

EL TERROR JAPONÉS EN LOS VIDEOJUEGOS

La traducción del videojuego *Project Zero Maiden of Black Waters*

AUTOR: Rafael Antonio Cano López

DIRECTOR/A: Paula Igareda González

Trabajo final de grado

Grado en Traducción, Interpretación y Lenguas Aplicadas

Universitat de Vic – Universitat Oberta de Catalunya

[17/12/2021]

RESUMEN

En el mundo de los videojuegos existe una parte importante que pasa muy desapercibida y que está poco valorada en nuestra región, y esta es la localización. Es la que hace que un videojuego llegue a diferentes países del mundo y podamos entender todo lo que ocurre en él, tanto a nivel visual como escrito.

En el siguiente trabajo de fin de grado se pretende proporcionar una visualización de todo lo que se debe tener en cuenta a la hora de localizar un videojuego, centrándonos en el género del terror, concretamente el terror japonés.

Se verá desde qué es un videojuego, pasando por la localización, hasta las diferencias que existen entre el terror japonés y occidental. También se podrá observar que el terror japonés se diferencia del occidental en la historia y en la ambientación mostrada. Además, este trabajo pretende mostrar los retos que pueden llegar a surgir cuando uno se dispone a traducir o adaptar el terror a diferentes idiomas sin que se llegue a perder el mensaje original y que a su vez sea comprensible para el público al que se dirige.

Palabras clave: Traducción, localización, videojuegos, terror, Japón, cultura, idioma.

ABSTRACT

In the world of video games there is an important part that goes unnoticed and is little valued in our region, and this is the localization. It is what makes a video game reaches the different countries of the world and we can understand everything that happens in it, both visually and written.

In the following end-of-degree project I intend to give a visualization of everything that must be considered when localizing a work, focusing on the horror genre, specifically Japanese horror.

You will see from what a video game is, through the localization, to the differences between Japanese and Western horror. It will also be shown that Japanese horror differs from Western horror in the story and in the setting shown. In addition, this work aims to show the challenges that can arise when one sets out to translate or adapt horror to different languages without losing the original message and at the same time be understandable to the target audience.

Keywords: Translation, localization, video games, horror, Japan, culture, language.

Índice

1. Introducción	5
2. Metodología	6
3. Definición de conceptos	6
3.1. Videojuegos	7
3.2. Localización en el ámbito de los videojuegos	10
3.2.1 Los retos al localizar videojuegos japoneses al español	14
3.2.2. Internacionalización	17
3.3. Terror (género)	18
3.3.1. Diferencias entre el terror japonés y terror occidental	19
4. Project Zero Maiden of Black Waters	23
4.1. Traducción al español	25
4.2. Análisis de la traducción	39
4.2.1. Lealtad.....	39
4.2.2. Domesticar o extranjerizar el formalismo japonés	39
4.2.3. Traducción de la terminología del juego.....	41
4.2.4. Nombre de las localizaciones.....	43
5. Conclusión	45
6. Bibliografía y webgrafía	46
7. Anexos	51
7.1. Anexo 1: Transcripciones de los diálogos y resúmenes de episodios.	51
7.2. Anexo 2: Transcripción de los documentos	56
7.2.1. Suicide at Mt. Hikami/ El monte de los suicidios.....	56
7.2.2. Mt. Hikami's downfall/La caída del monte Hikami.....	57
7.2.3. The Deathly Mountain/La montaña de la muerte.....	58
7.2.4. Lost Item Case Files/ Archivo de los casos de objetos perdidos	58
7.2.5. The Art of Shadow Reading/El arte del <i>kagemi</i>	59
7.2.6. Letter from Fuyuhi/ Carta de Fuyuhi.....	60

7.2.7. Pool of Purification/El Estanque de la Purificación	61
7.2.8. Fuyuhi's Note 1/ Nota de Fuyuhi 1	61
7.2.9. Fuyuhi's Note 2/Nota de Fuyuhi 2	62
7.2.10. Note from a tent/Nota en una tienda de campaña	62
7.2.11. Fuyuhi's Note 3/Nota de Fuyuhi 3	64
7.2.12. Apparent Suicide Note/Nota de suicidio	64

1. Introducción

La elección del objeto de este trabajo surge a raíz del gran interés que siempre tuve con el terror y la cultura japonesa, además de por los videojuegos.

