Philip Jose Farmer también escribió una novela de ciencia ficción acerca de un joven quien, como parte de su terapia psiquiátrica, se ve inmerso en un mundo ficticio en el que él es un orco llamado *Red Orc* (Farmer, 1991, cap. 14):

Orc took a deep breath before speaking. Only Jim knew what courage Orc had to summon for what he was about to do. "I cannot kill him. He is flesh of my flesh. He is your son and my brother." Everything around Orc seemed to be fuzzy. [...] Vala turned to Orc. "See? He deserves to die by the law of his own people".

"Then let them execute him", Orc said. "This is ridiculous!" Los shouted. "You're stupid! I do not understand you! He's not Thoan!"

"He's half-Thoan" Orc said calmly, though he was far from calm inside himself.

Como se puede apreciar en la cita anterior, en esta novela, el dialecto del personaje orco tampoco muestra una variación lingüística diferente a la lengua estándar, ni características propias de la oralidad ficticia que un orco podría tener.

John Dalmas escribió *The Orc Wars: The Yngling Saga, Books I & II* (Dalmas, 1992). En este libro, Kazi, un tirano, tiene un ejército de orcos para vencer a los neovikingos en Europa. En esta saga los orcos también usan un dialecto con una variación estándar del lenguaje (Dalmas, 1992, p. 365):

“Why didn't you tell us you hold our Yngling prisoner?” For long seconds the orc did not answer. “I don't hold him prisoner”, he said at last. Kniv questioned the telepaths again. “He speaks the truth” one said.

Otro ejemplo de la presencia de los orcos en la literatura es el libro *Abacar, the wizard book one: a tale of magic, war, elves, goblins, orcs, monsters, fantasy, and adventure* de Timothy Erenberger (Erenberger, 2001), el cual que no tiene traducción en español. En este libro el autor también otorga un dialecto con una variación estándar de la lengua a los orcos:

The cell across from them was occupied by an enormours orc with four arms and huge fangs, which protruded from his closed lips. [...] It whispered to them, “who are you?” This orc seemed to be articulate, which was unheard of for an orc. The two brothers looked at one another, wondering if they should converse with the orc. [...] “We are warriors from the empire of rome”, Dustin whispered. The orc seemed to think about this for a moment. “Are you thinking of escaping?”

“Will you betray us?” he asked.

“Not if you take me with you”, said the orc.

Por otro lado, el escritor británico Stan Nicholls desarrolló dos trilogías con los orcos como personajes principales, en las que los humanos son los responsables de la decadencia de la tierra. Los orcos, liderados por el Capitán Stryke, están encargados de recuperar la libertad de su raza debido a la persecución que sufrían a manos de una hechicera (Nicholls, s.f.; Publishers Weekly, 2008). En el primer libro de la trilogía, *Orcs* (Nicholls, 2008), no hay rasgos regionales, sociales ni temporales que caractericen el idiolecto de los orcos (Tabla 2). Al contrario, algunas variaciones no estándar están presentes en el idiolecto de los humanos, siendo los orcos los que emplean un idiolecto que tiene las características de un registro estándar (Tabla 3).

Tabla 2. Variaciones lingüísticas en el idiolecto de los humanos en Orcs (2008. p. 197).

Díálogo entre Blaan, Lekmann y Aulay

-I think we **ain't** going to find them in these parts, Blaan declared. —Creo que no vamos a encontrarlos en esta zona, declaró Blaan.

-You leave the thinking to me, big man, Lekmann advised him. It never was your strong point. —Deja que sea yo el que piense, hombretón, le advirtió Lekmann. Ese nunca ha sido tu punto fuerte.

Diálogo entre Blaan, Lekmann y Aulay

-Maybe he's right, Micah, Aulay said. If they were ever here, they've long gone.	—Tal vez Blaan tenga razón, Micah, dijo Aulay. Si alguna vez estuvieron por aquí, se habrán marchado hace mucho.
-Oh, so your eye ain't that reliable after all, Lekmann mocked.	—Ah, así que tu ojo no es tan fiable, después de todo —se mofó Lekmann.

Como se puede observar, en el TP, los humanos utilizan la forma *ain't* en lugar de *are not* e *is not*. En la traducción al español de España esta variación no estándar no se compensó. El TM también realiza adiciones para explicitar el sujeto de quién se habla, en el caso de la tercera intervención al indicar que es Blaan quien tiene la razón y no usar solo el pronombre como en el TP.

Tabla 3. Idiolecto de los orcos en *Orcs* (2008. p. 197).

Diálogo entre el capitán orco Stryke y Alfray, el orco responsable del estandarte de la tropa

Alfray: At least it's giving you a break from his bullying, and all of us a rest from his constant grumbling.	—Al menos te permite descansar de sus acosos, y a nosotros nos da un respiro de sus constantes refunfuños.
Stryke: You're assuming he's this way because of the illness, Alfray, Stryke said. Is it possible there's another reason? Could he have taken a blow to the head we don't know about?	—Tú das por supuesto que ese estado se debe a la enfermedad, Alfray, intervino Stryke. ¿Podría haber otra razón que lo explicara? ¿Es posible que recibiera un golpe en la cabeza del que no nos hayamos dado cuenta?
Alfray: There's no sign of that. He might have, I suppose, but you'd expect to see some marks of it. I'm no great expert on head injuries, Stryke, I just know, like you, that they can cause an orc to do and say odd things.	—No tiene señales que lo indiquen. Es posible, supongo, pero en ese caso cabría esperar alguna marca. No soy un gran experto en ese tipo de heridas, Stryke. Solo sé, como tú, que pueden provocar que un orco haga y diga cosas raras.

En el universo creado por Stan Nicholls, si bien los orcos son criaturas que tienen rasgos análogos a las demás representaciones de los orcos en la literatura —como por ejemplo la agresividad y fortaleza física—, aquí el idiolecto y la oralidad ficticia es estándar (Tabla 3). Como los orcos son los personajes principales y la humanidad se presenta como antagonista, los humanos son los que tienen variaciones lingüísticas no estándar que pueden denotar un nivel educativo o social determinado. Esta representación de los orcos en el universo de Nicholls dista mucho de WH40K a nivel conceptual en general y a nivel estilístico, con respecto al idiolecto ficticio de los orcos.

Otro ejemplo de la presencia de los orcos en la literatura son las novelas de Terry Pratchett basadas en sus cómics de Mundodisco. En la novela, un joven llamado Mr. Nutt (en español, Sr. Huebo), a lo largo de la novela, descubre que es un orco (Pratchett, 2014). Analizar el idiolecto de Mr. Nutt no es relevante para este estudio de caso porque utiliza un lenguaje estándar desde el inicio de la novela. Otros ejemplos de la presencia de los orcos en la literatura son *The orc's treasure* de Kevin Anderson (Anderson & Niño, 2007) y *Thraxas* de Martin Scott (Scott, 2003).

En el mundo del cine, en las películas de *El señor de los anillos* los orcos están representados como criaturas agresivas que sirven a Saruman en todas sus motivaciones bélicas y destructivas. Tienen un aspecto monstruoso y fornido. Al igual que en WH40K, su voz es gutural y el lenguaje utilizado en las películas tiene contracciones y marcadores de oralidad. Por ejemplo, en *El señor de los anillos: las dos torres* (Wingnut Films, 2002), hay un diálogo entre los orcos respecto de Merry y Pippin. Los subtítulos en inglés no reflejan la mayoría de marcas de la oralidad, más bien neutralizan la variedad lingüística. En los subtítulos en español también se realizaron las mismas soluciones.

Tabla 4. Subtítulos de los orcos en *El señor de los anillos: las dos torres*.

Subtítulos en inglés y en español de los orcos en <i>Las dos torres</i>	
-I'm starving.	-Me muero de hambre.
-We ain't had nothing but maggoty bread for three stinking days.	-Llevamos tres días comiendo sólo pan agusanado.
Why can't we have some meat?	-¿Por qué no podemos comer carne?
What about them? They're fresh.	-¿Los comemos a ellos? Están frescos.
They are not for eating.	-No son para comer.

Como se muestra en la Tabla 4, en inglés se tiene una variedad no estándar (*ain't*) que no se compensó en la traducción en español y se omitió un adjetivo peyorativo (*stinking*). Esta omisión quizás se debió a las restricciones de espacio propias de la modalidad. Sin embargo, como resultado, se tiene una traducción neutralizada.

Otro ejemplo en el mundo del cine es la película *Bright* (Netflix, 2017). El protagonista es el primer orco en convertirse en policía para el desprecio de su propia raza. Aquí los orcos se representan como criaturas marginadas dentro de la sociedad que se agrupan en pandillas para delinquir. El creador de la lengua de los orcos para esta película fue el experto en *conlangs*, David J. Peterson (Stuart, 2017). El lingüista afirmó que la lengua de los orcos en esta película, llamada *Bodzvokhan*, «tiene muchos préstamos del ruso debido a la historia [creada] de los orcos. La mayoría provino originalmente de los pantanos de Pripet, antes de venir a América a fines del siglo XIX y principios del XX» (Stuart, 2017, traducción propia). En la película, los orcos hablan entre ellos en su idioma pero también hablan en inglés subestándar cuando se dirigen a otras personas.

Tabla 5. Subtítulos de los orcos en *Bright* (2017).

Subtítulos en inglés y en español entre el orco Jakoby y la pandilla de Fogteeth	Versión doblada al español de latinoamérica
-Where's the Wand?	-¿Dónde está la varita?
-Whip these motherfuckers .	-Denles una paliza. -Golpeen a estos cabrones.
-Don't hurt 'em .	-No los lastimen. -Levántenlos. No los lastimen.
-Roundtooth.	-Diente redondo. -
-False Orc.	-Orco falso. -
-Unblooded coward.	-Cobarde sin sangre pura. -
-Where is the Wand?	-¿Dónde está la varita? -

Como se muestra en la Tabla 5, los subtítulos en español omiten las palabras malsonantes (*motherfucker*) y las contracciones propias de la oralidad (*hurt'em*), mientras que en la versión doblada sí se tradujo *motherfuckers* y adiciona «levántelos» porque el líder al decir «*don't hurt them*» se refiere a que detengan la paliza.

En WH40K, existe un debate acerca de la relación entre el dialecto *cockney* y el idiolecto de los orcos. Primero, porque al *cockney* a menudo se le otorga una connotación peyorativa (Ranzato, 2010) y, segundo, porque la representación de los orcos en la literatura y en la cultura popular está relacionada con lo monstruoso y con la agresividad. Algunas fuentes afines al mundo de los videojuegos afirman esta relación (Brown, 2017; Chick, 2004; Fandom-Wiki, s.f.; Senior, 2017); sin embargo, esta analogía se hace evidente cuando se menciona en la página oficial de la expansión *Dawn of War* de WH40K, en un artículo acerca de los orcos en el videojuego, que «si disfrutas controlar un ejército masivo y el acento *cockney*, entonces los orcos son para ti» (Kat, 2016, traducción propia). Asimismo, Dan Poole, el diseñador de audio de la empresa Relic, indicó que reclutó actores británicos para grabar las voces de la expansión *Dawn of War* porque «el universo de WH40K tiene orígenes británicos, así que es muy útil reclutar voces *cockney* auténticas, en especial porque los actores están familiarizados con los diferentes tipos de regionalidades [...] y eso es un acierto en WH40K» (Dawn of War, 2017, 00:08:09, traducción propia). Por ello, es relevante brindar a continuación una breve descripción de este dialecto londinense.

Mott (2012, p. 71), en su descripción detallada de la fonética del dialecto *cockney*, afirma que este término se usa generalmente para referirse a cualquier acento de la clase trabajadora que se diferencie de manera clara de la llamada pronunciación recibida, es decir, del acento típico británico, como el «inglés de la BBC» o el «inglés de Oxford» (British Library, s.f.).

Sobre la base del exhaustivo estudio realizado por Mott (2012), en términos muy generales, algunas de las características fonológicas más importantes del dialecto *cockney* se resumen en: la pronunciación del vocablo *my* [mái] como [mi], la pronunciación del diptongo [ei] como [ai], el cambio de la consonante *v* por *w*, *th* por *f* y *v*, la eliminación de la pronunciación de /h/ al inicio de las palabras, la pronunciación alveolar nasal del sufijo *-ing* en los gerundios (por ejemplo, *thinking* [finkin]), el uso de *ain't* en lugar la forma negativa *am not*, *is not* y *are not*, la adición de /sh/ a la combinación *st* [sht], y la «nasalización de las vocales adjuntas a las consonantes nasales» (Mott, 2012, pp. 78-88, traducción propia) (Tabla 6). Asimismo, «los sonidos glotales también están presentes en el dialecto *cockney* cuando la sílaba siguiente no está acentuada» (Mott, 2012, p. 82, traducción propia).

Tabla 6. Resumen de las características del dialecto *cockney* según Mott (2012).

Ejemplo de palabras	Pronunciación	
	En lengua estándar	En <i>cockney</i>
My	[mái]	[mí]
Pain	[péin]	[páin]
Think	[zink]	[fink]
Southern (<i>th</i> sonora)	[sáudern]	[sáuvern]
Happen	[hápen]	[ápen]
Anything	[énizin]	[énifinn]
Am not	[ám not]	[éin]
Strong	[stron]	[shtron]
Better (oclusiva glotal)	[béttá]	[be-er]

En cuanto a la traducción del dialecto *cockney*, Ranzato (2010) realizó un estudio de las traducciones del *cockney* al italiano, utilizando como ejemplo el doblaje de las películas *My fair lady* (Warner Bros Pictures, 1964), *Secrets and lies* (Thin Man Films, 1996) y *Lock, stock and two smoking barrels* (Polygram Filmed Entertainment, 1998) al italiano. En el caso del musical *My fair lady*, a pesar de estar basada en la obra de teatro *Pygmalion* de George Bernard Shaw, el dialecto *cockney* en la película original se considera forzado al presentar a Audrey Hepburn como la niña de las flores, ya que no contribuye a la ilusión de verosimilitud a la que la oralidad ficticia apunta (Brumme, 2012, p. 15). Para hallar una equivalencia al *cockney* en italiano, la película se dobló utilizando una variación geográfica, es decir, se empleó un dialecto del sur de Italia (de Bari y Nápoles) (Ranzato, 2010, p. 114). En el mundo hispano, *Pygmalion* cuenta con «cinco traducciones de la misma obra, cuatro de ellas llevadas a cabo en España y otra en Argentina» (Goñi-Alsúa, 2018, p. 103, traducción propia). La elección del dialecto *cockney* tiene que cumplir una función específica e importante en esta obra de teatro, puesto que critica «el grupo de poder social británico y abarca la reivindicación de los derechos de las mujeres» (Goñi-Alsúa, 2018, p. 104, traducción propia). Así, dos de las traducciones al español usan el dialecto cheli como equivalente del *cockney*. De Hoyos (1981, p. 31) indica que el dialecto cheli está conformado por las jergas empleadas por los jóvenes en las zonas suburbanas. Goñi-Alsúa (2018, p. 107) afirma que el cheli es un dialecto madrileño menos marcado que el *cockney*; por ello, el discurso de la niña de

las flores resulta más estandarizado en el TM debido, en parte, a la ausencia de coletillas interrogativas utilizadas en el TP para resaltar la inseguridad del personaje. Asimismo, como el cheli es un dialecto suburbano, la niña de las flores usa un registro más coloquial y no dialectal, empleando adiciones para reforzar la intención del TP (Goñi-Alsúa, 2018, pp. 108-112). En la traducción al español de Argentina, se utiliza el lunfardo como equivalente del *cockney*. Gugenberger (2015, p. 42) afirma que el lunfardo es un dialecto que surgió en las poblaciones periféricas de Buenos Aires donde habitaban argentinos e inmigrantes de bajos estratos económicos. El lunfardo se expandió cuando las culturas juveniles urbanas incorporaron léxico de diferentes variedades y registros. Gugenberger (2015, p. 42) también indicó que el «lunfardo es característico de las hablas juveniles» tanto en Buenos Aires, como en las zonas rioplatenses. Así, en la traducción al español de Argentina, el TP sí mantiene las coletillas interrogativas propias de la inseguridad de la niña de las flores e incluye errores fonéticos y gramaticales con la finalidad de demostrar la falta de educación y cultura del personaje (Goñi-Alsúa, 2018, p. 113). En conclusión, tanto las traducciones al español de España como al español de Argentina compensaron las características dialectales del *cockney*, pero los traductores tuvieron que valerse de otros recursos del léxico para compensar otros matices del TP.

La presencia del dialecto *cockney* también está presente en los videojuegos, como por ejemplo en *Grand Theft Auto: London 1969* (1999) (World of Longplays, 2017), *The Getaway* (2002) (TimelessGaming, 2017), *Victorian Era Linguistics Training Manual* (2011) (Hahn, 2011), el personaje de Tomi Undergallows en *Neverwinter Nights* (2002) (Gethrian, 2014), Tracer en *Overwatch* (2016), Vivian Harris en *Call of Duty: WWII* (2017) (Bell, 2018), el mercader O'aka en *Final Fantasy X* (Mangiron, 2016a), entre otros. En el caso de la heroína Tracer, en el videojuego *Overwatch* (Hammeh, 2016), la localización al español latino estandarizó el dialecto sin compensar las características del dialecto *cockney* que posee la heroína (*Overwatch* en español, 2018). Lo mismo sucede con la localización al español de España, porque tampoco se matizó a nivel de registro o de léxico (De Castro, 2016). Las razones para no compensar las características dialectales del original o para introducir dialectos nuevos pueden ser comerciales o creativas. Al respecto, Mangiron (2016, p. 197, traducción propia) comentó:

En *Final Fantasy X* (2001), uno de los personajes habla con acento *cockney* y otro con acento jamaíquino, a pesar de que ambos hablaban en un japonés

estándar en la versión original. El uso de dialectos nuevos ocurre a menudo en la localización de juegos japoneses y es un ejemplo de la creatividad de los traductores de juegos al desarrollar una versión meta que se sienta como una versión original para los jugadores objetivo.

En el caso del videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas*, Orlando (2018) realizó un estudio de caso de la localización al italiano, puesto que la versión italiana estandarizó los rasgos dialectales de la versión original que, si bien no es *cockney*, tenía muchas características parecidas a los acentos del sur de Londres. Orlando (2018) propuso mantener los errores gramaticales y expresiones informales propias del contexto de un videojuego de pandillas.

Por otro lado, un universo con características similares a WH40K es *World of Warcraft* (WoW). Este videojuego presenta a los orcos como una raza chamanística enfocada en defender sus clanes. Su estructura física también es fornida y son de color verde. Al igual que en WH40K, su escritura se basa en runas y se valen de la lengua oral (Wowpedia, s.f.). El lenguaje de los orcos en el universo de WoW es un lenguaje construido o artificial y cuenta con traducciones oficiales certificadas por Blizzard, la empresa que desarrolló el videojuego. En este lenguaje se nota la prevalencia de las contracciones propias del lenguaje oral en el TP; sin embargo, esto no sucede en el TM. Por ejemplo: *Aka'Magosh* (te bendigo a ti y a los tuyos), *Dae'mon* (demonio), *Gol'Kosh!* (¡Por mi hacha!), etc. (Wowpedia, s.f.). Es evidente que en español, las marcas de la oralidad ficticia de los orcos en WoW están estandarizadas probablemente para que los jugadores entiendan con mayor facilidad ese dialecto y que esto no impacte de manera negativa en la jugabilidad.

Asimismo, en el videojuego *Warcraft III* localizado al español de España, las características de la oralidad ficticia de los orcos, el acento gutural, las variaciones lingüísticas y los marcadores de la oralidad (contracciones) no se mantuvieron ni en los audios doblados al español ni en los subtítulos intralingüísticos en español traducidos del inglés (Figura 13). Debido a esta eliminación, se pierde un rasgo probablemente diseñado para conferir una mayor agresividad a los personajes en la batalla.



Figura 13. Subtítulos en español en *World of Warcraft III: Reign of Chaos*.

Los orcos también aparecen en el MMORPG *Everquest* (Sony Online Entertainment, 1999), el cual no está localizado al español. En este videojuego existen orcos sacerdotes, saqueadores y guerreros, pero no son personajes que se puedan utilizar en el juego. Estos orcos tienen una apariencia física parecida a los orcos en WH40K: tienen piel verde y una constitución física fornida (Fanbyte, 2000).

Los juegos de rol de fantasía también incluyen personajes orcos. Por ejemplo, en *Calabozos y Dragones* (Wizards of the Coast LLC, 1997) hay razas de semi-orcos, quienes son «el resultado de las cortas alianzas entre orcos y humanos. Su lado humano los hace inteligentes y calculadores, mientras que su parte orca les proporciona una ventaja física considerable sobre casi todas las razas del mundo» (Shreddermedia, s.f., traducción propia). Esta descripción concuerda con la ventaja que los orcos en WH40K tienen gracias a su constitución física. En *Magic: The Gathering* también hay diversas tarjetas de orcos, como el vándalo orco, orco tirocertero, espía orco y el orco pintasangre (Magic: The Gathering, s.f.-b). El personaje que más resalta en *Magic: The Gathering* es el general Khurzog que está presente en la tarjeta *Artillería orca* (Magic: The Gathering, s.f.-a). Debido a la estructura del juego de rol *Magic* basado en tarjetas, los personajes no tienen la oportunidad de tener un «habla propia». Sin embargo, en las tarjetas a veces se incluyen citas textuales de los personajes, como es el caso del general orco Khurzog:

Tabla 7. Traducción de la cita textual de Khurzog en Magic: The Gathering.

Dialecto orco en Magic: The Gathering	
So they want to kill my men? Well two can play at that game	¿Quieren matar a mis hombres? Pues dos pueden jugar ese juego

Como se muestra en la Tabla 7, el TP no contiene variaciones lingüísticas propias de un dialecto en específico. Por ende, en el TM se realiza una traducción directa.

Otro ejemplo es el juego de cartas coleccionables *WarCry* (Sabertooth Games, 2003) basado en el mundo de WH40K. En estas cartas se incluyen personajes orcos, como *Urguck's Chainas*, *Uzzag Gharkhul Skullburster*, *Grubbi's Wolfboyz*, entre otros. Este juego solo está disponible en inglés y no incluye diálogos o citas textuales para identificar alguna característica del idiolecto de los orcos en este juego.

En resumen, la representación de los orcos en la literatura, en el cine, en los videojuegos y juegos de rol tienen en común una estructura física aventajada en comparación a sus contrapartes humanas y, por consiguiente, una probable inclinación hacia lo bélico. Esta característica a veces se refleja en su idiolecto y a veces no, como el caso del videojuego *Warcraft III* y los juegos de rol de fantasía. Los traductores y localizadores tienen el reto de compensar las características dialectales (véase 2.1.4 y 4.3), por ello, primero deben identificar la función que estas características tienen en el TP para luego buscar las mejores soluciones de traducción en el TM.

5. ANÁLISIS DEL CORPUS

Las dos campañas analizadas en *Winter Assault* y en *Retribution* cuentan una aventura basada en el estilo y en la historia de trasfondo de WH40K (*game lore*). En el primer caso, se trata del jefe orco Gorgutz, quien conquista a otros clanes orcos para que se unan a él. Luego se encuentra con Crull, el dios de los marines espaciales del caos, con quien deberá luchar para luego vencer a la guardia imperial. En *Retribution*, la campaña comienza con la destrucción del crucero de los orcos a manos de la humana Adrastia. Después tienen que luchar contra los Eldar para luego enfrentarse a los guardias imperiales, quienes bloquean el camino hacia sus teletransportadores.

El TP del corpus de este estudio de caso consta de 103 subtítulos abiertos extraídos de las cuatro misiones seleccionadas. Los TM en español y en francés también constan de 103 subtítulos cada uno. La Figura 14 muestra la cantidad de subtítulos de acuerdo con la función que cumplen en el videojuego. La mayoría de estos contiene información introductoria o de transición entre una misión y otra. Los subtítulos introductorios, en su mayoría, pertenecen a las escenas cinemáticas. En palabras de Fernández-Costales (2012, p. 390, traducción propia), las cinemáticas se utilizan como «una técnica narrativa para construir y desarrollar la trama o la línea de la historia en los juegos modernos».

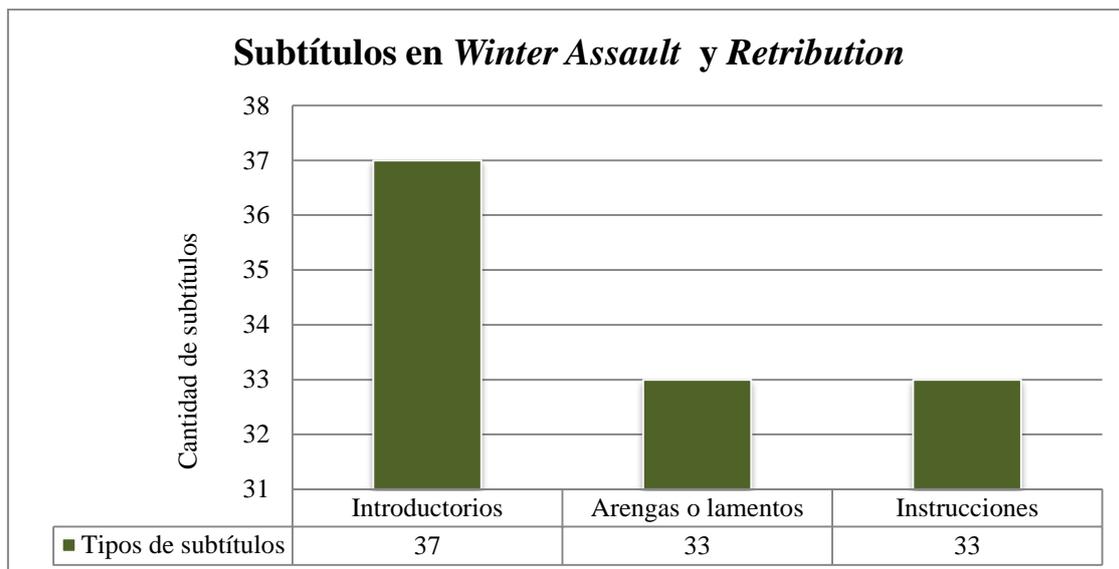


Figura 14. Clasificación de los subtítulos en *Winter Assault* y *Retribution*.

