

Traducción y análisis del cómic interactivo digital "All you can eat"

Kožul, Klara

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:657940>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-20**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za hispanistiku i ibernske studije

Diplomski sveučilišni studij hispanistike; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)

Klara Kožul

Traducción y análisis del cómic interactivo digital

“All you can eat”

Diplomski rad

Zadar, 2020.

Sveučilište u Zadru

Odjel za hispanistiku i iberske studije

Diplomski sveučilišni studij hispanistike; smjer: prevoditeljski (dvopredmetni)

Traducción y análisis del cómic interactivo digital “All you can eat”

Diplomski rad

Student/ica:

Klara Kožul

Mentor/ica:

dr. sc. Ivana Zovko

Zadar, 2020.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Klara Kožul**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Traducción y análisis del cómic interactivo digital “All you can eat”** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 22. listopada 2020.

Tabla de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. Traducción audiovisual.....	3
2.1.1. Características principales de la TAV.....	3
2.1.2. Modalidades de la TAV	5
2.1.3. Aspectos lingüísticos y técnicos de la TAV	5
2.2. El cómic.....	7
2.2.1. Características visuales del cómic.....	7
2.2.3. Características técnicas del cómic.....	8
2.2.4. Características narrativas del cómic.....	9
2.2.5. Características lingüísticas del cómic	10
2.2.6. Textos audiovisuales vs. cómic.....	10
2.2.7. Multimodalidad de los cómics	12
2.2.8. Traducir los cómics.....	13
2.2.9. Webcómic	14
2.3. Videojuegos	15
2.4. Cómic interactivo digital	16
3. ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC INTERACTIVO DIGITAL <i>ALL YOU CAN EAT</i>	20
3.1. Localización de <i>All you can eat</i>	20
3.2. Referencias culturales e intertextualidad.....	21
3.3. Lenguaje coloquial	27
3.4. Juego de palabras.....	30
3.5. Humor.....	34
3.6. Interacción imagen-texto	41
4. CONCLUSIÓN	47
5. BIBLIOGRAFÍA.....	50
APÉNDICE	53

<i>All you can eat</i>	53
RESUMEN	93
SAŽETAK	94
ABSTRACT	95

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo fin de máster tiene como objetivo principal presentar las características de la traducción de un cómic interactivo digital, así como demostrar los desafíos y los problemas relacionados con la traducción y la transmisión del contenido de esta nueva forma híbrida. El cómic interactivo digital representa la combinación innovadora de juegos de aventura y el cómic tradicional. A diferencia del cómic en el sentido tradicional, que incluye la interacción de la imagen y el texto, la dimensión digital del cómic interactivo posibilita más interactividad con el medio y el texto. Además, esta nueva forma permite más libertad al jugador que participa en el desarrollo de la historia. El jugador es el que elige qué va a hacer, a decir y a dónde se va a dirigir el protagonista, así que cada juego es personalizado e individual, con el resultado final diferente.

Dado que la traducción de los cómics, los videojuegos y, al final, los cómics interactivos digitales pertenece al campo de la traducción audiovisual, en el presente trabajo nos centraremos en destacar las características de esta modalidad de traducción y los problemas a los que se enfrentan los traductores audiovisuales, como las cuestiones técnicas y lingüísticas. Además de estas características, se subraya el aspecto multimodal que los traductores deben tener en cuenta a la hora de traducir cualquier texto audiovisual, puesto que tienen que observar la interacción constante del modo visual y verbal para poder inferir el significado completo de la historia.

En la primera parte de este trabajo fin de máster se presentarán las características principales de la traducción audiovisual y cómo estas influyen en la traducción de los textos audiovisuales, tomando en cuenta las restricciones técnicas y peculiaridades lingüísticas. En el marco teórico, nos centraremos en definir el cómic, el medio que forma parte central de nuestro trabajo. Se mostrarán las características más importantes de este medio: visuales, técnicas, narrativas y lingüísticas. Después de dar la definición del cómic tradicional, presentaremos el desarrollo de este medio y las nuevas formas que han surgido con el proceso de la digitalización. Asimismo, mencionaremos brevemente la teoría de los videojuegos, que son importantes para entender la nueva forma que surgió de la combinación del cómic y los videojuegos: el cómic interactivo digital.

Finalmente, el cómic interactivo digital *All you can eat* ha sido elegido como estudio de caso y el análisis de sus peculiaridades lingüísticas, pragmáticas y técnicas se abordará en la tercera parte de este trabajo. Este cómic interactivo fue creado por la compañía programadora croata, *Gamechuck*, y está disponible en la página web *Steam*¹. Es igualmente importante destacar que el cómic *All you can eat* fue escrito originalmente en inglés y ha sido traducido completamente al español. En el análisis de *All you can eat* nos centraremos en las características más comunes abordadas en la parte teórica, como, por ejemplo, las referencias culturales, el humor, el juego de palabras, el lenguaje del cómic, entre otras. En fin, después del análisis traductológico de *All you can eat*, propondremos una conclusión para enmarcar este trabajo fin de máster.

¹ Disponible en: <https://store.steampowered.com/> [último acceso 20/09/2020]

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Traducción audiovisual

La traducción audiovisual, como todas las áreas de la traducción, requiere del traductor un conocimiento extenso no solo de la lengua meta, sino también de la lengua fuente. Sin embargo, no se trata solo del mero conocimiento de la lengua y de la transmisión del contenido de la lengua A a la lengua B. Se subraya sobre todo el aspecto cultural que es igualmente importante en la comprensión del texto fuente porque no es suficiente que los traductores tengan solo “la habilidad bilingüe sino también la visión bicultural” (Díaz Cintas, 2009: 44).² El traductor actúa como el mediador en el proceso de la comunicación intercultural, es él la persona que trae nuevos conocimientos y aspectos culturales de una lengua y cultura extranjeras a la cultura meta. Traduciendo un texto, el traductor debe tener en cuenta no solo “el mensaje en la lengua origen sino también el resultado de la lengua de llegada (junto con la música, el ruido y las imágenes)” (Rica Peromingo, 2016: 31).

2.1.1. Características principales de la TAV

La traducción audiovisual es una rama relativamente nueva dentro de la traductología, mientras que la traducción literaria, con sus primeras traducciones de Biblia, tiene una historia larga. Además, la traducción audiovisual difiere mucho de los otros géneros de la traducción puesto que el aspecto visual tiene un papel importante en la transmisión y la traducción del contenido, lo cual no es el caso con la traducción literaria o científica donde existe solo el texto propiamente escrito. Los traductólogos, como Antoine Berman, consideran que la traducción de un texto literario debe tener aproximadamente el mismo número de páginas y que el traductor no debería ni cortar las frases ni alargarlas para mantener el “espíritu” del texto original (cf. Antoine Berman: *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*). Por otro lado, la práctica común de la traducción audiovisual implica la adaptación, la reducción e incluso la omisión de algunas partes del texto original porque el texto traducido está restringido por razones técnicas (talla de los subtítulos, duración del diálogo, etc.). Es más, la traducción literal puede llevar a la

² Todas las citas traducidas del inglés son la traducción propia de la autora de este trabajo fin de máster.

redundancia ya que el aspecto visual contribuye a la comprensión del texto. En cuanto al aspecto cultural, él es igualmente importante en ambos géneros y es imprescindible transmitirlo.

Los inicios de esta disciplina coinciden con el desarrollo de la cinematografía en los principios de los años 90 (Orrego Carmona, 2013). Más adelante, con los avances tecnológicos y la aparición de la televisión y, luego, del Internet, aumentó la necesidad por esta disciplina dado que surgieron nuevas formas para traducir. Ya no se traducen solo los textos escritos tradicionales, ahora se buscan las maneras innovadoras de traducir todas las formas nuevas que no incluyen solo el código verbal sino más bien incorporan el código verbal con el código no verbal. Por nombrar solo algunas: canciones, películas, series, dibujos animados, anuncios, videojuegos, radio programas, cómics, etc. Díaz Cintas (2001: 19) nombra solo algunas de las razones de la necesidad de la traducción audiovisual:

“[...] la diversificación de la oferta televisiva con plataformas digitales y televisión a la carta; la diversificación de los medios (cable y satélite); el incremento de la enseñanza a distancia; los avances tecnológicos y la mayor presencia en nuestras vidas de los productos multimedia; [...] el incremento de la producción cinematográfica en el mundo.” (Díaz Cintas, 2001: 19)

La traducción audiovisual tiene varias definiciones y muchos cuestionan esta modalidad dentro de los estudios de traducción porque no tiene tanta estructura ni fuentes bibliográficas o trabajos científicos como, por ejemplo, la traducción literaria. Además, según algunos: “el estudio de traducción de una serie de televisión carecía del prestigio que se le concedía al de la traducción de las obras de Shakespeare” (Rica Peromingo, 2016: 14). Sin embargo, puesto que la traducción audiovisual se transmite no solo por un canal, sino por dos, el visual y el acústico, permite más flexibilidad y es más heterogénea porque incluye “la gama amplia de las realidades empíricas” (Díaz Cintas, 2009: 6). Además, incorpora nuevas formas para traducir y por esta razón son necesarios los métodos de la investigación adaptados e innovadores. El traductor se enfrenta al texto semiótico complejo, compuesto de dicotomías: verbal/ no verbal, intencional/ accidental, implícito/ explícito a las que debe prestar atención (Díaz Cintas, 2009). La imagen puede expresar lo que las palabras no pueden, es decir, lo visual y lo acústico vienen como soporte para rellenar el sentido del texto verbal condensado. Chaves García (1996: 125) explica que:

“[...] los elementos verbales están hasta tal punto integrados con los no verbales, que el traductor, aunque sólo pueda traducir los signos lingüísticos, tendrá que subordinarse a las imposiciones y limitaciones de los demás elementos no lingüísticos.” (Chaves García, 1996: 125)

En el ámbito de los estudios de traducción, muchos consideran que la traducción audiovisual puede ser vista a través del proceso de localización, ya que muchas actividades de la traducción audiovisuales implican los procesos que incluyen los métodos de localización (Zanettin, 2014). Esselink (2000: 3, citado en Zanettin, 2014: 1) define el proceso de localización como “tomar un producto y hacerlo cultural y lingüísticamente adecuado para el público meta” y este procedimiento se usa normalmente para la traducción de todos los productos relacionados con el ordenador (programas, web páginas, videojuegos, etc.). Este proceso será explicado más en detalle en la parte de la tesis que trata el tema de los videojuegos.

2.1.2. Modalidades de la TAV

Hablando sobre las modalidades de traducción audiovisual, Rica Peromingo (2016: 20), igual que algunos otros autores (Orrego Carmona, 2013, Díaz Cintas y Remael, 2014), distingue entre cinco bloques principales:

- a) traducción interlingüística (subtitulado para oyentes, el doblaje y las voces superpuestas o *voiceover*)
- b) traducción intralingüística (subtitulado para sordos)
- c) audio descripción (para ciegos)
- d) sobretitulado (para teatro, ópera o musicales)
- e) subtitulación en directo o *live subtitling* (para espacio de noticias)

2.1.3. Aspectos lingüísticos y técnicos de la TAV

Existen muchas restricciones y prioridades en el área de la traducción audiovisual, tanto en el ámbito técnico como en el ámbito lingüístico. Hablando sobre el aspecto lingüístico, las referencias culturales representan el desafío para todo traductor porque son inherentes a la cultura

fuentes y difíciles de transmitir en la traducción. Excepto las referencias culturales, los textos audiovisuales abundan en proverbios, juegos de palabras, unidades fraseológicas, interjecciones, onomatopeyas, nombres propios, dialectos, sociolectos, etc., y si no se transmiten, suponen una pérdida de información y de contenido.

Por el lado técnico, Rica Peromingo (2016: 20) enumera dos aspectos técnicos principales de la traducción audiovisual:

- a) la utilización de programas de *software* y nuevas tecnologías
- b) las limitaciones espacio-temporales

Hoy en día, los traductores pueden trabajar con más facilidad en una traducción audiovisual gracias a la ayuda de los programas diseñados específicamente para crear los subtítulos que les ayudan a sincronizar el texto del diálogo con la imagen y a tener cuenta del número de los caracteres en una línea. Entre otros destacan el *Subtitle Workshop*, *Subtitle Edit*, *Adobe Premiere Pro*, etc. El espacio destinado al texto impone muchas restricciones al traductor. A veces sucede que la traducción es más larga que la versión original y el traductor tiene la tarea de reducir el número de signos para que quepan en el espacio atribuido al texto (subtítulos, bocadillos, letra de las canciones, etc.). En cuanto a la talla de los subtítulos, la regla sugiere una o dos líneas y alrededor 35 caracteres. La regla de oro para la traducción audiovisual se llama “la regla de seis segundos” y designa el tiempo de duración de un subtítulo (de una o dos líneas) pero hay que destacar que esto depende de la duración del diálogo (Orrego Carmona, 2013). “Si es posible, el subtítulo debería aparecer en el momento preciso cuando la persona empieza a hablar y desaparecer cuando la persona para de hablar” (Díaz Cintas y Remael, 2014: 88). Es más, el traductor debe prestar atención a la coherencia entre el aspecto visual y textual que aparecen simultáneamente en la pantalla. Según Díaz Cintas y Remael (2014), los subtítulos son la forma reducida del texto oral y representan lo más importante que expresan los personajes. Estos dos autores mencionan dos tipos de reducción: parcial y total. La reducción parcial consiste en condensación y traducción más concisa mientras que la reducción total consiste en supresión u omisión de los elementos textuales. Estos procesos son la práctica común de la TAV dado que los diálogos suelen ser muy largos para caber en dos líneas del texto. Ahí interviene el traductor que tiene que decidir cuál información va a conservar y cual no es imprescindible transmitir.

Por estas razones, Chaves García (1996) reflexiona si de hecho podemos hablar sobre la traducción cuando se trata de los textos audiovisuales o se trata más bien de la adaptación, o aún mejor, de la combinación de la traducción y la adaptación. Algunas de estas particularidades de los textos audiovisuales serán analizadas en detalle más adelante en la parte del análisis de la traducción del cómic interactivo digital *All you can eat*.

2.2. El cómic

El noveno arte, el arte secuencial, o simplemente *comic* (inglés), *fumetto* (italiano), *bande dessinée* (francés), *manga* (japonés), *tebeo*, *historieta* (español), etc., son diversas denominaciones del cómic de países y culturas diferentes y cada una de ellas demuestra ya por su nombre las particularidades de este medio: humor, bocadillos, dibujos, etc. Muchos académicos que estudian el cómic consideran que el cómic es un medio y no un género (Forceville et al., 2014). Según Eisner y McCloud, el cómic representa “el texto visual narrativo que normalmente incorpora el contenido verbal” (en Zanettin, 2014: 1). Puesto que los cómics son el medio multicanal donde se puede observar la relación entre el aspecto verbal y visual, el estudio de la traducción de los cómics forma parte de la traducción audiovisual.

2.2.1. Características visuales del cómic

Típicamente, el cómic consiste en la secuencia de páginas, cada una subdividida en la secuencia de por lo menos dos viñetas, organizada en cuadros más o menos regulares. Cada viñeta viene representada por un marco, una imagen de la historia, “donde coexisten los elementos verbales y no verbales” (Zanettin, 2014: 2). Los límites entre las palabras y las imágenes son a veces borrosos porque las palabras pueden asumir las calidades de las imágenes o las imágenes pueden tener un alto nivel de abstracción. Igualmente, las onomatopeyas son visualmente integradas en la parte visual de la historia, como también puede pasar con los títulos de los cómics (Forceville et al., 2014). La dialéctica del juego de las imágenes se aplica primero al nivel de la página y luego al nivel de las viñetas dentro de una página. Como destaca Zanettin (2014: 2):

“Antes de mirar las viñetas en su secuencia narrativa y antes de leer los signos verbales y no verbales dentro de cada viñeta, el lector siente cada página como una imagen completa y en relación a las páginas precedentes y siguientes.” (Zanettin, 2014: 2)

El bocadillo (llamado también el globo o la burbuja) es la característica visual más destacada del cómic que contiene el texto verbal y comunica el significado. Existen diferentes formas de los bocadillos, según las preferencias personales de los autores de los cómics: generalmente son ovalados o rectangulares. La forma del bocadillo regular no importa tanto, lo que importa es que las desviaciones de lo regular pueden tener mucho impacto dentro del cómic. Por ejemplo, el bocadillo que, en vez de la flecha tiene burbujas pequeñas implica los pensamientos internos de los personajes. Otro ejemplo es el bocadillo con puntas y la flecha en zigzag que expresa la rabia (Forceville et al., 2014). Según Eisner (1985, en Forceville et al., 2010: 2), existen muchas maneras de comunicar el significado expresado en un bocadillo: por la forma del bocadillo, por el texto escrito dentro o por las características formales del texto. Normalmente, el bocadillo contiene los pensamientos de los personajes o diálogos entre ellos. Igualmente, los bocadillos no siempre contienen la información textual. A veces pueden ser compuestos de metáforas visuales o pictogramas, imágenes, signos de puntuación (interrogación, exclamación), onomatopeyas, etc. También pueden llevar significado utilizando solo la tipografía atípica o exótica (Forceville et al., 2010).

2.2.3. Características técnicas del cómic

Aunque la página representa el aspecto visual del cómic, cabe destacar que también puede ser considerada como la característica técnica dado el hecho de que proporciona el desarrollo de la historia, pero también impone restricciones espacio-temporales. Zanettin (2008: 3) hace la comparación entre los subtítulos y el cómic destacando que la restricción temporal de los subtítulos o la restricción en cuanto a la sincronización en el caso del doblaje son iguales a la restricción espacial de los bocadillos. El tamaño de los bocadillos y de la página está predefinido por el autor del cómic. Hablando del formato estándar de la página, este difiere de una cultura a la otra. Así, el formato de la *bande dessinée* francesa se distingue de la *manga* japonesa o el *comic* estadounidense. El formato, como también la dirección de la lectura, la tipografía o el uso de colores depende del país de origen del cómic. Por ejemplo, la *manga* japonesa se lee de la

derecha a la izquierda, mientras que todos los otros tipos de cómics se leen de la izquierda a la derecha (Borodo, 2015).

2.2.4. Características narrativas del cómic

Según Cuñaro y Finol (2013: 284), “la acción de narrar es describir o referir una sucesión de hechos mediante la utilización de códigos icónicos y lingüísticos”.

Kukkonen (2011: 41) explica que la regla de la lectura y la forma del cómic influyen igualmente en el aspecto narrativo del cómic:

“En la *mise en page* estándar de un cómic, las viñetas segmentan la narración en acontecimientos pequeños y discretos. Los lectores toman las pistas de estos acontecimientos y las conectan en un flujo coherente para crear una historia.” (Kukkonen, 2011: 41)

La página de un cómic impone cuantas restricciones tanto el potencial para el desarrollo de la historia, y, como lo subraya Rota (2008: 83, citado en Gonçalves de Assis, 2016: 18), “no es una característica casual, sino más bien el elemento creativo fundamental del cómic”. El aspecto multimodal de los cómics ayuda a contar la historia ya que la “interdependencia de las imágenes y los significados es la característica que constituye la narración entre las imágenes divididas en la misma página o a lo largo de muchas páginas del mismo cómic” (Gonçalves de Assis, 2016: 11). Aunque el modo visual prevalece tanto en la película como en el cómic, para poder entender la narración en su totalidad, es imprescindible tomar en cuenta ambos modos narrativos. Es decir, el diálogo es igualmente un elemento importante en la creación narrativa del cómic porque ayuda al lector a rellenar los “huecos” del modo visual y “la narración ocurre en esta complementariedad del diálogo y las imágenes” (Gonçalves de Assis, 2016: 13). Según Groensteen (1999, citado en Gonçalves de Assis, 2016: 12), “la conexión entre los elementos de página es el principio narrativo fundamental de los cómics”. Por esto, a la hora de traducir un cómic, el traductor toma en cuenta no solo el aspecto textual sino percibe la página en su totalidad, con todos los signos lingüísticos y extralingüísticos.

2.2.5. Características lingüísticas del cómic

Usualmente, el lenguaje de los cómics es expresivo y, en la mayoría de los cómics tiene las características del registro coloquial y el autor crea los personajes que tienen cada uno su idiolecto específico. También abunda en juegos de palabras, onomatopeyas, nombres propios, alusiones, referencias culturales, exclamaciones, interjecciones, palabrotas, etc. El modo lingüístico, o textual, se encuentra normalmente dentro de los bocadillos o en las descripciones situadas en el fondo o en la parte superior de las viñetas. Debido a la talla y el espacio limitado de un bocadillo, las palabras y las frases son pocas, pero contienen toda la riqueza lingüística ya que el autor debe ser ingenioso e imaginativo para poder expresar mucho en tan poco espacio. Es más, en la traducción se toma en cuenta también la interrelación estrecha entre los elementos lingüísticos y socio-culturales (Valero-Garcés, 2000). Puesto que en un cómic hay menos contenido textual que contenido visual, las frases o los fragmentos de las frases son reducidos. Sin embargo, con la interacción con las imágenes, se completa el significado y la frase consigue el significado completo que el lector puede entender.

2.2.6. Textos audiovisuales vs. cómic

Existen muchas similitudes entre un cómic y un producto audiovisual subtulado. Borodo (2016) subraya que el diálogo es la particularidad más destacada de ambas modalidades y es presentado en áreas visibles.

“En el caso de una película, el diálogo se encuentra por escrito en el fondo de la pantalla y en el caso del cómic, en un bocadillo. En ambos casos el texto está sometido a las restricciones espaciales, dado el hecho de que el número de los símbolos de una película es entre 32 y 41 por una línea, y la talla del bocadillo está predefinida por el diseñador gráfico y la selección del tipo de letra en el cómic.” (Borodo, 2016: 69)

Ambos ejemplos son textos multimodales “basados en la interacción entre lo verbal y lo visual” (Borodo, 2016: 69) y en esta relación el papel dominante pertenece al aspecto visual. Es más, la reducción textual es la práctica común en los subtítulos porque, según Díaz Cintas y Remael (2014: 145), “los subtítulos nunca son la representación detallada y completa y, es más, no lo deberían ser.” Los ejemplos de la reducción textual en la traducción se encuentran también

en los cómics donde hay casos de reformulación, condensación u omisión que resultan en la brevedad textual. Según Borodo (2016: 69):

“Esto se debe a las restricciones espaciales en los cómics y las restricciones espaciotemporales en los subtítulos. También puede ser a causa de la naturaleza multimodal y la redundancia intersemiótica, que permiten a los lectores y a los espectadores deducir el significado de ambos canales, el visual y el audiovisual.” (Borodo, 2016: 69)

Sin embargo, aunque el cómic pertenece al campo audiovisual y comparte muchas características de las modalidades audiovisuales, existen muchas diferencias. La diferencia principal es espaciotemporal. “Mientras que las escenas de las películas aparecen en el mismo espacio, es decir, en la pantalla, las viñetas del cómic ocupan cada una el lugar diferente” (Borodo, 2016: 68). Sin embargo, en el cómic solo podemos ver las escenas representadas en los momentos seleccionados en las viñetas. Por otro lado,

“el lector de un cómic no está restringido por el tiempo, mientras que el espectador de una película tiene que seguir los subtítulos de una escena, limitados por la duración del diálogo, y no puede volver atrás infinitivamente, como es el caso con un cómic.” (Borodo, 2016: 69)

Precisamente por la restricción espacial en el cómic y la selección de los momentos representados en las viñetas por el autor, el espacio blanco entre las viñetas, o “la canaleta” (ing. *gutter*) es muy importante para el desarrollo de la historia porque “los movimientos u otras acciones no representadas en las viñetas ocurren en la «canaleta»” (Forceville et al., 2014: 488). Este espacio blanco requiere del lector que deduzca la información con sus propios conocimientos y habilidades cognitivas. Según McCloud (1994, citado en Skwarzyński, 2017: 70), “el lector rellena el espacio extradiegético con su percepción y experiencia, haciendo así que las secuencias de las imágenes cuenten una historia”.