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar las diferencias que existen en el terror japonés respecto al occidental y cómo los traductores tienen que enfrentarse a esas diferencias para realizar las traducciones e intentar mantener en la versión traducida el mismo espíritu que en la versión original.

Para la elaboración de este trabajo de fin de grado he hecho uso de los conocimientos adquiridos en estos cuatro años del Grado de Traducción, interpretación y lenguas aplicadas, ya que ahora soy consciente de las técnicas de traducción existentes y de cómo abordar un texto. Además, me ha hecho ver la gran labor de los traductores.

En la primera parte de este trabajo, la parte teórica, comenzaré desarrollando los conceptos principales de este trabajo que son: los videojuegos, la localización y el terror. En el apartado de la localización se hablará de las técnicas que se pueden usar. También mostraré las diferencias que existen entre el terror japonés y el occidental viendo de dónde viene cada uno y el peso que tiene la cultura para saber cómo debe actuar el traductor cuando se disponga a realizar la traducción de algún producto de este género.

En la parte práctica del trabajo voy a realizar una traducción del inglés al español consultando de vez en cuando algún término del original en japonés, así como un análisis de la traducción al español del videojuego *Project Zero Maiden of the Black Waters*. La parte para traducir será desde el prólogo hasta la mitad del capítulo 2 y varios documentos que se pueden ir encontrando en los capítulos.

Finalmente, procederé a la realización de una conclusión a partir de todo lo que hemos visto, desde la parte teórica a la práctica, y expondré algunas dudas que me han surgido con la realización de este trabajo y algunas ideas de cómo poder ampliarlo.

Con todo esto pretendo presentar una visión global de las diferencias que existen en el terror, dependiendo de la cultura, cómo se adaptaron y transfirieron a los medios audiovisuales como el videojuego y cómo el traductor se tiene que enfrentar a esos retos y a la toma de decisiones que afectarán a la comprensión del producto.

2. Metodología

Para comenzar el trabajo busqué un tema para tratar, en este caso la localización del terror en los videojuegos, y qué juego usaría para traducir.

Una vez elegido el tema y el videojuego me dispuse a obtener el texto que quería traducir. Para ello jugué al videojuego transcribiendo gran parte del texto que incluye subtítulos, cuadros de texto, resúmenes de episodios y documentos en inglés de las partes que iba a utilizar en la traducción. Una vez transcrito todo lo que necesitaba, volví a comprobar que todo estaba bien y que no me había saltado ningún texto.

Después me dispuse a buscar y analizar la información necesaria para la parte teórica de mi trabajo. Esta información consistía en trabajos o páginas web sobre la localización de los videojuegos, el terror japonés, la traducción y la internacionalización. Como es normal, toda información utilizada en este trabajo está debidamente referenciada con la normativa APA en el apartado «bibliografía y webgrafía», aunque para ello me he ayudado de la página web *Scribbr* y su herramienta de creación de bibliografía.

Una vez realizada toda la parte teórica y vistas las técnicas y algunos datos a la hora de traducir, me dispuse a realizar la traducción. Para ello usé como base principal la transcripción de la traducción al inglés, pero saqué algunos conceptos de la versión japonesa.

Finalmente, una vez terminada la traducción, realicé el análisis de la misma donde expuse algunos retos que encontré, así como las decisiones tomadas en la traducción.

3. Definición de conceptos

En este apartado repasaremos y desarrollaremos los conceptos principales de este trabajo. Se abarcará desde qué es un videojuego, qué significa la localización en un videojuego y qué es el terror. También se profundizará en algunos de los conceptos, en los que veremos los géneros que tienen, o subgéneros, algunas técnicas para tener en cuenta, así como la opinión pública que hay al respecto.

3.1. Videojuegos

Antes de centrarnos en profundidad en este concepto responderemos primero a la pregunta de ¿qué es un videojuego?

Pérez Latorre (2010:34) define el videojuego como: «un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz [...] transfiere las acciones del jugador a la pantalla». También la Real Academia Española (RAE) define el videojuego de la siguiente forma:

1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

A grandes rasgos, el videojuego es un medio de entretenimiento audiovisual o un juego digital con el que las personas pueden interactuar. Es un libro o película interactiva en la que puedes vivir de primera mano los sucesos que ocurren dentro del videojuego, incluso tomar tus propias decisiones en función de tus gustos. De hecho, Gil y Vida (2007:21) dicen lo siguiente: «los videojuegos, a diferencia de otros medios, invitan a que sean los propios jugadores los que construyan la historia o guion del juego mediante su acción (también se denomina *Storytelling Game Playing*)».