En este capítulo se analizarán los subtítulos extraídos de las cuatro misiones seleccionadas en cuanto a los niveles fonético, morfosintáctico y léxico. Al finalizar la tarea de extracción del corpus se codificó cada subtítulo: se incluyeron las iniciales WA para los subtítulos de *Winter Assault* y RE para los de *Retribution*, seguido de una numeración ascendente (véase Anexo 8.1) a fin de facilitar la presentación de ejemplos en cada característica del idiolecto de los orcos estudiada a continuación.

Como parte de la dimensión diegética (Ramos-Pinto, 2018, p. 23), la apariencia de los orcos, sus comportamientos, acciones y el escenario denotan que existe una relación congruente entre el habla oral de los orcos y la puesta en escena, confirmando que todos los elementos comunican un mismo significado: los orcos son una facción dentro del universo de WH40K caracterizada por su agresividad en la batalla y su poca tecnología. Esto se plasma en su dialecto, el cual está dentro de un sector subestándar específico de un sector social de menos prestigio en comparación con los usuarios del nivel estándar de la lengua. A continuación se presenta un ejemplo de un diálogo en *Retribution* entre el capitán Bluddflagg y la inquisidora humana Adrastia (Relic Entertainment, 2011). Estos diálogos corresponden al texto incluido desde el subtítulo RE35 al RE45 (véase Anexo 8.3.2, de 00:22:33 a 00:24:15):

Adrastia: I am here to offer you a business proposition. There is a man, a Space Marine, I would like you to kill. Chapter Master Kyras of the Blood Ravens. Perhaps you are familiar with him?

Bluddflagg: I don't know one of dose humies from anotha, but Space Marines is dead 'ard. Why da ya want 'im?

Adrastia: Because if he isn't eliminated, this entire subsector will be obliterated. Then who will you loot Kaptain, and who will you fight?

Bluddflagg: Obliterashun eh? Can't say dat'd be good fer me and my boyz. Wot's in it fer ol' Bluddflagg, eh?

*Adrastia: **Giving you money is pointless. Giving you technology is obviously out of the question. But I can give you a fight. Three Imperial regiments. A battleground of your choosing.***

Bluddflagg: Frow in dat hat and yous got a deal.

*Adrastia: **Certainly not, Greenskin.***

Bluddflagg: No hat, no deal. Kill yer own posh humies and leave da Orks out of it. I's got more pointy eared gits ta stomp fer blasting my ship out da void anyways.

Este diálogo ocurre en las escenas cinemáticas de *Retribution*. Como se puede apreciar, se confirma el estatus que tienen los orcos en el universo de WH40K. Son una facción que se centra en lo bélico, no en los recursos ni en la tecnología. Asimismo, son menospreciados por la humanidad al ser una raza alienígena. Estas diferencias diastráticas se plasman en su dialecto, el cual pertenece a un sector subestándar de menos prestigio dentro del universo de WH40K.

En el apartado 5.1 se presentarán las características fonéticas que se manifiestan de manera gráfica en los subtítulos (véase Anexo 8.2.3). En el apartado 5.2 se presentan las características morfosintácticas y en el apartado 5.3 se presenta el nivel léxico y semántico del idiolecto de los orcos, quienes emplean un registro subestándar de la lengua que es restringido, pero expresivo. Se utilizan palabras malsonantes y expresiones no estándar.

5.1. Nivel fonético

En el nivel fonético se describirán las características de la pronunciación, como la eliminación y adición de fonemas y las características dialectales que probablemente estén basadas en el dialecto *cockney*.

5.1.1. Eliminación de fonemas

El habla de los orcos incluye contracciones que eliminan algunos fonemas y esto se plasma en el medio escrito (Figura 15). Las eliminaciones, en su mayoría, se dan en los gerundios, en las palabras iniciadas con *h*, en las contracciones verbales, entre otros tipos de eliminaciones de fonemas (véase Anexo 8.2.4).

Tabla 8. Ejemplos de eliminación de fonemas.

Palabra en el dialecto orco	Tipo de eliminación fonética
Attackin'	Eliminación de <i>-g</i> en gerundios
Mornin'	Eliminación de la consonante final
'appened	Eliminación de <i>h</i> inicial
'urts	Eliminación de <i>h</i> inicial
r'strange	Contracciones verbales
You'z	Contracciones verbales
a' (at)	Eliminación de la consonante final
o' (of)	Eliminación de la consonante final
Kap'n / Kaptin	Contracciones en sustantivos
Miss'ta	Contracciones en sustantivos

Palabra en el dialecto orco	Tipo de eliminación fonética
'em (them)	Eliminación de consonantes iniciales
'round	Eliminación de vocal inicial

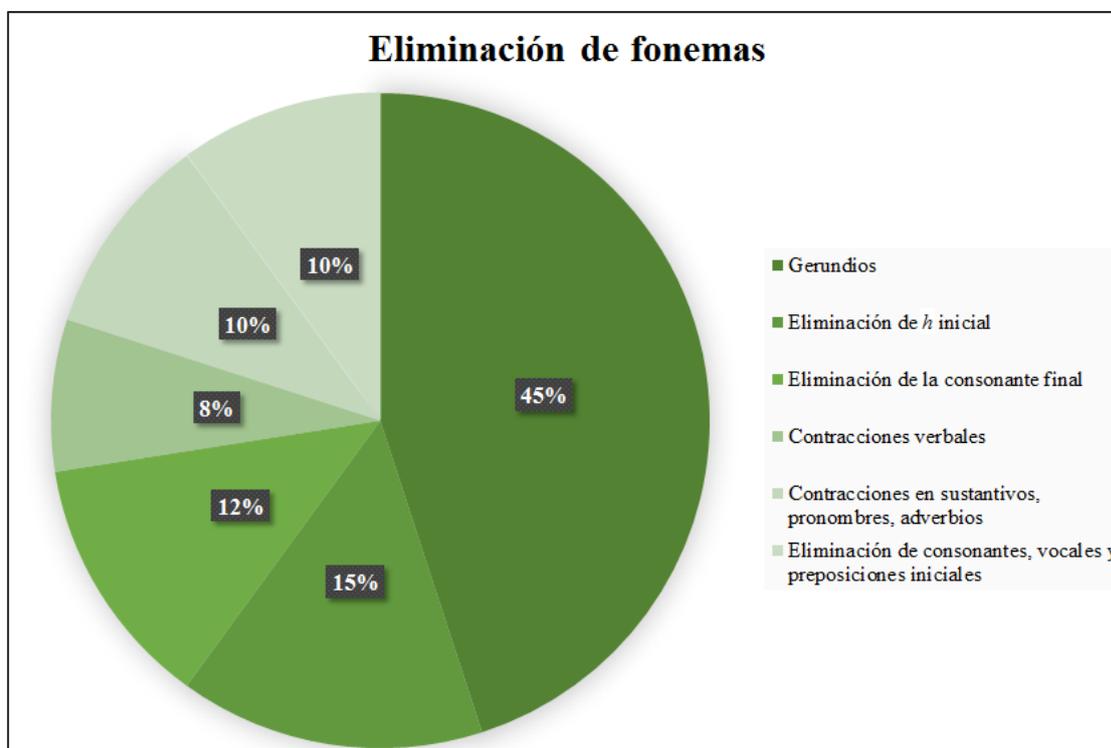


Figura 15. Características fonéticas: eliminación de fonemas en el TP.

En francés se tomaron diversas soluciones para compensar las eliminaciones de fonemas, como contracciones de pronombres y sustantivos. Por ejemplo:

WA11: *On va faire tomber cette bannière WAAAGH! avec le roquette dessus et ils me suivront. Z'auront pas d'autre choix!*

RE26: *On dirait kə { éhvoiont plus leurs hommes se faire massakrer. Y FAUT K'ON EN TROUVE D'AUTRES !*

RE45: *Bon, OK, je vais ékrasser votre snobinard. Après, je vous ferai regretter d'avoir provoké le kaptaine Bluddflagg !*

En estos casos, el pronombre personal de la tercera persona en plural, *Ils*, se representa en la modalidad oral y escrita mediante *z*, eliminando los fonemas /i/ y /l/. Esta es una característica del francés popular (Paternostro, 2012, p. 38). También hay un caso de eliminación de fonemas en sustantivos, como en *capitaine*, donde se observa la eliminación del el primer fonema /i/ (*kaptaine*).

En español, en contraste, solo se observa un caso de eliminación de fonemas:

RE12: *¡Ja, ja! Eztos kretinoz akaban de kometer un error klazko.*

RE12: *HA HA! Dese gits just made da classic blunder.*

Si bien en el TP *classic* no tiene ningún tipo de variación fonética, en español se eliminó el fonema /i/ de la palabra clásico (*klazco*). Esta eliminación también se realizó de manera pronunciada en el audio doblado al español.

5.1.2. Adición de fonemas

En el dialecto ficticio de los orcos en WH40K también se observan adiciones de los siguientes fonemas: /z/ y /s/ (Figura 16). Se añade el fonema /z/ principalmente a los pronombres personales de la segunda persona singular (*you-youz*) y la primera persona del plural (*we-wez*). Por ejemplo, en los subtítulos:

WA39: *Do yer worst. **Youz** ain't got da teef ta take da likez a' me!*

RE13: *Attackin' an ork who hadn't found 'im already. Now **wez** can stomp 'em fasta!*

RE16: *Oi! Snag dat base over dere. **Wez** can call in some boyz* (véase también RE23 y RE50).

La adición del fonema /s/ también ocurre en el pronombre de la segunda persona singular (*you-yous*) (RE21, RE41) y en el adverbio *around* (*arounds*). Cabe mencionar que en *arounds* en el subtítulo RE05 no se eliminó la /a/ inicial: *Young master Spookums should be **arounds** 'ere somewheres too*. En contraste, esto sí sucede en los siguientes subtítulos:

WA10: *Dese boyz worship da giant rokkit dey built dere base **'round**. Now it's time dey worship me!*

RE19: *Da gits 'ave some kinda fancy shootas up dere. Let's demonstrate some brutal cunning and go **'round*** (véase también WA19 y WA20).

Estas excepciones muestran una incoherencia en la construcción del dialecto porque se utiliza *arounds* y *'round* de manera indistinta.

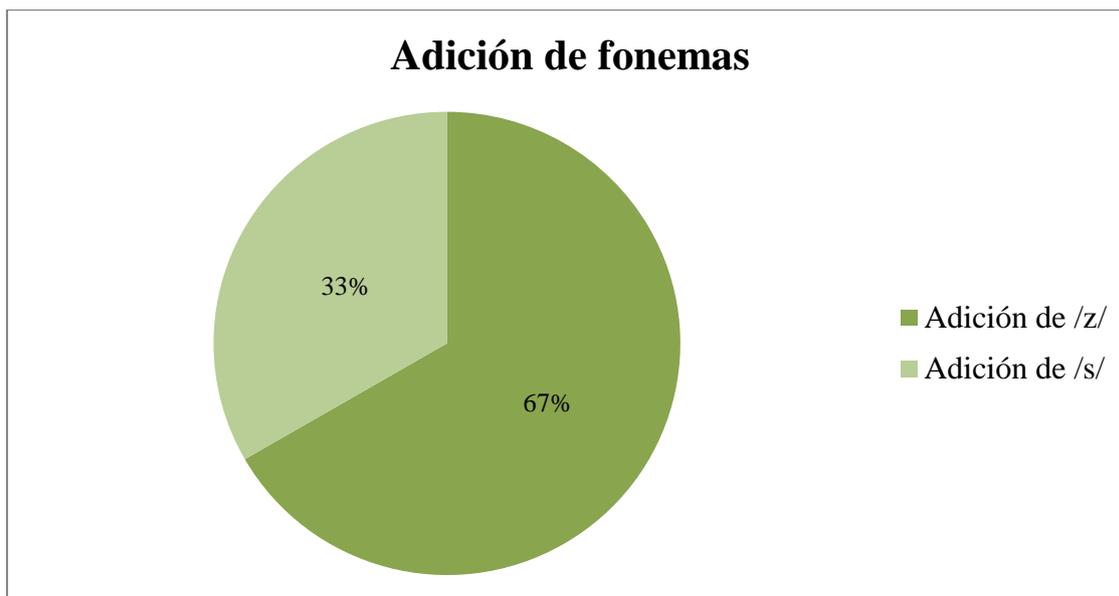


Figura 16. Características fonéticas: adición de fonemas en el TP.

Ni en francés ni en español se observan adiciones de fonemas. Sin embargo, cabe mencionar que en español solo se observó el fenómeno de la adición de la letra *h* en el siguiente caso:

WA33: *Me importa un pito ke el piloto esté muerto... **buzkadhme** a otro pa ke pueda matarlo.*

WA33: *I don't care dat da flyer boy iz dead... **find me** anudder flyer boy so I can kill 'im instead.*

A pesar de que en el audio doblado al español se realiza una pronunciación estándar, solo en este subtítulo se añadió la letra *h* al verbo *buscadme* (*buzkadhme*).

En resumen, la Figura 17 muestra el número de veces que los fonemas se eliminan o adicionan en el TP, en español y en francés.

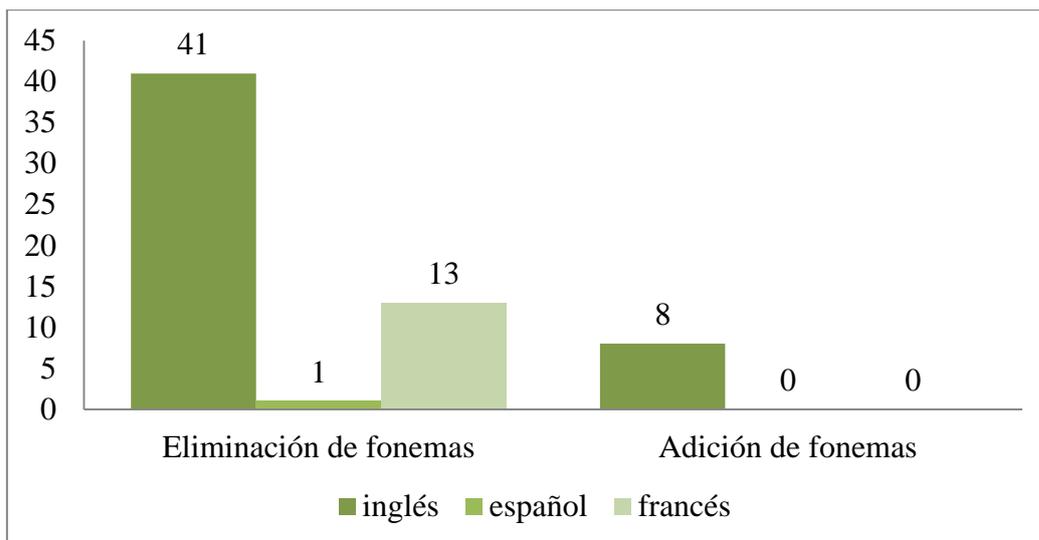


Figura 17. Número de eliminaciones y adiciones de fonemas en el TP y los TM.

5.1.3. Características fonético-dialectales

Las características dialectales del idiolecto de los orcos concuerdan con lo estudiado por Mott (2012), quien indica que en el *cockney* se realiza el cambio del fonema /v/ por /w/, /th/ por /f/ y /v/, la eliminación de la pronunciación de /h/ al inicio de las palabras, la pronunciación alveolar nasal del sufijo *-ing* en los gerundios y el uso de *ain't* en lugar la forma negativa *am not*, *is not* y *are not*. La Tabla 9 muestra algunos ejemplos de estas características dialectales en el TP y las soluciones propuestas en las localizaciones al español y francés.

Tabla 9. Ejemplos de las traducciones de las características fonético-dialectales.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA09	Gorgutz: Dat way... I get me a WAAAGH! and not have ta kill every gretching lovin' nob around ta do it!	Gorgutz: Azí... Me konzeguiré un ¡Waaagh! y no tendré ke matar a todo noble bezagretching para hacerlo.	Gorgutz : Comme ça... J'ai une WAAAGH! sans devoir tuer tous les Nobz à gretching pour le faire!
WA21	Gorgutz: What you gitz doin'? Fight! Dey ain't dead till I sayz dey dead!	Gorgutz: ¿Ké hazéiz, guzanoz? ¡Luchad! ¡No estarán muertoz hazta ke yo lo diga!	Gorgutz : Où vous allez? Cognez! Y sont pas morts tant que je l'ai pas dit!
RE07	Bluddflagg: Young master Spookums should be arounds ' ere somewheres too.	Bluddflagg: El joven maestro Spookums también debe de andar por akí.	Bluddflagg : Le jeune Maître des Chokotes doit pas être bien loin aussi.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE12	Spookums: Why dat 'urts me feelin's, Kaptin. I'd nevah get duff'd by panzees.	Spookums: ¿Por ké hieriez miz zentimientoz, Kapitán? No dejaría ke unaz nenazaz me apalearan.	Chokotes : Oh ø ´ pasg sympa, kaptain. Je suis pas du genre à me faire charkuter facilement.
RE35	N: Kap'n , you know I wouldn't normally but dere's a matter dat's big 'ere.	N: Kapitán, zabéiz ke normalmente no te moleztaría, pero ze trata de un azunto importante.	N : Kaptain, e ø g u v " mon genre d'insister... mais { øua gros problème.
RE46	Bluddflagg: You twiggy fing! You fink you can zog an ork's krooza an' walk away!?	Bluddflagg: ¡Koza enklenke! ¿Pienzaz ke puedez atakar un kruzero orko y ezkapar?	Bluddflagg : Imbécile ! Vous kroyez ke vous pouvez kanarder un kroiseur et vous en tirer comme ça ?

Como se puede apreciar en la Tabla 9, la localización al español de las campañas analizadas soluciona las características de la oralidad ficticia del TP mediante la utilización de un rasgo fonético propio del sur de España: el ceceo (Montano, 1951, p. 199). Se trata de un fenómeno fonético que ha variado en el tiempo debido a su rechazo desde un punto de vista prescriptivo de la lengua (Montano, 1951, p. 197). En *Winter Assault*, el ceceo se conserva en los subtítulos en español mediante el uso generalizado de *z* en vez de *s*, aunque estas variaciones no se cumplen siempre. Estas excepciones se aprecian en los siguientes subtítulos:

WA01: *Llevamos mucho tiempo luchando kontra loz del Kaoz. Loz imperiales han zido pan komido, pero eztoz chikoz... son demaziado duroz para nozotroz. ¡Noz aplaztarán zi no huimoz!*

WA06: *¡Para **venzerloz** debemoz deztruir eze gran eztandarte Waaagh! Ezo lez enzeñará* (véase también los subtítulos WA34 y WA47).

En el caso de *Retribution*, el audio del videojuego sí está doblado al español y los actores cecean de manera constante. En los subtítulos en español también se mantiene el uso generalizado de *z* en lugar de *s* con excepciones. Estas se observan en los siguientes subtítulos:

RE01: *Maldizión, ¿ké ha pazado? ¡Zeñor Klavozerebro! Informe de **estado**.*

RE02: *Informo de ke hay dañoz zerioz, Kapitán. **Supongo** ke el Kruzero ha zido derrotado en eze planeta zelvátiko... Kreo ke lo llaman Typhon. ¡Puaj!*

RE06: *No ze kerrá perder la ezstampida. Enkontradlo... Ah, y akabad kon kualkier Eldar ke veáis en el kamino* (véase también RE22, RE34, RE35 y RE38).

También se realiza un cambio generalizado de *c* por *k* para compensar las características de la oralidad ficticia y las variedades lingüísticas no estándar del TP, aún así en el TP el uso de la *k* en lugar de *c* no es generalizado. Por ejemplo, este fenómeno se aprecia en los siguientes subtítulos:

WA26: *You boyz! Distract dose Squiggoths runnin' wild so da trainer can git in close and use dat kooky juice on deme. Den dey'll be tame*

RE18: *In da middle of a fight, dere kit can be kustomised wiv all sorts of gubbinz ta make'em more killy*

RE21: *Hey! Some local boyz are poking round. Oi, yous lot! You'z part of MY krew now* (véase también los subtítulos WA32, WA33, RE02, RE04, RE12, RE13, RE16, RE19 y RE22).

El uso de *k* en lugar de *c* en la lengua de partida sucede principalmente en el caso de nombres propios o términos relacionados con la historia de trasfondo dentro del universo de WH40K (*game lore*), por ejemplo: *mek boy / mékano / mekániko; kommando squad / escouade de kommandos / ezkuadra de komandoz; lootas / pillards / zakeadorez; nob squad / escouade de nobz / ezkuadra de noblez; shoota boyz / pistolboyz / piztoleroz; y tankbustas / kasseur de tanks / petatankez.*

Se procedió a analizar estas excepciones con la finalidad de identificar si existe alguna tendencia en el uso generalizado del ceceo en la modalidad escrita en las campañas localizadas al español. Tal como se explica en detalle en la columna de comentarios de la Tabla 10, el uso del ceceo en los subtítulos de las campañas analizadas no cumple ningún patrón establecido, puesto que hay excepciones que no parecen serguir un criterio específico.

Tabla 10. Análisis del ceceo generalizado en la localización al español de las campañas.

Cód.	Subtítulo en español con excepciones	Comentarios
WA01	L: Llevamos mucho tiempo luchando kontra loz del Kaoz. Loz imperialez han zido pan komido, pero eztoz chikoz... son demaziado duroz para nozotroz. ¡Noz aplaztarán zi no <i>huimoz</i> !	En el mismo ejemplo se emplea un verbo en primera persona del plural (<i>huimoz</i>). En WA04 se utiliza <i>nezezitamoz</i> y en RE53 <i>vamoz</i> .
WA04	G: ¡Yo digo ke zierrez la boka! ¡Akí mando yo! ¿Alguna pregunta? ¡Bien! Nezezitamoz más chikoz para este ¡WAAAGH! para darlez una buena a loz del Kaoz.	Se utiliza <i>ezte</i> en: WA05, WA30, WA36
WA06	G: ¡Para venzerloz debemoz deztruir eze gran eztandarte Waaagh! Ezo lez enzeñará.	Tanto en este ejemplo, como en WA47, se usa primero <i>z</i> y luego <i>s</i> . Sin embargo, esto no sucede en WA36 (<i>ezoz</i>), RE02 (<i>zerioz</i>), RE09 (<i>eztabaz</i>), RE26 (<i>buzkémóz</i>)
WA47	G: Eh... Eze edifizio noz va de muerte. Zolo nezezita pintura roja y unaz reparazionez ¡y komo nuevo! ¡Eh, Grotz! Ven aquí. Mira eze edificio... O me lo dejaz bien bonito o te daré de mamporroz en la kabeza hazta ke me kanze.	
WA33	G: Me importa un pito ke el piloto esté muerto... buzkadhme a otro pa ke pueda matarlo.	No hay otro ejemplo con este verbo en el presente del subjuntivo. Sin embargo, se utiliza <i>eztá</i> en RE04, RE07 y RE48
WA34	G: ¿Kómo ze zupone ke voy a llevar un ¡Waaagh! sin zoldadoz?	Se utiliza <i>zin</i> en RE26 y RE42
RE01	B: Maldiziión, ¿ké ha pazado? ¡Zeñor Klavozerebro! Informe de estado .	Este sustantivo no se repite. Sin embargo, la combinación <i>zt</i> se utiliza en WA01, WA02, WA05, RE03, RE04, RE05, etc.
RE02	N: Informo de ke hay dañoz zerioz, Kapitán. Supongo ke el Kruzero ha zido derrotado en eze planeta zelvátiko... Kreo ke lo llaman Typhon. ¡Puaj!	Estos dos subtítulos son los únicos que utilizan este verbo en primera persona y en presente. Sin embargo, en WA34 se utiliza el verbo en forma pronominal: <i>ze zupone</i> . Este es el único caso en el que se utiliza el adverbio de afirmación <i>sí</i> . Asimismo, se utiliza <i>azí</i> en WA07 y WA08, WA18. Lo mismo sucede con el adverbio <i>más</i> . Se utiliza <i>máz</i> en WA31 y en RE07.
RE35	B: ¿ Sí ...? ¿Y a ti ké te importa? Por tu azpekto y el de tuz chikoz, supongo ke erez una de ezaz kozaz inkizidoraz. Penzaba ke te dedikabaz más a matar Orkoz ke a pagarlez.	
RE06	B: No ze kerrá perder la eztampida. Enkontradlo... Ah, y akabad kon kualkier Eldar ke veáis en el kamino.	Este es el único ejemplo que incluye este verbo en presente del subjuntivo. Se

Cód.	Subtítulo en español con excepciones	Comentarios
		utiliza el verbo <i>ver</i> en pretérito pluscuamperfecto en RE13: <i>vizto</i> .
RE22	B: Zi tenéiz algún problema, hablad kon el departamento de kejas . Por zierto, eza ez mi arma.	En estas dos excepciones se utiliza <i>s</i> y <i>k</i> en un sustantivo y verbo. Sin embargo, en RE26 tenemos el verbo <i>buzkémóz</i> y en RE25 el sustantivo <i>azpekto</i> .
RE38	B: ¿Por ké lo kieres ?	
RE34	B: Kién demonioz eres ... ah...	Se utiliza <i>erez</i> en WA31 y en RE25.