2.2.7. Multimodalidad de los cómics

Como implica la palabra, la multimodalidad representa la interacción de varios modos semióticos que crean el significado de un texto. Borodo (2015: 23) explica que el significado no es comunicado solo por la lengua sino también por otros modos y que:

“Estos modos incluyen imágenes, gestos, posturas, miradas, colores, y no deberían ser vistos como mera decoración o ilustración de lo textual, sino más bien como modos distintos que, en circunstancias concretas, poseen el mismo potencial para crear el significado que la lengua.” (Borodo, 2015: 23)

“La lengua es solo un elemento dentro del sistema semiótico más grande y puede tener papel primario o subordinado” (Borodo, 2015: 23). Kress y Van Leeuwen (2001: 20, citado en Borodo, 2015: 23) definen la multimodalidad como “el uso de varios modos semióticos para diseñar un producto o acontecimiento semiótico”. Así enumeran varios ámbitos donde se puede aplicar el concepto de la multimodalidad: anuncios, páginas web, exposiciones, manuales y, también, cómics. En un cómic, el modo visual juega el papel principal y el modo verbal tiene el papel subordinado y complementario. Sin embargo, estos dos modos interactúan, “a veces se superponen en lo que comunican y a veces desvían uno del otro en los significados que crean” (Borodo, 2015: 23). Asimismo, al hacer el análisis multimodal de los cómics traducidos, se deben tener en cuenta los movimientos corporales de los personajes porque, como lo subraya Allwood (2002: 14, citado en Borodo, 2015: 24), “son la fuente mayor de la naturaleza multimodal y multidimensional de la comunicación cara a cara”. Se podría suponer que el significado en el cómic se deduce solo de los bocadillos y que estos contienen toda la información, pero el resto de los aspectos del cómic debería tomarse en cuenta igualmente. Las expresiones no verbales como miradas, movimientos de los personajes o expresiones faciales son igualmente importantes para comunicar el significado. Las imágenes, las palabras y las secuencias dan forma al potencial narrativo (Borodo, 2015). De manera similar, Cuñaro y Finol (2013: 269) explican que:

“El lenguaje del cómic es el resultado de la fusión del código lingüístico, es decir, de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al otro formando un código de mayor complejidad y universalidad.” (Cuñaro y Finol, 2013: 269)

2.2.8. Traducir los cómics

En cuanto a la traducción de los cómics, según Zanettin (2008: 2), esta debería ser vista como “la traducción intercultural entre sistemas semióticos que están determinados culturalmente, junto con la dimensión espacial y temporal”. El traductor debe adaptar el cómic a la lengua y la cultura meta, teniendo en cuenta “las variedades del lenguaje y la necesidad de adaptar el texto al momento de la lectura” (Valero-Garcés, 2000: 79). Por ejemplo, si los personajes del cómic original utilizan el lenguaje coloquial, el traductor tiene que esforzarse en transmitirlo a la lengua meta, utilizando los equivalentes, o encontrar una manera ingenua de provocar el mismo efecto en el público meta. El traductor debe tener en cuenta tanto las restricciones técnicas como las restricciones lingüísticas. A veces sucede que la frase traducida es más larga que la original y no cabe en el espacio del bocadillo. Es la tarea del traductor pensar en transmitir el contenido más importante y decidir cuáles de las partes puede omitir sin perder el sentido del original. En esto le ayuda el aspecto icónico del cómic que complementa el aspecto verbal y da a los lectores la información adicional que no se traduce necesariamente.

Aunque se podría suponer que en los cómics se traduce solo el texto escrito dentro de los bocadillos, este no es el caso. Zanettin (2008: 3) cita tres diferentes aspectos de los cómics enumerados por Kaindl (1999) que, según él, pueden ser modificados durante el proceso de la traducción: los signos tipográficos (tipografía – talla y estilo, *mise en page*, formato), signos gráficos (colores, líneas, viñetas, perspectiva) y, finalmente, signos lingüísticos (títulos, inscripciones, diálogos, onomatopeyas, narración). Cada uno de estos aspectos puede estar sujeto a las estrategias del cambio como, por ejemplo, sustitución, supresión, adición, etc.

Según Celotti (2008: 47, citado en Borodo, 2015: 25), el traductor de los cómics tiene que asumir el papel del investigador semiótico “siendo consciente de la interdependencia y la interacción entre dos modos y esforzándose por lograr coherencia entre palabras e imágenes”. El traductor tiene que deducir el significado no solo del mero texto, sino utilizando igualmente otros modos, principalmente el modo visual para poder transferir con mayor precisión el contenido y la historia completa de un cómic. Lo visual no debería ser visto como un obstáculo para el traductor, sino más bien al contrario: el modo visual refuerza el modo textual y aclara toda la confusión para facilitar la tarea de la traducción. Kukkonen (2011: 40) explica que:

“Los modos como las imágenes, las palabras y las secuencias interactúan constantemente uno con otro mientras los lectores exploran las páginas y dan sentido a lo que ven. Este proceso dinámico debería ser analizado no por descomponer la narración en sus componentes sino más bien por considerar como estos modos actúan dinámicamente uno con otro para rellenar los huecos.” (Kukkonen, 2011: 40)

2.2.9. Webcómic

Naturalmente, con el desarrollo de la tecnología y, sobre todo, con el acceso al Internet, el cómic se ha desarrollado y los autores han empezado a buscar nuevas maneras de acceder al público más grande. Los webcómic se refieren a los cómics disponibles específicamente en línea, y son creados por autores independientes. Son narrativas gráficas distribuidas por Internet y, aunque el contenido es muy similar al contenido de las versiones en papel, este tipo de interacción se difiere del cómic tradicional porque:

“estimula diferentes rutas de lectura [...] y ofrece a los lectores la oportunidad de acceder a las colecciones temáticas de los archivos de los cómics y a entrar fácilmente en la comunidad de fans.” (Zanettin, 2018: 446)

Además, en el artículo *Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution* (Fenty et al., 2014), en el cual nos apoyamos en este párrafo, los autores indican que este tipo de repartimiento del cómic sirve a los autores como el espacio para autopromoción y para recibir la retroalimentación de un público internacional. Los autores tienen toda la libertad para lanzar un cómic sin tener que esperar la aprobación de la editorial o del público. Además, los temas son más libres y muchos webcómic tratan los problemas que los cómics populares no abordan, como, por ejemplo: política, sexo, drogas, violencia, etc. En otras palabras, el contenido de estos webcómic es poco convencional, sin restricciones y censura y fuera de los límites de los típicos cómics de masas. Aparte de eso, los autores destacan que los webcómic pueden ser observados como “la respuesta a las quejas sobre las restricciones espaciales” (Fenty et al., 2004). Permiten más libertad en cuanto a la utilización de color o palabras. El espacio y el diseño en el cómic tradicional están limitados (viñetas, forma, alineamiento, etc.) mientras que el webcómic ofrece las soluciones a estos problemas porque elimina las restricciones espaciales y “teóricamente permite el espacio infinito” (Fenty et al., 2004).

Sin embargo, hay que destacar que el espacio en los webcómic tampoco es infinito porque está limitado por la tecnología, como por ejemplo la talla de una pantalla, los píxeles y el tiempo de descarga en la red. No obstante, esta nueva forma representa la revolución en cuanto a los cuadros infinitos, lo que finalmente da lugar a una narración más rica. Además de la libertad que tiene el creador de un cómic en cuanto a la narración, también hay que tomar en cuenta el aspecto financiero. Es decir, el webcómic no está restringido por el coste de impresión así que el autor puede añadir más color, más imágenes y más detalles gráficos sin tener que preocuparse por el precio de la producción. Asimismo, puesto que los webcómic se encuentran en las páginas web, los artistas pueden fácilmente añadir comentarios, pensamientos, notas para explicar o para dar más sentido y profundidad al cómic o incluso para comentar la trama del cómic. Además de esto, los lectores pueden enviar sus comentarios a la página del webcómic y así interactuar con otros lectores, pero también con el autor y darle sus comentarios, críticas, valoraciones, etc.

2.3. Videojuegos

Igual que el cómic, los videojuegos forman parte del ámbito audiovisual puesto que implican la interacción de los códigos verbales y los códigos no verbales, es decir, códigos acústicos, visuales y gráficos. Como lo explica Méndez González (2012: 17):

“No se pueden separar ni alejar estos elementos, puesto que tanto el texto como la imagen participan en la construcción del mensaje legible y visible complementándose ambos en un movimiento circular reflexivo y creativo al mismo tiempo, creando una relación intersemiótica [...]” (Méndez González, 2012: 17)

Los videojuegos se investigan tomando en cuenta la interacción constante de lo legible y lo visible, es decir, la imagen y el texto contribuyen a la creación del significado y la historia, que luego los jugadores entienden y ven en su totalidad. Igualmente, los videojuegos crean el ámbito polisemiótico y multimodal donde el traductor debe tomar todos los elementos en cuenta mientras está traduciendo un videojuego.

“La presencia de la imagen crea nuevas exigencias al traductor. Por un lado, el traductor interpreta el imaginario a traducir cuyas estructuras simbólicas han sido

construidas asociando el texto a la imagen y viceversa. Por otro lado, el traductor incorpora, consciente o inconscientemente, su propio imaginario al proceso de traducción.” (Méndez González, 2012: 18)

Hoy en día, el proceso de adaptación y de traducción de los videojuegos para el público y la cultura meta se llama la localización, y se define como “la adecuación lingüística y cultural de un videojuego para los diferentes mercados” (Méndez González, 2012: 19). Se trata de un proceso complejo que da lugar a una escala más grande y desarrollada donde, aparte del traductor, participan los creadores de los juegos, gráficos, programadores, etc. Este proceso facilita la transmisión del contenido textual hecho por el traductor para la persona encargada de insertar los elementos textuales en el producto meta.

La traducción de los videojuegos se puede comparar con la traducción de los cómics puesto que, de alguna manera, la traducción de los cómics también puede ser observada a través del proceso de localización donde el traductor “borra” el texto original de los bocadillos y añade la versión traducida para el público meta, tomando en cuenta igualmente el aspecto visual que le ayuda a traducir correctamente los elementos textuales. La localización de estos dos tipos de traducción se difiere en el hecho de que para la traducción de los videojuegos existen programas especializados de localización que facilitan el trabajo, tanto para el traductor como para el programador de un videojuego. A propósito de la traducción y de la multimodalidad de los videojuegos, Méndez González (2012: 49) remarca que:

“El traductor no puede quedarse «delante» de la pantalla, sino que debe entrar «dentro» de ella para poder explotar completamente todas las acepciones y significaciones ocultas que una simple palabra pueda tener, las cuales se transmiten mediante imágenes, sonidos u otros sistemas paratextuales cuya relevancia no se hace patente hasta llegar a pensar dentro del juego.” (Méndez González, 2012: 49)

2.4. Cómic interactivo digital

Como ya hemos mencionado en la parte introductoria de este trabajo fin de máster, el cómic interactivo digital representa la forma híbrida que combina los elementos del cómic tradicional y los juegos de aventura. Es importante destacar que existen diferencias entre un webcómic y un cómic interactivo digital. Mientras que el webcómic es la versión digitalizada del

cómic tradicional sin elementos interactivos del juego de aventura, el cómic interactivo incluye los aspectos de los juegos de aventura y la progresión del lector/ jugador en el “juego”. Por otro lado, ambas formas son distribuidas vía Internet. Se podría decir incluso que el webcómic es el precursor del cómic interactivo. El cómic digital (cf. Molina Fernández, 2019), como implica el adjetivo, supone la distribución y la utilización de esta forma vía Internet. Contiene todas las características del cómic tradicional arriba mencionadas: páginas, viñetas, bocadillos, lenguaje coloquial, humor, ironía, referencias culturales, etc. Asimismo incluye las características del juego de aventura: progresión en el juego con la flecha, nuevas “tareas” a cumplir, información textual y conversacional, etc. Sin embargo, mientras que en el cómic tradicional observamos la relación imagen-texto, el cómic interactivo digital obtiene una nueva dimensión y así se conectan e interactúan tres aspectos: imagen-texto-movimiento por la pantalla. Aquí ofrecemos algunos ejemplos de esta relación triple en el cómic *All you can eat*:





Ejemplo 1: Relación imagen-texto-movimiento

Como podemos observar, el movimiento se incorpora a la imagen y al texto y la lectura del cómic ya no es lineal, se bifurca, y el jugador tiene la posibilidad de elegir un camino. Las restricciones espaciales del cómic tradicional ya no representan un problema, puesto que existen posibilidades infinitas de contar una historia. Scott McCloud (2000, citado en Molina Fernández, 2019: 43) lo define como “infinite canvas” que posibilita:

“[...] sobrepasar los límites de la página para aprovechar el espacio digital infinito. Las viñetas pueden extenderse en cualquier dirección y la pantalla toma el rol de una

ventana móvil de acceso a dichas viñetas. La navegación en cualquiera de las cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) permite crear narraciones con bifurcaciones, donde la historia varía según la dirección tomada por el lector.” (Scott McCloud, 2000, citado en Molina Fernández, 2019: 43)

Como lo demuestra Balak (2009) en su cómic digital instructivo *About digital comics*³, el lector está todavía a cargo, solo que ahora puede utilizar la flecha del teclado para avanzar a la próxima página y así ver el desarrollo de la narración. De esta manera, el lector/ jugador o *el lector* (cf. Molina Fernández, 2019: 45) decide el desarrollo y “el carácter performativo [...] otorga al lector, en cierto sentido, el estatus de cocreador de la narración” (Molina Fernández, 2019: 48). Para el autor, esta nueva forma representa nuevas y todavía inexploradas posibilidades de la creación artística porque surgen maneras nuevas para relacionar el tiempo con el espacio. El autor puede controlar su narración y acumular paneles uno tras otro, pero también puede hacer que salten de repente en la pantalla, lo que no se puede realizar con el cómic tradicional impreso. Asimismo, puede cambiar el marco de una imagen para mostrar algo diferente o para expresar sorpresas, sugerir rapidez, ralentizar la historia, etc. (Balak, 2009).

Además de todas estas características mencionadas, el cómic interactivo digital *All you can eat*, elegido para el análisis de este trabajo fin de máster, destaca entre otros cómics digitales por una característica innovadora e ingeniosa. Este cómic, creado por la compañía programadora croata *Gamechuck*⁴, es específico porque, al final del juego, se puede descargar en el escritorio en la forma de PDF e imprimir en el formato de un cómic tradicional. De este modo, el jugador puede guardar el documento físico de la historia jugada. Como ya hemos mencionado, se trata de un cómic digital interactivo que presenta nuevos desafíos en la traducción, lo que será analizado en el siguiente capítulo.

³ Disponible en: <https://turbointeractive.fr/about-digital-comics/?series=about-digital-comics> [último acceso 28/08/2020]

⁴ Disponible en: <https://game-chuck.com/> [último acceso 01/09/2020]

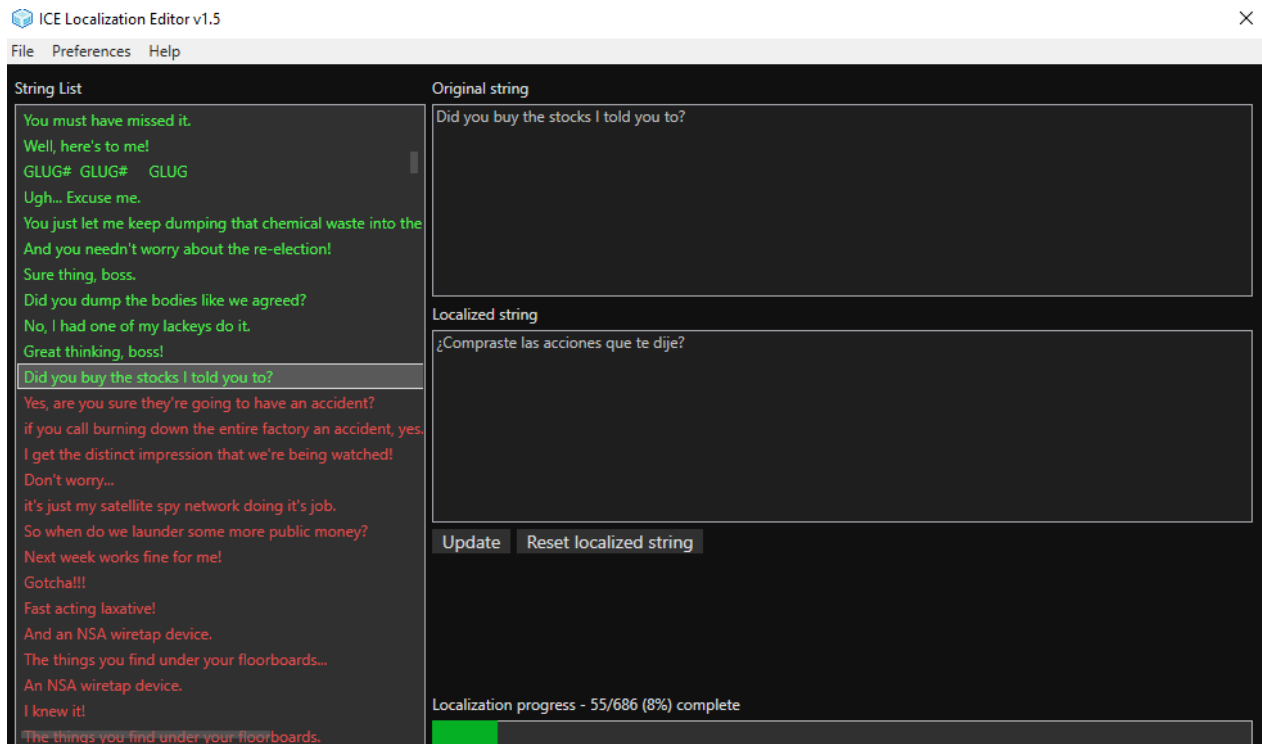
3. ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC INTERACTIVO DIGITAL *ALL YOU CAN EAT*

En la primera parte de esta tesis fin de máster hemos presentado las características principales de la traducción audiovisual que un traductor debe tener en cuenta a la hora de traducir cualquier texto audiovisual. Excepto las características generales de la traducción audiovisual, se han expuesto las peculiaridades de la traducción de los cómics, la subcategoría de la TAV que, además de estas características comunes, tiene algunas reglas específicas en cuanto a la traducción del noveno arte. Aunque la traducción de los cómics pueda parecer fácil tomando en cuenta la brevedad del texto escrito y el carácter lúdico de los cómics, el traductor tiene que abordar los problemas de la traducción del aspecto multimodal. Precisamente por la naturaleza multimodal de los cómics, el aspecto visual combinado con el texto escrito representa desafíos para los traductores porque deben estar conscientes de la interacción de varios modos y transferirlos al texto y a la cultura meta.

Por estas razones, en el análisis del cómic interactivo digital *All you can eat* hemos decidido centrarnos en problemas lingüísticos más comunes en cuanto a la traducción de los cómics, y estos son: referencias culturales e intertextualidad, lenguaje coloquial, juego de palabras y el humor. Además de los problemas lingüísticos, pondremos de relieve algunas particularidades mencionadas en la parte teórica y así mostraremos la relación codependiente entre la imagen y el texto.

3.1. Localización de *All you can eat*

El proceso de localización, mencionado arriba en la parte teórica, es un paso muy importante en el traslado de los productos audiovisuales a un mercado extranjero, sobre todo de los videojuegos. Este proceso facilita la transmisión de la lengua fuente a la lengua meta. Para la traducción de *All you can eat* hemos utilizado la herramienta llamada *ICE Localization Editor* (v1.5).



Ejemplo 2: El proceso de localización

Después de haber traducido el texto en el documento Word, hemos utilizado este programa donde hemos insertado el texto original en inglés (en Notepad) y hemos escrito las frases una a una hasta completar el texto. Al terminar la transmisión, hemos enviado el texto traducido en la versión Notepad al autor del juego que se ha encargado de insertar el texto traducido al juego. De este modo, se creará nueva versión del cómic interactivo digital en español. Sin embargo, hay que destacar que, puesto que la versión española de *All you can eat* aún no ha sido completada en el momento de la finalización del trabajo fin de máster, con el propósito de mostrar los ejemplos ilustrados del cómic, hemos optado por usar la opción tradicional de la traducción de cómics. Así hemos utilizado el programa Word para insertar la traducción sobre el texto original dentro de las viñetas.

3.2. Referencias culturales e intertextualidad

Como hemos discutido antes, el aspecto cultural tiene un rol muy importante no solo en el análisis y la traducción del texto audiovisual, sino también en todo texto escrito, y el traductor

debe tenerlo en cuenta en la traducción. El conocimiento de la cultura meta es igualmente importante que el conocimiento de la lengua meta. La semiótica, que investiga la relación mutua de los signos y cómo ellos interactúan para crear el significado, remarca que “vivimos en el mundo de los signos y entendemos nuestra realidad con la ayuda de estos signos y los códigos en los que se organizan” (Díaz Cintas, 2009: 71). Según los semióticos, “nuestra comprensión del mundo, y consecuentemente, de la palabra [...] depende de nuestro bagaje cultural” (ibíd.). Precisamente por esto, el aspecto cultural es muy importante para poder entender el significado completo de un texto. Estos signos y códigos pertenecen a la cultura particular y, a la hora de transferirlos a otra lengua y cultura, hay que tener cuidado porque puede que no contengan el mismo valor y significado en la cultura meta. Según Díaz Cintas (2009: 72):

“A través de estas convenciones compartidas llamadas ‘códigos’ somos capaces de dar sentido al mundo que nos rodea. En los procesos de codificación y decodificación, incorporamos los valores de nuestra cultura, y así se forman las referencias culturales.” (Díaz Cintas, 2009: 72)

Para el análisis de la traducción de las referencias culturales o la *realia* y la intertextualidad en nuestro cómic interactivo, recurriremos a las estrategias propuestas por Díaz Cintas y Santamaria Guinot (cf. Díaz Cintas y Remael, 2014: 202). Aunque los autores se centran en los subtítulos y el doblaje de las películas, estas estrategias pueden ser aplicadas igualmente para el análisis de la traducción de los cómics y son las siguientes: préstamo, calco o traducción literal, especificación y generalización, sustitución, transposición, recreación lexical, compensación, omisión y adición.

Al analizar el texto original de *All you can eat*, hemos observado que está lleno de referencias culturales inherentes a la cultura estadounidense. A lo largo de todo el juego, el autor se burla de la situación social y política estadounidense, sobre todo del sistema de la salud pública y de seguros y de la corrupción. Enumera los seguros sin sentido o inexistentes, habla sobre la situación política mala y los problemas de la sociedad, como el soborno, lavado de dinero, funcionarios que no hacen su trabajo, etc. Aquí ponemos solo algunos ejemplos:

Original	Traducción
----------	------------

But my coupon is only good for as long as I stay in the <u>diner</u> .	Pero mi cupón solo es válido mientras esté en la <u>cafetería</u> .
Death sentences are <u>the new black</u> .	Las penas de muerte <u>están de moda</u> . (v. Ejemplo 3)
We got white insurance, black insurance, Spanish insurance, yellow insurance... We got hot insurance, cold insurance, we got wet insurance, we got smelly insurance, we got hairy insurance... Bloody insurance, we got snappin' insurance, we got silk insurance, velvet insurance, naugahyde insurance... We even got horse insurance, dog insurance, chicken insurance...	Tenemos el seguro blanco, el seguro negro, el seguro hispano, el seguro amarillo... Tenemos el seguro caliente, el seguro frío, tenemos el seguro húmedo, tenemos el seguro maloliente, tenemos el seguro velludo... El seguro sangriento, tenemos el seguro pellizcador, tenemos el seguro sedoso, aterciopelado, el seguro de cuero artificial... Tenemos hasta el seguro de yeguas, el seguro de perras, el seguro de gallinas...
Maybe some vegans would consider this enough. But for us <u>regular Joes</u> , it's definitely missing some filler.	Tal vez algunos veganos considerarían esto suficiente. Pero para nosotros, <u>los Juan Pérez comunes</u> , definitivamente nos falta algún relleno.