Dentro del ámbito de los videojuegos podemos llegar a encontrar diferentes tipos, o géneros, que pueden llegar a cambiar por completo el modo de jugar o de interactuar con él. A continuación, voy a exponer los siguientes géneros de videojuegos basándome en lo propuesto por Lacasa Díaz (2012), Pérez Fernández (2010) y Gil y Vida (2007):

- **Género de acción:** según Pérez Fernández (2010), podríamos decir que casi todos los primeros juegos que se vendieron pertenecían a este género. En los videojuegos de acción el peso recae en el frenesí y en la reacción rápida. Dentro del género de acción podemos encontrar los *shooters* (juegos de disparos) o los *beat'em up* (juegos conocidos «como yo contra el barrio»). Unos ejemplos de videojuegos de este género podrían ser: *Halo* (Bungie Studios, 2001) y *Tekken* (Seiichi Ishii, 1994).

- **Género de aventuras:** este género de manera frecuente se mezcla con el género de acción. Una de las características principales que tiene es la peculiaridad de la historia, «la estructura narrativa no tiene por qué desarrollarse de manera lineal, sino que puede variar dependiendo de las decisiones que vaya tomando el usuario» (Pérez Fernández, 2010:119). Dentro de este género podemos encontrar subgéneros como: las aventuras gráficas, los juegos de mundo abierto o las aventuras de plataformas. Algunos ejemplos de juegos de aventuras son: *Minecraft* (Noch, 2011) o *Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda, 2005).
- **Género de rol:** muchos autores incluyen a este género dentro del género de aventuras, como Gil y Vida (2007), y otros lo ponen como un género aparte, como Lacasa Díaz (2012). En mi opinión, he considerado que se ha ganado el puesto como un género separado del de aventuras, aunque comparta características. Una de las características principales es que puedes crear tu propio personaje para que viva la aventura, aunque en otros casos puede venir el personaje ya creado. Estos juegos dan a los jugadores «una gran libertad de acción y de interacción» (Gil y Vida, 2007:23). Algunos ejemplos de este género pueden ser: *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 1987) o *Fallout 3* (Todd Howard, 2008).
- **Género de simulación:** son juegos que, como su nombre indica, tratan de simular un entorno. Puede simular desde la vida diaria hasta la conducción. Según Gil y Vida (2007:25), estos juegos «fomentan la creatividad, la imaginación y el razonamiento lógico». Algunos juegos de este género son: *Los Sims* (Will Wright, 2000) o *RollerCoaster Tycoon 3* (Chris Sawyer, 2004).
- **Género de deportes:** recrean el deporte en el que se basan. Es un género bastante aceptado y que aquí en España goza de una fama considerable, sobre todo con el fútbol. Algunos ejemplos de este género son: Los videojuegos de *Fifa* (EA, 1993) o *NBA 2K* (Visual Concepts, 1999).
- **Género de estrategia:** como dice Pérez Fernández (2010:122) «los juegos de estrategia se centran en el establecimiento de hipótesis, cálculos, razonamiento lógico y toma de decisiones para conseguir un objetivo». La mayoría de estos juegos se pueden encontrar en PC, debido a la facilidad que da el teclado y ratón para la realización de algunas funciones. Tienen interfaces

muy completas y detalladas (Gil y Vida, 2007). Algunos ejemplos de estos juegos son: *Age of Empires* (Rick Goodman, 1997) o *Civilization* (Sid Meier, 1991).

- **Género de terror:** este género, como el de rol, podríamos incluirlo fácilmente dentro de un subgénero de aventuras o acción, pero dada la gran importancia que tiene y la variedad de juegos que existen, considero que puede llegar a clasificarse como un género propio dentro de los videojuegos. En este género el jugador vive una serie de experiencias que pretenden atemorizar o causar terror en el individuo. Algunos ejemplos de este género pueden ser: *Outlast* (Red Barrels, 2013) o *Visage* (Jonathan Vallières, 2020).

Cabe destacar que estos géneros se pueden llegar a mezclar y crear géneros como el de «acción/aventuras», «estrategia/simulación», etc.