En francés, el TM tiene algunas características en común con el francés popular parisino a nivel fonético, como por ejemplo la adición de los sufijos *-os* (como en *matos*, RE18 y *bastos*, RE17) e *-iche* (como en *fortiche*, RE17) a las unidades léxicas (Mandelbaum-Reiner, 1991, p. 107), las formas apocopadas y la ausencia del negativo *ne* en el adverbio de negación *ne pas* (Tabla 11). Este último es un fenómeno que comenzó a inicios de los años setenta en la región parisina y de Oise (Berit-Hansen & Malderez, 2010, p. 11). Berit-Hansen y Malderez (2010) realizaron un estudio en tiempo real con 64 hablantes de la región parisina acerca de la variación sintáctica del adverbio de negación *ne pas* y *pas* en francés. Los resultados indicaron que la eliminación de *ne* en el adverbio de negación *ne pas* aún no es definitiva, puesto que esto depende de los hablantes y de la formalidad del contexto. Su utilización consiste una variante sociolingüística de prestigio (Berit-Hansen & Malderez, 2010, pp. 26-27).

Sin embargo, solo en *Winter Assault* hay tres subtítulos en los que la partícula *ne* sí está incluida:

WA37: *On n'attrape pas le vieux Gorgutz... Le plus méchant Big Boss de tous les boyz!*

WA38: *C'est raté, humain ! Tu ne me toucheras pas derrière ce truc à tincelles !*

WA39: *Cause toujours. Tu pas pas assez fort pour un Ork comme moi !*

Si bien en París se mezclan muchos acentos, idiomas y culturas (Paternostro, 2012, p. 33), «el acento de los jóvenes de los suburbios de París tiene características similares con el francés común» (Paternostro, 2012, pp. 37-38, traducción propia). Es habitual afirmar que un acento parisino es un acento popular, «al punto de que casi siempre se supone que el francés popular pertenece a la región parisina» (Gadet, 2003, p. 5, traducción propia). Alarcón (2009) refuerza esta afirmación, señalando que «se

sabe que el argot típicamente parisino se impone en todo Francia y que a menudo termina formando parte de lo que se denomina argot clásico o general» (Alarcón, 2009, pp. 100-101, traducción propia).

Asimismo, Paternostro (2012) afirmó que «el espacio urbano parisino estaría relacionado con la ciudad, en donde se impulsa la norma francesa, y con los suburbios, la cuna de los usos periféricos de la lengua. Por esta razón, el atributo *parisino*, que tiene una connotación geográfica y social, designaría un acento *multicultural* que va más allá de los límites de los suburbios en sí» (Paternostro, 2012, p. 39, traducción propia).

Tabla 11. Características fonéticas que se asemejan al dialecto parisino popular multicultural en el TM.

Cód.	Subtítulo en francés	Características
WA46	SUPER, d'autres boyz ! On dirait que tu vois dans ma tete ! Tø gpus un Bizarboy, dis ?	Ausencia de la partícula <i>ne</i> en el adverbio de negación <i>ne pas</i>
WA15	Y z'ont chaud et nous on gele! On va tuer ces Kramboyz!	Escritura fonética que denota la eliminación del fonema /l/ en la pronunciación de los pronombres <i>ils</i> o <i>elles</i>
RE18	En plein combat, leur matos peut être modifié avec tout un tas d'accessoires pour les rendre enkore plus mortels.	Sufijación gratuita o parasitaria.

Como se aprecia en la Tabla 11, en este estudio de caso cabe pensar que el TM pretende acercarse al dialecto parisino popular multicultural como solución de traducción de las variedades no estándar presentes en el TP.

5.2. Nivel morfosintáctico

La morfología del habla de los orcos se distingue por desviarse ocasionalmente de las reglas gramaticales de la lengua estándar con la finalidad de caracterizar a los personajes dentro del universo de WH40K. Sin embargo, la organización sintáctica de los enunciados mantiene una estructura estándar. Por ejemplo, en el siguiente subtítulo se observa:

RE28: *Ya got guts skinny, I'll give ya dat. And dey're getting all over da place.*

La primera oración contiene dos proposiciones. La primera tiene sujeto, verbo, objeto y sustantivo y la segunda tiene una estructura compuesta por sujeto, verbo, objeto

indirecto y objeto directo. La segunda oración tiene sujeto, verbo y adverbio. Así, en general, se afirma que la estructura sintáctica en el idiolecto de los orcos sigue estructuras básicas del tipo SVO y SVA del inglés. En español, la organización sintáctica también es estándar. Por ejemplo, en el siguiente subtítulo se observa:

WA10: *Ezoz chicoz adoran al kohete gigante alrededor del ke han konstruido zu baze.*

Esta es una oración que tiene sujeto, verbo, objeto y complemento, como la mayoría de los subtítulos analizados.

Lo mismo sucede en francés, puesto que se mantiene una organización sintáctica estándar. También resalta la ausencia del uso de la inversión en las preguntas, que es una una de las características del dialecto parisino popular multicultural (Valdman, 1982, p. 224). Por ejemplo, en los subtítulos:

RE38: *Pourkoi vous le voulez ?*

RE44: *Imbécile ! Vous kroyez ke vous pouvez kanarder un kroiseur et vous en tirer komme ça ?*

Se observa que no se utilizan las formas de inversión, como en el caso de *voulez-vous* y *kroyez-vous*, respectivamente (véase también WA30, WA34, WA42, RE40, RE49, etc.).

En lo que concierne al nivel morfosintáctico de la lengua, las transgresiones lingüísticas principales son las elipsis verbales y preposicionales y la falta de concordancia entre pronombre y verbo utilizadas para reflejar la inmediatez del lenguaje oral (Tabla 12).

Tabla 12. Características principales de la morfosintaxis del idiolecto de los orcos.

Cód.	Subtítulo	Comentarios
WA02	Gorgutz: You (1) talkin' scared. You (2) (3) coward! (4) Dem (2) only hummies!	1. Omisión del verbo modal 2. Omisión del verbo principal 3. Omisión de preposiciones 4. Cambio del pronombre sujeto por pronombre objeto
WA40	Gorgutz: Too late humie! I'z (5) already gone!	5. Cambio de la conjugación verbal de primera a tercera persona
RE03	Bluddflagg: Owowowowowowow! Poncy Eldar! I'll krump ya good (6)!	6. Uso de adjetivo en lugar de adverbio
RE43	Bluddflagg: I's (5) got more pointy eared gits ta stomp fer blasting my ship out (3) da void anyways.	

5.2.1. Falta de concordancia entre sujeto y verbo

El incumplimiento ocasional de la variedad estándar de la lengua a nivel morfosintáctico es la característica más resaltante del idiolecto de los orcos. Esto incluye la utilización de contracciones verbales consideradas incorrectas desde un punto prescriptivo de la lengua y la falta de concordancia entre sujeto y verbo.

El dialecto orco utiliza la contracción verbal no estándar *ain't*. Palacios-Martínez (2010) realizó un estudio de investigación acerca del uso de esta contracción verbal que los adolescentes británicos en Londres emplean en lugar de los verbos *be* y *have*. Los resultados demostraron que el uso de *ain't* podría ser «una tendencia general de las variedades no estándar del inglés hacia la simplificación de la gramática» (Palacios-Martínez, 2010, p. 564, traducción propia) que tiene motivaciones pragmáticas, ya sea para hacer énfasis en la negación del enunciado o para aumentar el dramatismo de una broma.

La forma *ain't* solo se utiliza en *Winter Assault* en los siguientes subtítulos:

WA39: *Do yer worst. Youz ain't got da teef ta take da likez a' me!*

WA46: *Dis is GREAT! More boyz? It's like ya reed my mind! You ain't no Weird Boy, iz ya?* (véase también WA18, WA21 y WA28)

En la Tabla 13 se presentan algunos ejemplos de estas características agramaticales con comentarios específicos en cada caso.

Tabla 13. Ejemplos de falta de concordancia entre sujeto y verbo en el idiolecto de los orcos en WH40K.

Cód.	Subtítulos	Comentarios
WA03 (también en WA04, WA21 WA45)	L: I've got more brains den you. I <u>sayz</u> we run!	El pronombre en primera persona del singular no concuerda con la conjugación del verbo que se interpreta que está en tercera persona singular. <i>Nota.</i> Este rasgo también afecta a la adición de fonemas descrita en 5.1.1.
WA24	Lookz like dey got dere Squiggoth trainer all locked up! I bet he real grateful if I free him. Bet <u>he train</u> plenty of Squiggoths fer me if I save him... then threaten' ta kill him!	El pronombre en tercera persona del singular no concuerda con la conjugación del verbo.
WA40	G: Too late humie! <u>I'z</u> already gone!	El pronombre en primera persona del singular no concuerda con la

Cód.	Subtítulos	Comentarios
		conjugación del verbo <i>to be</i> en tercera persona del singular.
WA41	G: Oi you! Getz away from dat powa tingy!	El pronombre en segunda persona del singular (tácito) no concuerda con el verbo en tercera persona del singular.
WA46	G: Dis is GREAT! More boyz? It's like ya reed my mind! You ain't no Weird Boy, iz ya?	En esta coletilla interrogativa, la conjugación del verbo en tercera persona del singular no concuerda con el pronombre en segunda persona del singular.
WA47	G: Hey... dat dere buildin' workz pretty good. Just needz some red paint and some fixin' n' it'z like new! Hey GROTZ! C'mere. See dat buildin'... well ya getz ta fix it real good... or Kz stomp ya in da head till I git bored!	En el caso de <i>getz</i> ocurre lo mismo que lo indicado en WA41. En el caso de <i>I'z</i> , no solo hay una concordancia agramatical, sino que hay un uso no estándar de tiempos verbales: la utilización del verbo modal en presente en lugar de futuro.
RE21	B: Hey! Some local boyz are poking round. Oi, yous lot! You'z part of MY krew now.	El pronombre personal en segunda persona del singular no concuerda con el verbo <i>to be</i> en tercera persona del singular.
RE37	B: I don't know one of dose humies from anotha, but Space Marines is dead 'ard.	<i>Space Marines</i> es un nombre propio en plural. No concuerda con el verbo <i>to be</i> en tercera persona del singular.
RE43	B: I's got more pointy eared gits ta stomp fer blasting my ship out da void anyways.	El pronombre en primera persona del singular no concuerda con la conjugación del verbo <i>have</i> en tercera persona del singular.
RE45	B: I's stomp yer posh humie alright. Den I's make you wish you'd never heard of Kaptain Bluddflagg!	Concordancia agramatical y uso no estándar de tiempos verbales: la utilización del verbo modal en presente en lugar de futuro.
RE47	B: Boyz, we don't got enuff dakka ta zog dat humie wagon! Leg it!	Se usa el verbo <i>get</i> en lugar de <i>have</i> . Asimismo, hay una falta de concordancia del verbo auxiliar con el verbo principal.

En función de lo expuesto en la Tabla 13, se afirma que, debido a la tendencia a adicionar los fonemas /z/ y /s/, el idiolecto de los orcos suele utilizar los verbos conjugados en la tercera persona del singular sin mantener concordancia con el pronombre personal.

Estas características agramaticales en el idiolecto de los orcos responden a una variedad subestándar específica de un grupo social dentro del universo de WH40K. Así,

como se afirmó más arriba, de acuerdo con el marco analítico de Ramos-Pinto (2018), estas características agramaticales, junto con otros rasgos de oralidad ficticia y la puesta en escena, ayudan a la construcción del significado del TP.

En resumen, como se muestra en la Figura 18, la falta de concordancia entre sujeto y verbo está presente solo en el TP. Esta característica agramatical se compensó en francés con expresiones coloquiales y del argot.

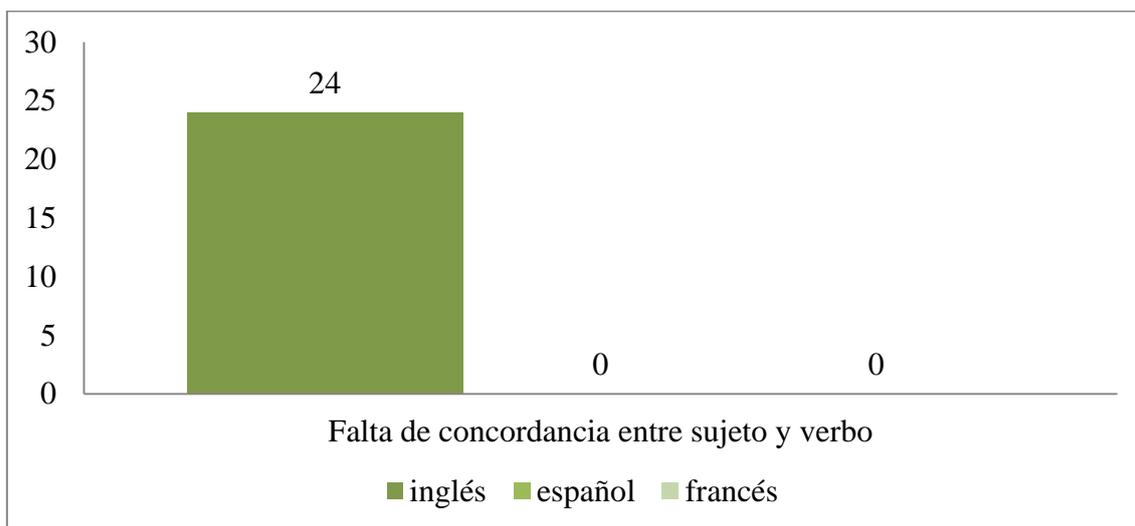


Figura 18. Número de faltas de concordancia entre sujeto y verbo en el TP y los TM.

Las características agramaticales forman parte de las variaciones lingüísticas no estándar. Para su traducción, Ramos-Pinto (2018, p. 22) sugiere dos soluciones principales: neutralizar o preservar el discurso.

Si el traductor decide neutralizar el texto, puede *estandarizar*, es decir, utilizar la variedad estándar de la lengua o *dialectizar*, es decir, utilizar de manera exclusiva una variante dialectal no estándar en el TM (Ramos-Pinto, 2018, p. 22). Por otro lado, si el traductor decide preservar la variedad no estándar del TP, puede *centralizar*, *mantener* o *descentralizar* el texto. Centralizar la variedad significa preservar la variedad pero no en su totalidad; mantener la variación supone buscar una variedad equiparable a las variaciones lingüísticas no estándar del TP; finalmente, descentralizar es preservar la variedad e incrementar el discurso no estándar en el TM (Ramos-Pinto, 2018, p. 22).

En la Figura 19 y en la Figura 20 se presenta la frecuencia de uso de las soluciones de neutralización (estandarización) y de preservación (centralización y mantenimiento) en las dos expansiones de WH40K analizadas.

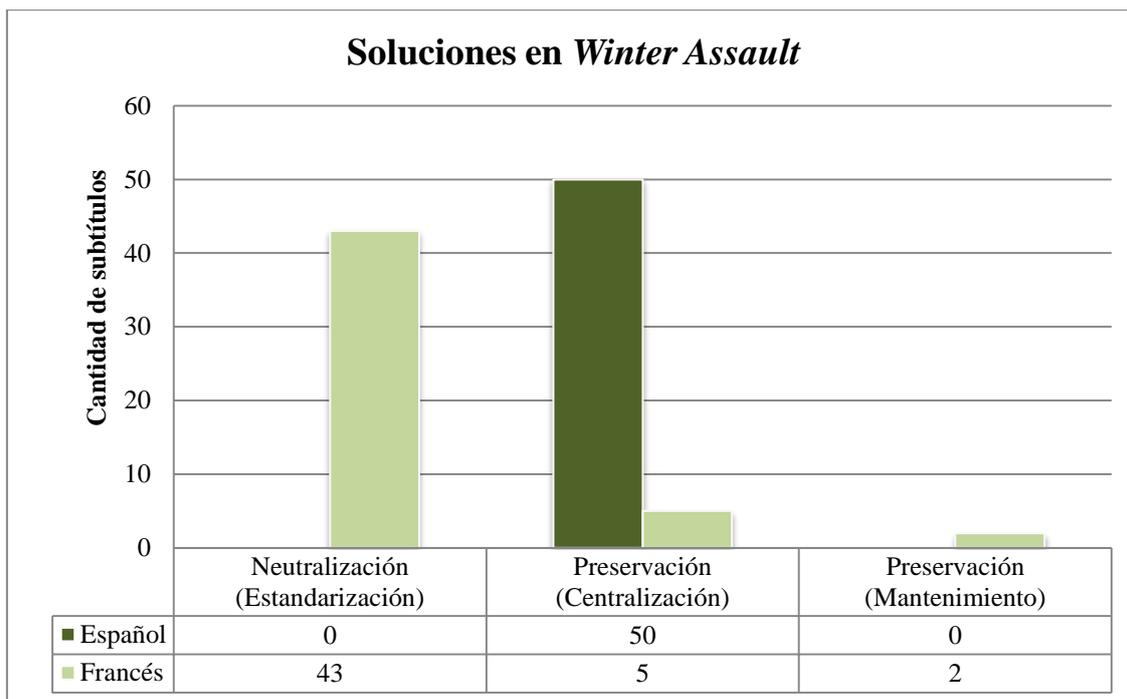


Figura 19. Soluciones para la traducción de las variedades no estándar de la lengua en *Winter Assault*.

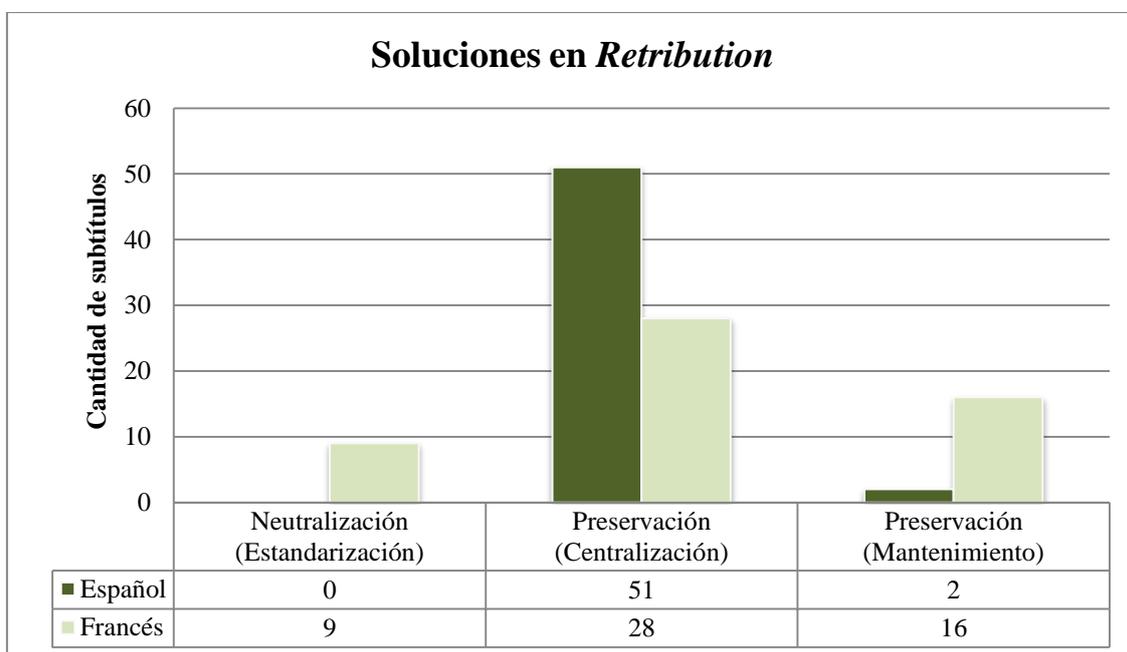


Figura 20. Soluciones para la traducción de las variedades no estándar de la lengua en *Retribution*.

La Figura 19 y la Figura 20 muestran que en el videojuego localizado al español hay una tendencia clara a centralizar, es decir, a preservar algunas de las variaciones

mediante una menor presencia de discurso no estándar en el TM en ambas expansiones. Sin embargo, estas soluciones se enfocan en plasmar en el medio escrito solo una de las características dialectales del sur de España, el ceceo.

La situación es diferente en el videojuego localizado en francés. Primero, en *Winter Assault*, se eliminó la variación lingüística, utilizando un discurso estándar casi en su totalidad. Luego, en *Retribution*, se nota una evolución hacia la centralización del discurso y el mantenimiento de las variedades lingüísticas no estándar que conforman la oralidad ficticia del idiolecto de los orcos.

5.2.2. Uso de adjetivos en sustitución de adverbios

Otra característica importante del idiolecto de los orcos en WH40K es el uso no estándar de adjetivos. A menudo, se utilizan adjetivos donde cabría esperar el uso de adverbios, característica que también está presente en el dialecto *cockney* (Matthews, 1938; Winkler, 2012).

Por ejemplo, en la Tabla 14 se presentan ejemplos de esta característica agramatical.

Tabla 14. Uso agramatical de adjetivos.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA16	Find dere big WAAAGH banner wid flamey tings on it and break it good so dey follow me.	Buzca el ezandarte ¡Waaagh! con ezaz llamaz y rómpelo del todo para ke me zigan a mí.	Trouvez la grande bannière WAAAGH! avec des trucs à flammes et cassez-la pour qu'ils me suivent!
WA24	Lookz like dey got dere Squiggoth trainer all locked up! I bet he real grateful if I free him. Bet he train plenty of Squiggoths fer me if I save him... then threaten' ta kill him!	¡Pareze ke tjenen enzerrado al kuidador de Garrapatoz Mamut! Zeguro ke ezará muy agradezido zi lo libero. Zeguro ke me entrenará muchoz garrapatoz zi le zalvo... y luego le amenazo kon matarlo.	On dirait qu'ils ont un traîneur à Squiggoths enfermé. Je parie qu'il sera content que je le libère et qu'il trainera plein de Squiggoths pour moi si je le sauve... et si je le menace de le tuer!
RE03	B: Owowowowowowow! Poncy Eldar! I'll krump ya good!	B: ¡Ayayayayayayay! ¡Eldar vanidozo! ¡Te deztrozaré!	B : Owowowowowowoh ! Saleté d'Eldar ! Je vais vous ékrabouiller !

En los subtítulos WA16 y RE03 de la Tabla 14 se utiliza el adjetivo *good* en lugar del adverbio *well* y en el subtítulo WA24 se utilizó *real* en donde cabría utilizar *really*. En las localizaciones al español y al francés, esta característica agramatical no se compensó y se utilizó la forma estándar de la lengua.

Asimismo, se observa que en donde cabría utilizar el adjetivo posesivo *their*, en el TP se representa de manera gráfica eliminando el fonema /i/ (*dere*). Este fenómeno se observa en los siguientes subtítulos:

WA10: *Dese boyz worship da giant rokkit dey built **dere** base 'round. Now it's time dey worship me!*

RE18: *In da middle of a fight, **dere** kit can be kustomised wiv all sorts of gubbinz ta make'em more killy*

Al representar de manera gráfica *their* como *dere*, se confunde con el adverbio de lugar *there*, el cual también se escribe de la misma manera en el TP. Por ejemplo:

RE15: *HA! Don't just let 'em shoot ya like dat. Get behind dat mess over **dere**.*

RE19: *Da gits 'ave some kinda fancy shootas up **dere**. Let's demonstrate some brutal cunning and go 'round.*

En la siguiente tabla, se aprecian las soluciones utilizadas en español y en francés para esta característica agramatical.

Tabla 15. Uso agramatical de *there* y *their*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA10	Dese boyz worship da giant rokkit dey built dere base 'round. Now it's time dey worship me!	Ezoz chicoz adoran al kohete gigante alrededor del ke han konstruido zu baze. ¡Ke me adoren a mí!	Ces boyz vénèrent la grande Rokette qui est dans leur base. I vaut mieux qu'ils me vénéreront moi!
RE18	In da middle of a fight, dere kit can be kustomised wiv all sorts of gubbinz ta make'em more killy	En medio de la batalla ze loz puede ekipar con toda klaze de armaz para que zean aún más deztruktivoz.	En plein combat, leur matos peut être modifié avec tout un tas d'accessoires pour les rendre enkore plus mortels.
RE15	HA! Don't just let 'em shoot ya like dat. Get behind dat mess over dere .	¡Ja! No dejéiz ke oz dizparen. Ezkondéoz detrás de eza porkería.	HA ! Vous laissez pas kanarder comme ça. Cachez-vous derrière ce bazar !
RE19	Da gits 'ave some kinda fancy shootas up dere . Let's demonstrate some brutal cunning and go 'round.	Ezoz kretinoz tienen buenoz akribilladorez ahí arriba. Ezeñémozlez un poko de aztuzia brutal y rodeémozlez.	Y z'ont de drôles de Flang là -haut. On va les ékraser par surprise en les kontournant.

Según los ejemplos de la Tabla 15, en el caso de *their*, en español se escribe el adjetivo posesivo *su* de manera no estándar (*zu*). En los demás casos o bien se realiza una reformulación que elimina la palabra o se brinda una solución estándar. En francés, esta característica se soluciona utilizando la forma estándar de la lengua y en otros casos se realizan reformulaciones.

Un ejemplo parecido a *dere* es *yer*. Esta palabra se utiliza donde cabría usar tanto el adjetivo posesivo *your*, como *you are*.