Ejemplo 3

El primer ejemplo, *the diner*, es un término inherente a la cultura popular estadounidense. *Diner* se define como un restaurante pequeño y barato, con un ambiente relajado, que está abierto todo el día.⁵ Dado que esta noción es estrechamente relacionada con la cultura fuente, tuvimos que sustituir el término y encontrar una solución más o menos similar y por esto hemos decidido usar *cafetería*, que significa un lugar donde se sirven café, otras bebidas y la comida, aunque no implica que esté abierto 24/7.⁶

En el segundo ejemplo el autor hace referencia a la serie estadounidense popular *Orange is the new black* (2013) que trata sobre la vida de una mujer en una cárcel de mujeres. Decir que algo es “the new black” significa que es popular o se ha puesto de moda⁷ y, dado que las prisioneras llevan los monos de color naranja, se sobreentiende que el enfoque está en color naranja y los personajes llevando estos monos. Puesto que la serie conservó el mismo nombre en la traducción española, hemos decidido evitar la traducción literal y hemos optado por omitir esta expresión y traducirla por la locución verbal más general *estar de moda*. Aunque se pierde la connotación original, consideramos que hemos conservado el sentido de la frase que expresa que las penas de muerte se han vuelto populares.

En el tercer ejemplo, el autor hace referencia a la escena icónica de la película estadounidense *From Dusk Till Dawn* (1996).⁸ El autor cambia el sustantivo original *pussy* por *seguro* y así enumera varios tipos de seguros que no existen. Puesto que los seguros son muy populares en los Estados Unidos y existe una variedad enorme de seguros, hemos traducido la mayoría de los seguros literalmente dado que se han usado para mostrar el sinsentido del sistema de seguros estadounidense. En cuanto al último tipo de seguros, *naugahyde*, hemos decidido omitir este término y sustituirlo por un término más general, explicando que se trata del *cuero artificial*, dado que *naugahyde* representa la marca estadounidense del cuero artificial, poco conocido fuera del contexto original. Además del sinsentido de los seguros, en estas enumeraciones podemos detectar también la situación social y racial en los Estados Unidos porque se mencionan diferentes razas que viven en el mismo territorio.

⁵ Collins dictionary

⁶ Diccionario Clave

⁷ Collins dictionary

⁸ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FVgdYFmmtM> [último acceso 18/08/2020]

En cuanto al último ejemplo, se trata del nombre genérico utilizado para describir a una persona común o en los casos cuando se desconoce el nombre verdadero o cuando el nombre verdadero no importa.⁹ Este término difiere de un país a otro y así hemos encontrado que en los países hispanohablantes se utilizan los nombres ‘Juan o Pepe Pérez’, ‘Fulano o Fulanito (de tal)’, ‘Mengano’, ‘Zutano’, etc. Curiosamente, en croata se utilizan los términos ‘Ivan Horvat’ i ‘Pero Perić’.¹⁰ En la traducción del cómic, hemos optado por el nombre ‘Juan Pérez’.

Además de las referencias culturales, destaca un término estrechamente relacionado con el aspecto cultural: la intertextualidad. Díaz Cintas (2009: 72) define la intertextualidad como:

“El aspecto que nos ayuda a darnos cuenta de que las fronteras de un texto nunca son fijas, porque el texto es siempre enredado en la telaraña de referencias no solo con otros textos, sino también con otros códigos culturales y sociales. Ningún texto existe en aislamiento, ni es hermético, y es virtualmente imposible acercarse a un texto sin ninguna expectativa.” (Díaz Cintas, 2009: 72)

En *All you can eat*, la intertextualidad se nota especialmente en las referencias relacionadas a otras películas, libros, canciones, hechos, etc., y el cómic abunda en los ejemplos de la intertextualidad. Aquí enumeramos solo algunos:

Original	Traducción
It's a mad, mad, mad world!	¡El mundo está loco, loco, loco!
Slime and snails and puppy dog tails.	Slime and snails and puppy dog tails.
I'm here to discuss real-estate and chew bubble gum. And I'm all out of bubblegum!	Estoy aquí para hablar de bienes raíces y masticar chicle. ¡Y se me ha acabado el chicle!
A Flock of Seagulls. That reference just flew past me.	A Flock of Seagulls. Esta referencia acaba de pasarme volando.
I used half a dozen niad pulse converters and an anza brush to make it work.	Utilicé media docena de convertidores de pulso niad y una brocha anza para que funcionara. (v.

⁹ Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/Average_Joe [último acceso 18/08/2020]

¹⁰ Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_terms_related_to_an_average_person [último acceso 18/08/2020]

	Ejemplo 4)
I could just put on a Jefferson Airplane tape and get high on drugs.	¿Y si pongo una cinta de Jefferson Airplane y me drogo?



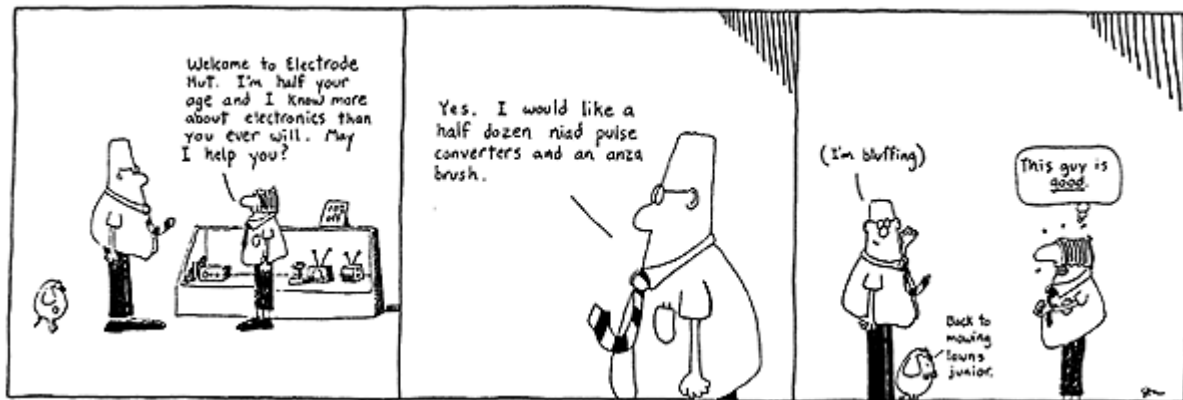
Ejemplo 4

En cuanto al primer y tercer ejemplo, puesto que se trata de películas estadounidenses bien conocidas que fueron traducidas al español, hemos decidido traducir las frases. La primera frase representa el nombre de la película que fue traducida al español como *El mundo está loco, loco, loco*. En cuanto al tercer ejemplo, se trata de una escena emblemática de la película *They live* (1988) y la frase original es: “I have come here to chew bubblegum and kick ass. And I’m all out of bubblegum.”.¹¹ El autor del cómic jugó con la frase original y, en vez de usar *kick ass*, él ha optado por usar *discuss real estate*. Después de haber averiguado varios subtítulos españoles que se pueden descargar en línea, nos hemos dado cuenta de que los traductores tradujeron esta frase de dos maneras: a) “He venido aquí a masticar chicle y a patear traseros. Y se me ha acabado el chicle.” y b) “Vine aquí a masticar chicle y a patear traseros. Y se me terminó el chicle.” Observamos que la diferencia se encuentra solo en el tiempo utilizado y nosotros hemos optado por pretérito perfecto.

¹¹ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hXJI-G7ulsg> [último acceso 20/08/2020]

El segundo, el cuarto y el último ejemplo se refieren a las bandas y sus canciones y por esta razón hemos conservado los nombres originales inalterados.

El penúltimo ejemplo (*I used half a dozen niad pulse converters and an anza brush to make it work.*) es un ejemplo chistoso tomado del cómic *Dilbert*, de Scott Adams. Tanto en el cómic original como en nuestro cómic, esta frase no aporta significado y la intención del autor es burlarse de los que alardean de su conocimiento de ingeniería. Nosotros lo hemos traducido literalmente, conservando los términos originales *convertidor de pulso niad* y *brocha anza*. Aunque la frase está allí para mostrar el falso conocimiento, el término *anza* existe en realidad y representa la marca británica de las brochas.¹²



Ejemplo 5: El cómic *Dilbert* de Scott Adams

3.3. Lenguaje coloquial

El lenguaje coloquial suele ser una de las características lingüísticas más destacadas del cómic y se puede detectar en la mayoría de los cómics. Los autores de los cómics diseñan los personajes que utilizan idiolectos, llenos de jerga y de vocabulario informal que acentúan la expresividad del lenguaje. Es tarea del traductor encontrar una buena manera de transmitir el efecto del habla informal en la lengua y cultura meta. La traducción literal no sirve aquí porque no provocaría el mismo efecto puesto que cada lengua posee sus expresiones coloquiales. Para poder traducir o adaptar el efecto coloquial a la lengua meta, Valero-Garcés (2000: 79) remarca que:

¹² Disponible en: <https://www.anza.co.uk/> [último acceso 20/08/2020]

“[...] hay que poseer un gran dominio del lenguaje coloquial, informal o de slang, para comprender bien el texto original pero también para evitar la tentación de traducir slang por slang o una palabra soez por otra.” (Valero-Garcés, 2000: 79)

Valero-Garcés (2000), como la mayoría de otros autores que tratan este problema de traducción (v. Díaz Cintas y Remael, 2014), considera que la compensación es una buena solución para conservar esta característica. A veces el traductor no puede transmitir un coloquialismo en una frase pero lo puede insertar en otra frase que quizás no tiene el coloquialismo en el original y así conserva la sonoridad y la originalidad de la lengua fuente. Valero-Garcés (ibíd.) enumera cuatro tipos de estrategias de compensación:

1. Adición de elementos diferentes y no solo del texto (expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, etc.)
2. Adaptación de los recursos utilizados en el texto original a la nueva lengua para provocar el mismo efecto
3. Adaptación de ciertos detalles a la nueva realidad sociocultural
4. Supresión de determinados detalles (referencias a lugares, personajes o hechos que el público fuente conoce pero que son desconocidos por el público meta)

El cómic *All you can eat* tiene un lenguaje expresivo y coloquial. A lo largo del cómic se pueden detectar expresiones coloquiales e informales. Aquí enumeramos solo algunos ejemplos:

Original	Traducción
Gotcha!!!	¡¡¡Te he pillado con las manos en la masa!!!
<u>Oh well</u> , I guess that's just another loophole I'm going to exploit!	<u>Bueno</u> , ¡supongo que ese es otro vacío legal del que me voy a aprovechar!
Those look like some <u>mighty</u> tasty rolls!	¡Esos parecen unos rollos <u>muy</u> ricos!
Hands off, man! Those rolls <u>ain't</u> done yet!	¡Manos lejos, hombre! ¡Esos rollos todavía no están cocidos!
<u>So...</u> if I can find a million bucks for you, this place would stay open?	<u>Entonces...</u> si puedo encontrar un millón de dólares para vosotros, ¿este lugar permanecería

	abierto?
...Um... Savings, <u>yeah</u>Um... Ahorros, <u>sí, como no</u> ... (v. Ejemplo 6)
Damn!	¡Mierda!
I wonder if that <u>douchebag</u> still lives across my old apartment...	Me pregunto si ese <u>imbécil</u> aún vive en frente de mi viejo apartamento...
<u>Boy</u> , that's one <u>foxy</u> gatekeeper.	<u>Ay</u> , es una portera <u>sexy</u> .
You said it, pal.	Como tú digas, amigo.
<u>Ok</u> , I'll bite. What kind of insurances do you have?	<u>Ok</u> , venga, dime. ¿Qué tipo de seguros tienes?
<u>Wanna</u> see a magic trick?	¿Quieres ver un truco de magia?



Ejemplo 6

Podemos observar en estos ejemplos que el texto original abunda en muletillas, como *boy*, *ok*, *sure*, *um*, *so*, *oh well*, etc., que hemos adaptado y traducido por los equivalentes en español: *ay*, *ok*, *bueno*, etc. En cuanto al sexto ejemplo y la palabra *yeah*, según las estrategias propuestas por Valero-Garcés (2000), hemos añadido los elementos en la frase para enfatizar que el personaje quería decir que no tenía nada ahorrado en absoluto. Hemos utilizado la misma

estrategia con los ejemplos *you said it*, *pal* y *ok*, *I'll bite* donde tuvimos que cambiar estos elementos para poderlos enfatizar y para conservar el espíritu del lenguaje informal y coloquial.

A veces no hemos podido transferir el lenguaje coloquial del original y hemos perdido la sonoridad del original, como es el caso con *mighty tasty rolls* que hemos traducido como *unos rollos muy ricos*, y también *foxy gatekeeper* que se convirtió en *una portera sexy*. Lo mismo vale para la jerga; en cuanto a las contracciones *ain't* y *wanna* que no pudieron ser transferidas al español.

En cuanto a los ejemplos *gotcha*, *damn* y *douchebag*, hemos intentado conservar la misma connotación del original y consideramos que las soluciones propuestas provocan el mismo efecto en el público meta.

3.4. Juego de palabras

El lenguaje de los cómics abunda en juegos de palabras que aumentan la expresividad de este medio y provocan el efecto humorístico en los lectores. Según Delabastita (1996: 128):

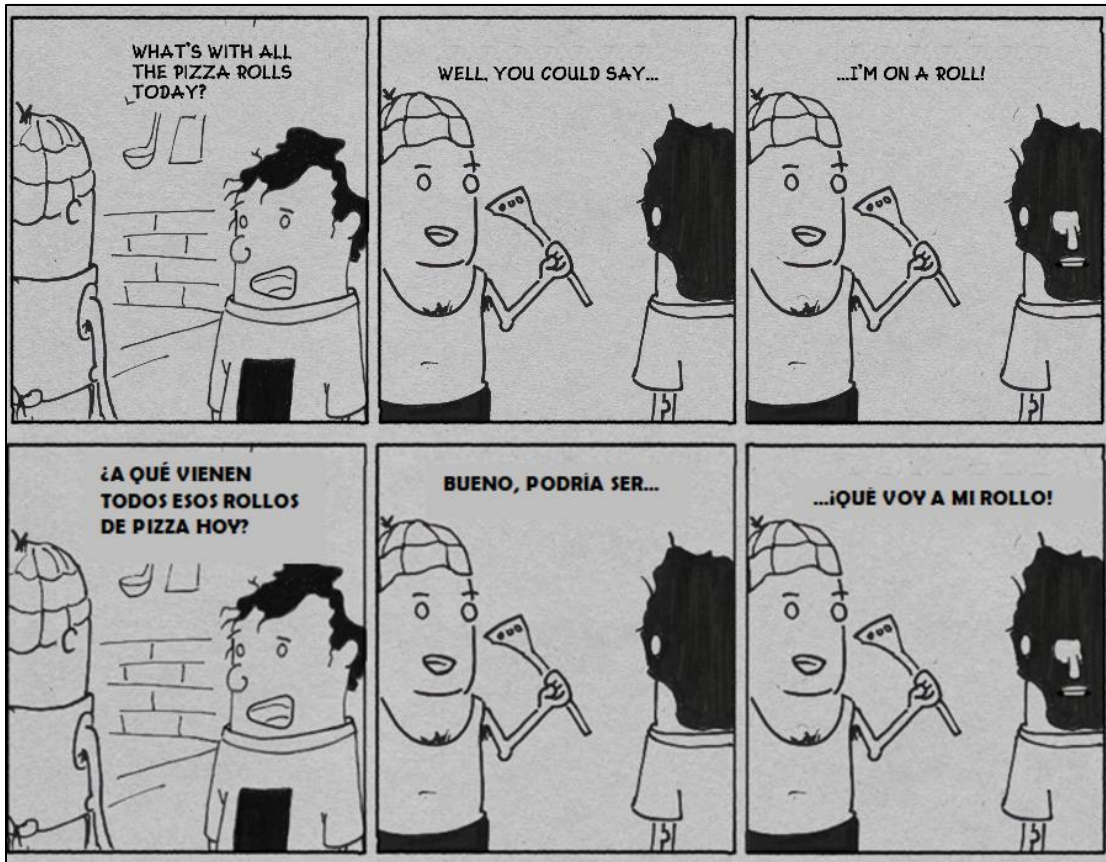
“Juego de palabras es el nombre general para varios fenómenos textuales en los que se explotan las características estructurales de la lengua para producir la confrontación comunicativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas más o menos similares y significados más o menos diferentes.” (Delabastita, 1996: 128, citado en Díaz Cintas y Remael, 2014: 222)

El mismo autor define cuatro ejemplos diferentes de posibles juegos de palabras que se basan en la confrontación de formas similares (ibíd., 223):

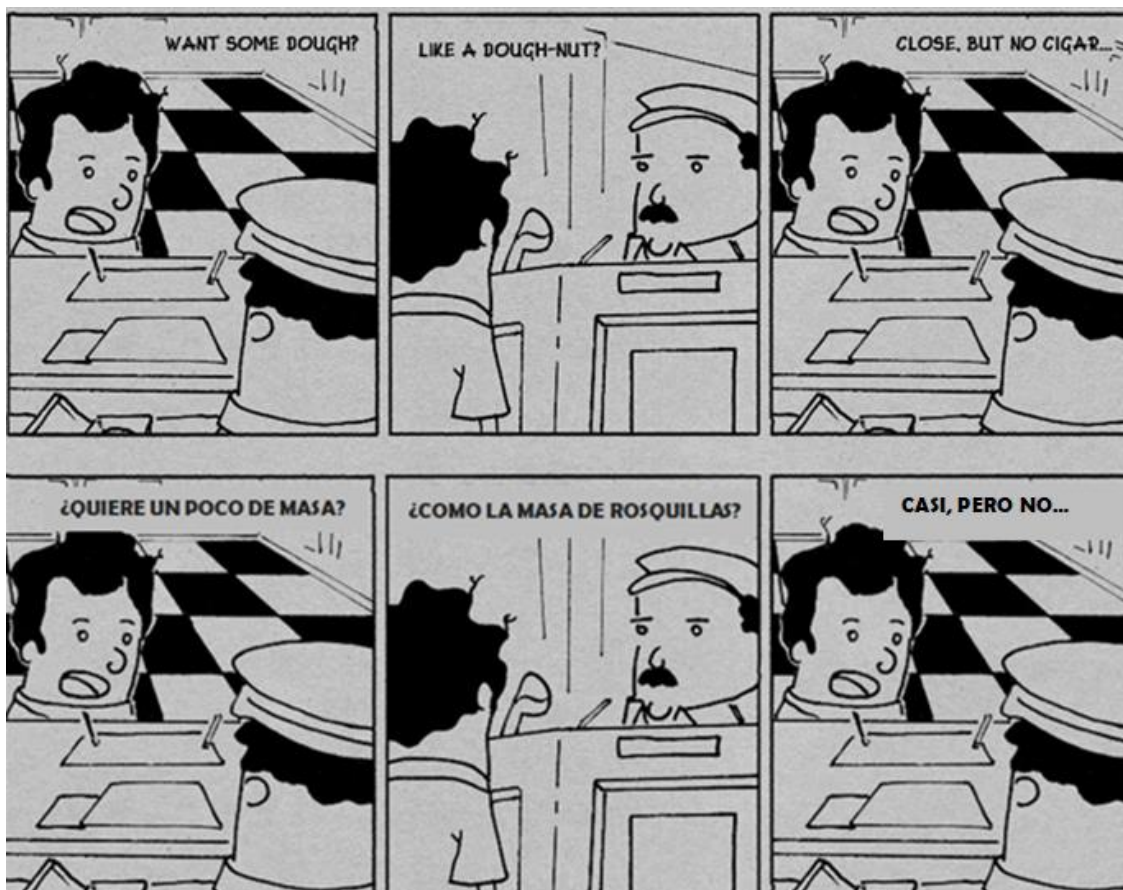
1. Homófonos (escritura diferente, pronunciación igual)
2. Homógrafos (ortografía igual, pronunciación diferente)
3. Homónimos (ortografía y pronunciación iguales, significado diferente)
4. Parónimos (sonido y ortografía aproximados)

Puesto que los juegos de palabras se basan en las estructuras lingüísticas de la lengua fuente, pueden causar problemas al traductor porque nunca se pueden traducir literalmente y suponen cambios semánticos, es decir, adaptaciones o compensaciones en la lengua meta. El traductor primero identifica el objetivo o el efecto que provoca un juego de palabras.

Original	Traducción
<p>What's with all the pizza rolls today? Well, you could say... ...I'm on a roll!</p>	<p>¿A qué vienen todos esos rollos de pizza hoy? Bueno, podría ser... ... ¡qué voy a mi rollo! (v. Ejemplo 7)</p>
<p>That's just a pizza roll, not a pizza. Umm... That's how we roll?</p>	<p>Ese es solo un rollo de pizza, no una pizza. Umm... ¿Así es como seguimos el rollo?</p>
<p>I've got this pizza dough. I like dough! But not pizza dough, if you catch my drift.</p>	<p>Tengo esta masa de pasta. ¡Me gusta la pasta! Pero no la masa de pasta, si me entiendes.</p>
<p>Want some dough? Like a dough-nut? Close, but no cigar...</p>	<p>¿Quiere un poco de masa? ¿Como la masa de rosquillas? Casi, pero no... (v. Ejemplo 8)</p>
<p>Laxatives. No joke here. I will not stoop to toilet humour. I have standards.</p>	<p>Laxantes. En serio. No me voy a rebajar al humor de mierda. Tengo mis valores.</p>
<p>What about a pizza made of business cards!!! Cardiciosa!</p>	<p>¡¡¡Y la pizza hecha de tarjetas de presentación!!! ¡Tarjetiosa!</p>



Ejemplo 7



Ejemplo 8

Según la categorización de Delabastita (1996: 128) mencionada arriba, podemos observar que la mayoría de los ejemplos de juegos de palabras se basa en la confrontación de los homónimos (*dough, roll*) que hemos tenido que adaptar para poder conservar la sonoridad de los juegos de palabras en la traducción. Hablando así, en vez de poner *masa* para *dough*, lo que significa ‘dinero’ en el lenguaje coloquial, hemos decidido usar *pasta* y así cambiar un poco el significado, pero, puesto que se trata del contexto de la comida y la cocina, consideramos que hemos conservados la sonoridad del original.

Para poder transferir el primer y el segundo ejemplo, hemos decidido buscar soluciones similares en español que incorporan la palabra ‘rollo’. Así hemos encontrado la locución verbal *ir a mi rollo*, que significa ser independiente o despreocuparse de los deseos e intereses de los demás.¹³ El segundo ejemplo, *that's how we roll*, significa que así nos gusta hacer las cosas o

¹³ Diccionario Clave y DLE.

vivir nuestra vida. En la traducción, *seguir el rollo* representa la expresión coloquial ‘seguir la corriente’ o ‘dejarse llevar’¹⁴ y, aunque el significado en la traducción ha cambiado, consideramos que hemos conservado el juego de palabras.

El ejemplo con las palabras *dough* y *dough-nut* no expresa solo el juego de palabras sino también el estereotipo relacionado con la policía estadounidense que suele comer rosquillas. En la frase traducida se perdió el juego de palabras original, pero hemos conservado la intención del original con la transmisión directa, utilizando la palabra *masa*.

En cuanto a los últimos dos ejemplos, en ambos casos tuvimos que adaptar las frases. *Toilet humour* se traduce al español como ‘humor escatológico’, pero, puesto que el autor jugó aquí con las palabras ‘toilet’ y ‘laxatives’, para poder conservar este juego de palabras hemos traducido el sintagma ‘toilet humour’ como ‘humor de mierda’. Hemos elegido esta opción porque el ‘humor escatológico’ implica el humor de “bajo nivel” que, además, aborda los temas como vómitos o defecación. El último ejemplo se refiere a la pizza italiana ‘capricciosa’, adaptada en español como ‘caprichosa’. En este ejemplo se relacionaron el sustantivo *tarjeta* y el tipo de pizza para crear el juego de palabras que nosotros hemos traducido como ‘tarjetiosa’, usando un parónimo que suena similar a la palabra *caprichosa*.