Varios estudios han demostrado que los videojuegos pueden mejorar tus reflejos y memoria. De acuerdo con Gil y Vida (2007:33-34) «jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción».

También, se podría decir que el videojuego es una nueva forma artística, es más: hay un gran debate en medios especializados sobre si el videojuego debería o no ser considerado un arte como las películas, ya que detrás del proceso de creación de videojuegos hay un gran proceso artístico. Por ejemplo, por un lado, encontramos que en la revista online *el Cultural* hay un artículo de Yuste (2020) que dice que los videojuegos pueden ser considerados arte, ya que transmiten sensaciones. Por otro lado, tenemos a Hideo Kojima, famoso desarrollador de videojuegos, que considera que los videojuegos tienen elementos artísticos, pero no son un arte porque están enfocados al servicio.

Sin embargo, aunque cada vez es más popular jugar a videojuegos, los medios tradicionales, como la prensa, ven en estos una amenaza y es cada vez más frecuente acusar a los videojuegos violentos de ser los causantes de asesinatos o violencia. Recientemente el periódico *El País* ponía el foco de atención en el videojuego *Fortnite* (Epic Games, 2017) por el asesinato de una persona. Hace unos años, hubo un caso muy famoso en España donde un chico, conocido como el asesino de la *katana*, mató a sus padres y atribuyeron ese suceso a que jugaba al «*Final Fantasy*». Carricay (2018) afirma que la existencia de videojuegos violentos se debe a que hay personas

con dichas ideas, pero eso no implica que todas las personas sean catalogadas como violentas, por lo que no se debería generalizar con los videojuegos. Además, Gil y Vida (2007:46-47) indican que «siempre es más fácil culpar a las tecnologías que buscar otro tipo de causas más relacionales, estructurales, o ideológicas, que implicarían algún tipo de responsabilidad social más amplia».

3.2. Localización en el ámbito de los videojuegos

Como señala Bernal-Merino (2011) la historia de la localización de los videojuegos data de los años 70 con la creación de la industria de los videojuegos. Esta fue la época en la que se acuñaron los términos como «arcade» o «game over», debido a que en ese momento la necesidad de una localización era baja (Bernal-Merino, 2011). Avanzando un poco más en la historia, en los años 90, Bernal-Merino (2011) comenta que hubo un cambio y que pasó de traducirse solo los manuales a empezar a localizar de manera parcial en el mercado europeo. Con la era de la digitalización empezaron a comercializarse los juegos ya traducidos a diferentes idiomas a la vez (Bernal-Merino, 2011). Antes, por poner un ejemplo, la versión en español tardaba un poco más en llegar. Llegando a la era actual «full localisation becomes standard practice for more and more languages» (Bernal-Merino, 2011:17). Además, el objetivo de la mayoría de las empresas es realizar una localización completa, por lo que es raro ver, hoy en día, como algunos juegos no llegan a localizarse al español.

Después de haber visto, a grandes rasgos, un poco de historia vamos a definir qué es la localización. La localización es pasar un texto a otro idioma teniendo muy en cuenta la cultura de ambos. Podrías decir que localizar es traducir y no estarías mal encaminado. Localizar es traducir, pero traducir no es localizar. García Nevares (2016:67-68) señala que «la traducción se entremezcla con los procesos de localización de manera tan íntima que no merece la pena distinguir uno del otro». Pym (2004) afirma que podemos encontrar una definición consensuada de lo que es la localización en la página de *Education Initiative Taskforce Localization Industry Standards Association (LISA, 2003)* cuando dice que «localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold». Cabe destacar que el término «localización» viene del inglés 'locale' con el que señala al lugar, algo 'local'. Es por esto por lo que, por norma general, la localización se da en gran medida en videojuegos, páginas web, entre otros, debido a la gran carga cultural que tienen. Por

lo tanto, la localización es una traducción partiendo de la base cultural y no solo traduce el texto, sino el contexto y el ambiente.

Hay que tener en cuenta que para que el traductor pueda realizar la localización de forma adecuada se necesitan herramientas especializadas, como memorias de traducción o herramientas de traducción asistida (TAO). Una TAO a destacar podría ser Trados Studio, ya que es muy requerida en muchas empresas dada su versatilidad y su compatibilidad con muchas otras herramientas.