Tabla 16. Uso agramatical de *your* y *you are*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA07	Three tings Orkz luv: Fightin', fightin' and der bannerz! Da banner meanz yer strong and ready ta fight! So all dese boyz follow dere banner. Destroy dat and dey got no udder banner ta follow but mine!	Loz Orkoz aman trez kozaz: Luchar, luchar y zuz eztandartez. ¡Un eztandarte zignifica ke erez fuerte y eztás dispuesto a luchar! Azí ke todoz elloz ziguen uno. ¡Deztrúyelo y no tendrán otro eztandarte ke zeguir ke el mío!	Les Orks aiment trois choses. Se battre, se battre et les bannières. Les bannières montrent qu'ils sont forts et prêts à se battre. Tous les boyz suivent leur bannière. Si on la détruit, c'est la mienne qu'ils suivront!
WA39	Do yer worst. Youz ain't got da teef ta take da likez a' me!	No lo konzeguiráz. ¡Te faltan agallaz para vertelaz conmigo!	Cause toujours. Tu n'es pas assez fort pour un Ork comme moi !
WA43	Looks like da Imperial Guardz come ta kick yer can!	¡Pareze que loz guardiaz te van a dar una patada en el kulo!	On dirait que les Gardes Impériaux en veulent à ta peau!
WA44	Waddy mean, charge der line? Tell ya what. Youz go yer way, I go mine and we'll see who comez out da udder side!	¿Eze ez tu plan? ¿Kargar kontra elloz? Mira: Tú ve por tu kuenta, yo iré por la mía y ya veremos kién llega al otro lado.	C'est ton plan ? Les charger ? Je vais te dire : tu la joues Chaos, je la joue Ork et on voit qui arrive de l'autre côté !
RE11	Meby you should snazz up yer armor dere. It's embarrasing	Tal vez deberíaz mejorar tu armadura. Ez vergonzoza.	Remettez votre armure korrektement. C'est gênant.
RE42	No hat, no deal. Kill yer own posh humies and leave da orks out of it.	Zin zombrero no hay trato. Mata tú a loz humanoz y deja a loz Orkoz al margen.	Pas de chapeau, pas de marché. Tuez vous -même snobinard et laissez les Orks trankilles.
RE45	I's stomp yer posh humie alright. Den I's make you wish you'd never heard of Kaptain Bluddflagg!	Voy a aplaztar a tu humano enkopetado. ¡Dezpuéz dezearáz no haber oído hablar del Kapitán Bluddflagg!	Bon, OK, je vais ékrasser votre snobinard. Après, je vous ferai regretter d'avoir provoké le kaptaine Bluddflagg !

En la Tabla 16 se muestran todos los ejemplos del uso indistinto de la forma *yer* para adjetivos posesivos y para el pronombre en segunda persona del singular más el verbo *to be*. En el subtítulo WA07, el español soluciona este rasgo mediante una escritura no estándar, mientras que en francés se observa lo contrario. En los subtítulos WA39 y WA43, *yer* forma parte de las expresiones idiomáticas «*do your worst*» y «*kick your can*». En español esto se solucionó mediante la escritura no estándar y el uso de una coloquial propia de un registro subestándar: «*dar una patada en el culo*», mientras que en francés se usaron dos expresiones idiomáticas coloquiales: «*vouloir la peau de quelqu'un*» y «*cause toujours*» (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012e; L'internaute, s.f.-b).

En francés resalta el uso del pronombre *vous* en los tres últimos ejemplos. En los subtítulos RE42 y RE45 *Bluddflagg* se dirige a *Adrastia*, la inquisidora humana. Como los orcos en WH40K son considerados como una facción inferior, es probable que se haya hecho esta distinción para mantener una formalidad. En el subtítulo RE11, el sustantivo *armure* está en singular, así que no queda claro el objetivo de utilizar el adjetivo posesivo *votre* si *Bluddflagg* se dirige a *Spookums*, su subalterno.

5.2.3. Omisión de verbos y preposiciones

Otra característica de la agramaticalidad de los orcos es la omisión de verbos modales, verbos principales y preposiciones.

En la Tabla 17 se presentan algunos ejemplos para analizar estos fenómenos y las soluciones brindadas en los subtítulos de los videojuegos localizados al español y al francés.

Tabla 17. Soluciones para las omisiones de verbos y preposiciones.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA31	You, Gorgutz! You da biggest (1) , baddest Warboss ever. You bigger den Nazdreg! You be bigger (1) den Ghazghkull!	¡Tú, Gorgutz! Erez el Kaudillo más grande y malo. ¡Máz grande que Nazdreg! ¡Hasta máz grande ke Ghazghkull!	Toi, Gorgutz! Tu es le plus méchant Big Boss de tous! Plus grand que Nazdreg! Plus grand que Ghazghkul!

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA44	Waddy mean, charge der line? Tell ya what. Youz go yer way, I go mine and we'll see who comez out da (2) udder side!	¿Eze ez tu plan? ¿Kargar kontra elloz? Mira: Tú ve por tu cuenta, yo iré por la mía y ya veremos kién llega al otro lado.	C'est ton plan ? Les charger ? Je vais te dire : tu la joues Chaos, je la joue Ork et on voit qui arrive de l'autre côté !

En la Tabla 17 se presenta, primero, un ejemplo de omisión del verbo principal *are* (1) y luego la omisión de la preposición *on* (2). En resumen, en la Figura 21 se observa que en español y en francés las omisiones de verbos y preposiciones no se reflejaron ni se compensaron con otra característica agramatical en la LM.

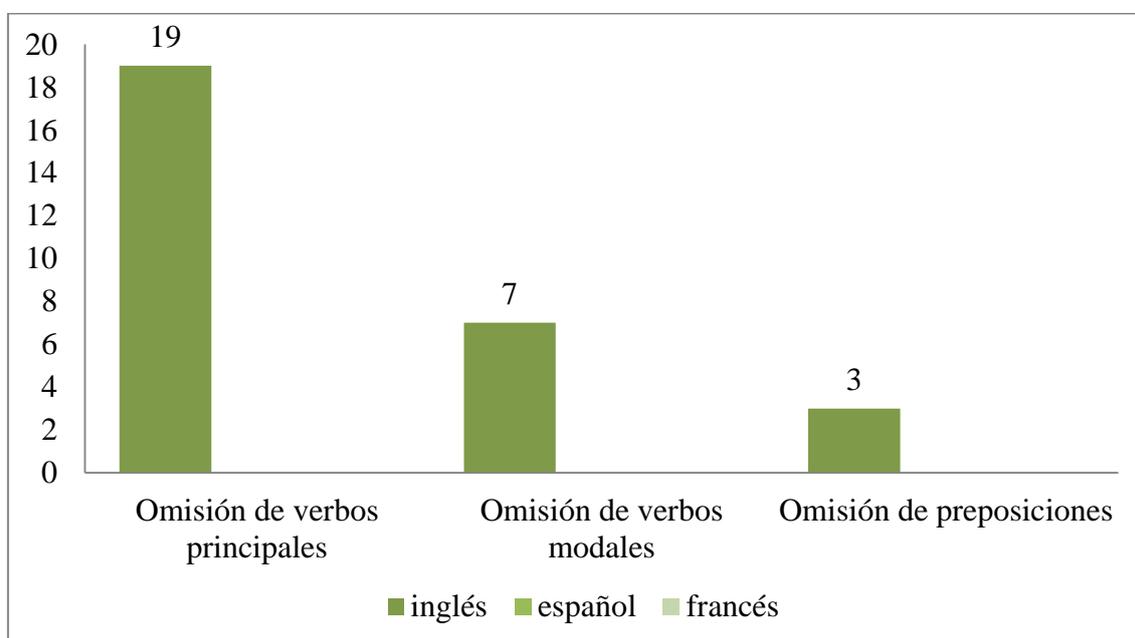


Figura 21. Número de omisiones verbales y preposicionales en el TM y los TP.

5.3. Nivel léxico-semántico

Como ya se indicó, el idiolecto de los orcos se limita a la concepción hablada y se centra en brindar la información necesaria para cumplir el objetivo de los personajes dentro del juego. En este subapartado se desarrollará la selección de las unidades lexicales que los orcos utilizan con mayor frecuencia, los términos propios del *game lore* que tienen una estrecha vinculación con la caracterización de los personajes, los rasgos dialectales presentes en el vocabulario de los orcos y cómo esta facción crea unidades léxicas a partir de onomatopeyas.

5.3.1. Selección léxica

El léxico de los orcos utiliza, en esencia, cuatro verbos principales: *stomp*, *smash*, *krump* and *loot*, ya que estos designan las acciones de los orcos durante la batalla y, al mismo tiempo, los definen como facción en sí. Estos cuatro verbos se usan también como sustantivos y forman parte de los nombres propios de algunas unidades de WH40K. Por consiguiente, estas cuatro palabras forman parte de la terminología propia de WH40K.

Stomp significa «caminar con pisadas fuertes de manera intenciona, en especial como una forma de demostrar que uno está molesto» (Cambridge Online Dictionary, 2008e, traducción propia). En el idiolecto de los orcos, este verbo está relacionado con la forma de ataque en grupos masivos. Un escuadrón de su unidad de infantería básica puede tener hasta 12 integrantes, en comparación al máximo de ocho unidades de los marines espaciales. Por esta razón, el verbo *stomp* está estrechamente relacionado con la forma de juego de los orcos en WH40K.

En la Tabla 18 se incluye algunos ejemplos de las soluciones utilizadas para la traducción de la voz *stomp*. En español, los sustantivos utilizados son *estampida*, como sustantivo, y los verbos *machacar*, *aplastar* y *pisotear* de manera indistinta. Los verbos seleccionados no se utilizan de manera congruente. En francés, las traducciones utilizan los verbos *massacrer* y *écraser*.

Tabla 18. Características del léxico: soluciones para *stomp*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE06	Bluddflagg: Hez not want ta miss da stompin' . Let's find 'im... oh, and snik any Eldar you find on da way.	B: No ze kerrá perder la eztampida . Enkontradlo... Ah, y akabad kon kualkier Eldar ke veáis en el kamino.	B : Y veut pas kouper le massakre ... Laissez-le... Oh, et butez tous les Eldars ke vous croiserez en chemin.
RE13	Bluddflagg: Attackin' an ork who hadn't found 'im already. Now wez can stomp 'em fasta!	B: Atakar a un Orko ke no loz había vizto. ¡Ahora podremos machakar loz rápido!	B : Attaker un Ork ki les avait pas enkore trouvés. Komme ça, on va les massakrer plus vite !
RE26	Bluddflagg: Looks like dey've run out of gits fer us ta stomp . LET'S GO FIND SOME MORE!	B: Pareze ke ze han kedado zin kretinoz ke podamoz aplaztar . ¡Buzkémoz más!	B : On dirait k'y z'envoient plus leurs hommes se faire massakrer . Y FAUT K'ON EN TROUVE D'AUTRES !

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE32	Bluddflagg: Not now Miss'ta Nailbrain. I'm still sassing dis stomped up Eldar.	B: Ahora no, Klavozerebro. eztoy inzultando a Eldar pizoteada .	Zeñor B : Plus tard, Mister Nailbrain. Je diskute avek un Eldar ékrasé .

Smash se utiliza como verbo o participio. Las soluciones brindadas en español son *aplaster*, igual que para *stomp*, y *triturar*. Si se brinda el mismo verbo para *stomp* y *smash* puede resultar confuso, puesto que *stomp* está relacionado con la forma de atacar de los orcos, mientras que *smash* es un verbo o adjetivo que designa un estado. En francés se utilizó *cogner* y se recurrió a la reformulación, eliminando el término (Tabla 19)

Tabla 19. Características del léxico: soluciones para *smash*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA01	Líder orco: We be fightin' dem Chaoz Boyz fer long time now. Da Imperial boyz before dem waz easy, but dese boyz... dey too tough fer us. Dey smash us good 'less we run.	Líder orco: Llevamos mucho tiempo luchando kontra loz del Kaoz. Loz imperiales han zido pan komido, pero eztoz chikoz... zon demaziado duroz para nozotroz. ¡Noz aplazarán zi no huimoz!	Líder orco : Ça fait longtemps qu'on se bat avec ces boyz du Chaos. Les Impériaux étaient faciles, mais ceux-là... Trop forts pour nous. Si on court pas, y cognent !
RE27	Bluddflagg: Oi twiggy! Wot do all ya boys and a smashed up jammy paste have in common? Come 'ere, i'll show ya!	Bluddflagg: ¡Ey, figurinez! ¿Ké tenéiz en komún kon una pazta triturada como mermelada? ¡Venid akí y ya veréiz!	Bluddflagg : Hé, kloporte ! Est-ce que vous savez kel est le point kommon entre vous et la kompote ? Non ? Venez, ke je vous explike !

Krump es un acortamiento del verbo *crumple*, que significa «caer al suelo de manera repentina» (Cambridge Online Dictionary, 2008b, traducción propia). En el corpus seleccionado solo hay un ejemplo que en español se tradujo como *destrozar* y en francés como *écrabouiller*.

Tabla 20. Características del léxico: soluciones para *krump*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE03	Bluddflagg: Owowowowowow! Poncy Eldar! I'll krump ya good!	Bluddflagg: ¡Ayayayayayay! ¡Eldar vanidozo! ¡Te deztrozaré!	Bluddflagg : Owowowowowoh ! Saleté d'Eldar ! Je vais vous ékrabouiller !

Loot es otro término importante porque incluso hay una unidad de infantería llamada *Lootas*, en español *Zakeadorez* y en francés *Pillards*. Este término proviene del sustantivo *looter*. Cuando no se trata del nombre propio de la unidad de infantería, en español y francés se tradujo como *botín*.

Tabla 21. Características del léxico: soluciones para *loot*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE24	Bluddflagg: Some Loota boyz wiff der deffguns would be nice! Dey can really dakka, and make da badd'unz all slow and suppress'd.	Bluddflagg: ¡Unoz Zakeadorez con Matamuchoz noz vendrían como perlaz! Pueden hazer dakka como nadie y contener y ralentizar a loz maloz.	Bluddflagg : On aurait bien besoin de Pillards avek des Kanons Eud'la Mort ! Ils kanardent sek et pourraient karrément ralentir la progression ennemie.
RE46	Nailbrain: First one dere gets da best loot .	Klavozerebro: El primero en llegar konzeguirá el mejor botín .	Nailbrain : Le premier arrivé aura le meilleur butin .

Asimismo, el corpus analizado incluye interjecciones. Estas unidades cumplen la función emotiva en el lenguaje. Se caracterizan por su patrón de sonido (secuencias de sonido peculiares o incluso sonidos inusuales) y por su función sintáctica (representan oraciones). Las interjecciones matizan nuestras expresiones a nivel fónico, gramatical y léxico (Jakobson, 1960).

En el TP, la interjección más utilizada es *Oi!* Esta unidad cumple la función conativa del lenguaje porque se utiliza para llamar la atención del receptor. En español se tradujo como *Oy!* y *Ey!* y en francés como *Eh !* y *Hé !*. Por ejemplo, en el siguiente subtítulo se pueden observar estas interjecciones:

RE16: **Oi!** *Snag dat base over dere. Wez can call in some boyz.*

Ey! *Atrapáoz eza base de ahí. Podemos llamar a unoz chikoz.*

Hé ! *Visez la base là-bas. On peut rekruter dez boyz.*

En cuanto a los nombres propios, estos forman parte importante del *game lore* de WH40K basado en el juego de tablero. Como se detalló en el apartado 4.2 de este estudio de caso, existe la dificultad de mantener la congruencia terminológica.

El término *grotz* es una de las maneras de referirse a los gretchin, la unidad de construcción de los orcos (The-Waaagh.com, s.f.). Estos personajes son considerados esclavos, son pequeños y de complejión débil a comparación de la unidad básica de los orcos; por esta razón, a menudo se utiliza como un adjetivo peyorativo. En el ejemplo de la Tabla 22 se observa la incongruencia terminológica en *Winter Assault* y *Retribution* en la localización al español. En el subtítulo WA47 se mantiene *grotz* y en la segunda se opta por usar *klavijoz*, un término que no se ha usado en el *game lore* de WH40K en español. Asimismo, cabe resaltar que en el TP se usa de manera intercalada *grots* y *grotz* para referirse a lo mismo, es decir, a los gretchin.

Tabla 22. Soluciones para la traducción de *grotz*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA47	G: Hey... dat dere buildin' workz pretty good. Just needz some red paint and some fixin' n' it'z like new! Hey GROTZ! C'mere. See dat buildin'... well ya getz ta fix it real good... or I'z stomp ya in da head till I git bored!	G: Eh... Eze edifizio noz va de muerte. Zolo nezezita pintura roja y unaz reparaciones ¡y komo nuevo! ¡Eh, Grotz! Ven aquí. Mira eze edificio... O me lo dejaz bien bonito o te daré de mamporroz en la kabeza hazta ke me kanze.	G : Eh... Ce bâtiment marche plutôt bien. Il lui faut juste un coup de peinture rouge et il sera comme neuf ! Eh, GROTZ ! Viens voir. Tu vois ce bâtiment... Tu vas bien le réparer... ou je te cogne la tête jusqu'à ce que je m'endorme !
RE50	N: Well Kap'n, wez low on grots . I'm sure ir's fine dough. Mork sez.	N: Bueno, Kapitán, loz klavijoz ezcazean. Pero zeguro ke no hay problema. Ezo dice Morko.	N : En fait, kaptain, c'est k'on manke de Grots . Mais ça devrait aller, hein ? Voilà.

El vocabulario del dialecto *cockney* está conformado por palabras coloquiales y léxico del inglés estándar; pero las jergas generales y las jergas rimadas son las características principales del vocabulario en el *cockney* (Fowler, 1984, p. 3). Peter Wright, en su libro *Cockney Dialect and Slang* (1981), afirmó que el *cockney* emplea el argot de los albañiles que eran marineros irlandeses que migraron a Inglaterra para construir ferrocarriles y canales (Fowler, 1984, p. 8). Como el idiolecto de los orcos

tiene un registro coloquial subestándar, las expresiones idiomáticas son frecuentes. En la Tabla 23 se presentan ejemplos que incluyen expresiones idiomáticas.

Tabla 23. Características del léxico: expresiones idiomáticas.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA19	Sure dere gate iz tough, but we kill dere power and da sparkly ting 'round da gate goez bye-bye.	Ezta puerta ez muy dura, pero zi la zecamoz de energía, adióz adióz a laz chizpitaz ke la rodean.	Cette porte est dure, mais on va couper la nergie et salut le truc à tincelles autour de la porte.
WA39	G: Do yer worst. Youz ain't got da teef (1) ta take da likez a' (2) me!	G: No lo konzeguiráz. ¡Te faltan agallaz para vertelaz conmigo!	G: Causes toujours. Tu n'es pas assez fort pour un Ork comme moi !
RE37	B: I don't know one of dose humies from anotha, but Space Marines is (1) dead 'ard.	B: No diztingo unoz humano de otroz, pero loz Marinez Ezpazialez zon difízilez de matar.	B: Pour moi, tous les humains y se ressemblent, mais en tout cas les Space Marines, e ø g u v." m q

En el subtítulo WA19, como es conocido, el adverbio *bye-bye* es una forma informal de decir *good-bye*. En la localización al español se realiza un calco del inglés y en la localización al francés se opta por la interjección familiar *salut*.

En el subtítulo WA39, primero se observa la expresión «*have teeth*» que hace referencia a una «organización o ley poderosa y efectiva» (Farlex Dictionary of Idioms, 2015, traducción propia). Luego se observa la expresión «*the likes of someone*» que significa «alguien que es igual o tan importante como la persona mencionada» (Cambridge Online Dictionary, 2008f, traducción propia). En este ejemplo hay un cambio de la preposición *of* por *at*. En la localización en español se optó por buscar soluciones idiomáticas y en francés se recurrió a la reformulación.

Si bien en el subtítulo RE37 la principal característica agramatical es la falta de concordancia entre sujeto y verbo, en francés esta concordancia agramatical se compensó con una expresión del argot «*c'est coton*», cambiando *c* por *k*, frase que denomina «una situación difícil» (L'internaute, s.f.-a, traducción propia). Sin embargo, se observa que las soluciones en español compensan las diversas características agramaticales del TP mediante el uso de un registro coloquial. La siguiente tabla muestra ejemplos en los que en español se utilizaron voces coloquiales que no estaban presentes en el TP.

Tabla 24. Registro coloquial en las soluciones en español.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA01	We be fightin' dem Chaoz Boyz fer long time now. Da Imperial boyz before dem waz easy , but dese boyz... dey too tough fer us. Dey smash us good 'less we run.	Llevamos mucho tiempo luchando kontra loz del Kaoz. Loz imperiales han zido pan komido , pero eztoz chikoz... son demaziado duroz para nozotroz. ¡Noz aplazarán zi no huimoz!	Ça fait longtemps qu'on se bat avec ces boyz du Chaos. Les Impériaux étaient faciles , mais ceux-là... Trop forts pour nous. Si on court pas, y cognent!
WA18	Oi! Dat'z one big gate! Okay, boyz. We got all da campz so far, and dis ain't no different. We march in and take da Squiggoths fer us boyz!	¡Oy! ¡ Ké kacho puerta! Vale, chikoz. Tenemos todoz loz kampamentoz lejoz, azí ke no hay diferenzia. ¡Entraremos y noz haremos kon los Garrapatoz Mamut!	Eh, ça, c'est une grande porte! OK, les boyz. On a eu les autres campements, et celui-là, ce sera pareil. On avance et on prend les Squiggoths pour nous!
WA33	I don't care dat da flyer boy iz dead... find me anudder flyer boy so I can kill 'im instead.	Me importa un pito ke el piloto esté muerto... buzkadhme a otro pa ke pueda matarlo.	E c " o ø g que cè 2 boy volant soit mort... J'en veux un autre pour le tuer.
RE15	HA! Don't just let 'em shoot ya like dat. Get behind dat mess over dere.	¡Ja! No dejéiz ke oz dizparen. Ezkondéoz detráz de eza porkería.	HA ! Vous laissez pas kanarder komme ça. Kachez-vous derrière ce bazar !

En comparación con las soluciones brindadas en francés, los ejemplos incluidos en la Tabla 24 demuestran que en español se utilizan formas coloquiales con mayor frecuencia aún así en el TP este tipo de registro no esté presente. En francés, los subtítulos analizados tienen algunas características en común con el francés popular parisino (Tabla 25), como por ejemplo el uso de *y* en lugar de *lui*, la usencia del uso de la inversión en las preguntas, las formas apocopadas, el truncamiento, el juego de palabras, en conformidad con lo indicado por Gadet (2002, p. 42) y Podhorna (2003, p 291).

Tabla 25. Características del dialecto parisino popular multicultural en el TM.

Cód.	Subtítulo en francés	Características
WA11	On va faire tomber cette bannière WAAAGH! avec le roquette dessus et ils me suivront. Z'auront pas d'autre choix!	Ausencia de la partícula <i>ne</i> en el adverbio de negación <i>ne pas</i>
WA15	Y z'ont chaud et nous on gele! On va tuer ces Kramboyz!	Escritura fonética que denota la eliminación de /l/ en la pronunciación de los pronombres <i>ils</i> o <i>elles</i>
RE17	Ce ke se fait vraiment de mieux dans la Waaagh ! c'est une bonne vieille bande de boyz ! Nuls en bastos mais fortiches en baston !	Utilización de juegos de palabras.
RE18	En plein combat, leur matos peut être modifié avec tout un tas d'accessoires pour les rendre enkore plus mortels.	Sufijación gratuita o parasitaria.

Una voz del argot *cockney* que aparece con frecuencia en el TP es *git*. *Git* es «una persona, en especial un hombre, que es tonto o antipático» (Cambridge Online Dictionary, 2008c, traducción propia).

En la Tabla 26 se incluyen algunos ejemplos (véase también RE19 y RE43) del uso del sustantivo *git*, el cual se utiliza como un insulto en el TP. Ni en español ni en francés se mantiene el término de manera uniforme.

Tabla 26. Características del léxico: soluciones para *git*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA21	What you gitz doin' ? Fight! Dey ain't dead till I sayz dey dead!	¿Ké hazéiz, guzanoz ? ¡Luchad! ¡No estarán muertoz hazta ke yo lo diga!	Où vous allez ? Cognez ! Y sont pas morts tant que je l'ai pas dit !
WA32	G: Nobody bigger den Ghazghkull, ya ignorant git ! At least... not yet! Now... where'z my flyin' ting. I got me a Chaos boy skull by da name of Lord Crull ta claim for my pointy stik!	¡Nadie ez más grande ke Ghazzghkull, guzano ignorante! Al menoz... de momento. ¿Dónde eztá mi koza ke vuela? ¡Tengo ke enzartar un kráneo de un chiko del Kaoz ke ze llama Zeñor Krull en mi baztón!	Personne n'est plus grand que Ghazzghkull, ignare ! Enfin, pas encore... Bon, où est mon truc qui vole ? J'ai le krâne du boy du Chaos qui s'appelle Lord Crull à planter sur ma pique !

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE07	B: Oh, dere he is. I fought da sneaky git 'd be harder ta find.	Ah, ahí eztá. Penzé ke zería más difízil enkontrar a eze kretino .	Oh, ben le voilà. Je kroyais ke ce vermisseau serait plus dur à trouver.
RE09	B: Did you really get duff'd by dese panzee gits or are yas just sleepin' on da job?	¿De verdad te han dado una paliza eztos kretinoz o ez ke eztabaz durmiendo en el trabajo?	C'est le gros gugusses qui vous ont assommé ? Ou vous avez décidé de faire une petite sieste pendant le boulot ?
RE26	Looks like dey've run out of gits fer us ta stomp. LET'S GO FIND SOME MORE!	Pareze ke ze han kedado zin kretinoz ke podamoz aplaztar. ¡Buzkémoz más!	On dirait k'y z'envoient plus leurs hommes se faire massakrer. Y FAUT K'ON EN TROUVE D'AUTRES !

Como se observa en la Tabla 26, en español se optó usar los sustantivos *guzano* y *kretino*. Cabe recalcar que, en los subtítulos RE07 y RE09 el adjetivo *sneaky* y el sustantivo *panzee* (*pansy*) se omitieron.

En francés se optó por *vermisseau* y *gugusse*. En los dos primeros subtítulos de la Tabla 26 se omitió el sustantivo *git*. En el subtítulo RE07 se utilizó el sustantivo *vermisseau*, que es un «ser débil, miserable e insignificante» (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012f, traducción propia), omitiendo también el adjetivo *sneaky*. La segunda solución es el sustantivo *gugusse*, que es un «payaso que se hace el ingenuo o idiota» (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012d, traducción propia). En este subtítulo, el adjetivo *panzee* (*pansy*) se compensó con el adjetivo *gros*, el cual solo intensifica al sustantivo que precede, perdiendo así la carga semántica del adjetivo en el TP. Finalmente, en el subtítulo RE26 se reformuló y se optó por utilizar el sustantivo *hommes*.