3.5. Humor

Esta característica, estrechamente relacionada con el juego de palabras, es muy importante en la producción de los cómics. Como implica la palabra ‘cómico’, este medio abunda en elementos humorísticos que pueden producirse en el nivel de la interrelación imagen-texto o en el texto solo. Según Vandaele (1995: 255, citado en Botella Tejera, 2017: 80), el humor ocurre por la incongruencia entre el emisor y el receptor, es decir, “cuando se rompe la idea que teníamos sobre lo que iba a ocurrir y se produce sorpresa por la inconsistencia entre la realidad y el pensamiento”. Esta discordancia entre lo esperado y lo que sucede provoca el efecto humorístico. La comprensión del humor depende también del contexto comunicativo. Como subraya Rubio Santana (1996: 225), lo ideal sería que:

¹⁴ Word reference

“el receptor es adecuado para conseguir el efecto deseado por el chiste, que las circunstancias que rodean al receptor en el momento del intercambio son favorables y que el receptor tiene el suficiente conocimiento cultural para poder inferir los matices que llevan a provocar el efecto humorístico.” (Rubio Santana, 1996: 225, citado en Botella Tejera, 2017: 83)

Aunque se considera un fenómeno universal, el humor está enraizado en la cultura y difiere de una lengua a otra (Botella Tejera, 2017). Hablando así, lo que es chistoso o humorístico para un público no lo tiene que ser necesariamente para otro público. El humor está conectado con la lengua y el traductor debe conocer el sistema lingüístico y también ser ingenioso y creativo para poder provocar el efecto humorístico en la lengua meta. Además, “es necesario centrar la traducción en los nuevos receptores, atendiendo al conocimiento compartido y al grado de relevancia entre ambas audiencias” (Botella Tejera, 2017: 93).

A la hora de traducir el humor en los textos escritos, los autores Díaz Cintas y Remael (2014: 214) subrayan tres pasos: interpretación del humor del texto fuente, evaluación de cómo el espectador verá e interpretará este humor y, finalmente, reformulación del humor.

Según Chiaro (2010: 6), el humor verbalmente expresado puede traducirse de las siguientes maneras:

1. dejarlo inalterado
2. remplazar el humor fuente con un ejemplo diferente del humor en la lengua meta
3. remplazar el humor fuente con una expresión idiomática en la lengua meta
4. ignorar completamente el humor fuente

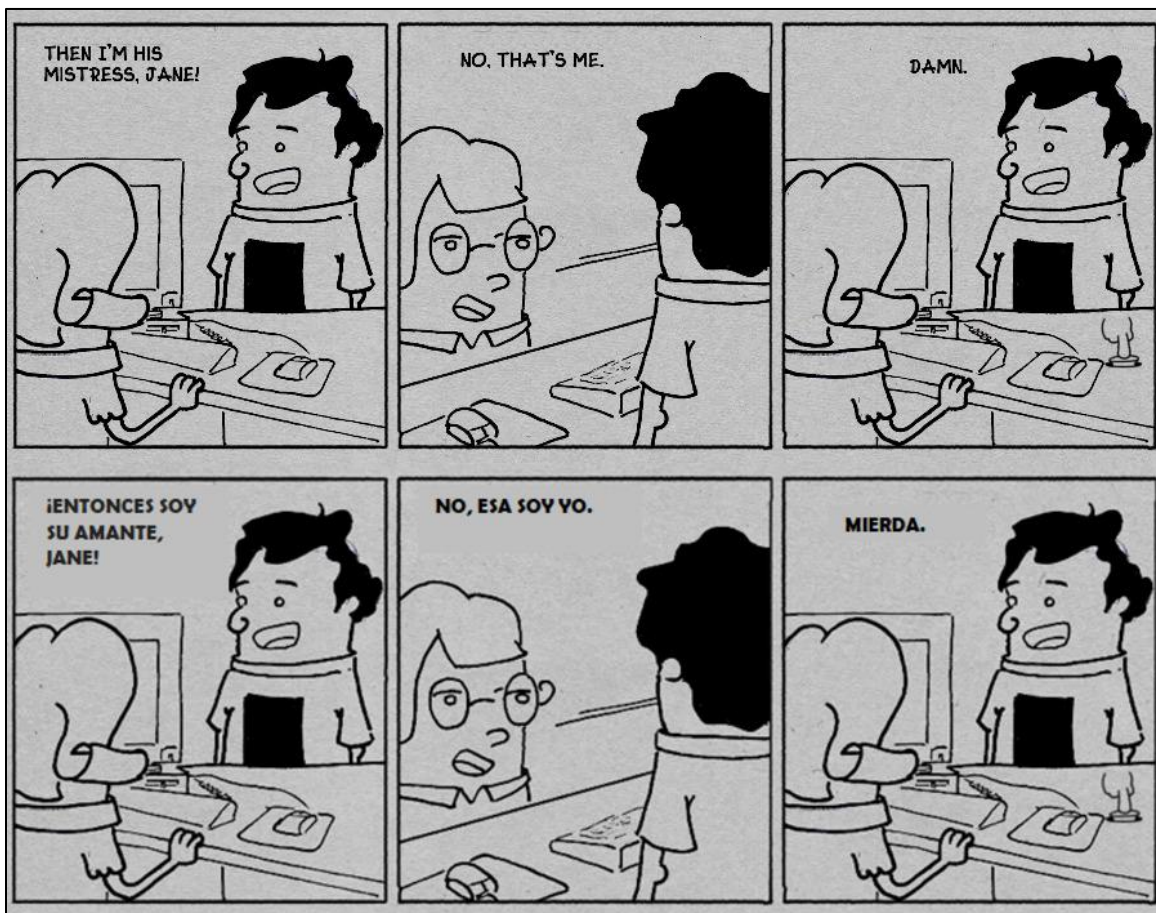
La ironía –característica estrechamente relacionada con el humor– surge también a causa de la incongruencia o del contraste entre “lo que se dice y lo que puede deducirse de la situación” (Díaz Cintas y Remael, 2014: 213). Nuestro cómic está repleto de ejemplos de humor e ironía. Aquí enumeramos algunos:

Original	Traducción
So, why *ARE* you closing? Because Megaslime Corporation offered us a million bucks to sell the diner!	Entonces, ¿por *QUÉ* estáis cerrando? ¡Porque la Corporación Megababa nos ofreció un millón de dólares para vender la cafetería!

Wow, they're not even blackmailing you!	¡Guau, ni siquiera os están chantajeando! (v. Ejemplo 9)
What did you say your name was? Then I'm his mistress, Jane! No, that's me. Damn.	¿Cómo ha dicho usted que se llamaba? ¡Entonces soy su amante, Jane! No, esa soy yo. Mierda. (v. Ejemplo 10)
Pizza delivery! What the hell!? That's just pizza dough! What kind of pizza is that?! Umm... Recession pizza?	¡Entrega de pizza! ¡¡¿Qué demonios!!? ¡Esa es solo la masa de pizza! ¡¿Qué tipo de pizza es esa?! Umm... Pizza de recesión?
What the hell!? That's an empty box! What kind of pizza is that?! Umm... Nihilist pizza?	¡¡¿Qué demonios!!? ¡Esa es una caja vacía! ¡¿Qué tipo de pizza es esa? Umm... ¿Pizza nihilista?



Ejemplo 9



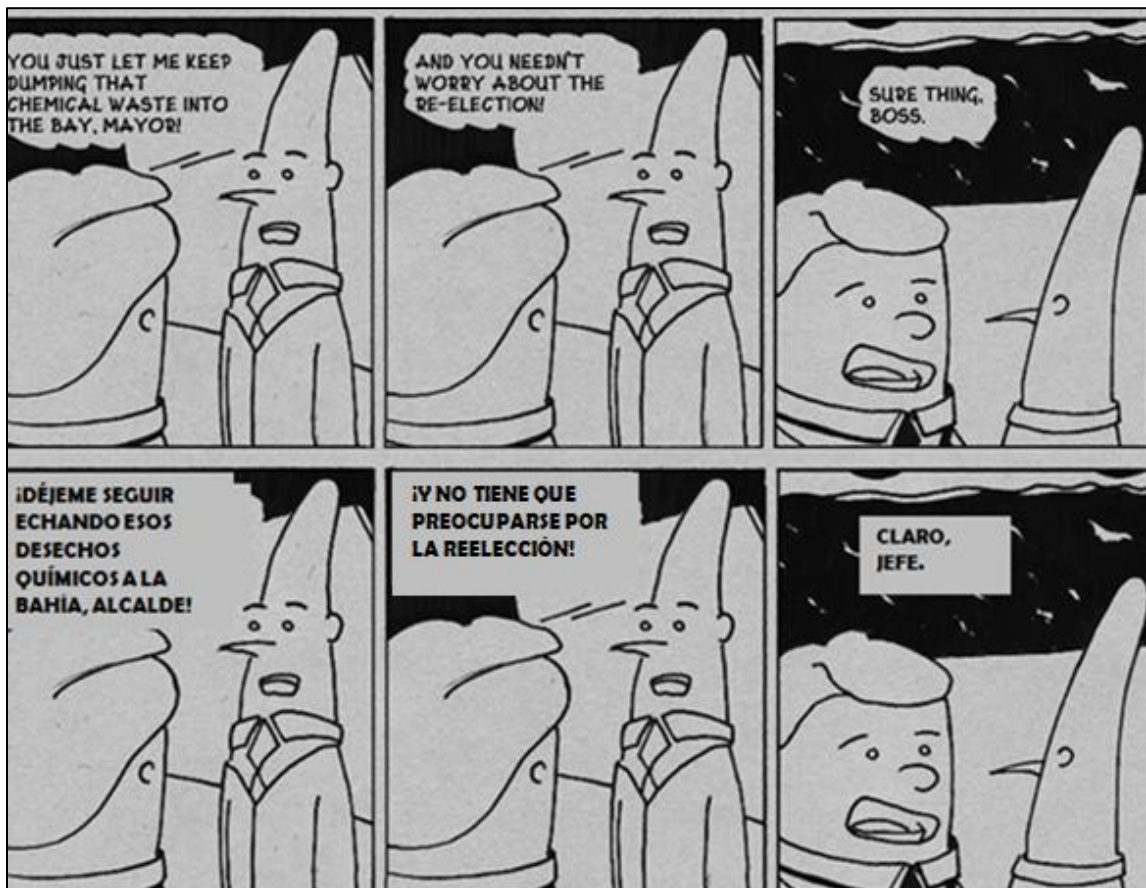
Ejemplo 10

Taran (2014) remarca que muchas veces el humor se relaciona con la política y la sociedad y se ridiculizan los problemas actuales de un país o del mundo en general. Por eso, el traductor debe tener un vasto conocimiento de la cultura general.

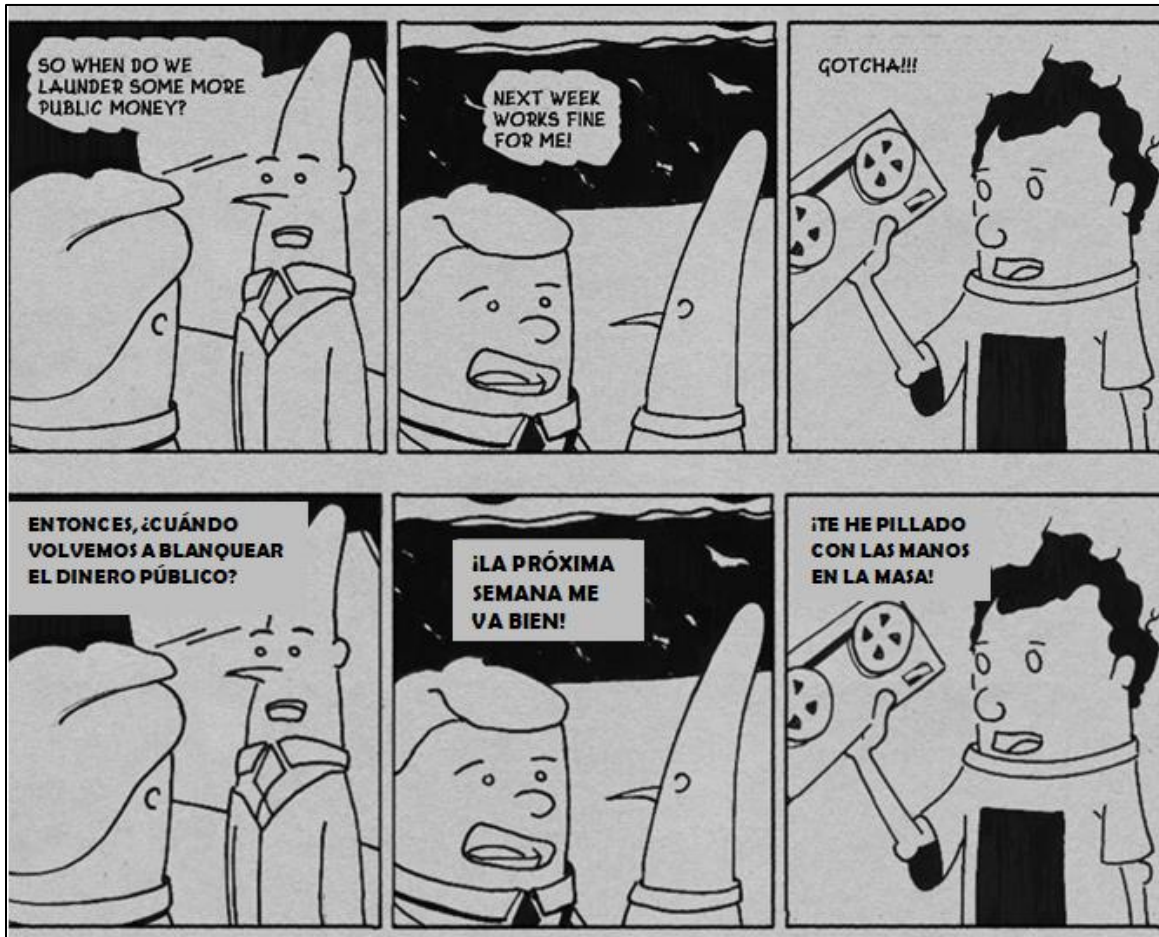
Tomando en consideración los ejemplos del cómic interactivo, remarcamos que el autor se está burlando del sistema estadounidense y de la sociedad destacando y repitiendo constantemente los temas relacionados con el seguro, desempleo, soborno, lavado de dinero, etc.

Original	Traducción
You just let me keep dumping that chemical waste into the bay, mayor!	¡Déjeme seguir echando esos desechos químicos a la bahía, alcalde!
And you needn't worry about the re-election!	¡Y no tiene que preocuparse por la reelección!

Sure thing, boss.	Claro, jefe. (v. Ejemplo 11)
<p>So when do we launder some more public money?</p> <p>Next week works fine for me!</p> <p>Gotcha!!!</p>	<p>Entonces, ¿cuándo volvemos a blanquear el dinero público?</p> <p>¡La próxima semana me va bien!</p> <p>¡¡¡Te he pillado con las manos en la masa!!! (v. Ejemplo 12)</p>
<p>Allright, what can you put up for collateral?</p> <p>Anyway, think bigger. A mortgage on your house perhaps?</p>	<p>Está bien, ¿qué puedes poner como garantía?</p> <p>De todos modos, piensa a lo grande. ¿Quizás una hipoteca de la casa?</p>



Ejemplo 11

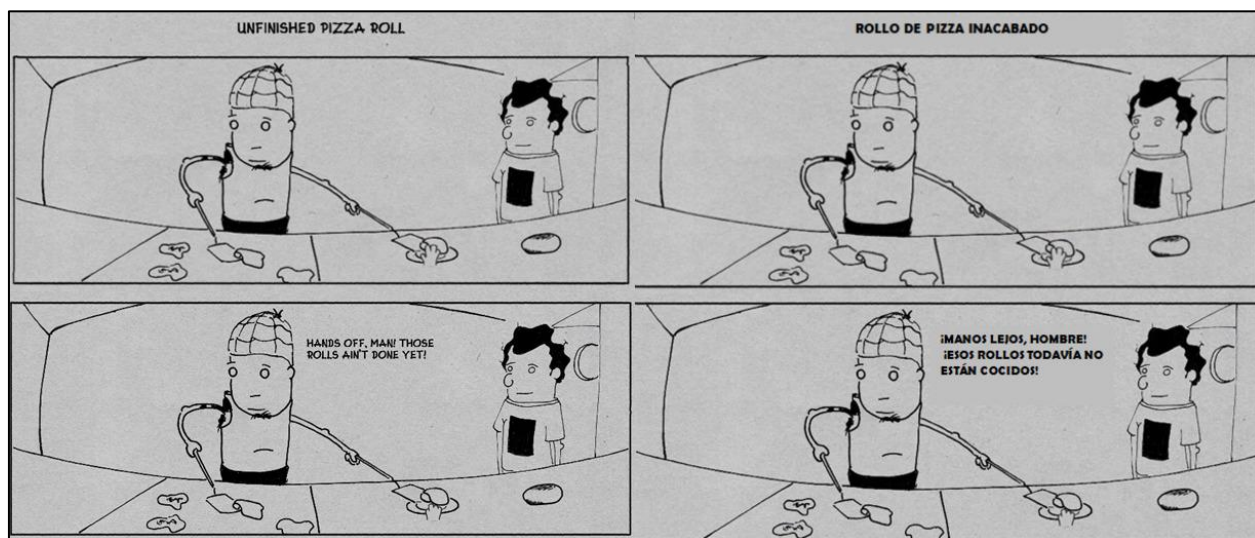


Ejemplo 12

Como hemos analizado, por un lado, hay ejemplos que han requerido una búsqueda más compleja y que están enraizados en la cultura fuente. Por otro lado, existen ejemplos de las referencias culturales y el humor cuyo grado de comprensión no está relacionado con la lengua ni la cultura particular, como es el caso con los temas de corrupción, malversación, soborno, etc. Consideramos que estos ejemplos humorísticos e irónicos se pueden entender a nivel internacional (cf. Díaz Cintas y Remael, 2014: 217). Conviene subrayar que incluso las frases enraizadas en la cultura y la sociedad estadounidense pueden ser entendidas en ambas lenguas y por eso hemos decidido utilizar la misma práctica y dejarlas inalteradas (cf. Chiaro, 2010: 6).

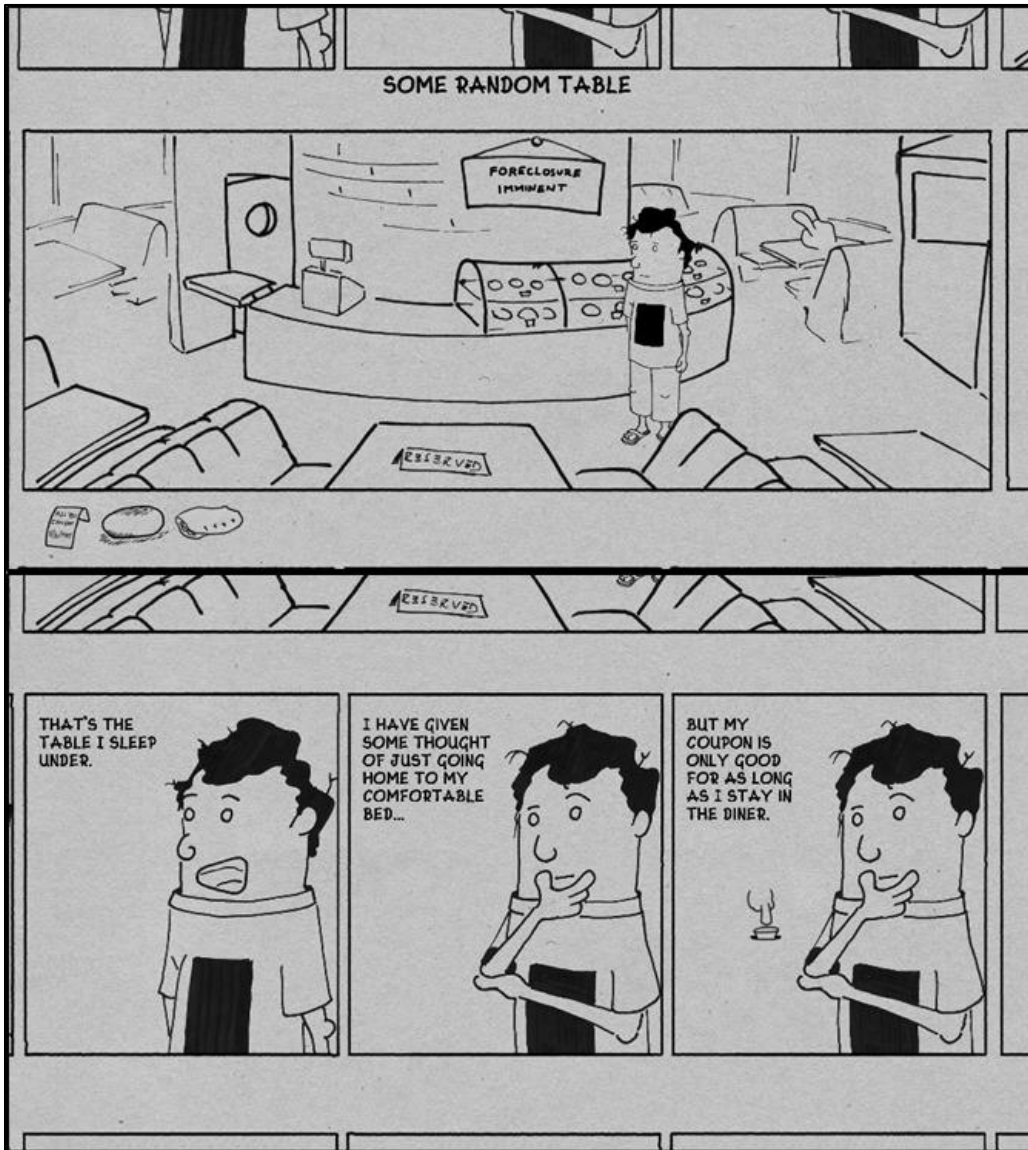
3.6. Interacción imagen-texto

Como hemos ido mostrando a lo largo de este trabajo fin de máster, el aspecto multimodal es la característica esencial de todo producto audiovisual y la sinergia de lo verbal y lo visual es importante para la comprensión del cómic. Al observar la traducción del cómic interactivo digital *All you can eat*, el texto solo, sin contexto (imágenes, sonido, el propio videojuego), no es comprensible porque, al leer el texto en papel, se ven solo los fragmentos inconexos de una historia más compleja que no se puede entender sin imágenes. Por esto, mirando desde la perspectiva de los traductores, jugar el videojuego nos ayudó a dar sentido a lo que habíamos leído previamente.



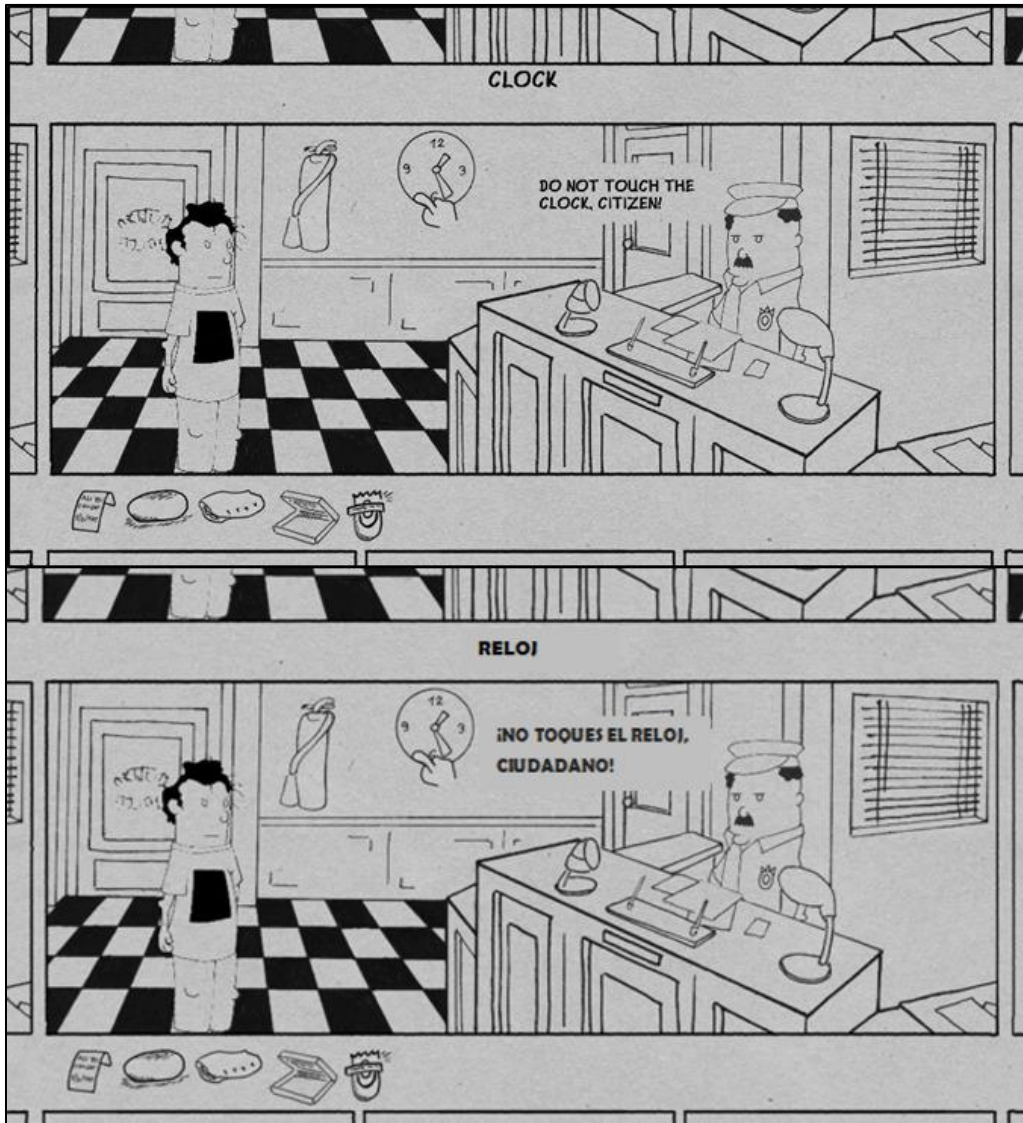
Ejemplo 13

En este ejemplo, cuando pulsamos la opción “unfinished pizza roll” con el ratón, se abre la descripción “Hands off, man! Those rolls ain’t done yet!”, que no se podría entender completamente sin apoyo visual. Lo mismo vale para los ejemplos siguientes:





Ejemplo 14



Ejemplo 15



Ejemplo 16

Incluso con el apoyo del videojuego, al que jugamos varias veces, nos quedaron algunas dudas que no hemos podido resolver sin consultar al autor del juego. Las dudas se referían mayoritariamente a las referencias a las películas o a las canciones. Igualmente se trataba de dudas en el significado de las palabras, como en el caso de la palabra *stocks*, porque no hemos sabido si la palabra significa “existencias” o más bien “acciones” en este caso. Igualmente, hemos tenido dudas en cuanto a la traducción de los tipos de seguros y, al consultar al autor del cómic, hemos comprendido que el objetivo del autor fue mostrar el mal funcionamiento del sistema de seguros en los Estados Unidos.