Sin embargo: ¿por qué es tan importante localizar un producto? Pues como afirma Pérez Fernández (2010), dado a que se tiene un gran acceso a las tecnologías de la información y comunicación, la localización ha pasado a ser un proceso importante a la hora de comercializar cualquier producto. Además, por el simple hecho de que alrededor del mundo hay diferentes idiomas y cada idioma tiene su cultura y su forma de expresión, pero no hace falta hablar de otros idiomas para ver la importancia de la localización. En el español ha existido y existirá siempre una «guerra» entre las diferentes formas del español (español latino y español de España), ya que en cada región se usan expresiones muy distintas para una misma cosa o situación. Por ejemplo, en España se suele decir mucho «¿qué pasa?» como saludo, mientras que en algunos países latinoamericanos se suele usar «¿qué onda?», o «tío/a, tronco/a, etc.» para referirnos a personas de forma coloquial, mientras que allí se usa «wey, marica (en Colombia), etc.». Es por esto por lo que la localización es tan importante, ya que es la que nos hace percibir el producto de forma familiar.

Debido a todo lo expuesto antes, la localización es una parte fundamental casi imprescindible en los videojuegos. Como se sabe, los videojuegos tienen una gran parte cultural, dependiendo del estudio desarrollador. Es por esto por lo que se ha de prestar atención a todos los detalles que tiene un videojuego, no solo el texto, sino la ambientación, el origen, los gráficos, etc. Como es evidente, los traductores tienen que estar especializados en esta rama para que así su trabajo sea preciso y esté bien adaptado al público objetivo, ya que los videojuegos, como cualquier producto, tienen su terminología específica que hay que conocer. Además, el traductor debe ser conocedor de algunas técnicas para usarlas en su localización. A continuación, se presentan algunas de estas técnicas, extraídas de Fernández Costales (2012):

- **Domesticación:** archiconocida entre todos los traductores y nombrada por primera vez por Venuti (junto a la extranjerización). Se trata de coger un texto y adaptarlo completamente a la cultura meta, eliminando cualquier rastro de la

cultura original. Por ejemplo: si en el texto original aparece una referencia a un escritor como Shakespeare en la versión española debería ir Cervantes.

- **Extranjerización:** esta técnica es justamente lo contrario a la anterior, lo que quiere decir que se mantienen las referencias culturales del original, por ejemplo: en la saga de videojuegos *Yakuza* usan palabras como «aniki» que podría traducirse como el honorífico de 'hermano mayor' o 'líder', pero que está muy ligada a la cultura japonesa y a la *yakuza*, por lo que en la versión en inglés se deja esa misma palabra.
- **Transcreación:** es crear algo nuevo partiendo de la base del original, pero que sea entendible por la cultura meta. Esta técnica se usa de manera frecuente en el mundo de los videojuegos, puesto que en muchos de ellos hay objetos con nombres que no existen en la realidad. Por poner un ejemplo: en el videojuego *Kingdom Hearts* (Tetsuya Nomura, 2002) encontramos un arma llamada *Oblivion* en inglés, pero en español pasó a llamarse *Recuerdos lejanos*.
- **No traducción:** es la no traducción de elementos. Por ejemplo: el ya citado *Kingdom Hearts* cuyo título está en inglés y no se tradujo al español. Si se hubiera traducido al español habría sido *El reino de corazones* o *Los corazones del reino*. De acuerdo con Fernández Costales (2012), hay muchas ocasiones en las que, si se tradujeran completamente todos los diálogos y textos del juego, la experiencia de este se vería obstaculizada.
- **Censura:** esta técnica es una de las más controversiales, ya que a nadie le gusta que modifiquen su producto, pero a veces es necesario si se quiere que el producto llegue a todo tipo de mercados. Muchos videojuegos japoneses se censuran por exceso de gore o frases que en Occidente estarían mal vistas o serían consideradas sexistas.
- **Lealtad:** esta técnica es beneficiosa, si existen productos previamente sobre el mismo tema. Consiste en mantener los mismos nombres que en el producto anterior sin cambiar nada que ya fuese nombrado. Por ejemplo, si hablamos de la saga *The Lord of the Rings* y deciden crear una secuela si van a nombrar hechos o nombres de entregas anteriores, estos deberían ser iguales.