Otra voz del argot *cockney* que aparece en el TP es *bleeding*, un adjetivo que se utiliza cuando «uno está molesto con algo» (Cambridge Online Dictionary, 2008a, traducción propia). Este aparece en el siguiente subtítulo:

RE34: *Wot da **bleeding** zog are... ah...*

*Kiэн **demonioz** eres... ah...*

***Nom de Zog**, ki vous... euh...*

En español se tradujo como *demonioz*, formando una locución interjectiva coloquial y eliminando la palabra malsonante *zog* (véase el apartado 5.3.2, Tabla 28)

En contraste, en francés se utilizó la fórmula de exclamación familiar *Nom de Dieu* (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012c), cambiando el sustantivo *Dieu* por *Zog*.

También se identifica el término coloquial *twiggy*. Esta palabra proviene del sustantivo *twig*, que es «una rama pequeña y delgada de un árbol» (Cambridge Online Dictionary, 2008g, traducción propia), pero de manera retórica se utiliza para denominar a una persona de complexión delgada (Online Encyclopaedia Britannica, 2001b). Este sustantivo se observa en un diálogo entre el capitán Bluddflagg y Kayleth, una comandante de los Eldar, quien no solo es de complexión delgada a comparación de cualquier orco, sino que es un personaje femenino. Este ejemplo se muestra en el subtítulo RE27 a continuación:

RE27: *Oi twiggy! Wot do all ya boys and a smashed up jammy paste have in common? Come 'ere, i'll show ya!*

*¡Ey, figurinez! ¿Ké tenéiz en komún kon una pazta triturada como mermelada?
¡Venid akí y ya veréiz!*

Hé, kloporte! Est-ce que vous savez kel est le point kommon entre vous et la kompote ? Non ? Venez, ke je vous explike !

En español se utilizó el sustantivo *figurín* en plural. Este hace alusión al «dibujo pequeño para los trajes y adornos de moda» (Diccionario de la lengua española, 2001a), manteniendo la idea de esbeltez del término *twiggy* en el TP.

Sin embargo, en francés se utilizó *kloporte* (*cloporte*), que es el crustáceo terrestre llamado *cochinilla* pero, en sentido figurado, es un término o un insulto utilizado para denotar desprecio (Dictionnaire d'argot en ligne, 2017; Dictionnaire français-espagnol Reverso, 2019).

5.3.2. Creación léxica

Como el dialecto ficticio de los orcos es limitado y basado en el lenguaje oral, algunas onomatopeyas cumplen la función de sustantivos y verbos. Un ejemplo es *dakka*. *Dakka* imita el sonido de una metralleta y se usa como un verbo o sustantivo que designa las balas o la capacidad tecnológica de las armas de fuego de los orcos. Como

esta es una facción caracterizada por su bajo nivel en tecnología, los orcos tienen armas de fuego rudimentarias en comparación con las otras facciones en WH40K.

En la Tabla 27 se aprecia el contexto en el que se emplea este término. En español se mantuvo la onomatopeya. Sin embargo, en francés se optó por utilizar la forma coloquial *matos* del sustantivo *matériel*, *bastos* del sustantivo *balle d'arme à feu* y *kanarder* del verbo coloquial *canarder*, que significa «disparar a alguien repetidas veces manteniéndose cubierto» (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012a, traducción propia). Respecto a las dos primeras opciones, *matos* y *bastos*, en un artículo de reflexión acerca de la formación del argot en francés, Mandelbaum-Reiner (1991, p. 106) indicó que la adición de algunos sufijos, como el caso del sufijo *-os*, no agrega significado a la palabra. Por ello, se le denomina sufijación gratuita o lúdica. Así, en francés se optó por utilizar una solución coloquial al sustantivo *dakka* basado en una onomatopeya.

Tabla 27. Creación léxica: *Dakka*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE17	Da first and da best part of da Waaagh is a good ol' mob of Boyz! Bad at dakka , but great at stompin'!	Lo mejor para el ¡Waaagh! Ez una buena horda de chikoz. ¡El dakka no ze lez da muy bien, pero en la eztampida zon invenziblez!	Ce ke se fait vraiment de mieux dans la Waaagh ! c'est une bonne vieille bande de boyz ! Nuls en bastos mais fortiches en baston !
RE24	B: Some Loota boyz wiff der deffguns would be nice! Dey can really dakka , and make da badd'unz all slow and suppress'd.	B: ¡Unoz Zakeadorez con Matammuchoz noz vendrían como perlaz! Pueden hazer dakka como nadie y contener y ralentizar a loz maloz.	B : On aurait bien besoin de pillards avek des Kanons Eud'la Mort ! Ils kanardent sek et pourraient karrément ralentir la progression ennemie.
RE47	Boyz, we don't got enuff dakka ta zog dat humie wagon! Leg it!	¡Chikoz... noz falta dakka para enfrentarnoz a eze karro humano! ¡A largarze!	Boyz, on a pas le matos rekis pour kasser le chariot humain ! On se kasse !

El término *zog*, en el idiolecto de los orcos de WH40K, es una palabra malsonante utilizada de forma similar a *fuck* (The-Waaagh.com, s.f.). Al respecto, Pujol (2006, p.130, traducción propia) indicó que «la palabra *fuck* abarca diferentes tipos de información pragmática, como la extrema ira, énfasis, disgusto, desprecio, sorpresa y felicidad». En el ejemplo de la Tabla 28, esta palabra se utiliza para expresar sorpresa.

En español, esta palabra malsonante se neutralizó, pero se escribió de manera no estándar. En francés se mantuvo el término *zog* y se adaptó a la interjección *merde alors*.

Tabla 28. Creación léxica: palabras malsonantes.

Cód.	Inglés	Español	Francés
RE01	Zog me, wot 'appened? Mista Nailbrain! Status reporta!	Maldición , ¿ké ha pazado? Klavozerebro! Informe de estado.	¿ké ha Zog alors! K'esk'y s'est Mister passé ? Nailbrain ! Diagnostik !

El grito de guerra de los orcos es el *WAAAGH*. Este grito está estrechamente relacionado con la moral de las unidades y con el nivel de tecnología durante el juego. Una forma de incrementar esta moral es construyendo estandartes *WAAAGH* que se utilizan como defensa estática y para avanzar de nivel. Este grito de guerra está léxicalizado en WH40K porque cumple la función tanto de sustantivo como de interjección. Como sustantivo se usa para designar la batalla en sí. En la Tabla 29 se puede observar que *WAAAGH* se mantiene en español e inglés y se utiliza de manera variable en mayúsculas o minúsculas.

Tabla 29. Creación léxica: *WAAAGH*.

Cód.	Inglés	Español	Francés
WA34	Gorgutz: How am I supposed ta run a WAAAGH! out here wid no boyz?	Gorgutz: ¿Cómo ze zupone ke voy a llevar un Waaagh! sin zoldadoz?	Gorgutz : Comment je fais pour commande une WAAAGH! sans un boy?
WA27	Gorgutz: What did I tell ya boyz. Now dat we all one big happy family. It'z time fer more fightin'! And I know just da humie outpost to start da WAAAGH!	Gorgutz: ¡Ké os dije, chikoz! ¡Ahora ke ya zomoz una gran familia feliz, ez hora de luchar más! ¡A por eze puerto de avanzada humano para empezar el Waaagh!	Gorgutz: Je l'avais bien dit! Maintenant qu'on fait une belle grande famille, on va cogner fort! Et je sais où il y a un avant-poste humain pour commencer la WAAAGH!
RE17	Bluddflagg: Da first and da best part of da Waaagh is a good ol' mob of Boyz! Bad at dakka, but great at stompin'!	Bluddflagg: Lo mejor para el Waaagh! Ez una buena horda de chikoz. ¡El dakka no ze lez da muy bien, pero en la eztampida	Bluddflagg : Ce ke se fait vraiment de mieux dans la Waaagh ! c'est une bonne vieille bande de boyz ! Nuls en bastos mais

Cód.	Inglés	Español	Francés
		zon invenziblez!	fortiches en baston !
RE53	Bluddflagg: Oh well. 'Ere we go! WAAAGH!	Bluddflagg: Oh bien. ¡Allá vamo!z! ¡ WAAAGH!	Bluddflagg : Oh, bon. On y va ! WAAAGH !

En las campañas analizadas, en general, los nombres propios se localizaron si tienen una carga semántica. Sin embargo, esto no sucede con el personaje de Mr. Nailbrain en *Retribution*. En francés, se mantuvo el nombre en inglés, a pesar de tener una carga semántica importante, puesto que este personaje es un orco que tiene un instrumento parecido a un destornillador incrustado en la cabeza (véase Figura 5). Por ello, en español se optó por «*Zeñor Klavozerebro*». Otro ejemplo es el caso del comandante *Spookums*. Su nombre viene del inglés *spook*, el sustantivo informal para referirse a un fantasma (Cambridge Online Dictionary, 2008d), ya que este personaje tiene la habilidad de infiltrarse para atacar al enemigo. En español se mantuvo el nombre en inglés y en francés, al contrario, se optó por *Chokotes*, que viene de *choc*, es decir, un «impacto que resulta en una conmoción» (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012b, traducción propia).

Otro ejemplo es la unidad de reliquia de los orcos, el *Squiggoth*. Esta unidad se considera un vehículo o tanque debido a su gran tamaño y su habilidad para transportar unidades. Es una subespecie de los *squigs*, unas criaturas que pueden ser insectos u hongos vivos. El término es una mezcla de *squig* y *mammoth*. El sustantivo en español, *Garrapatoz Mamut*, es congruente con el *game lore* de WH40K. En francés, en contraste, se mantuvo *Squiggoth*.

En resumen, en los subtítulos en español se recurre a la utilización de un ceceo generalizado y de soluciones coloquiales para compensar todas las características de la oralidad ficticia de los orcos, mientras que en los subtítulos en francés se opta por utilizar soluciones que tienen algunas características del dialecto parisino popular multicultural.

6. CONCLUSIONES

A partir de lo investigado en el marco teórico del presente estudio de caso, la mayoría de obras literarias que presentan personajes de la raza de los orcos —Dalmas (1992); Erenberger (2001); Farmer (1991); Nicholls (2008); Tolkien (1988)—, las televisivas y cinematográficas—Netflix (2017); WingnutFilms (2002)—, los juegos de rol —Magic: The Gathering (s.f.-a); Sabertooth Games (2003); Wizards of the Coast LLC (1997)—, y los videojuegos —Blizzard Entertainment (2002); Sony Online Entertainment (1999)— otorgan a dichos personajes una variedad estándar de la lengua. Solo resalta el caso de *World of Warcraft*, puesto que a los orcos se les atribuye un lenguaje construido o artificial con traducciones oficiales que en algunos casos neutralizan el discurso, estandarizando las características de la oralidad ficticia del lenguaje construido. Por ello, el interés de este trabajo es hacer una revisión académica de la caracterización de los orcos porque, en esencia, hasta ahora solo la comunidad de fanáticos ha comentado el estado de esta cuestión.

Tomando en cuenta el habla oral y el contexto, se confirma que los orcos son una facción de la raza alienígena que se centra en la agresividad, la fortaleza física y en lo bélico, no en los recursos ni en la tecnología a diferencia de otras facciones. Como son una facción enteramente compuesta por personajes masculinos, resalta la relación entre fortaleza física, agresividad y masculinidad. Asimismo, las diferencias diastráticas se plasman en su dialecto ficticio, el cual pertenece a un sector social de menos prestigio dentro del universo de WH40K. Estas características contribuyen a la ilusión de verosimilitud que la oralidad ficticia pretende cumplir.

El marco analítico de Ramos-Pinto (2018, p. 17) ha sido útil para entender el idiolecto de los orcos, el cual es compartido de manera colectiva y los distinguen del resto, y para identificar las variaciones lingüísticas, cómo se recrearon tanto en el TP como en el TM, la función que estas variaciones cumplen en el acto comunicativo y cómo estas se plasman en el texto multimodal. El contexto ideológico y el estatus de los subtituladores son dos factores clave de la dimensión sociocultural para tomar decisiones a la hora de preservar las variaciones lingüísticas no estándar de un producto multimodal (Ramos-Pinto, 2018, p. 29). En los videojuegos no se siguen las normas estándar de la subtitulación en la traducción audiovisual (Mangiron, 2013, p. 44). Por ello, el traductor tiene una mayor libertad para intentar recrear un discurso no estándar alterando las convenciones formales de la subtitulación. Como el dialecto ficticio de los

orcos se estableció desde el inicio de la creación del juego de tablero, la audiencia meta no es ajena a las características específicas que forman parte de la oralidad ficticia de los orcos. Por esta razón, se asume que existiría un menor riesgo de que el público meta considere que mantener de manera gráfica esta variación subestándar de la lengua en el TM sea un error o que los subtítulos sean de mala calidad.

El idiolecto de los orcos, probablemente basado en el *cockney*, se caracteriza por realizar adiciones y eliminaciones de fonemas, contracciones verbales, por la falta de concordancia entre sujeto y verbo, por el uso agramatical de adjetivos y por la omisión de verbos y preposiciones. En la modalidad escrita, estas características se mantienen de manera gráfica. Estos subtítulos evocan y simulan por escrito lo hablado, manteniendo una escritura fonética. La intención y el objetivo del uso de estas características individuales en el uso del lenguaje están relacionados con la identidad de los orcos y con su lugar segregado dentro del universo de WH40K.

El TM en español refleja la oralidad ficticia del TP solo en un rasgo de la pronunciación fonética. Sin embargo, la utilización de *z* y *k* de manera generalizada para compensar para las variedades no estándar de la lengua no refleja las demás características del idiolecto de los orcos. Se produce un ceceo generalizado que no está presente en el TP, brindando así una solución parcialmente dialectal, porque no tiene otras características de las regiones ceceantes del sur de España, como por ejemplo la eliminación de la *d* intervocálica y en los participios. Por ello, las soluciones adoptadas en español no corresponden con un dialecto en concreto, sino que toman rasgos de algunas zonas de habla hispánica y emplean unidades lexicales y expresiones propias de un registro coloquial.

Por otro lado, el TM en francés, en especial en *Retribution*, refleja la oralidad ficticia utilizando la adición de los sufijos a las unidades léxicas, la no utilización de la inversión en las preguntas, las formas apocopadas, el truncamiento, el juego de palabras y la ausencia del negativo *ne* del adverbio de negación *ne pas*. Al igual, por ejemplo, que en las soluciones tomadas en las traducciones de *Pigmalión* al español (Goñi-Alsúa, 2018), en las que se seleccionó el dialecto cheli y el lunfardo para compensar las características dialectales del *cockney*, los subtítulos en francés en *Retribution* reflejaron la oralidad ficticia empleando el dialecto parisino popular multicultural (Francoise Gadet, 2003; Paternostro, 2012; Valdman, 1982).

En el presente estudio de caso, el 32,03% de los subtítulos analizados son instrucciones para el jugador. En el caso de *Winter Assault* localizado al español, como

el audio no está doblado al español, resulta muy importante para el jugador entender los subtítulos con instrucciones durante el juego. La rápida comprensión del jugador puede verse aminorada debido a la decisión de mantener las características gráficas y las variaciones lingüísticas no estándar de la oralidad ficticia de los orcos en el TM. Esto no sucede en el videojuego *Winter Assault* localizado al francés y de *Retribution*, ya que estas versiones sí tienen los audios doblados a la LM correspondiente. En estos casos, los subtítulos pasan a reforzar lo indicado en la modalidad oral.

Durante el juego, por momentos, el audio de subtítulos y las intervenciones de los personajes se solapan. Aquí los subtítulos resultan aún más importantes para la experiencia del jugador.

Recibir mucha información y estímulos de manera simultánea puede impactar en la facilidad de lectura de los subtítulos en los que se mantuvo las variedades no estándar de la oralidad ficticia de los orcos. Al igual que el estudio realizado por Mangiron (2016b), la facilidad de lectura en juegos en los que se conserva las características de la oralidad ficticia en los subtítulos se debería analizar usando la técnica de seguimiento de ojos.

7. REFERENCIAS

- Alarcón, E. (2009). La traducción de l'argot dans la littérature : Simonin traduit par debrigode. *Sendebarr*, (20), 99–121. <https://doi.org/10.30827/SDB.V20I0.393>
- Alexander, M. (2017). *Medievalism: the Middle Ages in modern England*. Connecticut, CT: Yale University Press. Recuperado de <https://bit.ly/2u0sPBR>
- Amador-Moreno, C., & McCafferty, K. (2011). Fictionalising orality: Introduction. *Sociolinguistic Studies*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.1558/sols.v5i1.1>
- Anderson, K., & Niño, A. (2007). *The orcs treasure*. Nueva York, NY: Ibooks.
- Arias-Badia, B. (2017). *Television dialogue and subtitling: a corpus-driven study of police procedurals*. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de <https://www.tdx.cat/handle/10803/404733>
- Ashford, D. (2018). “Orc Talk”: Soviet Linguistics in Middle-Earth. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 29(1), 26–40. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aft&AN=133857147&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf
- Assis-Rosa, A. (1999). The Centre and the Edges. Linguistic Variation and Subtitling Pygmalion into Portuguese. En *CETRA Research Seminars in Translation Studies* (pp. 317–338). Lovaina. Recuperado de <https://www.arts.kuleuven.be/cetra/papers/files/assis-rosa-1999.pdf>
- Assis-Rosa, A. (2015). Translating orality, recreating otherness. *Translation Studies*, 8(2), 209–225. <https://doi.org/10.1080/14781700.2015.1017833>
- Austin, J. L. (1962). *Cómo hacer cosas con las palabras [versión electrónica]* (Universidad ARCIS). Santiago de Chile: Paidós. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/folders/0BzgXB2vRJmU6Vm5JbjVVbVdhMW8>
- Azevedo, M. (1998). Orality in translation: literary dialect from English into Spanish and Catalan. *Sintagma*, 10, 27–43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=128900>
- Baños-Piñero, R., & Chaume, F. (2009). Prefabricated Orality: A Challenge in Audiovisual Translation. *InTRAlinea*. Recuperado de

- <http://www.intralinea.org/specials/article/1714>
- Bartoll, E. (2004). Parameters for the classification of subtitles. En P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. 23–60). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company
- Bell, A. (2018). *The most accurately portrayed accents in video games*. Consultado el 16 de marzo, 2019, <https://www.videogamer.com/features/the-most-accurately-portrayed-accents-in-video-games>
- Benetello, C. (2018). When translation is not enough: Transcreation as a convention-defying practice. A practitioner's perspective. *The Journal of Specialised Translation*, (29), 28–44. Recuperado de https://www.jostrans.org/issue29/art_benetello.pdf
- Berit-Hansen, A., & Malderez, I. (2010). Le ne de négation en région parisienne : une étude en temps réel. *Langage et Société*, 107(1), 5. <https://doi.org/10.3917/lis.107.0005>
- Bernal-Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 22–36. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- Bernal-Merino, M. (2011). A Brief History of Game Localisation. *Trans: Revista de Traductología*, 15, 11–17. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf
- Bernal-Merino, M. (2014). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Oxfordshire, UK: Routledge. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=Z4aQBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q=subtitle&f=false>
- British Library. (s.f.). Received Pronunciation. Consultado el 22 de marzo, 2019, <http://www.bl.uk/learning/langlit/sounds/find-out-more/received-pronunciation/>
- Brown, S. (2017). Warhammer 40,000: Dawn of War III Review. Consultado el 22 de marzo, 2019, <https://gamecritics.com/steven-brown/warhammer-40000-dawn-of-war-iii-review/>
- Brumme, Jenny. (2008). *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*. (Jenny Brumme, Ed.). Madrid: Iberoamericana.
- Brumme, Jenny. (2009). La traducción de la oralidad en la novela negra. El caso de las traducciones de Juan Madrid al francés y al alemán. En V. Alsina, A. Gemma, & T. Mercè (Eds.), *La representación del discurso individual en traducción* (pp. 149–

- 166). Fráncfort del Meno: Peter Lang.
- Brumme, Jenny. (2012). *Traducir la voz ficticia*. Barcelona: De Gruyter. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=2qfJx_1AqWoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Cambridge Online Dictionary. (2008a). Significado de bleeding en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/bleeding>
- Cambridge Online Dictionary. (2008b). Significado de crumple en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 5 de abril, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/crumple>
- Cambridge Online Dictionary. (2008c). Significado de git en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/git>
- Cambridge Online Dictionary. (2008d). Significado de spook en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 4 de abril, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/spook>
- Cambridge Online Dictionary. (2008e). Significado de stomp en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 5 de abril, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/stomp>
- Cambridge Online Dictionary. (2008f). Significado de the likes of someone/something en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 1 de mayo, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/likes-of-someone-something>
- Cambridge Online Dictionary. (2008g). Significado de twig en el Diccionario Cambridge inglés. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/twig?q=twigs>
- Catford, J. (1965). *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. London: Oxford University Press. Oxford, UK: Oxford University Press. Recuperado de https://archive.org/stream/J.C.CatfordALinguisticTheoryOfTranslationOxfordUniv.Press1965/j.+c.+catford-a+linguistic+theory+of+translation-oxford+univ.+press+%281965%29_djvu.txt
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012a). Définition de canarder. Consultado el 16 de marzo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/canarder>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012b). Définition de choc.

- Consultado el 15 de marzo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/choc>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012c). Définition de Dieu. Consultado el 16 de marzo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/dieu>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012d). Définition de gougusse. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/gougusse>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012e). Définition de peau. Consultado el 24 de mayo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/peau>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012f). Définition de vermisseau. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://www.cnrtl.fr/definition/vermisseau>
- Chandler, H., & Deming, S. (2011). *The game localization handbook* (2da ed.). Jones & Bartlett Learning. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=7pYY8wH0qtgC&printsec=frontcover&dq=ame+localisation+handbook&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjQsqeXn4XhAhXLUVkKHcoyBYwQ6AEILDAA#v=onepage&q&f=false>
- Chaume, F. (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. En R. Agost & F. Chaume (Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 77–86). Castelló: Universitat Jaume I.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *The Journal of Specialised Translation*, 2(30). Recuperado de https://www.jostrans.org/issue30/art_chaume.php
- Chávez, G. (2018). México, el país con los gamers más rentables en América Latina. *Expansión*. Recuperado de <https://expansion.mx/tecnologia/2018/08/29/mexico-el-pais-con-los-gamers-mas-rentables-en-america-latina>
- Chick, T. (2004). Warhammer 40,000: Dawn of War. *Computer Gaming World*, 78–80. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=iih&AN=14940093&lang=es&site=ehost-live>
- Chojnowski, R. (2016). The Practical Aspects of Video Game Localization. *Styles of Communication*, 8(1), 71–94. Recuperado de <http://cut-urls.com/xsDSt>
- Dalmas, J. (1992). *The orc wars: the Yngling Saga*. Baen Pub. Enterprises. Recuperado de <https://archive.org/details/orcwars00dalm/page/90>
- Dawn of War. (2017). Fog of War #5 - Meet the Voice Actors! [vídeo de YouTube].

- Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FrVYeM3iFB4>
- Dawn of War Community. (2017). DoW3 failed because it wasn't designed to appeal the RTS Audience. Consultado el 22 de marzo, 2019, <https://community.dawnofwar.com/discussion/15313/lets-admit-dow3-failed-because-it-wasnt-designed-to-appeal-the-rts-audience>
- Dawn of War II: Retribution [programa de computadora] (2011). Vancouver, Canadá: Relic Entertainment.
- De Castro, A. (2016). *Recopilación de TRACER en castellano* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GFPYJdG5DPA>
- De Hoyos, M. (1981). Una variedad en el habla coloquial: la jerga cheli. *Cauce: Revista Internacional de Filología, Comunicación y Sus Didácticas*, 4, 31–39. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce04/cauce_04_004.pdf
- Díaz-Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual: el subtitulado*. Salamanca: Almar.
- Diccionario de la lengua española. (2001a). Definición de figurín. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://dle.rae.es/?id=HstZgMI>
- Diccionario de la lengua española. (2001b). Definición de orco. Consultado el 11 de febrero, 2019, <https://dle.rae.es/?id=R9J9THP%7CR9L2PwR>
- Dictionnaire d'argot en ligne. (2017). Définition de cloporte. Consultado el 15 de mayo, 2019, <http://www.languefrancaise.net/Bob/34014>
- Dictionnaire français-espagnol Reverso. (2019). Traduction de cloporte en espagnol. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://dictionnaire.reverso.net/francais-espagnol/cloporte>
- Dudek, A. (2018). The Untranslatability of Dialects in Subtitling. An Analysis of Translation Techniques Used in the English Subtitles to *The Peasants**. *Anglica Wratislaviensia*, 65(3836), 296–307. <https://doi.org/10.19195/0301-7966.56.18>
- Erenberger, T. (2001). *Abacar the Wizard Book One: A Tale of Magic, War, Elves, Goblins, Orcs, Monsters, Fantasy, and Adventure*. iUniverse. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=4e34uctqHEEC&pg=PT110&lpg=PT110&dq=The+cell+across+from+them+was+occupied+by+an+enormous+orc+with+four+arms+and+huge+fangs,+which+protruded+from+his+closed+lips&source=bl&ots=e92Spy0lPh&sig=ACfU3U398GoriPHiPW2pT-dsLSc>
- Eurogamer.net. (2018). *Relic leaves Dawn of War 3 behind as it moves on to new projects*. Consultado el 23 de marzo, 2019, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-08-relic-leaves-dawn-of-war-3->

- behind-as-it-moves-on-to-new-projects
- Fanbyte. (2000). *Orc Factions: EverQuest*. Consultado el 2 de abril, 2019, <http://everquest.allakhazam.com/db/faction.html?faction=169>
- Fandom-Wiki. (s.f.). *Orks | Warhammer 40k*. Consultado el 19 de marzo, 2019, <https://warhammer40k.fandom.com/wiki/Orks>
- Farlex Dictionary of Idioms. (2015). *Have teeth*. Consultado el 2 de mayo, 2019, <https://idioms.thefreedictionary.com/have+teeth>
- Farmer, P. (1991). *Red Orc's rage* (4.0). Nueva York, NY: Tom Doherty Associates. Recuperado de [http://the-eye.eu/public/Books/SciFi_Fantasy/Science Fiction/Farmer%2C Philip Jose/World of Tiers/Farmer%2C Philip Jose - World Of Tiers - 06 - Red Orc%27s Rage.txt](http://the-eye.eu/public/Books/SciFi_Fantasy/Science_Fiction/Farmer%2C_Philip_Jose/World_of_Tiers/Farmer%2C_Philip_Jose_-_World_of_Tiers_-_06_-_Red_Orc%27s_Rage.txt)
- Fernández-Costales, A. (2012). Exploring translation strategies in videogame localization. *MonTI 4*, 385–408. <https://doi.org/10.6035/MonTI>
- Fernández, A., Matamala, A., & Vilaró, A. (2014). The reception of subtitled colloquial language in Catalan: An eye-Tracking exploratory study. *Vigo International Journal of Applied Linguistics*, *11*(1), 63–80.
- Fowler, J. (1984). *Cockney Dialect and Slang*. Ouachita Baptist University. Recuperado de http://scholarlycommons.obu.edu/honors_theseshttp://scholarlycommons.obu.edu/honors_theses/191
- Gaballo, V. (2012). Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. *ESP Across Cultures*, *9*, 95–113. Recuperado de www.badlanguage.net/translation-vs-
- Gadet, Françoise. (2003). «Français populaire»: un classificateur déclassant? *Marges Linguistiques*, (6), 1–13. Recuperado de http://asl.univ-montp3.fr/e41slym/Francoise_Gadet_Le_francais_populaire_2003.pdf
- Gadet, Françoise. (2002). «Français populaire»: un concept douteux pour un objet évanescent. *Ville-Ecole-Intégration Enjeux*, (130). Recuperado de <https://docplayer.fr/65166262-Francais-populaire-un-concept-douteux-pour-un-objet-evanescent.html>
- Games Workshop. (2019). *Black Library - Warhammer 40,000*. Consultado el 15 de marzo, 2019, <https://www.blacklibrary.com/warhammer-40000>
- Games Workshop Webstore. (2018). Codex: Orks. Consultado el 5 de abril, 2019, <https://www.games-workshop.com/en-GB/Codex-Orks-2018-eng>

- GameSpot. (2017). *The History of Relic Entertainment* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fA5iZi940tM>
- Gamespot Forums. (2018). *Dawn of war 3 is a total flop*. Consultado el 22 de marzo, 2019, <https://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/dawn-of-war-3-is-a-total-flop-worst-pc-flop-this-y-33389551/>
- García López, R. (2004). *Guía didáctica de la traducción de textos idiolectales*. Coruña, España: Netbiblo. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=4cbbvnoporMC&pg=PA3&hl=es&source=gbs_selected_pages#v=onepage&q&f=false
- Gethrian. (2014). *Neverwinter Nights* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9zM7aiO6egM&feature=youtu.be>
- Goetsch, P. (1985). Fingierte Mündlichkeit in der Erzählkunst entwickelter Schriftkulturen. *Poetica*, 17, 202–218.
- Goñi-Alsúa, E. (2018). Translating characters: Eliza doolittle “rendered” into spanish. *Estudios Irlandeses*, 13(2), 103–119. <https://doi.org/10.24162/EI2018-8634>
- González-Piñero, M. (2017). *Redefining the value chain of the videogames industry*. Elverum. Recuperado de [https://kunnskapsverket.org/sites/default/files/Redefining the Value Chain of Video Games Industry 2017_final.pdf](https://kunnskapsverket.org/sites/default/files/Redefining%20the%20Value%20Chain%20of%20Video%20Games%20Industry%202017_final.pdf)
- González-Villar, A. (2015). *Un análisis funcional y descriptivo de los marcadores pragmáticos y su traducción como herramienta en la construcción del diálogo ficticio: estudio contrastivo alemán-catalán-español en base a tres novelas de Hans Fallada*. Berlín: Frank et Timme. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=0qj9CQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ca#v=onepage&q&f=false>
- Gottlieb, H. (1997). *Subtitles, Translation & Idioms*. University of Copenhagen.
- Gugenberger, E. (2015). ¿Cómo traducir el lunfardo al alemán? El reto de la variación lingüística en la traducción audiovisual. *Linguistik Online*, 86(7), 39–55. <https://doi.org/10.13092/lo.86.4118>
- Hahn, J. (2011). *Victorian Era Linguistics Training Manual*. Consultado el 17 de marzo, 2019, <https://thedrhahn.itch.io/victorian-manual>
- Halliday, M. (1982). *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de cultura económica. Recuperado de <http://hugoperezidiart.com.ar/sigloXXI-cl2012/halliday-1979.pdf>
- Hammeh. (2016). *Overwatch - Tracer's Quick Wits!* [vídeo de YouTube]. Recuperado

- de <https://www.youtube.com/watch?v=W5glVdeEXTQ>
- Harwell, D. (2014). More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate. *The Washington Post*. Recuperado de https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate/?noredirect=on&utm_term=.b1425d011fc0
- Hatim, B., & Mason, I. (1997). *The Translator as Communicator*. Londres, UK: Routledge. Recuperado de [http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/Translator as Communcator.pdf](http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/Translator%20as%20Communcator.pdf)
- Hill, J. D. (2016). *Codex Astra Militarum* [traducción al español]. Barcelona: Games Workshop España.
- History of Videogames. (2017). *History of Warhammer 40,000 (1992-2017)* [vídeo de YouTube]. Consultado el 5 de febrero, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=T-EuP8eN7l0&t=307s>
- Ivan. (2018). A Brief History of Warhammer 40,000. Consultado el 24 de marzo, 2019, <https://thegameofnerds.com/2018/04/09/1987-to-now-a-brief-history-of-warhammer-40000/>
- Ivarsson, J. (1992). *Subtitling for the media: A handbook of an Art*. Estocolmo: Transedit.
- Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. En Thomas Sebeok (Ed.), *Style in Language* (pp. 350–377). Cambridge, MA: M.I.T. Press. Recuperado de https://pure.mpg.de/rest/items/item_2350615_3/component/file_2350614/content
- Kat, R. (2016). *Faction Focus: Orks*. Consultado el 19 de marzo, 2019, <https://www.dawnofwar.com/article/faction-focus-orks>
- Katan, D. (2016). Translation at the cross-roads: Time for the transcreational turn? *Perspectives: Studies in Translatology*, 24(3), 365–381. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1016049>
- L'internaute. (s.f.-a). C'est coton : signification et origine de l'expression. Consultado el 2 de mayo, 2019, <http://www.linternaute.fr/expression/langue-francaise/5968/c-est-coton/>
- L'internaute. (s.f.-b). Cause toujours : signification et origine de l'expression. Consultado el 24 de mayo, 2019, <http://www.linternaute.fr/expression/langue-francaise/15534/cause-toujours/>
- La Voz de Orus. (2017). *Iniciativa para presentar queja formal sobre las traducciones*

- de GW al castellano*. Consultado el 20 de febrero, 2019, <https://www.lavozdehorus.com/iniciativa-presentar-queja-formal-las-traduccion-es-gw-al-castellano/>
- Lexicanum. (2018a). *Ork Language*. Consultado el 4 de febrero, 2019, http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Ork_Language
- Lexicanum. (2018b). *Warhammer 40k - Waaagh! warcry*. Consultado el 25 de febrero, 2019, <http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Waaagh!#Warcry>
- Lexicanum. (2018c). *Warhammer 40k - Ork*. Consultado el 25 de febrero, 2019, <http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Ork>
- Lexicanum. (2019). *High Gothic*. Consultado el 1 de abril, 2019, http://wh40k.lexicanum.com/wiki/High_Gothic
- Lorés, R. (2000). The translation of idiolect in Changing Places: some pragmatic and semiotic considerations. *The Groove: Working Papers on English Studies*, (7), 119–135.
- Magic: The Gathering. (s.f.-a). *Orcish Artillery (Ninth Edition)*. Consultado el 23 de marzo, 2019, <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=83193>
- Magic: The Gathering. (s.f.-b). *Vándalo orco (Dominaria)*. Consultado el 23 de marzo, 2019, <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?printed=false&multiverseid=443563&part=Orcish Vandal>
- Mandelbaum-Reiner, F. (1991). Suffixation gratuite et signalétique textuelle d'argot. *Langue Française*, (90), 106–112. Recuperado de https://www.persee.fr/docAsPDF/lfr_0023-8368_1991_num_90_1_6199.pdf
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 21(1), 42–56. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.722653>
- Mangiron, C. (2016a). Games without borders: the cultural dimension of game localisation. *Hermēneus*, (18), 187–208. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/HS/article/view/57772/35337>
- Mangiron, C. (2016b). Reception of game subtitles: An empirical study. *Translator*, 22(1), 72–93. <https://doi.org/10.1080/13556509.2015.1110000>
- Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122–138. Recuperado de

- <http://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7>
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 10–21. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- Matamala, A. (2008). La oralidad en la ficción televisiva: análisis de las interjecciones de un corpus de comedias de situación originales y dobladas. En J. Brumme (Ed.), *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales* (pp. 81–94). Frankfurt/Madrid: Vervuert/Iberoamericana. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2008/170049/2008-matamala-vervuert.pdf>
- Matthews, W. (1938). *Cockney past and present: a short history of the dialect of London*. Londres, UK: Routledge. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=nbsBCgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Montano, A. (1951). Historia del ceceo y seseo españoles. *Thesaurus*, 7(3), 111–200. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/07/TH_07_123_123_0.pdf
- Mott, B. (2012). Traditional Cockney and Popular London Speech. *Dialectologia*, 9, 69–94. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Dialectologia/article/viewFile/259233/346495>
- Muñoz-Guerado, A., & Triviño-Cabrera, L. (2018). The erasure of female representation in geek spaces as an element for the construction of Geek identity: The case of Warhammer 40.000. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 10(2), 193–211. https://doi.org/10.1386/cjcs.10.2.193_1
- Netflix. (2017). *Bright*. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/pe/film783590.html>
- Nicholls, S. (s.f.). *Stan Nicholl's Home Page*. Consultado el 19 de marzo, 2019, <http://www.stannicholls.com/>
- Nicholls, S. (2008). *Orcs*. Londres, UK: Orbit.
- Nicovich, S., & Martin, S. (2016). Engagement and the Moderating Role of Presence within a Video Game Experience. *Atlantic Marketing Journal*, 5(1), 123–137. Recuperado de <http://ezproxibib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=115515577&lang=es&site=eds-live&scope=site>

- O'Donnell, W., & Todd, L. (1991). *Variety in contemporary English* (2da ed.). Londres, UK: Routledge.
- OBS Studio [Programa para computadora]. (2014). Open Broadcaster Software (versión 23.0.2). Recuperado de <https://obsproject.com/es>
- Online Encyclopaedia Britannica. (2001a). *Orc, mythological creature*. Consultado el 11 de febrero, 2019, <https://www.britannica.com/topic/orc>
- Online Encyclopaedia Britannica. (2001b). *Twiggy*. Consultado el 15 de mayo, 2019, <https://www.britannica.com/biography/Twiggy-British-fashion-model>
- Orlando, F. (2018). *Linguistics and video games: an example of localisation*. Consultado el 16 de marzo, 2019, <http://www.theserendipityperiodical.it/2018/09/15/linguistics-and-video-games-an-example-of-localisation/>
- Oswald, C. A., Prorock, C., & Murphy, S. M. (2013). The perceived meaning of the video game experience: An exploratory study. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(2), 110–126. <https://doi.org/10.1037/a0033828>
- Overwatch en español. (2018). *Overwatch: Tracer, Interacciones en Español Latino* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VbOhp-xPH7Q>
- Palacios-Martínez, I. (2010). “It ain’t Nothing to do with my School.” Variation and Pragmatic Uses of ain’t in the Language of British English Teenagers. *English Studies*, 91(5), 548–566. <https://doi.org/10.1080/0013838X.2010.488841>
- Pascal Film Productions. (1938). *Pygmalion*. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/pe/film454917.html>
- Paternostro, R. (2012). *Aspects phonétiques du ” français parisien multiculturel ” : innovation, créativité, métissage(s)*. Recuperado de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00699516>
- Pedersen, D. (2014). Exploring the concept of transcreation - transcreation as “more than translation”? *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 7, 57–71. Recuperado de https://www.academia.edu/10238994/Exploring_the_concept_of_transcreation_transcreation_as_more_than_translation
- Perez, V. (2018). Adaptation of orality in audiovisual products: the case of TV series. En A. Bécart, V. Merola, & R. López-Campos Bodineau (Eds.), *Audiovisual Translation: Current issues and challenges*. Sevilla, España: Editorial Bienza.

- Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/323120957_Audiovisual_Translation_Current_issues_and_challenges
- Podhorna, A. (2003). *Parlers argotiques: comparaison morpho-sémantique et formelle-exemple des « argotonymes »*. Recuperado de <https://is.muni.cz/www/12093/articles/2004/rencontres/parlers.pdf>
- Polygram Filmed Entertainment. (1998). *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/pe/film807126.html>
- Pratchett, T. (2014). *Unseen academics*. Londres, UK: Corgi.
- Pretoriano669. (2017). *Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault | Desorden - 2ª misión - ¡Cazador!* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=j7MyTyrDXk0&t=1284s>
- Publishers Weekly. (2008). *Orcs Review*. Consultado el 20 de marzo, 2019, <https://www.publishersweekly.com/978-0-316-03370-1>
- Pujol, D. (2006). The Translation and Dubbing of “Fuck” into Catalan: The Case of From Dusk till Dawn. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 121–133. Recuperado de https://www.jostrans.org/issue06/art_pujol.php
- Ramos-Pinto, S. (2018). Film, dialects and subtitles: an analytical framework for the study of non-standard varieties in subtitling. *The Translator*, 24(1), 17–34. <https://doi.org/10.1080/13556509.2017.1338551>
- Ranzato, I. (2010). Localising Cockney: translating dialect into Italian. En *New insights into audiovisual translation and media accessibility* (pp. 109–122). Amsterdam: Rodopi.
- RedAlert2Havoc. (2013). *WH40K: Dawn of War: Winter Assault - Disorder Campaign Playthrough Part 2* [vídeo de YouTube]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Q7_AT08OeV8&list=FLAMxEQ4f6CyrxZnGgytbfQ&index=11&t=152s
- Romero, L. (2013). La variación lingüística en los géneros de ficción: conceptos y problemas sobre su traducibilidad. *Hermeneus*, 15, 191–249. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=4406285f-f52a-4871-aa19-7ebe919616c6%40sdc-v-sessmgr02>
- Sabertooth Games. (2003). *WarCry Board Game*. Consultado el 1 de abril, 2019, <https://www.boardgamegeek.com/boardgame/6380/warcry>
- Sánchez, J. J. (2006). El idiolecto y su traducción: tres ejemplos italianos. *Revista de La*

- Sociedad de Estudios Italianistas*, 3, 165–184. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/1576-7787/article/view/5150/5187>
- Schellheimer, S. (2015). *La función evocadora de la fraseología en la oralidad ficcional y su traducción*. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/370093/tss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Scott, M. (2003). *Thraxas*. Riverdale, Canadá: Baen Books.
- Senior, T. (2017). *Dawn of War 3 trailer meets the voice actors*. Consultado el 22 de marzo, 2019, <https://www.pcgamer.com/dawn-of-war-3-trailer-meets-the-voice-actors/>
- Shreddermedia. (s.f.). *D&D | Calabozos y Dragones*. Consultado el 23 de marzo, 2019, <http://shreddermedia.com/D&D/>
- Sony Online Entertainment. (1999). *EverQuest Home*. Consultado el 1 de abril, 2019, <https://www.everquest.com/home>
- Steam. (2006). *Warhammer® 40,000: Dawn of War® – Winter Assault*. Consultado el 22 de marzo, 2019, https://store.steampowered.com/app/9310/Warhammer_40000_Dawn_of_War__Winter_Assault/
- Steam. (2009). *Warhammer 40,000: Dawn of War II*. Consultado el 22 de marzo, 2019, https://store.steampowered.com/app/15620/Warhammer_40000_Dawn_of_War_II/
- Steam. (2011). *Warhammer 40,000: Dawn of War II: Retribution*. Consultado el 22 de marzo, 2019, https://store.steampowered.com/app/56437/Warhammer_40000_Dawn_of_War_II__Retribution/
- Steam. (2017). *Warhammer 40,000: Dawn of War III*. Consultado el 22 de marzo, 2019, https://store.steampowered.com/app/285190/Warhammer_40000_Dawn_of_War_III/
- Stuart, S. (2017). Inside the Fantasy Languages of Netflix’s “Bright.” Consultado el March 23, 2019, from <https://www.pcmag.com/news/358077/inside-the-fantasy-languages-of-netflixs-bright>
- Tally, R. (2010). Let Us Now Praise Famous Orcs: Simple Humanity in Tolkien’s Inhuman Creatures. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 29(1). Recuperado de <http://www.mythsoc.org/join.htm> Available at: <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol29/>

- The-Waaagh.com. (s.f.). Orks: A to Z. Consultado el 3 de abril, 2019, <http://www.the-waaagh.com/a-to-z.html>
- Thin Man Films. (1996). *Secrets and lies*. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/pe/film487247.html>
- TimelessGaming. (2017). *The Getaway PS2 Gameplay* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2CA8c-4jyQQ>
- Toda, F. (2008). Teaching audiovisual translation in a European context: an inter-university project. En Jorge Díaz-Cintas (Ed.), *The didactics of audiovisual translation* (pp. 157–170). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. Recuperado de [https://books.google.com.pe/books?id=753z2B9IshAC&lpg=PA157&ots=lbATHxZrF7&dq=%22Teaching Audiovisual Translation in a European Context%22&pg=PA157#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=753z2B9IshAC&lpg=PA157&ots=lbATHxZrF7&dq=%22Teaching%20Audiovisual%20Translation%20in%20a%20European%20Context%22&pg=PA157#v=onepage&q&f=false)
- Tolkien, J. R. R. (1988). *The Two Towers (The Lord of the Rings Trilogy Part 2)* (2da ed.). Boston, MA: Houghton Mifflin Co.
- Tolkien, J. R. R. (2000). *The letters of J.R.R. Tolkien (setiembre)*. Consultado el 25 de mayo, 2019, https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the_letters_of_j.rrtolkien.pdf
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies--and beyond*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=aNHENtMoqEIC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Valdman, A. (1982). Français standard et français populaire: sociolectes ou fictions? *The French Review*, 56(2), 218–227. Recuperado de https://www.jstor.org/stable/391840?seq=1#metadata_info_tab_contents
- Vermeulen, L., Looy, J. Van, De Grove, F., & Courtois, C. (2011). You Are What You Play? A Quantitative Study into Game Design Preferences across Gender and their Interaction with Gaming Habits. En *Think, Design, Play* (pp. 1–20). Hilversum, The Netherlands. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.31106.pdf>
- Warcraft III: The reign of Chaos [programa para computadora] (2002). Irvine, CA: Blizzard Entertainment.
- Warner Bros Pictures. (1964). *My Fair Lady*. Recuperado de

- <https://www.filmaffinity.com/pe/film317417.html>
- WingnutFilms. (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [versión extendida en Blu Ray]. Nueva Zelanda.
- Winkler, E. G. (2012). *Understanding language: a basic course in Linguistics*. Continuum. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=YLkDCgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Wizards of the Coast LLC. (1997). *Dungeons and Dragons*. United States. Recuperado de <http://company.wizards.com/>
- World of Longplays. (2017). *PSX Longplay [343] Grand Theft Auto: London 1969* [vídeo de YouTube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8Xgx1I5td0g>
- Wowpedia. (s.f.). *World of warcraft: Orcish*. Consultado el 20 de febrero, 2019, <https://wow.gamepedia.com/Orcish>
- Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. En Jorge Díaz-Cintas (Ed.), *The didactics of audiovisual translation* (pp. 21–37). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.77.05zab>
- Zabalbeascoa, P. (2010). La oralidad perdida: o cuando el texto escrito es más oral que el audiovisual: el caso de “Trainspotting”. En G. Andújar & J. Brumme (Eds.), *Construir, deconstruir y reconstruir. Mímesis y traducción de la oralidad y la afectividad* (pp. 141-160). Berlín, Alemania: Frank & Timme GmbH

8. ANEXOS

8.1. Corpus lingüístico

8.1.1. Dawn of War I: Winter Assault

Los subtítulos con código de tiempo marcados con un asterisco no aparecen en los vídeos adjuntos en el Anexo 8.3 del presente caso de estudio. La visualización de los subtítulos en pantalla no siempre sigue un mismo orden ni aparecen de manera obligatoria en todas las partidas. Los códigos de tiempo marcados con un asterisco se tomaron de diversas grabaciones que los jugadores suben a la plataforma YouTube. En inglés se tomó de la cuenta de (RedAlert2Havoc, 2013) y en español de la de (Pretoriano669, 2017).

DoW I, misión 1: diálogos entre Gorgutz (G) y el líder orco (L) ó cinemáticas iniciales						
Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA01	00:01:47	L: We be fightin' dem Chaoz Boyz fer long time now. Da Imperial boyz before dem waz easy, but dese boyz... dey too tough fer us. Dey smash us good 'less we run.	00:01:43	L: Llevamos mucho tiempo luchando kontra loz del Kaoz. Loz imperialez han zido pan komido, pero eztoz chikoz... zon demaziado duroz para nozotroz. ¡Noz aplaztarán zi no huimoz!	00:01:40	L: Ça fait longtemps qu'on se bat avec ces boyz du Chaos. Les Impériaux étaient faciles, mais ceux-là... Trop forts pour nous. Si on court pas, y cogent!
WA02	00:01:58	G: You talkin' scared. You coward! Dem only humies!	00:01:54	G: Parezez azuztado. ¡Erez un kobarde! ¡Zolo zon humano!	00:01:51	G: Tu as peur. Tu es un lâche. C'est que des humains!
WA03	00:02:03	L: I've got more brains den you. I sayz we run!	00:01:59	L: ¡Tengo más koko ke tú! ¡Digo ke huyamoz!	00:01:55	L: Je suis plus malin que toi. Je dis qu'il faut filer!

DoW I, misión 1: diálogos entre Gorgutz (G) y el líder orco (L) ó cinemáticas iniciales

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA04	00:02:07	G: And I sayz you shut da hell up! I'm da Boss! Questionz? Good! We need more boyz for dese here WAAAGH! Before we take da Chaos boyz down good!	00:02:02	G: ¡Yo digo ke zierrez la boka! ¡Akí mando yo! ¿Alguna pregunta? ¡Bien! Nezezitamos más chikoz para este ¡WAAAGH! para darlez una buena a loz del Kaoz	00:02:00	G: Et je dis que tu la boucles! C'est moi, le Boss! Des questions? Bon! Il faut d'autres boyz pour la WAAAGH! pour casser ces boyz du Chaos pour de bon!
WA05	00:02:21	G: Dis here is da first of da five big Ork Clanz.	00:02:17	G: Ezte es el primero de loz zinco grandez Klanes Orkoz.	00:02:18	G: Ici c'est le premier des cinq grands Clans Orks.
WA06	00:02:25	G: Ta take 'em, we need ta destroy dem big WAAAGH banner! That'll teach 'em.	00:02:21	G: ¡Para venzerlos debemoz deztruir eze gran eztandarte Waaagh! Ezo lez enzeñará.	00:02:24	G: Pour l'avoir, il faut détruire cette grande bannière WAAAGH! Ça leur apprendra!

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA07	00:02:45	Three tings Orkz luv: Fightin', fightin' and der bannerz! Da banner meanz yer strong and ready ta fight! So all dese boyz follow dere banner. Destroy dat and dey got no udder banner ta follow	00:02:56	Loz Orkoz aman trez kozaz: Luchar, luchar y zuz eztandartez. ¡Un eztandarte zignifica ke erez fuerte y eztás dispuesto a luchar! Azí ke todoz elloz zigen uno. ¡Deztrúyelo y no tendrán otro eztandarte ke zeguir ke el mío!	00:02:44	Les Orks aiment trois choses. Se battre, se battre et les bannières. Les bannières montrent qu'ils sont forts et prêts à se battre. Tous les boyz suivent leur bannière. Si on la détruit, c'est la

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		but mine!				mienne qu'ils suivront!
WA08	00:03:06	Dat way... I get me a WAAAGH! and not have ta kill every gretching lovin' nob around ta do it!	00:03:17	Azí... Me konzeguiré un ¡Waaagh! y no tendré ke matar a todo noble bezagretching para hacerlo.	00:03:08	Comme ça... J'ai une WAAAGH! sans devoir tuer tous les Nobz à gretching pour le faire!
WA09	00:03:35	Da base iz mine, ya hear me ya gretchin' lovin' nobs?	00:03:38	Ezta baze ez mía, ¿me oíz, noblez bezagretchings?	00:03:20	Cette base est à moi, vous entendez, tas de Nobz à Gretchin!
WA10	00:04:54	Dese boyz worship da giant rokkit dey built dere base 'round. Now it's time dey worship me!	00:04:41	Ezoz chicoz adoran al kohete gigante alrededor del ke han konstruido zu baze. ¡Ke me adoren a mí!	00:04:34	Ces boyz vénèrent la grande Rokette qui est dans leur base. Il vaut mieux qu'ils me vénéreront moi!
WA11	00:05:05	We take down dat big WAAAGH! banner wif da rokkit on it and dey sure ta follow me! Dey don't get any udder choice!	00:04:50	¡Zi deztruimos eze gran eztandaarte ¡Waaagh! kon el kohete, zeguro ke me zeguirán! ¡No tendrán elección!	00:04:42	On va faire tomber cette bannière WAAAGH! avec le roquette dessus et ils me suivront. Z'auront pas d'autre choix!
WA12	00:05:32 00:08:07	Annuder base belongs ta me. Dese here boyz r'strange ones. Dey worship dere	00:05:17 00:09:06	¡Otra baze para mí! Ezoz chikoz zon muy raroz. Adoran a los Kamionez y al Taller Mekániko que loz haze.	00:05:05 00:07:47	J'ai gagné une autre base. Ces boyz là sont bizarres. Ils vénèrent leurs truks à l'Atelier Mekano.