Hay que destacar que no nos hemos apoyado en los aspectos lingüísticos y técnicos mencionados anteriormente en la parte teórica (omisión, reducción y supresión). Aunque estos procedimientos son las características esenciales e inevitables de la traducción audiovisual, al traducir *All you can eat*, no hemos recurrido sistemáticamente a estas técnicas a lo largo de la traducción. A veces la frase traducida es más larga que la frase original, pero son ejemplos aislados que han ocurrido a causa de razones morfosintácticas.

4. CONCLUSIÓN

El objetivo de este trabajo fin de máster ha sido presentar la traducción del cómic interactivo digital *All you can eat*, así como hacer el análisis traductológico y poner de relieve los problemas y los desafíos que se han planteado a lo largo del trabajo. El cómic digital elegido fue creado por la compañía programadora croata *Gamechuck* y representa la forma híbrida e innovadora que surgió de la mezcla del cómic tradicional y los videojuegos. Puesto que estas formas pertenecen al ámbito de la traducción audiovisual, ya que incorporan la información visual y verbal, en la parte teórica hemos expuesto las características principales de esta rama de la traducción. La traducción audiovisual es una nueva disciplina dentro de los estudios de la traductología e incluye la utilización de varios modos. El aspecto visual viene como soporte para el aspecto verbal y, precisamente a causa de la complejidad semiótica, la práctica común de la traducción audiovisual implica los métodos como la reducción, la omisión o incluso la supresión de los elementos textuales. La presencia de varios modos semióticos o la multimodalidad, tanto en el caso de los subtítulos o el doblaje como en los cómics, es la característica principal de cada texto audiovisual. En otras palabras, el modo visual ayuda a inferir el significado de la historia, no solo a los lectores, sino también a los traductores.

El cómic, o el noveno arte, representa la base teórica y analítica de este trabajo fin de máster dado que es considerado el precursor del cómic interactivo digital. Cabe destacar que el cómic consiste en páginas, cada una dividida en la secuencia de, por lo menos, dos viñetas que contienen las imágenes que cuentan la historia. El aspecto visual viene seguido por la información textual, normalmente expuesta en los bocadillos. Las características lingüísticas y extralingüísticas más llamativas del cómic son: lenguaje condensado y coloquial, referencias culturales, nombres propios, onomatopeyas y exclamaciones, entre otras. Estas características se verán asimismo en nuevas formas surgidas del cómic tradicional, con el desarrollo de la tecnología y con el acceso al Internet, como el webcómic y el cómic digital. Sin embargo, a diferencia del cómic, estas formas están disponibles en y distribuidas por Internet.

El cómic interactivo digital es una forma híbrida que contiene elementos del cómic tradicional y los juegos de aventura. Los videojuegos, igual que el cómic, se sitúan en el ámbito audiovisual. A diferencia del cómic, donde el traductor, en la mayoría de los casos, toma el texto

del bocadillo, lo “borra” y añade la traducción, el proceso de la traducción y la adaptación del videojuego a un nuevo mercado, o la localización, resulta ser más complejo. En efecto, en este proceso ya no participa solo el traductor, sino también existen otros factores involucrados en la transmisión del juego, como por ejemplo los programadores, los gráficos, etc. Sin embargo, este proceso, con los programas diseñados especialmente para la localización, sirve para facilitar la transmisión del contenido textual ya que el traductor escribe las frases en el programa y envía el documento (normalmente en formato Notepad) al programador que luego inserta este texto en el juego destinado al nuevo mercado. Finalmente, cabe destacar que la forma híbrida, el cómic interactivo digital, contiene las particularidades del cómic, como las viñetas, los bocadillos, y lo caracterizan igualmente el lenguaje coloquial, el humor, la ironía, etc. Asimismo, tiene las características de los juegos de aventura: la progresión en el juego, nuevas tareas a cumplir, el desarrollo de la historia con la flecha del teclado. A diferencia del cómic tradicional, donde observamos la interrelación imagen-texto, el cómic interactivo digital obtiene la tercera dimensión y así se relacionan la imagen, el texto y el movimiento en la pantalla. Esta tercera dimensión propone la solución al problema de la restricción espacial y representa para el autor un “lienzo infinito” para el desarrollo de la historia.

En la última parte de este trabajo fin de máster hemos hecho el análisis de la traducción del cómic interactivo digital *All you can eat*. Nos hemos centrado en las características lingüísticas más comunes: referencias culturales e intertextualidad, lenguaje coloquial, juego de palabras, humor e ironía. Asimismo, hemos mostrado cómo funciona el proceso de localización del producto para el nuevo mercado, en este caso, el mercado hispanohablante. En cuanto al análisis de las características mencionadas, hemos visto que el aspecto cultural es muy importante y que influye mucho en la transmisión del contenido de una lengua a otra y por eso hay que tener en cuenta este aspecto a la hora de traducir cualquier texto audiovisual. Los autores Díaz Cintas y Santamaria Guinot (2014: 202) han propuesto varias estrategias para traducir las referencias culturales: préstamo, calco, especificación y generalización, sustitución, transposición, recreación lexical, compensación, omisión y adición. Como hemos podido observar, en cuanto a las referencias a las películas o las canciones, las hemos dejado inalteradas y, en los casos donde ya existe una traducción española, hemos decidido utilizar estas traducciones. En otros ejemplos hemos recurrido a las estrategias de la sustitución por otro término más general o, por otro lado, hemos utilizado la traducción literal.

En cuanto al lenguaje de *All you can eat*, notamos que, igual que la mayoría de los cómics, abunda en idiolectos, jerga y vocabulario informal que aumentan la expresividad del lenguaje. Las estrategias utilizadas para traducir estos rasgos lingüísticos han sido la adaptación, la búsqueda de los equivalentes en español y la omisión de los elementos coloquiales. Asimismo, a la hora de traducir los juegos de palabras, hemos intentando encontrar los equivalentes españoles, es decir, las frases o las expresiones que podrían provocar el mismo efecto en la lengua meta. En cuanto a la traducción del humor, aunque algunas frases con los elementos humorísticos están enraizadas en la cultura estadounidense, consideramos que el humor de *All you can eat* se puede entender a nivel internacional y por esto lo hemos dejado inalterado a menudo. En la parte final del análisis hemos querido mostrar la conexión codependiente de la imagen y el texto y asimismo mostrar la importancia del punto de vista multimodal para la comprensión de cada texto audiovisual y, consecuentemente, del cómic interactivo digital *All you can eat*. El texto solo, sin soporte visual, parece incompleto e incomprensible y, al jugar al juego, se nos aclaraban dudas que nos presentaba el texto escrito.

En conclusión, traducir un texto audiovisual exige mucha creatividad e imaginación por parte del traductor. Esta rama de la traducción permite más flexibilidad al traductor por la interacción constante de la imagen y el texto que se complementan mutuamente y por eso el traductor tiene la libertad de decidir si va a adaptar, añadir o, al contrario, omitir algunos elementos o frases enteras. En cuanto a la traducción del cómic interactivo digital *All you can eat*, podemos observar que, aunque el cómic está enraizado en la cultura estadounidense, se puede entender a nivel internacional y por eso no tuvimos que hacer muchas adaptaciones en cuanto a las referencias culturales, la intertextualidad o el humor. Aunque no hemos tenido mayores problemas a la hora de traducir *All you can eat*, cabe decir que nos hemos encontrado frente a un doble reto en la traducción porque ni la lengua fuente (inglés) ni la lengua meta (español) son nuestras lenguas maternas y hemos tenido que consultar varias veces a los hablantes nativos de ambas lenguas, así como al autor del cómic, para asegurarnos del significado correcto de las frases. Además de esto, lo que también nos ha ayudado en la comprensión del texto era el soporte visual. En efecto, al jugar el videojuego varias veces hemos podido inferir el significado de las frases precisamente gracias a la existencia del modo visual, lo que de nuevo muestra la relación inseparable de los modos comunicativos.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Borodo, M. (2016). Exploring the Links between Comic Translation and AVT. *TranscUltrAl*, 8.2, 68-85.
- Borodo, M. (2015) Multimodality, translation and comics. *Perspectives*, 22-41.
- Botella Tejera, C. (2017) La traducción del humor intertextual audiovisual. Que la fuerza os acompañe. En: Martínez Sierra, Juan José y Patrick Zabalbeascoa Terran (eds.). *The Translation of Humour*. MonTI 9, pp. 77-100. (doi: 10.6035/MonTI.2017.9.3)
- Chaves García, M. J. La traducción del texto audiovisual. En: E. Alonso et al (eds.), *La lingüística francesa: gramática, historia, epistemología*, Tomo II, Sevilla, 1996., pp. 123-130.
- Chiaro, D. (2010) *Translation, Humor and the Media*. Bloomsbury Publishing.
- Cuñarro, L. y Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: Códigos y convenciones. *UNED. Revista Signa*, 267-290. (doi: <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>)
- Díaz Cintas, J. y Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York: Routledge.
- Díaz Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual. El subtitulado*. Madrid: Almar.
- Díaz Cintas, J. (2009). *New trends in audiovisual translation*. Topics in translation. Multilingual matters.
- Fenty, S., Houp, T. y Taylor, L. (2004). Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. [en línea] *Image Text, Interdisciplinary Comic Studies*. Disponible en http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_2/group/index.shtml [consultado el 21/07/2020]
- Forceville, C., El Refaie, E. y Meesters, G. (2014). Stylistics and comics. En: M. Burke (ed.), *The Routledge Handbook of Stylistics*. London & New York: Routledge, pp. 504-520.
- Forceville, C., Veale, T. y Feyaerts, K. (2010). Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics. En: J. Goggin; D. Hassler-Forest (eds.), *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. McFarland, pp. 56-74.
- Gonçalves de Assis, É. (2016). The Concept of Fidelity in Comics Translation. *TranscUltrAl*, 8.2, 8-23.

- Kukkonen, K. (2011). Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. *SubStance*, 1, 34-52.
- Méndez González, R. (2012). *Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y media*. Tesis doctoral. Universidade de Vigo, Facultade de Filoloxía e Tradución. Departamento de Tradución e Lingüística. Disponible en <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/356> [consultado el 22/07/2020]
- Molina Fernández, M. (2019). Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *EME Experimental Illustration, Art & Design* 7, 44-51.
- Orrego Carmona, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: Desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis*, 2, 297-320.
- Rica Peromingo, J. P. (2016). Aspectos lingüísticos y técnicos de la traducción audiovisual (AVT). *Linguistic Insights. Studies in Language and Communication*. Peter Lang.
- Skwarzyński, J. (2017). The Translation Minefield on Specific Translation Challenges Posed by the Graphic Novel Form. *New Horizons in English Studies*, 2, 68-88. (doi: 10.17951/nh.2017.68)
- Taran, T. (2014). Problems in the Translation of Comics and Cartoons. *Universitatea de Studii Europene din Moldova*, 90-100.
- Valero-Garcés, C. (2000). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *TRANS. Revista de Traductología*, 4, 75-88.
- Zanettin, F. (2008). *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zanettin, F. (2018). Translating comics and graphic novels. En: S.-A. Harding y O. Carbonell i Cortés (eds.), *The Routledge handbook of translation and culture*. London & New York: Routledge, pp. 445-460.
- Zanettin, F. (2014). Visual adaptation in translated comics. *InTRAlinea*, vol. 16, s. p.

Fuentes lexicográficas

- Clave – Maldonado González, C. (dir.) (2014): *Diccionario Clave*. Disponible en <http://clave.smdiccionarios.com/app.php> [último acceso el 18/09/2020]

Collins Dictionary. Disponible en <https://www.collinsdictionary.com/> [último acceso el 18/09/2020]

DLE – *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. Disponible en <https://dle.rae.es> [último acceso el 25/08/2020]

Word reference. Disponible en <https://www.wordreference.com/> [último acceso el 18/09/2020]

Páginas Web

Gamechuck. Disponible en <https://game-chuck.com/> [último acceso 01/09/2020]

Steam. Disponible en <https://store.steampowered.com/> [último acceso 20/09/2020]

Wikipedia. Disponible en <https://www.wikipedia.org/> [último acceso 18/08/2020]

Youtube. Disponible en <https://www.youtube.com/> [último acceso 20/08/2020]

APÉNDICE

All you can eat

Original	Traducción
Date played:	Fecha de juego:
Played by:	Jugado por:
Interactive comic by Gamechuck 2017 (with commentary)	Cómic interactivo de Gamechuck 2017 (con comentarios)
Continue	Continuar
New game	Nuevo juego
New game +	Nuevo juego +
Exit anyway?	¿Salir de todos modos?
How to play	Cómo jugar
Options	Opciones
Quit	Salir del juego
Edit	Editar
Volume	Volumen
Mute	Silenciar
Windowed	Modo ventana
Color blind mode	Modo para daltónicos
Still camera	Cámara fija
Check this#if you're experiencing#motion sickness.	Marca esto si sientes mareos.
Click anywhere to continue	Haz clic en cualquier lugar para continuar
A new game will erase#your current progress	El nuevo juego borrará tu progreso actual
Are you sure you#wish to continue?	¿Deseas continuar?
Please wait a few#moments to finish#your printable comic.	Por favor espera un momento e imprime tu cómic.
Yes	Sí
No	No

All you can eat coupon 5/6/1981	El cupón para “Todo lo que puedas comer“ 5/6/1981
\$1.99	1,99\$
Pizza roll	Rollo de pizza
Pizza dough	Masa de pizza
Pizza box	Caja de pizza
Pizza box with dough	Caja de pizza con la masa
Pizza	Pizza
Police magnet	Imán de policía
Business card	Tarjeta de presentación
Sound recorder	Grabadora de sonido
A crowbar	Palanca
Laxative	Laxante
It seems we're staying open so you'll have to order something.	Parece que seguimos abiertos así que tendrás que pedir algo.
back to the diner	Volver a la cafetería
Police station	Comisaría
Police station	Comisaría
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
Megaslime Headquarters	Sede de Megababa
docks	Dársenas
back to the diner	Volver a la cafetería
Police station	Comisaría
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
Megaslime Headquarters	Sede de Megababa
Docks	Dársenas
Behind the counter, look!	Detrás del mostrador, ¡mira!

<p>You must have missed it. Well, here's to me! GLUG# GLUG# GLUG Ugh... Excuse me. You just let me keep dumping that chemical waste into the bay, mayor! And you needn't worry about the re-election! Sure thing, boss. Did you dump the bodies like we agreed? No, I had one of my lackeys do it. Great thinking, boss! Did you buy the stocks I told you to? Yes, are you sure they're going to have an accident? If you call burning down the entire factory an accident, yes. I get the distinct impression that we're being watched! Don't worry... It's just my satellite spy network doing its job.</p> <p>So when do we launder some more public money?</p> <p>Next week works fine for me! Gotcha!!! Fast acting laxative! And an NSA wiretap device.</p> <p>The things you find under your floorboards... An NSA wiretap device. I knew it!</p>	<p>A lo mejor te lo perdiste. Bueno, ¡a mi salud! Gluglú# Gluglú# Gluglú Uf... Disculpe. ¡Déjeme seguir echando esos desechos químicos a la bahía, alcalde! ¡Y no tiene que preocuparse por la reelección! Claro, jefe. ¿Tiró los cuerpos como acordamos? No, uno de mis lacayos lo hizo. ¡Bien pensado, jefe! ¿Compró las acciones que le dije? Sí, ¿está seguro de que van a tener un accidente?</p> <p>Si llama quemar toda la fábrica un “accidente“, sí.</p> <p>¡Tengo la extraña impresión de que nos están vigilando! No se preocupe... Es solo mi red de espías satelitales haciendo su trabajo. Entonces, ¿cuándo volvemos a blanquear el dinero público? ¡La próxima semana me va bien! ¡¡¡Te he pillado con las manos en la masa!!! ¡Laxante de rápida acción! Y un dispositivo para pinchar teléfonos de la NSA. Las cosas que encuentras debajo de tus tarimas... El dispositivo para pinchar teléfonos de la NSA. ¡Lo sabía!</p>
---	---

<p>The things you find under your floorboards. Fast acting laxative! You never know when this might come in handy! KNOCK# KNOCK Someone's listening to some loud TV... KNOCK# KNOCK Is that the TV repairman? My TV is snowing!!! KNOCK# KNOCK Go away! I'm enjoying my pizza! I don't feel VIP enough I didn't eat the last one yet... I would take another, but since I exited the diner, my coupon is invalid... Nah, I prefer standing. Of all the signposts in all the diners in all the world, this had to be posted in mine... I can't while he's looking! When surrounded by regular people, his lizard- like features are even more accentuated. I don't think turning the sign over will reverse the situation. Buying that "All you can eat" coupon back in '81 was the best spent 1.99\$ of my life. If I leave now, my "All you can eat" coupon will be void. Perhaps I should stock up on food. I should say goodbye to the chef before I leave. CEO of Megaslime</p>	<p>Las cosas que encuentras debajo de tus tarimas. ¡Laxante de rápida acción! ¡Nunca se sabe cuándo esto puede ser útil! TOC# TOC Alguien está escuchando muy fuerte la tele... TOC# TOC ¿Es el técnico de la tele? ¡¡¡Ha aparecido la nieve en mi tele!!! TOC# TOC ¡Vete! ¡Estoy disfrutando mi pizza! No me siento suficientemente VIP Todavía no he comido la última... Me comería otra, pero desde que salí de la cafetería, mi cupón no es válido... No, prefiero estar de pie. De todos los letreros en todas las cafeterías en todo el mundo, este tuvo que aparecer en la mía... ¡No puedo mientras él está mirando! Rodeado de gente normal, sus rasgos de lagarto se acentúan aún más. No creo que dar la vuelta al letrero vaya a cambiar la situación. Comprar ese cupón de "Todo lo que puedas comer" en el '81 fueron los 1,99\$ mejor gastados en mi vida. Si salgo ahora, mi cupón de "Todo lo que puedas comer" será inválido. Quizás debería abastecerme de comida. Debería despedirme del chef antes de irme. CEO de Megababa</p>
---	--

Megaslimy lunch	Almuerzo megababoso
Take a seat	Tomar asiento
A filofax	Filofax
Kitchen door	Puerta de la cocina
Kitchen door	Puerta de la cocina
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
favourite table	Mesa favorita
Foreclosure sign	Anuncio de ejecución hipotecaria
Cash register	Caja registradora
All you can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer“
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer“
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
VIP table	Mesa VIP
I want the diner to stay open, not drive it further into bankruptcy!	¡Quiero que la cafetería permanezca abierta y no llevarla más a la bancarrota!
It's a mad, mad, mad, mad world!	¡El mundo está loco, loco, loco!
If you can't stand the smell, stay out of the kitchen.	Si no puedes aguantar el olor, quédate fuera de la cocina.
Hmmm... What could these secret evil plans be?	Mmm... ¿Qué podrían ser estos malvados planes secretos?
Slime and snails and puppy dog tails.	Slime and snails and puppy dog tails.
I prefer a more human palate.	Prefiero un paladar más humano.
Some random table	Una mesa aleatoria
CEO of Megaslime	CEO de Megababa
Megaslimy lunch	Almuerzo megababoso
Take a seat	Tomar asiento
A filofax	Filofax
Kitchen door	Puerta de la cocina

Kitchen door	Puerta de la cocina
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
favourite table	Mesa favorita
Foreclosure sign	Anuncio de ejecución hipotecaria
Cash register	Caja registradora
All you can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
VIP table	Mesa VIP
CEO of Megaslime	CEO de Megababa
Megaslimy lunch	Almuerzo megababoso
Take a seat	Tomar asiento
A filofax	Filofax
Kitchen door	Puerta de la cocina
Kitchen door	Puerta de la cocina
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
door outside	Puerta para salir
favourite table	Mesa favorita
Foreclosure sign	Anuncio de ejecución hipotecaria
Cash register	Caja registradora
All you can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
All You can eat buffet	Bufet “Todo lo que puedas comer”
VIP table	Mesa VIP
I'm not sure this coupon really applies to kitchen ingredients.	No estoy seguro de que este cupón se aplique realmente a los ingredientes de cocina.