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		Trukks n' da Mek Shop makin' 'em.				
WA13	00:08:13	Destroy dere big WAAAGH! banner wid Trukk partz on it n' maybe dey'll wize up enuff ta follow 'ol Gorgutz!	00:09:14:	¡Deztruye eze eztandaarte ke lleva trozoz de kamionez y puede ke bazte para le zigan al viejo Gorgutz!	00:07:55	Si on balance des pièces de trucks sur leur bannière WAAAGH! peut-être qu'ils préféreront suivre le vieux Gorgutz!
WA14	00:08:28	Dat base iz mine now!	00:09:31	¡Eza baze ez mía!	00:08:10	Cette base est à moi !
WA15	00:10:16	Dey got da heat and we here freezin'! Time ta take down dese Burna Boyz.	00:11:07	¡Elloz tanto kalor y nozotroz tan frío! Hora de akabar kon loz Achicharradorez.	00:10:52	Y z'ont chaud et nous on gele! On va tuer ces Kramboyz!
WA16	00:10:22	Find dere big WAAAGH banner wid flamey tings on it and break it good so dey follow me.	00:11:13	Buzca el eztandaarte ¡Waaagh! con ezaz llamaz y rómpelo del todo para ke me zigan a mí.	00:10:59	Trouvez la grande bannière WAAAGH! avec des trucs à flammes et cassez-la pour qu'ils me suivent!
WA17	00:11:01	I got me annuder base!	00:11:26	¡Ya tengo otra baze!	00:11:27	J'ai une autre base!
WA18	00:11:05	Oi! Dat'z one big gate! Okay, boyz. We got all da campz so far, and dis ain't no different. We march in and take da Squiggoths fer	00:11:29	¡Oy! ¡Ké kacho puerta! Vale, chikoz. Tenemoz todoz loz kampamentoz lejoz, azí ke no hay diferencia. ¡Entraremos y noz haremos kon los	00:11:34	Eh, ça, c'est une grande porte! OK, les boyz. On a eu les autres campements, et celui-là, ce sera pareil. On avance et on prend les

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		us boyz!		Garrapatoz Mamut!		Squiggoths pour nous!
WA19	00:11:21	Sure dere gate iz tough, but we kill dere power and da sparkly ting 'round da gate goez bye-bye.	00:11:45	Ezta puerta ez muy dura, pero zi la zecamoz de energía, adióz adióz a laz chizpitaz ke la rodean.	00:11:50	Cette porte est dure, mais on va couper la nergie et salut le truc à tincelles autour de la porte.
WA20	00:11:30	Dem Power Generators are tough! Get me some rokkit boyz to blow dem up fast!	00:11:56	¡Zuz Generadorez de Energía zon duroz! ¡Trae algunoz koheteroz para ke loz vuelen ya!	00:12:02	Ces Générateurs à nergie sont durs! Envoyez des boyz à rokettes pour les kasser vite!
WA21	00:16:06	What you gitz doin'? Fight! Dey ain't dead till I sayz dey dead!	00:16:58	¿Ké hazéiz, guzanz? ¡Luchad! ¡No estarán muertoz hazta ke yo lo diga!	00:16:04	Où vous allez? Cognez! Y sont pas morts tant que je l'ai pas dit!
WA22	00:16:19	Who dat rumblin'?	00:17:12	¿Ké ez eze ruido?	00:16:19	Qui c'est qu'est là?
WA23	00:16:29	Now dat waz funny! Charge, boyz! Dis fight iz already mine... I can taste it!	00:17:20	¡Ahora ke noz eztábamos divirtiendo! ¡Kargad! Ya kazi tengo la viktoría... ¡Puedo olerla!	00:16:27	Ça, c'était marrant! Chargez, boyz! On a déjà gagné! Je peux le sentir!
WA24	00:16:44	Lookz like dey got dere Squiggoth trainer all locked up! I bet he real grateful if I free him. Bet	00:17:37	¡Pareze ke tienen enzerrado al kuidador de Garrapatoz Mamut! Zeguro ke ezará muy agradezido zi lo libero. Zeguro	00:16:46	On dirait qu'ils ont un traineur à Squiggoths enfermé. Je parie qu'il sera content que je le libère et

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		he train plenty of Squiggoths fer me if I save him... then threaten' ta kill him!		ke me entrenará muchoz garrapatoz zi le zalvo... y luego le amenazo kon matarlo.		qu'il trainera plein de Squiggoths pour moi si je le sauve... et si je le menace de le tuer!
WA25	00:18:53	I gotz me a Squiggoth trainer! But before I can get me da Squiggoths, da trainer must getz near dem first.	00:18:06	¡Ya tengo un kuidador de Garrapatoz Mamut! Pero antez de ke pueda traérmeloz, ze tendrá ke azerkar a elloz.	00:17:56	J'ai un traîneur à Squiggoths! Mais avant d'avoir les Squiggoths, il faut amener l'entraîneur tout près d'eux.
WA26	00:19:02	You boyz! Distract dose Squiggoths runnin' wild so da trainer can git in close and use dat kooky juice on deme. Den dey'll be tame.	00:18:16	¡Chikoz! Diztraed a ezoz Garrapatoz ke andan zueltoz para ke el kuidador ze azerke y lez dé el zumo majara. Entonzez loz tendrá amanzadoz.	00:18:06	Les boyz! Attirez ces Squiggoths en courant pour que le traîneur puisse s'approcher et leur balancer du jus! Après, ils seront bien gentils.
WA27	00:20:05	What did I tell ya boyz. Now dat we all one big happy family. It'z time fer more fightin'! And I know just da humie outpost to start da WAAAGH!	00:20:29	¡Ké os dije, chikoz! ¡Ahora ke ya zomoz una gran familia feliz, ez hora de luchar más! ¡A por eze puerto de avanzada humano para empezar el Waaagh!	00:19:30	Je l'avais bien dit! Maintenant qu'on fait une belle grande famille, on va cogner fort! Et je sais où il y a un avant-poste humain pour commencer la WAAAGH!
WA28	00:20:02	Oh... and bring da	00:20:43	Oh... Y trae a loz Garrapatoz	00:19:49	Oh... et amène les

DoW I, misión 1: subtítulos de Gorgutz durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		Squiggoths. We ain't fed 'em yet!		Mamut. ¡Aún no han komido!		Squiggoths. Il faut qu'ils mangent!
WA29	00:20:29	Let's see... da rokkit base? Mine! Da Truk base? Mine! Da Burna base? Mine! Da Squiggoth base? Mine! Hear dat boyz?!?!	00:20:10	A ver... ¿La baze de Kohetez? ¡Mía! ¿La de los Kamionez? ¡Mía! ¿La de los Achicharradorez? ¡Mía! ¿La de los Garrapatoz Mamut? ¡Mía! ¿Me oíz?	00:19:08	Alors... La base Rokette? À moi! La base Truk? À moi! La base Krameur? À moi! La base Squiggoth? À moi! Compris, les boyz?

DoI, misión 1: diálogo entre Gorgutz y Líder orco ó cinemáticas finales

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA30	00:28:22	G: Dis planet iz mine now! All da Ork Boyz answer ta me! Who da Warboss?	00:27:57	G: ¡Ahora ezte planeta ez mío! ¡Todoz me obedezerán! ¿Kién ez el Kaudillo?	00:25:53	G : Cette planète est à moi! Tous les Orks m'obéissent! C'est qui le Big Boss?
WA31	00:28:34	L: You, Gorgutz! You da biggest, baddest Warboss ever. You bigger den Nazdreg! You be bigger den Ghazghkull!	00:28:08	L: ¡Tú, Gorgutz! Erez el Kaudillo más grande y malo. ¡Máz grande que Nazdreg! ¡Hasta máz grande ke Ghazzghkull!	00:26:05	L : Toi, Gorgutz! Tu es le plus méchant Big Boss de tous! Plus grand que Nazdreg! Plus grand que Ghazzghkul!
WA32	00:28:42	G: Nobody bigger den Ghazghkull, ya ignorant	00:28:17	G:¡Nadie ez máz grande ke Ghazzghkull, guzano ignorante!	00:26:14	G : Personne n'est plus grand que Ghazzghkull, ignare!

DoI, misión 1: diálogo entre Gorgutz y Líder orco ó cinemáticas finales

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		git! At least... not yet! Now... where'z my flyin' ting. I got me a Chaos boy skull by da name of Lord Crull ta claim for my pointy stik!		Al menoz... de momento. ¿Dónde ezta mi koza ke vuela? ¡Tengo ke enzartar un kráneo de un chiko del Kaoz ke ze llama Zeñor Krull en mi baztón!		Enfin, pas encore... Bon, où est mon truc qui vole? J'ai le krâne du boy du Chaos qui s'appelle Lord Crull à planter sur ma pique!

DoW I, misión 2: diálogo inicial de Gorgutz (G) ó cinemáticas iniciales

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA33	00:30:00	G: I don't care dat da flyer boy iz dead... find me anudder flyer boy so I can kill 'im instead.	00:29:25	G: Me importa un pito ke el piloto esté muerto... buzkadhme a otro pa ke pueda matarlo.	00:27:20	G: Ca m'est égal que ce boy volant soit mort... J'en veux un autre pour le tuer.
WA34	00:30:08	G: How am I supposed ta run a WAAAGH! out here wid no boyz?	00:29:34	G: ¿Kómo ze zupone ke voy a llevar un ¡Waaagh! sin zoldadoz?	00:27:30	G: Comment je fais pour commande une WAAAGH! sans un boy?
WA35	00:30:18	G: And right near a humie base? Dis just grand!	00:29:44	G: ¿Y juzto al lado de una baze de humano? ¡Qué bueno!	00:27:43	G: Et à côté d'une base humaine? C'est trop cool!

DoW I, misión 2: subtítulos de Gorgutz (G) durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA36	00:31:54	G: Dat's it, boyz. Time ta show humies a real WAAAGH! Time ta take dis here world fer us Orks once and for all!	00:31:19	G: Ezo es, chikoz. Ez hora de enzeñar a ezoz humano lo ke ez un ¡Waaagh! ¡Ez hora de tomar ezte mundo de una maldita vez!	00:29:25	G: Ca y'est, boyz. C'est l'heure de montrer à ces humaines une vraie WAAAGH ! Les Orks vont prendre ce monde une fois pour toutes !
WA37	00:32:21	G: Can't catch ol' Gorgutz... da biggest, baddest Warboss of all da boyz!	00:31:47 (00:37:57)	G: No kogerán al viejo Gorgutz, el más grande y malo de todoz loz Kaudilloz.	00:29:50	G: On n'attrape pas le vieux Gorgutz... Le plus méchant Big Boss de tous les boyz!
WA38	*02:31	G: Not good enuff, humie! You can't touch me behind dis here sparkle thingie!	*14:57	G: ¡No bazta, humano! ¡No puedez tokarme aki, detraz de eztaz chizpitaz!	00:33:55	G: C'est raté, humain ! Tu ne me toucheras pas derrière ce truc à tincelles !
WA39	*02:46	G: Do yer worst. Youz ain't got da teef ta take da likez a' me!	*15:11	G: No lo konzeguiráz. ¡Te faltan agallaz para vertelaz conmigo!	00:34:13	G: Causes toujours. Tu n'es pas assez fort pour un Ork comme moi !
WA40	00:32:36	G: Too late humie! I'z already gone!	00:32:02	G: ¡Demaziado tarde, humano! ¡Me he ezkapado!	00:30:07	G: Trop tard, humain. Je suis déjà parti !
WA41	00:38:53	G: Oi you! Getz away from dat powa tingy!	00:37:41	G: ¡Eh, tú! ¡Apártate de eze kacharro!	00:34:53	G : Eh, toi ! Tires-toi de ce truc à nergie !
WA42	00:39:41	G: Da sparkle thingie broke! Wherez dat mekboy-fer-a-	00:38:39	G: ¡Laz chizpitaz ze han ido! ¿Dónde eztá eze mekániko? ¡Le voy a hazer papilla kon zuz	00:36:29	G : Le truc à tincelles est cassé ! Où est-ce gretchin de mékano ? Je vais en faire de

DoW I, misión 2: subtítulos de Gorgutz (G) durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		gretching at? I'm gonna beat him ta a pulp wid his own tools!		propiaz herramientaz!		la bouillie avec ses outils !

DoW I, misión 2: diálogo de Gorgutz (G) ó cinemáticas intermedias

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA43	00:41:01	G: Looks like da Imperial Guardz come ta kick yer can!	00:41:52	G: ¡Pareze que loz guardiaz te van a dar una patada en el kulo!	00:39:36	G: On dirait que les Gardes Impériaux en veulent à ta peau!
WA44	00:41:15	G: Waddy mean, charge der line? Tell ya what. Youz go yer way, I go mine and we'll see who comez out da udder side!	00:42:08	G: ¿Eze ez tu plan? ¿Kargar kontra elloz? Mira: Tú ve por tu kuenta, yo iré por la mía y ya veremoz kién llega al otro lado.	00:39:55	G : C'est ton plan ? Les charger ? Je vais te dire : tu la joues Chaos, je la joue Ork et on voit qui arrive de l'autre côté !

DoW I, misión 2: subtítulos de Gorgutz (G) durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA45	00:41:50	G: Dat Crull almost got me good! Time ta learn dez stupid humies a lesson in gettin' squished! But first, I needz me more boyz. Time ta put out da special call... HEY BOYZ! WHERE YA AT?	00:42:42	G: ¡Eze Krull kazi me pilla! ¡Ez hora de enzeñar a ezoz eztúpidoz humano z kómo ze aplazta! Pero primero necezito máz chikoz. Hora de hazer el llamamiento ezpezial... ¿Eh, chikoz? ¿Dónde oz metéiz?	00:40:32	G: Ce Crull a failli m'avoir. Il est temps de donner à ces crétins d'humains une leçon de crassemet ! Mais avant, il me faut d'autres boyz. Je vais crier l'appel spécial... EH, LES BOYZ ! OU VOUS ETES ?
WA46	00:42:10	G: Dis is GREAT! More boyz? It's like ya reed my mind! You ain't no Weird Boy, iz ya?	00:53:30	G: ¡Eztupendo! ¿Máz chikoz? ¡Ez como si me leyeraz el penzamiento! ¿No zeráz un Eztrambótiko?	00:41:00	G : SUPER, d'autres boyz ! On dirait que tu vois dans ma tête ! T'es pas un Bizarboy, dis ?
WA47	00:46:08	G: Hey... dat dere buildin' workz pretty good. Just needz some red paint and some fixin' n' it'z like new! Hey GROTZ! C'mere. See dat buildin'... well ya getz ta fix it real good... or I'z stomp ya	*26:37	G: Eh... Eze edifizio noz va de muerte. Zolo nezezita pintura roja y unaz reparaciones ¡y komo nuevo! ¡Eh, Grotz! Ven aquí. Mira eze edificio... O me lo dejaz bien bonito o te daré de mamporroz en la kabeza hazta ke me kanze.	00:43:02	G : Eh... Ce bâtiment marche plutôt bien. Il lui faut juste un coup de peinture rouge et il sera comme neuf ! Eh, GROTZ ! Viens voir. Tu vois ce bâtiment... Tu vas bien le réparer... ou je te cogne la tête jusqu'à ce que je m'endorme !

DoW I, misión 2: subtítulos de Gorgutz (G) durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		in da head till I git bored!				
WA48	00:48:13	G: Da last humie base! Last one dere's a rotten corpse! Ya think I'm kiddin'... I'm killin' da last one dere dat izn't me! RUN YA GRETCHIN-LOVERS!	00:50:17	G: ¡La última baze humana! ¡La última con un pútrido cadáver! Kreez ke bromeo... ¡Voy a matar a todo el ke no zea yo! ¡Korred, besagretchins!	00:47:08	G : La derniere base humaine ! Y restera que des cadavres ? Vous croyez que je rigole ? Je vais les tuer jusqu'à ce qu'il reste que moi ! ALLEZ, TAS DE GRETCHIN !

DoW I, misión 2: diálogo de Gorgutz (G) ó cinemáticas finales

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
WA49	00:57:52	G: Titan? What dat?	00:56:51	G: ¿Titan? ¿Ké ez ezo?	00:52:30	G : Titan ? C'est quoi ?
WA50	00:58:21	G: Soundz good, Crull. I'll gather da boyz, and once I crush da humies, I'll help ya bleed somethin' good.	00:57:21	G: Me pareze bien, Krull. Reuniré a loz chikoz y, kuando aplaztemos a los humano, te haré zangrar komo un zerdo.	00:53:05	G : Ça me va, Crull. Je rassemble les boyz, et quand j'aurai crasé les humains, je te saignerai à mort.

8.1.2. Dawn of War II: Retribution

DoW II, misión 1: Diálogos entre Kapt. Bluddflagg (B) y Mr. Nailbrain (N) ó cinemáticas iniciales						
Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE01	00:00:14	B: Zog me, wot 'appened? Mista Nailbrain! Status reporta!	00:00:14:	B: Maldizión, ¿ké ha pazado? ¡Zeñor Klavozerebro! Informe de eztado.	00:00:05	B: Zog alors! K'esk'y s'est passé? Mister Nailbrain! Diagnostik!
RE02	00:00:20	N: Status reporter's busted Kap'n. Best guess da Krooza's been shot down into dat jungly planet... Typhon I fink dey calls it. Yikes!	00:00:20	N: Informo de ke hay dañoz zerioz, Kapitán. Supongo ke el Kruzero ha zido derrotado en eze planeta zelvátiko... Kreo ke lo llaman Typhon. ¡Puaj!	00:00:11	N: La machine a l'air kassée, kaptain. Je suppose ke le croiseur s'est ékrasé sur cette espèce de planète-jungle... Typhon, je crois k'elle s'appelle. ¡Aaaah!
RE03	00:00:35	B: Owowowowowowow! Poncy Eldar! I'll krump ya good!	00:00:35	B: ¡Ayayayayayay! ¡Eldar vanidozo! ¡Te deztrozaré!	00:00:27	B: Owowowowowoh! Saleté d'Eldar! Je vais vous ékrabouiller!

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE04	00:00:48	B: Dat fancy tart's close. I can feels her!	00:00:48	B: Eza chulita eztá zerka. ¡La noto!	00:00:40	B : Cette chochette est tout près. Oui, je la sens preske !
RE05	00:00:53	B: Young master Spookums should be arounds 'ere somewheres too.	00:00:52	B: El joven maeztro Spookums también debe de andar por akí.	00:00:45	B : Le jeune Maître des Chokotes doit pas être bien loin aussi.
RE06	00:00:58	B: Hez not want ta miss da stompin'. Let's find 'im... oh, and snik any Eldar you find on da way.	00:00:56	B: No ze kerrá perder la eztampida. Enkontradlo... Ah, y akabad kon kualkier Eldar ke veáis en el kamino.	00:00:49	B : Y veut pas kouper le massakre... Laissez-le... Oh, et butez tous les Eldars ke vous croiserez en chemin.
RE07	00:01:52	B: Oh, dere he is. I fought da sneaky git'd be 'arder ta find.	00:01:42	B: Ah, ahí eztá. Penzé ke zería más difízil enkontrar a eze kretino.	00:01:49	B : Oh, ben le voilà. Je kroyais ke ce vermisseau serait plus dur à trouver.
RE08	00:01:57	B: Give 'im a kick and wake 'im up.	00:01:47	B: Dezpertádlo de una patada.	00:01:54	B : Réveillez-le d'un koup de pied.
RE09	00:02:00	B: Did you really get duff'd by dese panzee gits or are yas just sleepin' on da job?	00:01:59	B: ¿De verdad te han dado una paliza eztos kretinoz o ez ke eztabaz durmiendo en el trabajo?	00:02:07	B : C'est le gros gugusses qui vous ont assommé ? Ou vous avez décidé de faire une petite sieste pendant le boulot ?

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE10	00:02:07	S: Why dat 'urts me feelin's, Kaptin. I'd nevah get duff'd by panzees.	00:02:06	S: ¿Por ké hieréz miz zentimientoz, Kapitán? No dejaría ke unaz nenazaz me apalearan.	00:02:13	S (Chokotes): Oh z'êtes pas sympa, kaptain. Je suis pas du genre à me faire charkuter facilement.
RE11	00:02:13	B: Meby you should snazz up yer armor dere. It's embarrassing.	00:02:12	B: Tal vez deberíaz mejorar tu armadura. Ez vergonzoza.	00:02:19	B : Remettez votre armure korrektement. C'est gênant.
RE12	00:02:36	B: HA HA! Dese gits just made da classic blunder.	00:02:24	B: ¡Ja, ja! Eztos kretinoz akaban de kometer un error klazko.	00:05:51	B : HA HA ! Ces imbéciles ont fait une sakrée gaffe !
RE13	00:02:42	B: Attackin' an ork who hadn't found 'im already. Now wez can stomp 'em fasta!	00:02:29	B: Atakar a un Orko ke no loz había vizto. ¡Ahora podremoz machakarlos más rápido!	00:05:56	B : Attaker un Ork ki les avait pas enkore trouvés. Komme ça, on va les massakrer plus vite !
RE14	00:03:03	B: Heh Heh. Dat was fun. Okay boyz, back ta work. WAAAGH!	00:03:09	B: ¡Je, je! Ezo ha zido divertido. Vale, chikoz, a trabajar. ¡WAAAGH!	00:06:51	B : Hi hi. C'était marrant. OK, boyz, au boulot ! WAAAGH !
RE15	00:03:13	B: HA! Don't just let 'em shoot ya like dat. Get behind dat mess over dere.	00:03:27	B: ¡Ja! No dejéiz ke oz dizparen. Ezkondéoz detrás de eza porkería.	00:07:08	B : HA ! Vous laissez pas kanarder komme ça. Kachez-vous derrière ce bazar !

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE16	00:04:11	B: Oi! Snag dat base over dere. Wez can call in some boyz.	00:05:13	B: ¡Ey! Atrapáoz eza base de ahí. Podemos llamar a unoz chikoz.	00:08:12	B : Hé ! Visez la base là-bas. On peur rekruter dez boyz.
RE17	00:06:01	B: Da first and da best part of da Waaagh is a good ol' mob of Boyz! Bad at dakka, but great at stompin'!	00:07:06	B: Lo mejor para el ¡Waaagh! ez una buena horda de chikoz. ¡El dakka no ze lez da muy bien, pero en la eztampida zon invenziblez!	00:10:50	B : Ce ke se fait vraiment de mieux dans la Waaagh ! c'est une bonne vieille bande de boyz ! Nuls en bastos mais fortiches en baston !
RE18	00:06:12	B: In da middle of a fight, dere kit can be kustomised wiv all sorts of gubbinz ta make'em more killy	00:07:17	B: En medio de la batalla ze loz puede ekipar con toda klaze de armaz para que zean aún máz deztruktivoz.	00:11:00	B : En plein combat, leur matos peut être modifié avec tout un tas d'accessoires pour les rendre enkore plus mortels.
RE19	00:06:44	B: Da gits 'ave some kinda fancy shootas up dere. Let's demonstrate some brutal cunning and go 'round.	00:07:44	B: Ezoz kretinoz tienen buenoz akribilladorez ahí arriba. Ezeñémozlez un poko de aztuzia brutal y rodeémozlez.	00:11:38	B : Y z'ont de drôles de Flang là-haut. On va les ékraser par surprise en les kontournant.
RE20	00:08:38	B: Ah, me poor zogged Krooza...	00:09:24	B: Ay, mi pobre Kruzero...	00:12:42	B : Ah, mon pauvre kroiseur. Zog...
RE21	00:08:43	B: Hey! Some local	00:09:28	B: ¡Eh! Unoz chikoz de la zona	00:12:48	B: Hé ! Y'a des Boyz du

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		boyz are poking round. Oi, yous lot! You'z part of MY krew now.		eztán kuriozeando. ¡Ey, vozotroz! Ahora zoiz parte de mi ekipo.		koin ki s'en mélent. Ouh, tout le monde ! Z'êtes dans MON ékipe, maintenant !
RE22	00:08:52	B: Any problems with dat, ya talk ta da complaints department. Dat's my gun by da way.	00:09:36	B: Zi tenéiz algún problema, hablad kon el departamento de kejas. Por ziertó, eza ez mi arma.	00:12:55	B : Si ça vous plait pas, adressez-vous au bureau des plaintes. Représenté ici par mon arme.
RE23	00:09:39	Ob: Nice hit... ah boss? An' look, wez, ah, saved dis for ya... yeah...	00:10:32	Ob: ¡Buen golpe... eh, jefe! Y mira, eh, hemoz guardado ezto para ti... Zi...	00:13:46	Ob : Bien joué... ah, Boss ! Euh, et dites voir, on vous a gardé ça... ouais...
RE24	00:12:48	B: Some Loota boyz wiff der deffguns would be nice! Dey can really dakka, and make da badd'unz all slow and suppress'd.	00:15:43	B: ¡Unoz Zakeadorez con Matammuchoz noz vendrían de perlaz! Pueden hazer dakka como nadie y contener y ralentizar a loz malos.	00:16:59	B : On aurait bien besoin de pillards avec des Kanons Eud'la Mort ! Ils kanardent sek et pourraient karrément ralentir la progression ennemie.
RE25	00:13:05	B: Good job boyz. 'Course da Eldar will probably be coming after us even 'arder now. Not dat dat's a bad fing.	00:15:59	B: Buen trabajo, chikoz. Klaro, puede que ahora loz Eldar vengán a por nozotroz con más fuerza. Y no ez ke zea algo malo...	00:17:14	B : Bon travail, boyz. Bien sûr, maintenant les Eldars vont être enkore plus furaz après nous. Mais c'est pas si

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
						grave ke ça, au contraire.
RE26	00:16:33	B: Looks like dey've run out of gits fer us ta stomp. LET'S GO FIND SOME MORE!	00:19:01	B: Pareze ke ze han kedado zin kretinoz ke podamoz aplaztar. ¡Buzkémoz más!	00:21:30	B : On dirait k'y z'envoient plus leurs hommes se faire massakrer. Y FAUT K'ON EN TROUVE D'AUTRES !
RE27	00:19:56	B: Oi twiggy! Wot do all ya boys and a smashed up jammy paste have in common? Come 'ere, i'll show ya!	00:22:02	B: ¡Ey, figurinez! ¿Ké tenéiz en komún kon una pazta triturada como mermelada? ¡Venid akí y ya veréiz!	00:24:16	B : Hé, kloporte ! Est-ce que vous savez kel est le point kommon entre vous et la kompote ? Non ? Venez, ke je vous explike !
RE28	00:20:52	B: Ya got guts skinny, I'll give ya dat. And dey're getting all over da place.	00:22:54	B: Rekonozko ke tienez agallaz, flakucha. Y van a kedar derramadaz por todaz partez.	00:25:15	B : Z'avez la tête dure, minus. Je vous l'akkorde. Mais elle va pas tarder à rouler par terre.
RE29	00:21:43	B: You shoulda had more o' ya skinny boyz dis mornin' if you were goin' ta shoot down MY Kroozza. Now look at ya!	00:23:30	B: Debizte haber kontado kon más chikoz flakuchoz ezta mañana zi keríaz derribar mi Kruzero. ¡Mírate ahora!	00:25:56	B: Vous auriez dû amener beaucoup plus de gars rachitks, si vous komptiez abattre MON kroisseur. Regardez-vous!