<p>It does say *ALL* you can eat, and I could eat this dough...</p> <p>Oh well, I guess that's just another loophole I'm going to exploit!</p> <p>With this coupon I can take any number of these pizza rolls.</p> <p>I stopped counting after 8472.</p> <p>That was 5 years ago.</p> <p>I'd buy that for a dollar!</p> <p>If I needed it...</p> <p>To prank people, of course...</p> <p>I'd buy that for a dollar!</p> <p>If I needed it...</p> <p>To kill aliens, of course...</p> <p>Diane, I'm holding in my hand \$1.99</p> <p>I'm on the lookout for a small, reasonably priced adventure game.</p> <p>That's what I need - small and reasonably priced.</p> <p>I wonder what kind of insurance I can get for 2 bucks.</p> <p>Then again, I've never been one to worry about the future.</p> <p>Maybe I should just invest in a small but charming video game.</p> <p>I'd buy that for a dollar!</p> <p>Actually, come to think of it, I already did.</p> <p>And I'd do it again!</p> <p>If I unroll the pizza roll ingredients on the dough, I might get a genuine pizza!</p> <p>Unfortunately, it's not realistic to have a whole</p>	<p>Sí que dice *TODO* lo que puedas comer, y yo podría comer esta masa...</p> <p>Bueno, ¡supongo que ese es otro vacío legal del que me voy a aprovechar!</p> <p>Con este cupón puedo tomar cualquier cantidad de estos rollos de pizza.</p> <p>Dejé de contar después de 8472.</p> <p>Eso fue hace 5 años.</p> <p>¡Lo compraría por un dólar!</p> <p>Si lo necesitara...</p> <p>Para gastarle una broma a la gente, por supuesto...</p> <p>¡Lo compraría por un dólar!</p> <p>Si lo necesitara...</p> <p>Para matar a los extraterrestres, por supuesto...</p> <p>Diane, tengo en mi mano 1,99\$</p> <p>Estoy buscando un pequeño juego de aventura a un precio razonable.</p> <p>Eso es lo que necesito – pequeño y con un precio razonable.</p> <p>Me pregunto qué tipo de seguro puedo obtener con 2 dólares.</p> <p>Por otro lado, a mí nunca me ha preocupado el futuro.</p> <p>Quizás debería invertir en un videojuego pequeño pero cautivador.</p> <p>¡Lo compraría por un dólar!</p> <p>De hecho, ahora que lo pienso, ya lo hice.</p> <p>¡Y lo volvería a hacer!</p> <p>Si desenrollo los ingredientes del rollo de pizza en la masa, ¡podría obtener una pizza auténtica!</p> <p>Desafortunadamente, no parece realista tener una</p>
---	---

<p>pizza in my pocket.</p> <p>Because everything else here is so realistic.</p> <p>I could hit this roll like a piñata until its contents fell out!</p> <p>Unfortunately, the contents are already falling out...</p> <p>I guess the pizza rolls aren't meant to be carried around in pockets...</p> <p>This might be my last pizza roll...</p> <p>...ever...</p> <p>*SOB*</p> <p>Ah, my trusted "All You Can Eat" coupon!</p> <p>You have served me well for all these years, and now the diner is foreclosing...</p> <p>*SOB*</p> <p>It's already baked.</p> <p>And it's ready for stuffing!</p> <p>Great plot convenience!</p> <p>It's a refrigerator magnet.</p> <p>It says "Police you can trust".</p> <p>Is there any other kind?</p> <p>These tables are always reserved for hotshots from Megaslime Corporation.</p> <p>They never come, though.</p> <p>I guess the food here is too human for their lizard palates.</p> <p>That's the table I sleep under.</p> <p>I have given some thought of just going home to my comfortable bed...</p> <p>But my coupon is only good for as long as I stay</p>	<p>pizza entera en el bolsillo.</p> <p>Porque todo lo demás aquí es tan realista.</p> <p>¡Podría golpear este rollo como una piñata hasta que se cayera su contenido!</p> <p>Desafortunadamente, el contenido ya está cayéndose...</p> <p>Supongo que los rollos de pizza no sirven para llevarse en los bolsillos...</p> <p>Este podría ser mi último rollo de pizza...</p> <p>...en mi vida...</p> <p>*SOLLOZO*</p> <p>¡Ah, mi cupón de confianza de "Todo lo que puedas comer"!</p> <p>Me has servido bien durante todos estos años, y ahora la cafetería está ejecutando una hipoteca...</p> <p>*SOLLOZO*</p> <p>Ya está horneado.</p> <p>¡Y está listo para rellenar!</p> <p>¡Gran comodidad de la trama!</p> <p>Es un imán del refrigerador.</p> <p>Dice "Policía en la que puedes confiar".</p> <p>¿Existe algún otro tipo?</p> <p>Estas mesas siempre están reservadas para los peces gordos de la Corporación Megababa.</p> <p>Sin embargo, nunca vienen.</p> <p>Supongo que la comida aquí es demasiado humana para sus paladares de lagarto.</p> <p>Esta es la mesa bajo la que duermo.</p> <p>Solo he pensado en irme a casa, a mi cómoda cama...</p> <p>Pero mi cupón es válido solo mientras esté en la</p>
--	---

in the diner.	cafetería.
Chef	Chef
Dough	Masa
Dough	Masa
unfinished pizza roll	Rollo de pizza inacabado
Back to Diner	Volver a la cafetería
That's Luigi, the chef.	Ese es Luigi, el chef.
I hope you're not going to start throwing things around the diner again.	Espero que no empieces a tirar cosas por la cafetería de nuevo.
Back to my place.	Volver a mi casa.
Those look like some mighty tasty rolls!	¡Esos parecen unos rollos muy ricos!
Stop putting more dough on the pizza rolls, they're just fine!	¡Deja de poner más masa en los rollos de pizza, están bien!
Hands off, man! Those rolls ain't done yet!	¡Manos lejos, hombre! ¡Esos rollos todavía no están cocidos!
What's with all the pizza rolls today?	¿Qué pasa con todos los rollos de pizza hoy?
What's with the imminent foreclosure sign?!	¿Qué pasa con el anuncio de la ejecución hipotecaria inminente?!
What do you suggest I do?	¿Qué sugieres que haga?
Why *ARE* you closing?	¿Por *QUÉ* estáis cerrando?
So... if I can find a million bucks for you, this place would stay open?	Entonces... si puedo encontrar un millón de dólares para vosotros, ¿este lugar permanecería abierto?
But if I do find a million bucks...	Pero si encuentro un millón de dólares...
Bye, Steve!	¡Adiós, Steve!
Bye, Jerry!	¡Adiós, Jerry!
Bye, John!	¡Adiós, John!
Bye, Isaac!	¡Adiós, Isaac!
Bye, Ignatius!	¡Adiós, Ignatius!
Bye, man!	¡Adiós, hombre!
Now that you're done, do you want to export your	Ahora que has terminado, ¿quieres imprimir tu

<p>game as a printable comic?</p> <p>Yes!</p> <p>Alright, the PDF is waiting for you on your Desktop, feel free to print it out!</p> <p>Now that you're done, do you want to export your game as a printable comic?</p> <p>No.</p> <p>Alright, have a nice day!</p> <p>Click to go check the game out!</p> <p>Now that you're done, do you want to export your game as a printable comic?</p> <p>Yes!</p> <p>Unfortunately, you need to use the PC version of the game for that feature, so be sure to check that out on our page www.game-chuck.com!</p> <p>Now that you're done, do you want to export your game as a printable comic?</p> <p>Yes!</p> <p>Unfortunately, you need to use the PC version of the game for that feature, so be sure to check that out on our page www.game-chuck.com!</p> <p>Yes!</p> <p>No.</p> <p>Now that you're done, do you want to export your game as a printable comic?</p> <p>I'll have one "All you can eat" coupon, please!</p> <p>What's with all the pizza rolls today?</p> <p>Well, you could say...</p>	<p>juego en forma de cómic?</p> <p>¡Sí!</p> <p>Muy bien, el PDF te está esperando en tu escritorio, ¡imprímelo!</p> <p>Ahora que has terminado, ¿quieres imprimir tu juego en forma de cómic?</p> <p>No.</p> <p>Muy bien, ¡que tengas un buen día!</p> <p>¡Haz clic para ver el juego!</p> <p>Ahora que has terminado, ¿quieres imprimir tu juego en forma de cómic?</p> <p>¡Sí!</p> <p>Desafortunadamente, debes usar la versión PC del juego para esa función, así que ¡asegúrate de comprobarlo en nuestra página www.game-chuck.com!</p> <p>Ahora que has terminado, ¿quieres imprimir tu juego en forma de cómic?</p> <p>¡Sí!</p> <p>Desafortunadamente, debes usar la versión PC del juego para esa función, así que ¡asegúrate de comprobarlo en nuestra página www.game-chuck.com!</p> <p>¡Sí!</p> <p>No.</p> <p>Ahora que has terminado, ¿quieres imprimir tu juego en forma de cómic?</p> <p>Para mí un cupón de "Todo lo que puedas comer", ¡por favor!</p> <p>¿A qué vienen todos esos rollos de pizza hoy?</p> <p>Bueno, podría ser...</p>
---	---

<p>...I'm on a roll!</p> <p>Can I take this dough?</p> <p>I see you already took it.</p> <p>So I guess the answer is yes.</p> <p>So how long is this coupon going to last me?</p> <p>Until you exit the restaurant.</p> <p>So, in your case, 10 years.</p> <p>So how come my hair didn't grow these past 10 years?</p> <p>A cook never reveals his secrets.</p> <p>So... if I can find a million bucks for you, this place would stay open?</p> <p>Wait, *YOU* can get a million bucks?</p> <p>Well, no...</p> <p>But if I do find a million bucks...</p> <p>Hey, this isn't some adventure game, man.</p> <p>The only way we stay open is if they suddenly go bankrupt.</p> <p>What's with the imminent foreclosure sign?!</p> <p>Ah, I understand it must be hard for you.</p> <p>After all, you did live off of our "All you can eat" policy and the fact that we're open "24/7".</p> <p>Yup. Best spent \$1.99 of my life.</p> <p>I wouldn't worry if I were you, after all those years, your savings must've gained quite some interest.</p>	<p>...¡qué voy a mi rollo!</p> <p>¿Puedo tomar esta masa?</p> <p>Veo que ya la tomaste.</p> <p>Entonces supongo que la respuesta es sí.</p> <p>Entonces, ¿cuánto tiempo me va a durar este cupón?</p> <p>Hasta que salgas del restaurante.</p> <p>Entonces, en tu caso, 10 años.</p> <p>Entonces, ¿cómo es que mi cabello no ha crecido en estos últimos 10 años?</p> <p>Un cocinero nunca revela sus secretos.</p> <p>Entonces... si puedo encontrar un millón de dólares para vosotros, ¿este lugar permanecería abierto?</p> <p>Espera, ¿*TÚ* puedes conseguir un millón de dólares?</p> <p>Pues, no...</p> <p>Pero si encuentro un millón de dólares...</p> <p>Oye, este no es un juego de aventuras, hombre.</p> <p>La única manera de permanecer abiertos es si de repente se quedan en bancarrota.</p> <p>¿¿Qué pasa con el anuncio de la ejecución hipotecaria inminente?!</p> <p>Ah, entiendo que debe ser difícil para ti.</p> <p>Después de todo, tú sí que te aprovechaste de nuestra regla de "Todo lo que puedas comer" y del hecho de que estamos abiertos 24/7.</p> <p>Sip. Los 1,99\$ mejor gastados de mi vida.</p> <p>No me preocuparía si fuera tú, después de todos estos años, tus ahorros seguramente ganaron bastantes intereses.</p>
---	---

<p>...Um... Savings, yeah...</p> <p>So, why *are* you closing?</p> <p>Because Megaslime Corporation offered us a million bucks to sell the diner!</p> <p>Wow, they're not even blackmailing you!</p> <p>What do you suggest I do?</p> <p>Well, the normal course of action would be to get a job.</p> <p>In your case, you might try going on a quest to try and stop us from closing.</p> <p>Bye, George!</p> <p>Take care!</p> <p>And try the pizza rolls!</p> <p>Bye, David!</p> <p>Take care!</p> <p>And try the pizza rolls!</p> <p>Bye, Mario!</p> <p>Take care!</p> <p>And try the pizza rolls!</p> <p>Bye, Durango!</p> <p>Take care!</p> <p>And try the pizza rolls!</p> <p>Bye, Ludovik!</p> <p>Take care!</p> <p>And try the pizza rolls!</p> <p>Bye, man!</p> <p>Are you still here?</p> <p>Get lost already!</p> <p>Pills</p> <p>Pills</p> <p>Outside</p>	<p>...Um... Ahorros, sí, como no...</p> <p>Entonces, ¿por *QUÉ* estáis cerrando?</p> <p>¡Porque la Corporación Megababa nos ofreció un millón de dólares para vender la cafetería!</p> <p>¡Guau, ni siquiera os están chantajeando!</p> <p>¿Qué sugieres que haga?</p> <p>Pues, el procedimiento normal sería conseguir un trabajo.</p> <p>En tu caso, quizás podrías hacer una expedición para evitar que cerremos.</p> <p>¡Adiós, George!</p> <p>¡Cuídate!</p> <p>¡Y prueba los rollos de pizza!</p> <p>¡Adiós, David!</p> <p>¡Cuídate!</p> <p>¡Y prueba los rollos de pizza!</p> <p>¡Adiós, Mario!</p> <p>¡Cuídate!</p> <p>¡Y prueba los rollos de pizza!</p> <p>¡Adiós, Durango!</p> <p>¡Cuídate!</p> <p>¡Y prueba los rollos de pizza!</p> <p>¡Adiós, Ludovik!</p> <p>¡Cuídate!</p> <p>¡Y prueba los rollos de pizza!</p> <p>¡Adiós, hombre!</p> <p>¿Todavía estás aquí?</p> <p>¡Piérdete ya!</p> <p>Pastillas</p> <p>Pastillas</p> <p>Fuera</p>
--	---

<p>Outside</p> <p>Remote control</p> <p>Book cabinet</p> <p>Poster</p> <p>Kitchen</p> <p>Window</p> <p>Creaky boards</p> <p>Creaky boards</p> <p>Hole in the floor</p> <p>I can't remove the boards with my bare hands...</p> <p>Damn.</p> <p>I always found that floor highly suspicious.</p> <p>There must be a smarter way to get out of the room!</p> <p>Before going back out, I'd like to savour being in my old flat again.</p> <p>Locked!</p> <p>The window was open wide so that the room was permeated by the beautiful smell of back-alley garbage.</p> <p>The tenant was still inside looking for money, or just waiting for me to get bored and leave.</p> <p>Nah, I think I'll leave the tenant alone to look for pizza money while I savour being in my old flat again.</p> <p>The poster is glued to the wall so taking it will be difficult and to be honest I don't know what I'd do with it...</p>	<p>Fuera</p> <p>Control remoto</p> <p>Armario de libros</p> <p>Póster</p> <p>Cocina</p> <p>Ventana</p> <p>Tablones chirriantes</p> <p>Tablones chirriantes</p> <p>Agujero en el suelo</p> <p>No puedo quitar los tablones con mis manos desnudas...</p> <p>Mierda.</p> <p>Siempre encontré este suelo extremadamente sospechoso.</p> <p>¡Debe haber una manera más inteligente de salir de la habitación!</p> <p>Antes de volver a salir, me gustaría disfrutar de nuevo de mi viejo apartamento.</p> <p>¡Bloqueado!</p> <p>La ventana estaba abierta de par en par de modo que el hermoso olor a basura del callejón impregnaba la habitación.</p> <p>El inquilino todavía estaba dentro buscando dinero, o simplemente esperando que me aburriera y me fuera.</p> <p>No, creo que dejaré al inquilino solo que busque el dinero para pizza mientras saboreo estar en mi viejo piso otra vez.</p> <p>El póster está pegado a la pared así que tomarlo será difícil y, para ser sincero, no sé qué haría con él...</p>
---	--

<p>We remotely control the television to choose the program which will remotely control us. Textbook example feedback loop!</p> <p>I've been clean for 10 years now, so I'd better not start getting hooked again now.</p> <p>The shelved self-help “classics” made exiting through the window seem more appealing.</p> <p>I only read pulp novels and that ain't it.</p> <p>It says "The only zen you will find on the mountain is the zen you bring with you."</p> <p>Laxative: for all your constipation needs.</p> <p>There's nothing left inside.</p> <p>outside</p> <p>Fire extinguisher</p> <p>Door</p> <p>Microphone</p> <p>Clock</p> <p>outside</p> <p>police officer</p> <p>police officer</p> <p>I hate digging around the trash can, but sometimes there is no alternative.</p> <p>There was a cool penny arcade around the corner ten years ago, but now it's just empty real-estate.</p> <p>Back in the day, I used to sneak out to this back entrance and peddle pirated copies of adventure games.</p> <p>Back inside!</p> <p>The diner</p>	<p>Controlamos la televisión con mando a distancia para elegir el programa que nos controlará a nosotros a distancia. ¡Ejemplo de manual de bucle de retroalimentación!</p> <p>He estado limpio 10 años, así que mejor no empezar a engancharme de nuevo ahora.</p> <p>Los “clásicos” de autoayuda en los estantes hicieron la huida por la ventana más atractiva.</p> <p>Solo leo novelas pulp y esta no lo es.</p> <p>Dice “El único zen que encontrarás en la montaña es el zen que traes contigo.”</p> <p>Laxante: para todas tus necesidades de estreñimiento.</p> <p>No queda nada dentro.</p> <p>Fuera</p> <p>Extintor</p> <p>Puerta</p> <p>Micrófono</p> <p>Reloj</p> <p>Fuera</p> <p>Oficial de policía</p> <p>Oficial de policía</p> <p>Odio cavar alrededor del tarro de basura, pero a veces no hay alternativa.</p> <p>Aquí cerca hubo una sala de juegos genial hace 10 años, pero ahora es solo un inmueble vacío.</p> <p>En aquellos tiempos, solía escabullirme por esta entrada trasera y traficar con copias piratas de juegos de aventura.</p> <p>¡Volver adentro!</p> <p>Cafetería</p>
---	---

<p>Antenna</p> <p>Antenna</p> <p>Shoo!!!</p> <p>My home away from home.</p> <p>It's my finest work of subversion.</p> <p>Cable 54 is offline, folks.</p> <p>Who'd guess homeless Joe would still be around!</p> <p>He is the LAW.</p> <p>Looks useful.</p> <p>Ugh, real work. No thanks!</p> <p>Surprisingly, I never learned how to operate a crane...</p> <p>On the wall there was a fire extinguisher, a standard model designed not actually to be used but to provide a soothing comfort that it's there for us.</p> <p>From the chief inspector's office I could hear the muffled sounds of donuts being eaten.</p> <p>The microphone on the officers desk was intended to enhance the sound of his voice, sculpting his otherwise passive and disinterested aura into one of authority</p> <p>The clock showed the approximate time, but not too approximate, since it was obviously broken and there was probably a person assigned to moving its hands every now and then.</p> <p>You'll never find a more wretched hive of bean counters and lawyers anywhere else in the galaxy!</p>	<p>Antena</p> <p>Antena</p> <p>¡¡¡Fuera!!!</p> <p>Mi segunda casa.</p> <p>Es mi trabajo subversivo de mayor calidad.</p> <p>Cable 54 está desconectado, chicos.</p> <p>¡Quién diría que Joe, el indigente, aún estaría por aquí!</p> <p>Él es la LEY.</p> <p>Parece útil.</p> <p>Uf, trabajo real. ¡No gracias!</p> <p>Sorprendentemente, nunca aprendí a usar una grúa...</p> <p>Había un extintor en la pared, un modelo estándar diseñado no para ser utilizado de verdad, sino para proporcionar un consuelo tranquilizante de que está allí para nosotros.</p> <p>Desde la oficina del inspector general se podía escuchar el sonido amortiguado de las rosquillas que se comían.</p> <p>El micrófono en el escritorio del oficial estaba destinado a mejorar el sonido de su voz, modelando su aura, normalmente pasiva y desinteresada, en una de autoridad.</p> <p>El reloj mostraba la hora aproximada, pero no demasiado aproximada, ya que obviamente estaba roto y probablemente había una persona asignada a mover sus manecillas de vez en cuando.</p> <p>¡Nunca encontrarás una colmena más miserable de funcionarios y abogados en ningún otro lugar de la galaxia!</p>
---	---

Looks like a pusher.	Parece un camello.
Sorry, citizen, the chief said not to let anybody in.	Lo siento, ciudadano, el jefe dijo que no dejara entrar a nadie.
Do not touch the clock, citizen!	¡No toques el reloj, ciudadano!
Never bring a crowbar to a gun-fight, citizen!	¡Nunca traigas una palanca a un tiroteo, ciudadano!
Hands off the microphone, citizen!	¡Retira las manos del micrófono, ciudadano!
if there's a fire, report it to the local firefighting office	Si hay un incendio, denúncialo a la oficina local de bomberos
Keep it, it's a gift.	Guárdalo, es un regalo.
Back to town	Volver a la ciudad
back to town	Volver a la ciudad
Flat	Apartamento
trash can	Tarro de basura
Some men just like to watch the trash burn.	A algunos hombres les gusta ver la basura ardiendo.
Locked!	¡Bloqueado!
back to town	Volver a la ciudad
bricks	Ladrillos
My old neighbour	Mi viejo vecino
To the roof!	¡Al techo!
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
My old apartment	Mi viejo apartamento
back alley	Callejón
back to town	Volver a la ciudad
bricks	Ladrillos
My old neighbour	Mi viejo vecino
To the roof!	¡Al techo!
My old apartment	Mi viejo apartamento

My old apartment	Mi viejo apartamento
back alley	Callejón
That used to be my flat!	¡Este solía ser mi apartamento!
That used to be my flat!	¡Este solía ser mi apartamento!
I wonder if my do-it-yourself antenna is still in operation upstairs?	¿Me pregunto si mi antena de bricolaje está todavía en funcionamiento arriba?
I wonder if my do-it-yourself antenna is still in operation upstairs?	¿Me pregunto si mi antena de bricolaje está todavía en funcionamiento arriba?
The stairs lead to a back alley where I used to peddle pirated copies of adventure games.	Las escaleras llevan al callejón donde solía traficar con copias piratas de juegos de aventura.
The stairs lead to a back alley where I used to peddle pirated copies of adventure games.	Las escaleras llevan al callejón donde solía traficar con copias piratas de juegos de aventura.
Damn!	¡Mierda!
The place is falling apart.	El lugar se está desarmando.
The place is falling apart.	El lugar se está desarmando.
I'm not touching it, they'll say it was my fault!	No lo voy a tocar, ¡dirán que fue mi culpa!
I'm not touching it, they'll say it was my fault!	No lo voy a tocar, ¡dirán que fue mi culpa!
I don't want to talk to that guy!	¡No quiero hablar con ese hombre!
I don't want to talk to that guy!	¡No quiero hablar con ese hombre!
I wonder if that douchebag still lives across my old apartment...	Me pregunto si ese imbécil aún vive en frente de mi viejo apartamento...
I wonder if that douchebag still lives across my old apartment...	Me pregunto si ese imbécil aún vive en frente de mi viejo apartamento...
Back inside!	¡Volver adentro!
Back inside!	¡Volver adentro!
Back inside!	¡Volver adentro!
Hobo	Indigente
Trash can	Tarro de basura
Trash can	Tarro de basura
back to town	Volver a la ciudad
Back inside!	¡Volver adentro!

Back inside!	¡Volver adentro!
Back inside!	¡Volver adentro!
Seagull	Gaviota
The diner	Cafetería
Antenna	Antena
Antenna	Antena
I can't move, they'll see me!	¡No puedo moverme, me verán!
I already have enough evidence!	¡Ya tengo suficientes pruebas!
Back to town	Volver a la ciudad
A shady conversation	Conversación sospechosa
A shady conversation	Conversación sospechosa
A shady conversation	Conversación sospechosa
A shady conversation	Conversación sospechosa
A shady conversation	Conversación sospechosa
A shady conversation	Conversación sospechosa
back to town	Volver a la ciudad
Back to town	Volver a la ciudad
crowbar	Palanca
back to town	Volver a la ciudad
Crane	Grúa
back to town	Volver a la ciudad
into the devil's den	en la guarida del diablo
Back to town	Volver a la ciudad
Business man	Hombre de negocios
Business man	Hombre de negocios
Back to town	Volver a la ciudad
back to town	Volver a la ciudad
into the devil's den	En la guarida del diablo
Boy, that's one foxy gatekeeper.	Ay, es una portera sexy.
I'm at the gates of hell.	Estoy a las puertas del infierno.
leave this place	Salir de este lugar

megaslime CEO office	Oficina del CEO de Megababa
megaslime CEO office	Oficina del CEO de Megababa
megaslime CEO office	Oficina del CEO de Megababa
foxy secretary	Secretaria sexy
foxy secretary	Secretaria sexy
foxy secretary	Secretaria sexy
foxy secretary	Secretaria sexy
Leave this place!	¡Vete de este lugar!
I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.	Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.
I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.	Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.
I'd like to take you out to dinner!	¡Me gustaría llevarte a cenar!
The real question is: how can I help *YOU*?	La verdadera pregunta es: ¿cómo te puedo ayudar a *TI*?
Maybe later.	Quizás más tarde.
Can I help you, sir?	¿Le puedo ayudar, señor?
I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.	Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.
I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.	Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.
I'd like to take you out to dinner, you foxy lady!	¡Me gustaría llevarte a cenar, guapísima!
The real question is: how can I help *YOU*?	La verdadera pregunta es: ¿cómo te puedo ayudar a *TI*?
Maybe later.	Quizás más tarde.
Was there something else I can help you with?	¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?
Yes.	Sí.
No.	No.
Wanna see a magic trick?	¿Quieres ver un truco de magia?
Maybe I'm rich on the inside?	¿A lo mejor soy rico por dentro?
I had a steady job once!	¡Una vez tuve un trabajo estable!