DoW II, misión 1: subtítulos durante el juego entre Kapt. Bluddflagg (B), Mr Spookums (S), Mr. Nailbrain (N) y Ork Boy (Ob)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE30	00:21:53	B: Why, I'm gonna... gonna...	00:23:38	B: ¿Por ké? Voy a... voy...	00:26:04	B : Oh, je vais... je vais...

DoW II, misión 1: cinemáticas finales entre Kapt. Bluddflagg (B) y Mr. Nailbrain (N)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE31	00:22:02	N: Umm. Kap'n?	00:23:50	N: Mmm... ¿Kapitán?	00:26:16	N : Euh... Kaptain ?
RE32	00:22:04	B: Not now Miss'ta Nailbrain. I'm still sassing dis stomped up Eldar.	00:23:52	B: Ahora no, Zeñor Klavozerebro. Aún eztoy inzultando a ezta Eldar pizoteada.	00:26:19	B : Plus tard, Mister Nailbrain. Je diskute avek un Eldar ékrasé.
RE33	00:22:09	N: Kap'n, you know I wouldn't normally but dere's a matter dat's big 'ere.	00:23:57	N: Kapitán, zábez ke normalmente no te moleztaría, pero ze trata de un azunto importante.	00:26:24	N : Kaptain, c'est pas mon genre d'insister... mais y'a un gros problème.
RE34	00:22:19	B: Wot da bleeding zog are... ah...	00:24:07	B: Kién demonioz eres... ah...	00:26:34	B : Nom de Zog, ki vous... euh...
RE35	00:22:33	B: Aye? Wot's dat ta you? By your kit and ya	00:24:21	B: ¿Sí...? ¿Y a ti ké te importa? Por tu azpekto y el de tuz	00:26:47	B: Ouais?... Et vous alors? A voir votre matos et vos boyz,

DoW II, misión 1: cinematícas finales entre Kapt. Bluddflagg (B) y Mr. Nailbrain (N)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
		boyz 'ere, youz one of dose Inquisitive type fíngy's. I fought you's were more for killin' orks den payin' 'em.		chikoz, supongo ke erez una de ezaz kozaz inkizidoraz. Penzaba ke te dedikabaz más a matar Orkoz ke a pagarlez.		je dirais ke z'êtes de la Kisition. Je kroyais ke vous autres vous préféríez tuer les Orks plutôt ke des les payer.
RE36	00:22:47	B: Like ya hat by da way...	00:24:35	B: Por zierto, bonito zombrero.	00:27:02	B : Joli chapeau, au fait...
RE37	00:23:02	B: I don't know one of dose humies from anotha, but Space Marines is dead 'ard.	00:24:50	B: No diztingo unoz humanoz de otroz, pero loz Marinez Ezpazialez zon difízilez de matar.	00:27:17	B : Pour moi, tous les humains y se ressemblent, mais en tout cas les Space Marines, c'est koton.
RE38	00:23:09	B: Why da ya want 'im?	00:24:57	B: ¿Por ké lo kieres?	00:27:24	B : Pourquoi vous le voulez ?
RE39	00:23:30	B: Obliterashun eh? Can't say dat'be good fer me and my boyz.	00:25:08	B: Eztinzión, ¿eh? Ezo no zería bueno ni para mí ni para mi chikoz.	00:27:36	B : Réduit n'à néant hein ? Ça nous rendrait pas trop service, à moi et mes boyz.
RE40	00:23:26	B: Wot's in it fer old Bluddflagg eh?	00:25:14	B: ¿Y ké gana el viejo Bluddflagg, eh?	00:27:42	B : Et keske le vieux Bluddflagg y gagnerait, hein ?
RE41	00:23:42	B: Frow in dat hat and yous got a deal.	00:25:29	B: Lanza eze zombrero y zerraremoz el trato.	00:27:57	B : Hum, vous rajoutez le chapeau et c'est marché konklu.

DoW II, misión 1: cinemáticas finales entre Kapt. Bluddflagg (B) y Mr. Nailbrain (N)

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE42	00:23:50	B: No hat, no deal. Kill yer own posh humies and leave da orks out of it.	00:25:39	B: Zin zombrero no hay trato. Mata tú a loz humanoiz y deja a loz Orkoz al margen.	00:28:06	B : Pas de chapeau, pas de marché. Tuez vous-même snobinard et laissez les Orks trankilles.
RE43	00:23:56	B: I's got more pointy eared gits ta stomp fer blasting my ship out da void anyways.	00:25:45	B: De todaz maneraz, tengo máz orejaz punteagudaz ke aplaztar por haber atakado mi nave.	00:28:12	B : De toute façon, j'ai plein d'oreilles pointues à ékrabouiller pour avoir dégommé mon vaisseau.
RE44	00:24:09	B: You twiggy fing! You fink you can zog an ork's krooza an' walk away!?	00:25:58	B: ¡Koza enklenke! ¿Pienzaz ke puez dez atakar un kruzero orko y ezkapar?	00:28:24	B : Imbécile ! Vous kroyez ke vous puez kanarder un kroiseur et vous en tirer komme ça ?
RE45	00:24:15	B: I's stomp yer posh humie alright. Den I's make you wish you'd never heard of Kaptain Bluddflagg!	00:26:05	B: Voy a aplaztar a tu humano enkopetado. ¡Dezpuéz dezearás no haber oído hablar del Kapitán Bluddflag!	00:28:30	B : Bon, OK, je vais ékrasser votre snobinard. Après, je vous ferai regretter d'avoir provoké le kaptaine Bluddflagg !

DoW II, misión 2: subtítulos de Kapt. Bluddflagg (B) y Mr. Nailbrain (N) durante el juego

Cód.	CT	Inglés	CT	Español	CT	Francés
RE46	00:24:50	N: First one dere gets da best loot.	00:26:51	N: El primero en llegar konzeguirá el mejor botin.	00:29:11	N : Le premier arrivé aura le meilleur butin.
RE47	00:26:22	B: Boyz, we don't got enuff dakka ta zog dat humie wagon! Leg it!	00:28:35	B: ¡Chikoz... noz falta dakka para enfrentarnoz a eze karro humano! ¡A largarze!	00:30:31	B : Boyz, on a pas le matos rekis pour kasser le chariot humain ! On se kasse !
RE48	00:53:44	N: Teleporta's up an runnin' boss.	01:03:48	N: El teleportador eztá en marcha, jefe.	01:03:30	N : La téla-dépula est fin prêt, boss.
RE49	00:53:47	B: Is it den? Tested it den 'ave ya?	01:03:51	B: ¿Ah zi? Ya lo haz probado, ¿no?	01:03:33	B : Vraiment ? Vous avez fait un test ?
RE50	00:53:51	N: Well Kap'n, wez low on grots. I'm sure it's fine dough. Mork sez.	01:03:55	N: Bueno, Kapitán, loz klavijoz ezcazean. Pero zeguro ke no hay problema. Ezo dice Morko.	01:03:36	N : En fait, kaptain, c'est k'on manke de Grots. Mais ça devrait aller, hein ? Voilà.
RE51	00:53:57	B: After you den Mr. Nailbrain	01:04:01	B: Dezpués de ti, Zeñor Klavozerebro.	01:03:42	B : Alors, après vous, Mister Nailbrain.
RE52	00:54:02	B: I've no idea if dat means it works...	01:04:07	B: Ni idea zi ezo kiere dezir ke funciona...	01:03:48	B : J'ai pas kompris si ça marchait ou pas.
RE53	00:54:06	B: Oh well. 'Ere we go! WAAAGH!	01:04:09	B: Oh bien. ¡Allá vamo! ¡WAAAGH!	01:03:51	B : Oh, bon. On y va ! WAAAGH !

8.2. Características del corpus lingüístico

8.2.1. Tipos de subtítulos

Anexo-Tabla 1. Clasificación de subtítulos según la función que cumplen en las campañas analizadas.

Tipo de subtítulos	<i>Winter Assault</i>	<i>Retribution</i>
Introdutorios	WA01, WA02, WA03, WA04, WA05, WA06, WA33, WA34, WA35, WA36, WA43, WA44, WA49, WA50	RE01, RE02, RE03, RE04, RE05, RE09, RE10, RE11, RE31, RE32, RE33, RE34, RE35, RE36, RE37, RE38, RE39, RE40, RE41, RE42, RE43, RE44, RE45
Instrucciones	WA07, WA11, WA13, WA16, WA18, WA19, WA20, WA22, WA24, WA25, WA26, WA27, WA28, WA32, WA41, WA42, WA45, WA47	RE06, RE08, RE15, RE16, RE18, RE19, RE21, RE22, RE24, RE47, RE48, RE49, RE50, RE51, RE52
Arengas o lamentos	WA08, WA09, WA10, WA12, WA14, WA15, WA17, WA21, WA23, WA29, WA30, WA31, WA37, WA38, WA39, WA40, WA46, WA48	RE07, RE12, RE13, RE14, RE17, RE20, RE23, RE25, RE26, RE27, RE28, RE29, RE30, RE46, RE53

8.2.2. Soluciones de la traducción de las variaciones lingüísticas no estándar

Anexo-Tabla 2. Clasificación de las soluciones de traducción según Ramos-Pinto (2008).

Tipo de solución	<i>Winter Assault</i>		<i>Retribution</i>	
	Español	Francés	Español	Francés
Neutralización (estandarización)	Ninguno	WA01, WA02, WA03, WA07, WA08, WA09, WA10, WA11, WA12, WA13, WA14, WA16, WA17, WA18, WA22, WA23, WA24, WA25, WA26, WA27, WA28, WA30,	Ninguno	RE09, RE22, RE23, RE36, RE46, RE48, RE49, RE51, RE53

Tipo de solución	<i>Winter Assault</i>		<i>Retribution</i>	
	Español	Francés	Español	Francés
Preservación (centralización)	Todos los subtítulos	WA31, WA32, WA33, WA34, WA35, WA36, WA37, WA38, WA39, WA40, WA41, WA42, WA43, WA44, WA45, WA46, WA47, WA50	RE01, RE02, RE04, RE05, RE06, RE07, RE08, RE09, RE10, RE11, RE12, RE13, RE14, RE15, RE02, RE04, RE16, RE17, RE08, RE11, RE18, RE19, RE12, RE13, RE20, RE21, RE14, RE16, RE22, RE23, RE17, RE18, RE24, RE25, RE20, RE24, RE26, RE27, RE25, RE27, RE28, RE29, RE29, RE32, RE31, RE32, RE34, RE37, RE33, RE34, RE38, RE39, RE35, RE36, RE40, RE41, RE37, RE38, RE42, RE43, RE39, RE40, RE44, RE45, RE41, RE42, RE50, RE52 RE43, RE44, RE45, RE46, RE47, RE48, RE49, RE50, RE51, RE52, RE53	RE01, RE03, RE05, RE06, RE07, RE10, RE15, RE19, RE21, RE26, RE28, RE30, , RE31, RE33, RE35, RE47
		WA19, WA21, WA29, WA48, WA49	RE03, RE30	
Preservación (mantenimiento)	Ninguno	WA15, WA20		

8.2.3. Características gráficas generales

Los subtítulos, tanto en el TP como en el TM, mantienen las características gráficas, es decir, se realizan cambios en la ortografía para demostrar la oralidad ficticia del idiolecto de los orcos a través de una escritura fonética propia de la variedad no estándar. Las características gráficas más comunes presentes en los subtítulos del TP se presentan a continuación.

Anexo-Tabla 3. Características gráficas de la oralidad ficticia en los subtítulos.

Lengua estándar	Idiolecto de los orcos	Español	Francés
Another	Annuder	Otro	Autre
Captain	Kap'n	Kapitán	Kaptain
Crew	Krew	Ekipo	Ékipe
Cruise	Krooza	Kruzero	Kroiseur
Enough	Enuff	Bazta	Reformulación
For	Fer	Para	Pour
Have	'Ave	Tienen / haz	Ont / avez
Humans	Humies	Humanoz	Humaines
I will	I's / i'z	Tengo / Voy / He	Je suis / J'ai / Je vais
Isn't	Izn't	Reformulación	Reformulación
Mister	Mista	Zeñor	Mister
Never	Nevah	Reformulación	Reformulación
Old	Ol'	Buena / viejo	Vieille / vieux
Other	Udder	Otro	Autre
Running	Runnin'	Andar suelto	En courant
Should have	Shoulda	Debizte	Auriez
That	Dat	Eze	Ce
The	Da	La / lo / ezoz	La / ce / y
Their	Dere	Zuz	Leur
Them	Dem	Zuz / reformulación	Ces / reformulación
There	Dere	Ahí	Là
Their	Dere	Zu	Leur
These	Dese	Loz / eztoz / ezoz	Ces / ceux
Thing	Fingy / tingy / thingy / ting	Kacharro / koza	Truc / reformulación
Think	Fink	Kreo	Krois
This	Dis	Ezto / ezte	Ça / ici
To	Ta	A / reformulación	À / reformulación
Udder	Other	Otro	Autre
What	Wot	Ké / kién /	K'eske

Lengua estándar	Idiolecto de los orcos	Español	Francés
With	Wiv / wiff / wid	Kon	Avek
Work	Workz	Va	Marche
You	Ya	Te / reformulación	Te / reformulación
Your	Yer	Tu	Votre
You are	Yer	Eztás / reformulación	Sont / reformulación

Nota. Respecto de estas características gráficas la oralidad ficticia de los orcos, en español, 52% de soluciones busca mantener la variedad mediante el uso de la letra *k* y la *z* de manera generalizada, mientras que en francés esto solo ocurre el 28% de las veces.

8.2.4. Características fonéticas

Anexo-Tabla 4. Eliminación de fonemas: gerundios.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
Attackin'	Attacking	Verbo
Buildin'	Building	Verbo
Doin'	Doing	Verbo
Fightin'	Fighting	Verbo
Fixin'	Fixing	Verbo
Flyin'	Flying	Verbo
Gettin'	Getting	Verbo
Kiddin'	Kidding	Verbo
Killin'	Killing	Verbo
Makin'	Making	Verbo
Runnin'	Running	Verbo
Talkin'	Talking	Verbo
Feelin's	Feelings	Sustantivo
Rumblin'	Rumbling	Sustantivo
Stompin'	Stomping	Sustantivo
Freezin'	Freezing	Adverbio
Lovin'	Loving	Adjetivo
Somethin'	Something	Pronombre

Anexo-Tabla 5. Eliminación de fonemas: eliminación de /h/ inicial.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
'appened	Happened	Verbo
'urts	Hurts	Verbo
'ard	Hard	Adverbio
'arder	Harder	Adverbio
'ere	Here	Adverbio
'im	Him	Pronombre

Anexo-Tabla 6. Eliminación de fonemas: contracciones verbales.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
r'strange	(They) are strage	Verbo
where'z	Where is	Verbo
You'z	You are	Verbo

Anexo-Tabla 7. Eliminación de fonemas: eliminación de la consonante final.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
a'	At	Preposición
o'	Of	Preposición
an'	And	Conjunción
Mornin'	Morning	Sustantivo
ol'	Old	Adjetivo

Anexo-Tabla 8. Eliminación de fonemas: otras contracciones en sustantivos.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
Badd'unz	Bad ones	Pronombre
Kap'n - Kaptin	Captain	Sustantivo
Miss'ta	Mister	Sustantivo
Suppress'd	Supressed	Adverbio

Anexo-Tabla 9. Eliminación de fonemas: consonantes, vocales y preposiciones iniciales.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra	Tipo de eliminación
'em	Them	Pronombre	Eliminación de la consonante inicial
'n	And	Conjunción	Eliminación de la vocal inicial
'round	Around	Adverbio	Eliminación de preposición inicial
'course	Of course	Adverbio	Eliminación de preposición inicial

Anexo-Tabla 10. Adición de fonemas /z/ y /s/.

Dialecto orco	Inglés estándar	Tipo de palabra
Sayz	Say	Verbo
Gotz	Got	Verbo
Getz	Get	Verbo
Youz	You	Pronombre
Needz	Need	Verbo
Arounds*	Around	Adverbio
Wez	We	Pronombre
Yous	You	Pronombre

*Nota: En *arounds* (RE05) no se eliminó la vocal *a* inicial, como en *'round* (RE19) (Anexo Tabla 9). Asimismo, al pronombre *You* se le añade tanto /s/ (RE 21 y RE41), como /z/ (WA37, WA42 y RE35).

8.2.5. Características morfosintácticas

Anexo-Tabla 11. Falta de concordancia entre sujeto y verbo.

Cód.	Subtítulo	Característica agramatical
WA01	... Da Imperial boyz before dem waz easy...	They was
WA03	... I sayz we run!	I says
WA04	And I sayz you shut da hell up! ...	I says
WA18	... and dis ain't no different	This ain't
WA21	... Dey ain't dead till I sayz dey dead!	They ain't / I says
WA24	Lookz like dey got dere Squiggoth trainer... Bet he train plenty of Squiggoths fer me...	He train
WA25	I gotz me a Squiggoth trainer! ... Da trainer must getz near dem first.	I gots / He must gets
WA28	... We ain't fed 'em yet!	We ain't
WA39	... Youz ain't got da teef ta take da likez a' me!	You ain't
WA40	... I'z already gone	I is
WA41	... Getz away from dat powa tingy!	You gets away
WA45	... I needz me more boyz...	I needs
WA46	... You ain't no Weird Boy, iz ya	You ain't / is you?
WA47	... Well, ya getz ta fix it real good... or K ostomp ya in da head...	You gets / I is
RE04	... I can feels her!	I can feels
RE21	... You'z part of MY krew now.	You is
RE35	... Youz one of dose Inquisitive type fingy's.	You is
RE37	... Space Marines is dead 'ard.	They is
RE43	I's got more pointy eared gits ta stomp...	I has
RE45	I's stomp yer posh humie alright. Den I's make you wish you'd never heard of Kaptain Bluddflagg!	I is / I is

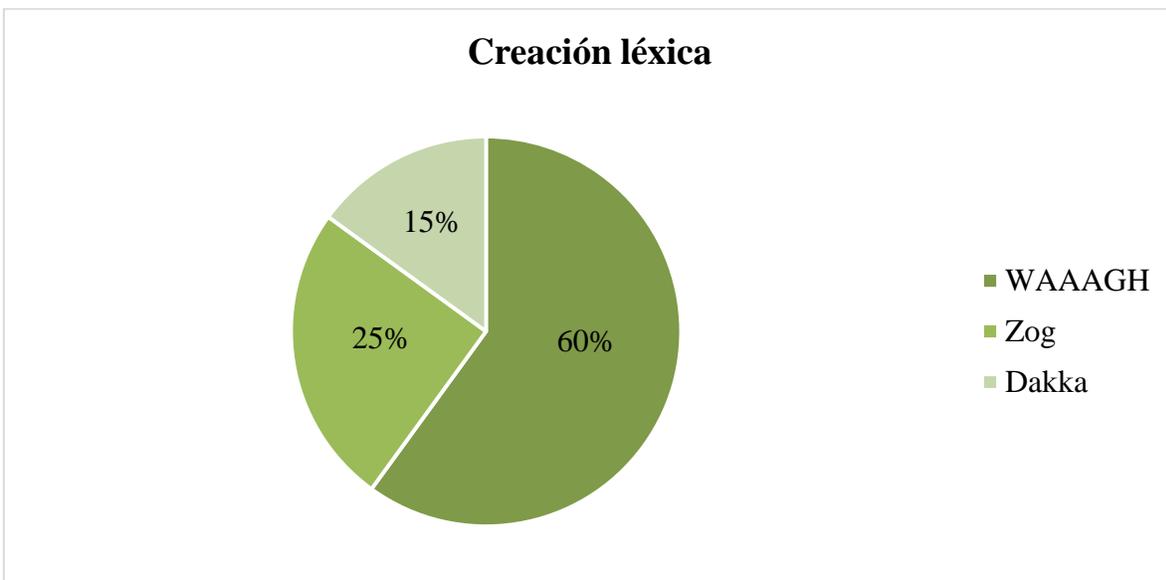
Anexo-Tabla 12. Omisión de verbos y preposiciones.

Cód.	Subtítulo	Característica agramatical
WA01	(1) We be fightin' dem Chaoz Boyz (2) fer long time now... (3) Dey too tough fer us. Dey smash us good 'less we run.	1. Omisión del verbo <i>will</i> 2. Omisión de la preposición <i>a</i> 3. Omisión del verbo <i>are</i>
WA02	You (1) talkin' scared. You (1) (2) coward! (3) Dem (2) only hummies!	1. Omisión del verbo <i>are</i> 2. Omisión de la preposición <i>a</i> 3. Uso del pronombre objeto <i>them</i> por el pronombre personal <i>they</i>
WA08	... I get me a WAAAGH! and (1) not have ta kill...	1. Omisión del verbo <i>will</i>
WA11	... Dey (1) sure ta follow me! ...	1. Omisión de <i>will be</i>
WA15	Dey got da heat and we (1) here freezin'! ...	1. Omisión del verbo <i>are</i>
WA21	What (1) you gitz doin'? ...	1. Omisión del verbo <i>are</i>
WA22	Who (1) dat rumblin'?	1. Omisión de <i>is doing</i>
WA24	... I bet he (1) real grateful if I free him. Bet he (2) train plenty of Squiggoths...	1. Omisión de <i>will be</i> 2. Omisión de <i>will</i>
WA27	... Now dat we (1) all one big happy family...	1. Omisión del verbo <i>are</i>
WA30	... Who (1) da Warboss?	1. Omisión del verbo <i>is</i>
WA31	... You (1) da biggest, baddest Warboss ever. You (1) bigger den Nazdreg! You (2) be bigger den Ghazghkull!	1. Omisión del verbo <i>are</i> 2. Omisión del verbo <i>will</i>
WA32	Nobody (1) bigger den Ghazghkull...	1. Omisión del verbo <i>is</i>
WA35	... Dis (1) just grand!	1. Omisión del verbo <i>is</i>
WA42	Da sparkle thingie (1) broke! ...	1. Omisión del verbo <i>is</i>
WA45	... We'll see who comez out (1) da udder side!	1. Omisión de la preposición <i>on</i>
WA49	Titan? What (1) dat?	1. Omisión del verbo <i>is</i>
RE06	Hez (1) not want ta miss da stompin'	1. Omisión del verbo <i>will</i>
RE35	... Youz (1) one of dose Inquisitive type finky's...	1. Omisión del verbo <i>are</i>
RE50	... Wez (2) low on grots...	1. Omisión del verbo <i>are</i>

8.2.6. Características léxicas



Anexo-Figura 1. Frecuencia de uso de la selección léxica en el dialecto de los orcos.



Anexo-Figura 2. Frecuencia de uso de las palabras específicas del dialecto de los orcos.

8.3. Enlaces de las campañas

8.3.1. Dawn of War I: Winter Assault

En inglés:

http://www.mediafire.com/file/nzozz0rccgxpzf9/Dawn_of_War_I_Winter_Assault_ingl%25C3%25A9s.mov/file

En español:

http://www.mediafire.com/file/9vr1t9kmmrc4898/Dawn_of_War_I_Winter_Assault_espa%25C3%25B1ol.mov/file

En francés:

http://www.mediafire.com/file/fapo6k5dncvgnk/Dawn_of_War_I_Winter_Assault_franc%25C3%25A9s.mov/file

8.3.2. Dawn of War II: Retribution

En inglés:

http://www.mediafire.com/file/z6jacci097aalbk/Dawn_of_War_II_Retribution_ingl%25C3%25A9s.mov/file

En español:

http://www.mediafire.com/file/iy98z0j50u0tqiv/Dawn_of_War_II_Retribution_espa%25C3%25B1ol.mov/file

En francés:

http://www.mediafire.com/file/93n40le4dzi31k3/Dawn_of_War_II_Retribution_fra%25C3%25A9s.mov/file