<p>But I am VERY snobbish!</p> <p>Yeah, but it's all about looks with me.</p> <p>OK, I get the hint.</p> <p>Can I help you, sir?</p> <p>I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.</p> <p>Do you have an appointment?</p> <p>Can I help you, sir?</p> <p>I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.</p> <p>Do you have an appointment?</p> <p>Can I help you, sir?</p> <p>I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.</p> <p>Yes, he's right through this door.</p> <p>Was there something else I can help you with?</p> <p>I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.</p> <p>Do you have an appointment?</p> <p>Was there something else I can help you with?</p> <p>I'd like to talk to the CEO of Megaslime Corporation.</p> <p>Yes, he's right through this door.</p> <p>Can I help you, sir?</p> <p>I'd like to take you out to dinner, you foxy lady!</p> <p>Sorry, I only date rich, successful, obnoxious snobs, and so far I've only seen "obnoxious" from you.</p> <p>Was there something else I can help you with?</p> <p>I'd like to take you out to dinner, you foxy lady!</p> <p>Sorry, I only date rich, successful, obnoxious</p>	<p>¡Pero yo soy muy esnob!</p> <p>Sí, pero la apariencia es importante en mi caso.</p> <p>OK, entiendo la insinuación.</p> <p>¿Le puedo ayudar, señor?</p> <p>Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.</p> <p>¿Tiene una cita?</p> <p>¿Le puedo ayudar, señor?</p> <p>Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.</p> <p>¿Tiene una cita?</p> <p>¿Le puedo ayudar, señor?</p> <p>Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.</p> <p>Sí, está por esta puerta.</p> <p>¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?</p> <p>Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.</p> <p>¿Tiene una cita?</p> <p>¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?</p> <p>Me gustaría hablar con el CEO de la Corporación Megababa.</p> <p>Sí, está por esta puerta.</p> <p>¿Le puedo ayudar, señor?</p> <p>¡Me gustaría llevarte a cenar, guapísima!</p> <p>Lo siento, solo salgo con esnobs ricos, exitosos y repugnantes, y hasta ahora solo le he visto "repugnante".</p> <p>¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?</p> <p>¡Me gustaría llevarte a cenar, guapísima!</p> <p>Lo siento, solo salgo con esnobs ricos, exitosos y</p>
--	--

snobs, and so far I've only seen “obnoxious” from you.	repugnantes, y hasta ahora solo le he visto “repugnante”.
Can I help you, sir?	¿Le puedo ayudar, señor?
The real question is: how can I help YOU?	La verdadera pregunta es: ¿cómo te puedo ayudar a *TI*?
You could leave.	Podría irse.
Was there something else I can help you with?	¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?
The real question is: how can I help YOU?	La verdadera pregunta es: ¿cómo te puedo ayudar a TI*?
You could leave.	Podría irse.
Can I help you, sir?	¿Le puedo ayudar, señor?
Maybe later.	Quizás más tarde.
Hopefully not.	Ojalá no.
Was there something else I can help you with?	¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle?
Maybe later.	Quizás más tarde.
Hopefully not.	Ojalá no.
No.	No.
Then I'm sorry.	Entonces lo siento.
His annual mingling with the common rabble was just last week.	Su reunión anual con la chusma fue justo la semana pasada.
Do you wanna see a magic trick?	¿Quieres ver un truco de magia?
Does it involve me closing my eyes while you run into his office?	¿Esto supone que yo cierre los ojos mientras usted corre a su oficina?
Before you reply - no, I do not.	Antes de que usted responda – no, no quiero.
Yes.	Sí.
Let me check...	Déjeme comprobar.
What did you say your name was?	¿Cómo ha dicho usted que se llamaba?
I'm his long lost brother, John!	¡Soy su hermano perdido desde hace mucho tiempo, John!
I'm Bill Murray!	¡Soy Bill Murray!
I'm his new life coach.	Soy su nuevo life coach.

<p>I'm out of ideas. I'm out of ideas. Maybe you should tell me your real name and I'll check in his calendar? I'll think about it. I'm Bill Murray! But you look nothing like him! Blame the artist... I'm his long lost brother, John!</p> <p>Our CEO has no family. He was born on the day he got his job and he is married to his work. Then I'm his mistress, Jane! No, that's me. Damn. I'm his new life coach. Just imagine I answered something witty and dismissive right now. You're not going in. Maybe I'm rich on the inside? Maybe. Maybe you could invest some of that money on your outside... Ah, you're here again! The CEO is still out on his lunch break. You can maybe catch him in the diner. Ah, you're here about the insurance! Well, you're a bit early for your appointment... But step right in, Mr. Megaslime will see you</p>	<p>Se me acabaron las ideas. Se me acabaron las ideas. ¿Quizá debería decirme su verdadero nombre y yo comprobaré su calendario? Lo pensaré. ¡Soy Bill Murray! ¡Pero no se parece nada a él! Échale la culpa al artista... ¡Soy su hermano perdido desde hace mucho tiempo, John! Nuestro CEO no tiene familia. Nació el día que consiguió su trabajo y está casado con su trabajo. ¡Entonces soy su amante, Jane! No, esa soy yo. Mierda. Soy su nuevo life coach. Solo imagina que hubiera contestado algo ingenioso y desdeñoso. No va a entrar. ¿A lo mejor soy rico por dentro? Quizás. Quizás debería invertir un poco de ese dinero en su exterior... Ah, ¡está aquí de nuevo! El CEO todavía está almorzando. Quizás puede alcanzarlo en la cafetería. Ah, ¡está aquí por el seguro! Bueno, ha llegado un poco temprano para su cita... Pero entre, sr. Megababa le verá ahora.</p>
---	---

<p>now.</p> <p>I had a steady job once!</p> <p>What happened?</p> <p>Anti-piracy laws.</p> <p>Yeah, but it's all about looks with me.</p> <p>Putting all eggs in one basket doesn't help if the basket is hollow.</p> <p>Ouch.</p> <p>But I am VERY snobbish!</p> <p>I never let anyone tell me Star Wars is better than Star Trek!</p> <p>Ugh. Not my kind of Snobbish.</p> <p>OK, I get the hint.</p> <p>You won't make any more desperate passes at me?</p> <p>Maybe later.</p> <p>Um... Yes, it's the TV repairman, what seems to be the problem?</p> <p>It's your mother, let me in.</p> <p>It's your boss, you didn't show up for work today.</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>Hey, that looks delicious!</p> <p>Wait inside till I get some change!</p> <p>Here, I found some change!</p> <p>To be honest, I thought you'd have left by now!</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>That's just a pizza roll, not a pizza.</p>	<p>¡Tuve un trabajo estable una vez!</p> <p>¿Qué pasó?</p> <p>Leyes contra la piratería.</p> <p>Sí, pero la apariencia es importante en mi caso.</p> <p>Poner todos los huevos en una cesta no ayuda si la cesta está hueca.</p> <p>Ay.</p> <p>¡Pero yo soy MUY esnob!</p> <p>¡Nunca dejo que me digan que Star Wars es mejor que Star Trek!</p> <p>Uf. No es mi tipo de Esnob.</p> <p>OK, entiendo la insinuación.</p> <p>¿No me hará más piropos desesperados?</p> <p>Quizás más tarde.</p> <p>Um... Sí, es el técnico de la tele, ¿cuál parece ser el problema?</p> <p>Es tu madre, déjame entrar.</p> <p>Es tu jefe, no te has presentado al trabajo hoy.</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>Oye, ¡eso se ve delicioso!</p> <p>¡Espera dentro hasta que busque cambio!</p> <p>¡Aquí está, he encontrado cambio!</p> <p>Para ser honesto, ¡he pensado que ya te habrías ido!</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>Ese es solo un rollo de pizza, no una pizza.</p>
---	---

<p>Umm... That's how we roll?</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>What the hell!?! That's just pizza dough! What kind of pizza is that?!</p> <p>Umm... Recession pizza?</p> <p>Pizza delivery!</p> <p>What the hell!?! That's an empty box! What kind of pizza is that?!</p> <p>Umm... Nihilist pizza?</p> <p>It's your boss, you didn't show up for work today. I quit!</p> <p>No, you're fired!</p> <p>It's your mother, let me in.</p> <p>Mom?! I thought you were dead?!</p> <p>Awkwaaaaaaaaard...</p> <p>Um... Yes, it's the TV repairman, what seems to be the problem?</p> <p>The TV is just emitting the words "OBEY AUTHORITY".</p> <p>Please go upstairs and fix it!</p> <p>Isn't this all you thought it was going to be!?</p> <p>Someone's getting beat up!</p> <p>Don't waste time with parking space when flying cars are just around the corner!</p> <p>So, you really think this small diner is worth a million dollars?</p> <p>Help me help you!</p> <p>Enjoy your meal.</p> <p>Enjoy your...</p> <p>"meal"...</p> <p>"Thanks..."</p>	<p>Umm... ¿Así es como seguimos el rollo?</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡¡¿Qué demonios!?! ¡Esa es solo la masa de pizza!</p> <p>¡¿Qué tipo de pizza es esa?!</p> <p>Umm... Pizza de recesión?</p> <p>¡Entrega de pizza!</p> <p>¡¡¿Qué demonios!?! ¡Esa es una caja vacía! ¡¿Qué tipo de pizza es esa?!</p> <p>Umm... ¿Pizza nihilista?</p> <p>Es tu jefe, no te has presentado al trabajo hoy. ¡Renuncio!</p> <p>¡No, estás despedido!</p> <p>Es tu madre, déjame entrar.</p> <p>¡¿Mamá?! ¡¿Pensaba que estabas muerta?!</p> <p>Incóooooooooooooomodo...</p> <p>Um... Sí, es el técnico de la tele, ¿cuál parece ser el problema?</p> <p>La tele solo emite palabras "OBEDECE A LA AUTORIDAD".</p> <p>Por favor ¡suba arriba y repárela!</p> <p>¿No es todo lo que pensabas que iba a ser?</p> <p>¡A alguien le están aporreando!</p> <p>¡No pierda tiempo con el estacionamiento cuando los coches voladores están al llegar!</p> <p>Entonces, ¿realmente piensa que esta pequeña cafetería vale un millón de dólares?</p> <p>¡Ayúdeme a ayudarlo!</p> <p>Disfrute de su comida.</p> <p>Disfrute de su...</p> <p>"comida"...</p> <p>"Gracias..."</p>
--	---

<p>Help me help you. Show me the money! You know your references, sir! So, you really think this small diner is worth a million dollars? Actually, it's all a part of an elaborate money laundering scheme. But I don't want to bore you with the details. No, we're definitely there. I just bought the patent rights to them this morning.</p> <p>And locked them in a cellar. Under three tons of reinforced steel. Isn't this all you thought it was going to be!? Yes, indeed it is! I can see it already - parking space as far as the eye can see! Don't waste time with parking space when flying cars are just around the corner! I wouldn't worry about flying cars! You don't think we're there yet? Someone's getting beat up! Yay! Where? There on the street! Greetings, mr. Rich. I am your travel agent. I'm here to discuss real-estate and chew bubble gum. And I'm all out of bubblegum! I've heard some things about you... Why is the diner foreclosing? But it's the best diner in town! Just give it a try before demolishing it!</p>	<p>Ayúdeme a ayudarlo. ¡Muéstreme el dinero! ¡Conoce sus referencias, señor! Entonces, ¿realmente piensa que esta pequeña cafetería vale un millón de dólares? De hecho, todo es parte de un plan elaborado para blanquear el dinero. Pero no quiero aburrirle con los detalles. No, definitivamente estamos allí. Acabo de comprar los derechos de la patente para ellos esta mañana. Y los encerré en un sótano. Debajo de tres toneladas de acero reforzado. ¿No es todo lo que pensabas que iba a ser? ¡Sí, ciertamente lo es! Ya me lo puedo imaginar - ¡estacionamiento hasta donde alcanza la vista! ¡No pierda el tiempo con el estacionamiento cuando los coches voladores están al llegar! ¡No me preocuparía por los coches voladores! ¿No piensa que ya estamos allí? ¡A alguien le están aporreando! ¡Hurra! ¿Dónde? ¡Allí en la calle! Saludos, sr. Rich. Soy su agente de viajes. Estoy aquí para hablar de bienes raíces y masticar chicle. ¡Y se me ha acabado el chicle! He oído algunas cosas sobre usted... ¿Por qué la cafetería está ejecutando una hipoteca? ¡Pero es la mejor cafetería de la ciudad! ¡Dele solo una oportunidad antes de demolerla!</p>
--	---

<p>Just give it a try before demolishing it!</p> <p>Well, it *is* my lunch hour.</p> <p>All right, lead the way, peasant!</p> <p>But it's the best diner in town!</p> <p>As old Heraclitus said: the only constant in life is change.</p> <p>Benefits of a classical education...</p> <p>Why is the diner foreclosing?</p> <p>My sinister plans are far beyond your ability to comprehend!</p> <p>But in this case, I just needed some more space to build a parking lot.</p> <p>I've heard some things about you...</p> <p>What have you heard?</p> <p>The CEO of Megaslime is one of the lizard people bent on world domination!</p> <p>I heard you've got great business acumen!</p> <p>Oh, just some things...</p> <p>The CEO of Megaslime is one of the lizard people bent on world domination!</p> <p>Greetings, mr. Rich. I am your travel agent.</p> <p>I don't need a travel agent.</p> <p>But thanks for stopping by.</p> <p>I'm here to discuss real-estate and chew bubble gum. And I'm all out of bubblegum!</p> <p>In that case, please, help yourself to some bubblegum!</p> <p>Thanks but no thanks.</p> <p>I've been out of commission for 10 years. Where do I get a job?</p>	<p>¡Dele solo una oportunidad antes de demolerla!</p> <p>Bueno, *es* mi hora de almuerzo.</p> <p>De acuerdo, ¡guía el camino, campesino!</p> <p>¡Pero es la mejor cafetería de la ciudad!</p> <p>Como decía el viejo Heráclito: la única constante en la vida es el cambio.</p> <p>Beneficios de la educación clásica...</p> <p>¿Por qué la cafetería está ejecutando una hipoteca?</p> <p>¡Mis planes siniestros están más allá de tu capacidad de comprensión!</p> <p>Pero en este caso, solo necesitaba más espacio para construir el estacionamiento.</p> <p>He oído algunas cosas sobre usted...</p> <p>¿Qué has oído?</p> <p>¡El CEO de Megababa es una de las lagartijas empeñada en dominar el mundo!</p> <p>¡He oído que tiene una gran agudeza para los negocios!</p> <p>Oh, solo algunas cosas...</p> <p>¡El CEO de Megababa es una de las lagartijas empeñadas en dominar el mundo!</p> <p>Saludos, sr. Rich. Soy su agente de viajes.</p> <p>No necesito un agente de viajes.</p> <p>Pero gracias por pasar por aquí.</p> <p>Estoy aquí para hablar de bienes raíces y masticar chicle. ¡Y se me ha acabado el chicle!</p> <p>En este caso, por favor, ¡sírvese con un chicle!</p> <p>Gracias pero no gracias.</p> <p>Estuve fuera de juego durante 10 años. ¿Dónde consigo un trabajo?</p>
---	--

<p>Did you hear about Megaslime Corporation? What happened while I was inside? From what I gather, the nineties are rather depressing. What happened while I was inside? What else happened while I was inside? What else happened while I was inside? What else happened while I was inside? What else happened while I was inside? Bye, homeless Joe! Bye, homeless Joe! What happened while I was inside? The cold war is over. We won! We, the oppressed working classes united under the Soviet flag? Um, no. Oh. Good. What else happened while I was inside? The X-Files are public knowledge! Wow! I mean there's a TV show about it. Nobody takes alien abduction for real any more. Damn. What else happened while I was inside? We genetically altered some test-tube baby twins last year. Truly, what an age to live in. What else happened while I was inside? Death sentences are the new black.</p>	<p>¿Has oído hablar de la Corporación Megababa? ¿Qué pasó mientras estuve dentro? Por lo que entiendo, los noventa son bastante deprimentes. ¿Qué pasó mientras estuve dentro? ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¡Adiós, indigente Joe! ¡Adiós, indigente Joe! ¿Qué pasó mientras estuve dentro? La guerra fría se acabó. ¡Ganamos! ¿Nosotros, las clases trabajadoras oprimidas bajo la bandera soviética? Um, no. Oh. Bien. ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¡Expediente X es de conocimiento público! ¡Guau! Quiero decir que hay un programa de televisión sobre eso. Ya nadie toma la abducción extraterrestre en serio. Mierda. ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? Modificamos genéticamente unos bebés de probeta el año pasado. De verdad, qué época para vivir. ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? Las penas de muerte están de moda.</p>
---	---

<p>There's one every year. What is this, the wild west? No, man. Just the nineties! What else happened while I was inside? Scientists say that by the year 2000 most nations will be under water! It's a good thing I'm a science denier! From what I gather, the nineties are rather depressing. You said it, pal. You better find a way to stay in that "All you can eat" diner, 'cause it's hell out here.</p> <p>What else happened while I was inside? A Flock of Seagulls. That reference just flew past me. Hey, homeless Joe! Hey, man! I haven't seen you outside for a whole decade! What's up? Did you hear about Megaslime Corporation? The CEO of Megaslime is one of the lizard people bent on world domination! And more importantly, they're buying the real-estate of the All you can eat restaurant!</p> <p>Bye, homeless Joe! Bye, son... I love you, dad! Bye, homeless Joe!</p>	<p>Hay una cada año. ¿Qué es esto, el salvaje oeste? No, hombre. ¡Son los noventa! ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? ¡Los científicos dicen que en el 2000 la mayoría de las naciones estará bajo el agua! ¡Menos mal que soy negador de la ciencia! Por lo que entiendo, los noventa son bastante deprimentes. Como tú digas, amigo. Será mejor que encuentres la manera de quedarte en esa cafetería "Todo lo que puedas comer" porque aquí fuera es un infierno. ¿Qué más pasó mientras estuve dentro? A Flock of Seagulls. Esta referencia acaba de pasarme volando. ¡Oye, indigente Joe! ¡Oye, hombre! ¡No te he visto fuera en toda una década! ¿Qué tal? ¿Has oído hablar sobre la Corporación Megababa? ¡El CEO de Megababa es una de las lagartijas empeñadas en dominar el mundo! Y lo que es más importante, ¡están comprando el inmueble del restaurante "Todo lo que puedas comer"! ¡Adiós, indigente Joe! Adiós, hijo... ¡Te quiero, papá! ¡Adiós, indigente Joe!</p>
---	--

<p>Yeah, you already said that.</p> <p>I still love you, dad!</p> <p>I've been out of commission for 10 years. Where do I get a job?</p> <p>Any more good jokes?</p> <p>Why do I get the feeling you're going to con me?</p> <p>Alas, I'm broke.</p> <p>What are you doing here?</p> <p>Ok, I'll bite. What kind of insurances do you have?</p> <p>I didn't expect the Spanish insurance.</p> <p>OK, I'll take some insurance.</p> <p>I think I'll pass for now.</p> <p>All right, insurance, insurance, insurance!</p> <p>Come closer, insurance lovers! I'm slashing insurances in half!</p> <p>Give us an offer on our vast selection of insurances. This is an insurance blowout!</p> <p>Why do I get the feeling you're going to con me?</p> <p>That's ridiculous!</p> <p>I'm a pro, not a con.</p> <p>Alas, I'm broke.</p> <p>Maybe we can come to an arrangement!</p> <p>What can you offer as collateral?</p> <p>What are you doing here?</p> <p>I'm preparing for my appointment with the CEO of Megaslime.</p> <p>I hear he's a bigger slime than I am!</p> <p>I think I'll pass.</p>	<p>Sí, ya lo has dicho.</p> <p>¡Todavía te quiero, papá!</p> <p>Estuve fuera de juego durante 10 años. ¿Dónde consigo un trabajo?</p> <p>¿Alguna otra buena broma?</p> <p>¿Por qué tengo la sensación de que me vas a estafar?</p> <p>Ay, estoy en quiebra.</p> <p>¿Qué estás haciendo aquí?</p> <p>Ok, venga, dime. ¿Qué tipo de seguros tienes?</p> <p>No esperaba el seguro hispano.</p> <p>OK, tomaré un seguro.</p> <p>Creo que paso por ahora.</p> <p>Está bien, ¡seguro, seguro, seguro!</p> <p>¡Acercaos más, aficionados de seguros! ¡Estoy reduciendo los seguros por la mitad!</p> <p>Danos una oferta para nuestra amplia selección de seguros. ¡Este es un festín de seguros!</p> <p>¿Por qué tengo la sensación de que me vas a estafar?</p> <p>¡Esto es ridículo!</p> <p>Soy un pro, no un estafador.</p> <p>Ay, estoy en quiebra.</p> <p>¡Quizás podamos llegar a un acuerdo!</p> <p>¿Qué puedes ofrecer como garantía?</p> <p>¿Qué estás haciendo aquí?</p> <p>Me estoy preparando para la cita con el CEO de Megababa.</p> <p>¡He oído que es una baba más grande que yo!</p> <p>Creo que paso.</p>
---	---

<p>You'll be back.</p> <p>Here, take my card.</p> <p>Rich yet?</p> <p>No, not yet...</p> <p>Then beat it!</p> <p>Ok, I'll bite: What kind of insurances do you have?</p> <p>We got white insurance, black insurance, Spanish insurance, yellow insurance...</p> <p>We got hot insurance, cold insurance, we got wet insurance, we got smelly insurance, we got hairy insurance...</p> <p>Bloody insurance, we got snappin' insurance, we got silk insurance, velvet insurance, naugahyde insurance...</p> <p>We even got horse insurance, dog insurance, chicken insurance...</p> <p>If we don't got it, you don't want it!</p> <p>I didn't expect the Spanish insurance...</p> <p>Then it's high time to lower expectations and raise money!</p> <p>...those insurance premiums aren't gonna buy themselves!</p> <p>I'll take the, uh... normal insurance?</p> <p>Trust me, there's nothing normal about it!</p> <p>Allright, what can you put up for collateral?</p> <p>I have this "All you can eat" coupon.</p> <p>I've got this police refrigerator magnet.</p> <p>I've got this pizza roll.</p> <p>I've got this pizza dough.</p> <p>I have a great personality!</p>	<p>Regresarás.</p> <p>Aquí, toma mi tarjeta.</p> <p>¿Rico ya?</p> <p>No, todavía no...</p> <p>Entonces ¡lárgate!</p> <p>Ok, venga, dime. ¿Qué tipo de seguros tienes?</p> <p>Tenemos el seguro blanco, el seguro negro, el seguro hispano, el seguro amarillo...</p> <p>Tenemos el seguro caliente, el seguro frío, tenemos el seguro húmedo, el seguro maloliente, el seguro velludo...</p> <p>Tenemos el seguro sangriento, el seguro pellizcador, el seguro sedoso, aterciopelado, el seguro de cuero artificial...</p> <p>Tenemos hasta el seguro de yeguas, el seguro de perras, el seguro de gallinas...</p> <p>Si nosotros no lo tenemos, ¡tú no lo quieres!</p> <p>No esperaba el seguro hispano...</p> <p>¡Entonces ya es hora de bajar las expectativas y recaudar dinero!</p> <p>...¡esas primas del seguro no se comprarán solas!</p> <p>Para mí, eh... ¿un seguro normal?</p> <p>Créeme, ¡no hay nada normal en eso!</p> <p>Está bien, ¿qué puedes poner como garantía?</p> <p>Tengo este cupón de „Todo lo que puedas comer“.</p> <p>Tengo este imán de policía para el refrigerador.</p> <p>Tengo este rollo de pizza.</p> <p>Tengo esta masa de pizza.</p> <p>¡Tengo una personalidad buenísima!</p>
--	--

<p>I have this "All you can eat" coupon. It's nice, kid, but it ain't exactly gonna feed my mouth for ten years. You'd be amazed! I have a great personality! Those could get you into trouble... Even more reason to get life insurance! I've got this pizza dough. I like dough! But not pizza dough, if you catch my drift. I've got this pizza roll. Ah, pizza rolls... Reminds me of home! Mafia killings, extortions, protection money... Not very fond memories. I've got this police refrigerator magnet. I see enough cops in my life as it is.</p> <p>That's very reassuring of your credibility. Anyway, think bigger. A mortgage on your house perhaps? I don't have a house. Damn. Well here's my card, call me when you get rich. Quick! There's an emergency! Don't I know you? Damn it. You are useless. Forget it... Thanks for the magnet, officer! Quick!!! There's an emergency!!! Urgh, damn work... I mean, what is the emergency?</p>	<p>Tengo este cupón de "Todo lo que puedas comer". Es simpático, nene, pero no me va a alimentar la boca por diez años. ¡Te sorprenderías! ¡Tengo una personalidad buenísima! Eso podría meterte en líos... ¡Una razón más para obtener el seguro de vida! Tengo esta masa de pasta. ¡Me gusta la pasta! Pero no la masa de pasta, si me entiendes. Tengo este rollo de pizza. Ah, rollos de pizza... ¡Me recuerda mi hogar! Asesinatos de mafia, chantajes, pago por extorsión... Recuerdos no muy agradables. Tengo este imán de policía para el refrigerador. De todas formas veo suficientes policías en mi vida. Eso asegura mucho tu credibilidad. De todos modos, piensa a lo grande. ¿Quizás una hipoteca de la casa? No tengo casa. Mierda. Bueno, aquí está mi tarjeta, llámame cuando te hagas rico. ¡Rápido! ¡Hay una emergencia! ¿Le conozco? Mierda. Son inútiles. Olvidelo... ¡Gracias por el imán, oficial! ¡¡¡Rápido!!! ¡¡¡Hay una emergencia!!! Uf, maldito trabajo... O sea, ¿cuál es la emergencia?</p>
--	--

<p>Forget it...</p> <p>Forget what?</p> <p>Thanks for the magnet, officer!</p> <p>Now you can't say the police never did anything for you!</p> <p>And don't attract trouble!</p> <p>Do you want a pizza roll?</p> <p>No thanks.</p> <p>I'm on a strict donut diet.</p> <p>I used this piece of paper to get free, unlimited food for 10 years!</p> <p>You hippies make me sick.</p> <p>Want some dough?</p> <p>Like a dough-nut?</p> <p>Close, but no cigar...</p> <p>Listen to this!</p> <p>*The sound of complete irrelevance*</p> <p>Stop tampering with NSA equipment, kid!</p> <p>Listen to this!</p> <p>*The sound of indisputable evidence*</p> <p>My my. I better investigate...</p> <p>The CEO of Megaslime and the Mayor are discussing their illegal plans on the docks!</p> <p>That sounds important, but I can't be arsed to do my job.</p> <p>Could you go get some hard evidence of that?</p> <p>The CEO of Megaslime and the Mayor are discussing their illegal plans on the docks!</p> <p>That sounds important, but I can't be arsed to do my job.</p> <p>Could you go get some hard evidence of that?</p>	<p>Olvídelo...</p> <p>¿Olvidar qué?</p> <p>¡Gracias por el imán, oficial!</p> <p>¡Ahora no puedes decir que la policía nunca hizo nada por ti!</p> <p>¡Y no atraigas problemas!</p> <p>¿Quiere un rollo de pizza?</p> <p>No gracias.</p> <p>Me he puesto a dieta estricta de rosquillas.</p> <p>¡Utilicé este trozo de papel para obtener la comida gratis e ilimitada por 10 años!</p> <p>Vosotros los hippies me dais asco.</p> <p>¿Quiere un poco de masa?</p> <p>¿Como la masa de rosquillas?</p> <p>Casi, pero no...</p> <p>¡Escuche esto!</p> <p>*El sonido de absoluta irrelevancia*</p> <p>¡Deja de alterar el equipo de NSA, chico!</p> <p>¡Escuche esto!</p> <p>*El sonido de prueba irrefutable*</p> <p>Ay, ay. Mejor que lo investigue...</p> <p>El CEO de Megababa y el Alcalde están hablando sobre sus planes ilegales en las dársenas.</p> <p>Eso suena importante, pero no me da la gana de hacer mi trabajo.</p> <p>¿Podrías ir a buscar pruebas contundentes de eso?</p> <p>¡El CEO de Megababa y el Alcalde están hablando sobre sus planes ilegales en las dársenas!</p> <p>Eso suena importante, pero no me da la gana de hacer mi trabajo.</p> <p>¿Podrías ir a buscar pruebas contundentes de eso?</p>
--	--

<p>The CEO of Megaslime and the Mayor are discussing their illegal plans on the docks! The CEO of Megaslime and the Mayor are discussing their illegal plans on the docks! They're going to close the restaurant down the street! I have nowhere to live! There's a fire somewhere in the rainforests! Nothing... They're going to close the restaurant down the street! Finally. Those pizza rolls were criminal. I have nowhere to live! That's exactly how I felt after my first alimony check. Don't worry, she'll let you keep your clothes.</p> <p>There's a fire somewhere in the rainforests! What are you, some kind of hippy? Besides, that's a job for the fire department. Nothing... Ah, yes, the nothingness of purpose... it scares us all. Unfortunately, the police can't help you there.</p> <p>Damn it. You are useless. Not entirely! Here, have a complementary fridge magnet! Don't I know you? Yeah, are you that guy who used to pirate games</p>	<p>¡El CEO de Megababa y el Alcalde están hablando sobre sus planes ilegales en las dársenas! ¡El CEO de Megababa y el Alcalde están hablando sobre sus planes ilegales en las dársenas! ¡Van a cerrar el restaurante de la calle de abajo! ¡No tengo donde vivir! ¡Hay un incendio en algún lugar de las selvas! Nada... ¡Van a cerrar el restaurante de la calle de abajo! Por fin. Esos rollos de pizza eran terribles. ¡No tengo donde vivir! Yo me sentí exactamente así después de la primera pensión alimenticia. No te preocupes, ella te dejará quedarte con tu ropa. ¡Hay un incendio en algún lugar de las selvas! ¿Tú qué eres, algún tipo de hippie? Además, ese es un trabajo para los bomberos. Nada... Ah, sí, la nada de las finalidades... nos asusta a todos. Desafortunadamente, la policía no puede ayudarte con esto. Mierda. Son inútiles. ¡No completamente! Aquí, ¡toma un imán del refrigerador gratuito! ¿Te conozco? Sí, ¿eres ese tipo que solía piratear el software de</p>
---	---

<p>software or something?</p> <p>Oh yeah, you were that guy that always bought those adult text adventures!</p> <p>No, I don't think we met.</p> <p>Great to see my homemade TV antenna still working after 10 years.</p> <p>I used half a dozen niad pulse converters and an anza brush to make it work.</p> <p>Meaning it's quite prone to magnetic interference.</p> <p>Oh is that the time, I must be going!</p> <p>Ah, my trusted "All You Can Eat" coupon!</p> <p>You have served me well for all these years, and now the diner is foreclosing...</p> <p>*SOB*</p> <p>It's been a long time since I handled cash.</p> <p>Maybe this time I should invest in my future.</p> <p>Or maybe just buy another coupon.</p> <p>This might be my last pizza roll...</p> <p>Ever!</p> <p>*SOB*</p> <p>The dough is already baked.</p> <p>And it's ready for stuffing!</p> <p>Plot convenience at its best!</p> <p>A box!</p> <p>How delightful!</p> <p>... a box!</p> <p>The pizza box now contains dough.</p> <p>Maybe some vegans would consider this enough.</p>	<p>juegos o algo así?</p> <p>Ah sí, ¡eras ese tipo que siempre compraba esas aventuras con texto para los adultos!</p> <p>No, no creo que nos hayamos conocido.</p> <p>Es maravilloso ver que mi antena de TV casera siga funcionando después de 10 años.</p> <p>Utilicé media docena de convertidores de pulso niad y una brocha anza para que funcionara.</p> <p>Lo que significa que es bastante propensa a la interferencia magnética.</p> <p>Oh, mira la hora que es, ¡tengo que irme!</p> <p>Ah, ¡mi cupón de confianza de "Todo lo que puedas comer!"</p> <p>Me has servido bien durante todos estos años, y ahora la cafetería está ejecutando una hipoteca...</p> <p>*SOLLOZO*</p> <p>Ha pasado mucho tiempo desde que he usado efectivo.</p> <p>Quizás esta vez debería invertir en mi futuro.</p> <p>O tal vez solo comprar otro cupón.</p> <p>Este podría ser mi último rollo de pizza...</p> <p>¡En mi vida!</p> <p>*SOLLOZO*</p> <p>La masa ya está horneada.</p> <p>¡Y está lista para rellenar!</p> <p>¡Comodidad de la trama en su mejor momento!</p> <p>¡La caja!</p> <p>¡Qué maravilloso!</p> <p>... ¡la caja!</p> <p>La caja de pizza ahora contiene masa.</p> <p>Tal vez algunos veganos considerarían esto</p>
--	--

<p>But for us regular Joes, it's definitely missing some filler.</p> <p>If this plan doesn't pan out...</p> <p>Maybe I can try to replace Javier.</p> <p>(the chef from the diner)</p> <p>Stan Man - The insurance guy.</p> <p>Raised lettering, pale nimbus...</p> <p>it even has a watermark...</p> <p>Remarkably powerful magnet for a novelty item.</p> <p>it makes me feel slightly more...</p> <p>“attractive”.</p> <p>What a magnificent crowbar!</p> <p>I wanted to have a crowbar like this for at least...</p> <p>Half of my life!</p> <p>I mustn't use violence to solve my problems.</p> <p>No matter how tempting it may be...</p> <p>incredible NSA technology</p> <p>What's that on the underside?</p> <p>“Made in China”</p> <p>Laxatives.</p> <p>No joke here. I will not stoop to toilet humour.</p> <p>I have standards.</p> <p>I didn't leave the diner to chew on cardboard!</p> <p>But now that I look at it, this box seems familiar.</p> <p>Fisheroni pizza? I wonder if that's something I should remember.</p>	<p>suficiente.</p> <p>Pero para nosotros, los Juan Pérez comunes, definitivamente nos falta algún relleno.</p> <p>Si este plan no sale bien...</p> <p>Quizás puedo intentar reemplazar a Javier.</p> <p>(el chef de la cafetería)</p> <p>Stan Man – el tipo del seguro</p> <p>Letras en relieve, nimbo pálido...</p> <p>Incluso tiene la marca de agua...</p> <p>El imán notablemente poderoso para un artículo de novedad.</p> <p>Me hace sentir un poco más...</p> <p>“atractivo”.</p> <p>¡Qué magnífica palanca!</p> <p>Quería tener una palanca como esta por al menos...</p> <p>¡La mitad de mi vida!</p> <p>No debo usar la violencia para resolver mis problemas.</p> <p>No importa cuán tentador pueda ser...</p> <p>Increíble tecnología de NSA</p> <p>¿Qué es eso en la parte inferior?</p> <p>*Hecho en China*</p> <p>Laxantes.</p> <p>En serio. No me voy a rebajar al humor de mierda.</p> <p>Tengo mis valores.</p> <p>¡No me fui de la cafetería para masticar cartón!</p> <p>Pero ahora que lo miro, esta caja me parece familiar.</p> <p>¿Pizza de pescaroni? Me pregunto si esto es algo que debería recordar.</p>
--	--

<p>Maybe I should just mash this box up!!! Violence does solve a lot of things in life.</p> <p>But no, not in this game. That box... I don't think it finds the magnet... ...very attractive.</p> <p>The inside of the box is a bit greasy. Might ruin the lavish business card. And I couldn't use it as a fake ID then.</p> <p>The contents of the roll would just spill all over the box. I need to put something else in the box first. Not sure what though. I was never good at making pizza. The coupon allows me all I *can* eat. it clearly doesn't suggest what I *should* eat I don't think that's it though. Should I pry the dough back out? Nah. I think I'm close to something here... What an idea! It would be perfect for getting staples out of your stomach! Not for much else though. What about a pizza made of business cards!!! Cardiciosa! On second thought, no. I keep collecting garbage. Like some sort of weird hermit.</p>	<p>¡¡¡Quizás solo debería aplastar esta caja!!! La violencia sí que resuelve muchas cosas en la vida. Pero no, no en este juego. Esta caja... No creo que encuentre este imán... ...muy atractivo.</p> <p>El interior de la caja está un poco grasiento. Podría arruinar la lujosa tarjeta de presentación. Y entonces no podría usarla como falsa identificación. El contenido del rollo simplemente se esparciría por toda la caja. Primero necesito poner otra cosa en la caja. Aunque no estoy seguro qué. Nunca fui bueno haciendo pizza. El cupón me permite todo lo que *pueda* comer. Claramente no sugiere lo que *debería* comer Aunque no creo que sea eso. ¿Y si saco la masa? No. Creo que estoy me estoy acercando a algo... ¡Qué idea! ¡Sería perfecto para sacar grapas del estómago!</p> <p>Aunque no da para mucho más. ¡¡¡Y la pizza hecha de tarjetas de presentación!!! ¡Tarjetiosa! Pensándolo bien, no. Sigo acumulando basura. Como una especie de ermitaño raro.</p>
---	---

<p>I need help. Card, meet roll! Now kiss! I need help. When I was a kid, someone asked my dad about life insurance. He said he'd rather keep the dough to himself.</p> <p>It seems he thought you can't have both? No, enough monkeying around with this pizza. Now the only thing left to do is to eat it. Or sell it! I heard people at the diner talking about this once.</p> <p>“It’s not good to keep magnets close to cards” they said. They could have been thinking of something else, though. Ok, here's the plan! I overdose on laxatives and collect a huge insurance to last me a lifetime! On second thought, no. What is it about these suave business cards that turn men into complete psychos? Like, right now I have a strong urge to hit someone... ..and listen to Huey Lewis and the News. Diane, I am holding in my hand a white engraved business card. Written with the words, which appear to be in Comic Sans: “Stan Man - the insurance guy”.</p>	<p>Necesito ayuda. ¡Tarjeta, te presento al rollo! ¡Ahora besaos! Necesito ayuda. Cuando era niño, alguien preguntó a mi padre sobre el seguro de vida. Él dijo que preferiría guardar la pasta para sí mismo. ¿Parece que pensó que no podía tener los dos? No, deja de jugar con esta pizza. Ahora lo único que queda por hacer es comerla. ¡O venderla! Escuché una vez a la gente en la cafetería hablar sobre esto. “No es bueno tener los imanes cerca de las tarjetas”, dijeron. Habrían podido pensar en otra cosa.</p> <p>Ok, ¡este es el plan! Me meto una sobredosis de laxantes y cobro un seguro enorme que me durará toda la vida. Pensándolo bien, no. ¿Qué tienen estas tarjetas de presentación soft que convierten a los hombres en psicópatas totales? Por ejemplo, ahora mismo tengo un fuerte deseo de golpear a alguien... ...y de escuchar Huey Lewis and the News. Diane, tengo en mi mano una tarjeta de presentación blanca y grabada. Escrito con las palabras, que parecen estar en Comic Sans: “Stan Man – el tipo del seguro”.</p>
---	---

<p>Remind me to ask for recommendations on a reasonably priced insurance policy.</p> <p>Coupon beats magnet.</p> <p>This coupon beats everything!</p> <p>Or at least it did, when it was useful.</p> <p>It says “All you can eat”.</p> <p>Not “take all the pills you can pop”.</p> <p>And anyway, I’m against big pharma making my life easier.</p> <p>Be serious.</p> <p>I’m not going to eat the crowbar.</p> <p>Yet.</p> <p>Diane, I am holding in my hand an expired “All You Can Eat” coupon.</p> <p>That reminds me, can you recommend to me a good, inexpensive diner?</p> <p>Now it doesn't have to be fancy and I mean that.</p> <p>That's a tempting-looking pizza.</p> <p>Alas, I might need it later.</p> <p>But... so... tempting...</p> <p>A crowbar is not a rolling pin!</p> <p>It is a sophisticated tool.</p> <p>From a more civilized time.</p> <p>If I put these two together...</p> <p>I might not be able to pry them away from each other.</p> <p>Better not.</p> <p>Damn...</p> <p>...these...</p> <p>...childproof caps...</p>	<p>Recuérdame preguntar por recomendaciones sobre una póliza de seguro a un precio razonable.</p> <p>El cupón gana al imán.</p> <p>¡Este cupón lo supera todo!</p> <p>O al menos lo hizo cuando fue útil.</p> <p>Dice “Todo lo que puedas comer”.</p> <p>Y no “toma todas las pastillas que puedas tomar”.</p> <p>Y de todos modos, estoy en contra de la gran industria farmacéutica que me hace la vida más fácil.</p> <p>Ponte serio.</p> <p>No voy a comer la palanca.</p> <p>De momento.</p> <p>Diane, tengo en mi mano un cupón caducado de “Todo lo que puedas comer”.</p> <p>Eso me recuerda, ¿me puedes recomendar una buena cafetería barata?</p> <p>Ahora bien, no debe ser lujosa y lo digo en serio.</p> <p>Es una pizza tentadora.</p> <p>Ay, puede que la necesite más tarde.</p> <p>Pero... tan... tentadora...</p> <p>¡La palanca no es un rodillo de amasar!</p> <p>Es una herramienta sofisticada.</p> <p>De una época más civilizada.</p> <p>Si pongo estos dos juntos...</p> <p>Es posible que no pueda separarlos el uno del otro.</p> <p>Mejor no.</p> <p>Mierda...</p> <p>...estas...</p> <p>...tapas a prueba de niños...</p>
--	--

<p>Will you stop trying to solve things with violence?</p> <p>I've laboured over that pizza!</p> <p>It's a work of art!</p> <p>The recorder seems a little too valuable to just break it.</p> <p>Besides...</p> <p>...I might use it later.</p> <p>From my immense experience...</p> <p>I'd say combining these two...</p> <p>...is a bad idea.</p> <p>This is the police!</p> <p>We order you to take your pills!</p> <p>Hehe... Eh... Tough crowd.</p> <p>I don't think metal would add to the flavor.</p> <p>And I don't seem to be having an iron deficiency.</p> <p>Bob the chef has a very rounded cuisine in the diner.</p> <p>Officer Pizza reporting in.</p> <p>We have a mushroom on the corner of ham and cheese!</p> <p>Please advise.</p> <p>I could just put on a Jefferson Airplane tape and get high on drugs.</p> <p>But that would be wrong, kids!</p> <p>You should solve your problems, not run away from them!</p> <p>That's the table I sleep under.</p> <p>I have given some thought of just going home to my comfortable bed...</p> <p>But my coupon is only good for as long as I stay</p>	<p>¿Puedes dejar de intentar resolver las cosas con violencia?</p> <p>¡Me he esforzado con esta pizza!</p> <p>¡Es una obra de arte!</p> <p>La grabadora parece demasiado valiosa para romperla.</p> <p>Además...</p> <p>...podría usarla más tarde.</p> <p>De mi inmensa experiencia...</p> <p>Diría que combinar estos dos...</p> <p>...es una mala idea.</p> <p>¡Habla la policía!</p> <p>¡Le ordenamos que tome sus pastillas!</p> <p>Jeje... Eh... Público difícil.</p> <p>No creo que el metal añada sabor.</p> <p>Y parece que no tengo una deficiencia de hierro.</p> <p>Bob el chef prepara la comida equilibrada en la cafetería.</p> <p>Oficial Pizza informando.</p> <p>¡Tenemos un hongo en la esquina de jamón y queso!</p> <p>Por favor aconseje.</p> <p>¿Y si pongo una cinta de Jefferson Airplane y me drogo?</p> <p>¡Pero eso estaría mal, niños!</p> <p>¡Deberíais resolver vuestros problemas, no huir de ellos!</p> <p>Es la mesa bajo la que duermo.</p> <p>Solo he pensado en irme a casa, a mi cómoda cama...</p> <p>Pero mi cupón es válido solo mientras esté en la</p>
---	---

in the diner.

cafetería.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo fin de máster ha sido presentar la traducción y el análisis traductológico de un cómic interactivo digital. Se trata de una nueva forma híbrida que combina los elementos del cómic tradicional y de los videojuegos de aventura. Después de una breve introducción, se presenta el marco teórico, es decir, la traducción audiovisual a la cual pertenece la traducción del cómic interactivo digital, puesto que incluye la interacción de varios modos. Más adelante, se exponen las características principales del cómic tradicional y las nuevas formas surgidas del cómic: el webcómic y el cómic interactivo digital. Se abordan, igualmente, las particularidades de los videojuegos de aventura que contribuyeron a la creación de la nueva forma híbrida en cuestión. Posteriormente, se presenta el análisis traductológico del cómic interactivo digital *All you can eat*, creado por la compañía programadora croata, *Gamechuck*. El enfoque en el análisis está en las referencias culturales y la intertextualidad, el lenguaje coloquial, el juego de palabras, el humor y la ironía, pero se analiza igualmente la relación codependiente entre la imagen y el texto. Con esta relación se quieren mostrar las características multimodales del cómic interactivo digital. A partir del conocimiento fundamental del análisis traductológico y el propio proceso de la traducción del cómic, en la conclusión se muestra que, para la comprensión completa de esta nueva forma híbrida, es necesario tomar en consideración todos los modos que interactúan constantemente. Por último, el texto del cómic *All you can eat* fue traducido y localizado en la herramienta *ICE Localization Editor* y luego enviado a la compañía *Gamechuck*, que entonces se encargó de crear la nueva versión del dicho cómic digital en español.

Palabras claves: traducción audiovisual, cómic, cómic interactivo digital, videojuegos, análisis traductológico

SAŽETAK

Prijevod i analiza digitalnog interaktivnog stripa „All you can eat“

Cilj ovog diplomskog rada je predstaviti prijevod i traduktološku analizu interaktivnog digitalnog stripa, novog hibridnog oblika koji kombinira elemente tradicionalnog stripa i avanturističkih videoigrica. Nakon uvodnog dijela, iznosi se teorijski okvir, odnosno audiovizualno prevođenje u koje se ubraja i prevođenje interaktivnog digitalnog stripa, budući da podrazumijeva upotrebu više modusa. Nadalje, izlažu se glavne karakteristike tradicionalnog stripa i novih oblika koji su proizašli iz stripa: webstrip i interaktivni digitalni strip. Također se iznosi osvrt na videoigrice, čije su značajke jednako vidljive u novom hibridnom obliku. U trećem dijelu predstavljena je traduktološka analiza odabranog interaktivnog digitalnog stripa, *All you can eat*, koji je izradila hrvatska tvrtka *Gamechuck*. Fokus je stavljen na najučestalije lingvističke osobine: kulturalne reference i intertekstualnost, kolokvijalni jezik, igru riječima, humor i ironiju, ali se također ističe međuzavisni odnos slike i teksta, odnosno predstavljaju se multimodalne osobine stripa. Prema temeljnim saznanjima proizašlim iz traduktološke analize i vlastitog procesa prevođenja stripa, zaključno se pokazalo da je za potpuno razumijevanje ovog novog hibridnog oblika potrebno uzeti u obzir sve prisutne moduse koji su u konstantnoj interakciji. Na koncu, tekst stripa *All you can eat* preveden je i lokaliziran u *ICE Lokalization Editoru* te isporučen tvrtki *Gamechuck*, iz čega je potom stvorena nova verzija interaktivnog digitalnog stripa na španjolskom jeziku.

Ključne riječi: audiovizualno prevođenje, strip, interaktivni digitalni strip, videoigrice, traduktološka analiza

ABSTRACT

Translation and analysis of digital interactive comic “All you can eat”

The purpose of the following thesis is to present the translation and the translation analysis of digital interactive comic, a new hybrid form that combines elements of traditional comics and adventure videogames. After the introductory part, the theoretical framework is exposed, that is, the audiovisual translation, which includes the translation of the digital interactive comic, since it implies interaction of various modes. This part is followed by the presentation of main characteristics of traditional comics and new forms emerged from comics: the web comic and the digital interactive comic. Furthermore, the features of adventure videogames, which are equally visible in this new hybrid form, are also addressed. The third part presents the translation analysis of the chosen digital interactive comic, *All you can eat*, created by the Croatian programming company *Gamechuck*. The focus is on the most common linguistic features: cultural references and intertextuality, colloquial language, puns, humor and irony. Besides these linguistic characteristics, the codependent relationship of image and text is also analyzed. With this relationship, the multimodal characteristics of the interactive digital comic are highlighted. According to the fundamental knowledge derived from the analysis of translation and our own process of translation of the comic, it is shown in the conclusion that, in order to completely understand this new hybrid form, it is necessary to take into account all present modes that are constantly interacting. Finally, the text of the comic *All you can eat* was translated and localized in *ICE Localization Editor* and delivered to the company *Gamechuck*, who then created a new version of interactive digital comic in Spanish.

Key words: audiovisual translation, comic, digital interactive comic, videogames, translation analysis