- **Compensación:** hay situaciones en las que no sirve solo traducir, ya que se perdería gran parte del significado del texto, sobre todo en chistes o juegos de palabras. Por ejemplo, en el juego *Ace Attorney Trials and tribulations* (Shu Takumi, 2004), un personaje llamado Luke Atmey tiene una personalidad peculiar y en uno de los momentos dice una frase en japonés que vendría a ser un *gag* o juego de palabras. La localizadora del proyecto al inglés Hsu (2019) comentó que ella y su equipo optaron por hacer que el personaje empezara todas las palabras por «m» para intentar crear esa situación humorística.



Imagen 1 Ejemplo de censura en los videojuegos. (Extraída de Internerdz.com, 2018)

Un traductor debería tener estas técnicas en cuenta a la hora de realizar la traducción o localización de un proyecto de este ámbito. Podemos llegar a encontrar más técnicas, pero he considerado que las expuestas por Fernández Costales (2012) resumen a la perfección todo lo que el traductor debería considerar.

De acuerdo con Farias (2020), los videojuegos se suelen localizar al francés, italiano, alemán y español, abreviado como FIGS (que viene de la primera letra de los idiomas en inglés) y al chino, japonés y coreano (CJK). Por norma general, toda traducción a dichos idiomas se hace desde el inglés. Zaiets (2021) comenta «English is considered a *lingua franca* in the games and localization industry». Es por ello por lo que, si un juego japonés se va a traducir al español, lo normal es hacerlo desde la traducción inglesa. A este tipo de idiomas que sirven como puente para traducir a otros se les conoce como *lenguas pivote*. Paul et al (2009:221) señalan que «pivot translation is a translation from a source language (SRC) to a target language (TRG) through an intermediate pivot (or bridging) language (PVT). Within the SMT framework». A esto también se le conoce como «traducción indirecta» (Casado, 2018:77). No es común

que un videojuego japonés pase directamente a otro idioma que no sea el inglés, aunque hay casos en los que se han realizado, como la traducción del *Final Fantasy VIII* (Hiroyuki Itō, 1999) de Carmen Mangiron.

Farias (2020) indica que hay diferentes tipos de nivel de localización. Esto depende de cuánto quiere gastar el inversor en esta parte y dónde se distribuirá. Además, Farias (2020) señala los niveles de localización en la siguiente tabla, traducida del original en inglés:

Sin localización: ni el juego ni la caja van a traducirse. El juego se distribuirá en el idioma original.

Localización de la caja y los documentos: el juego no se localiza, pero el paquete, los manuales y otros materiales impresos sí.

Localización parcial: el juego está parcialmente localizado. Todos los textos en el juego están localizados y las voces subtituladas.

Localización completa: todo está localizado, incluyendo las voces.

Como se dijo antes, el nivel de localización depende del mercado. Si ven que el juego va a vender, deciden invertir más en su localización. Por poner un ejemplo: las primeras entregas del videojuego *Yakuza* (Toshihiro Nagoshi, 2005) llegaron a España con textos en español, pero al ver que no había una base rentable de jugadores de ese videojuego en España, se dejó de traducir. Desde entonces el juego viene con voces en japonés y subtulado en inglés.

3.2.1 Los retos al localizar videojuegos japoneses al español

La localización de videojuegos japoneses tiene el doble de dificultad y exige el doble de concentración y de habilidad para llegar a hacerla correctamente. El traductor tiene que estar muy pendiente de la cultura japonesa, que es muy distinta a la cultura occidental, y del idioma, ya que la estructura del idioma japonés es distinta a la del español o inglés, debido a que el idioma japonés puede decir mucho con pocas palabras y, como sucede en muchos idiomas, algunas de ellas pueden no existir en el idioma objetivo.

Empezando por el idioma, debemos saber que el japonés se compone de tres sistemas de escritura: *kanji*, *hiragana* y *katakana*. El *kanji* es el sistema de escritura

que tomaron prestado del chino, el *hiragana* es el silabario desarrollado por los japoneses y el *katakana* es otro silabario utilizado para escribir palabras extranjeras. En la actualidad los japoneses usan los tres sistemas a la vez en su vida diaria (Casado, 2018). Por lo tanto, es necesario conocer en qué situaciones se usa cada sistema para saber a qué se refiere en un texto. Una vez que conocemos las tres escrituras de la lengua japonesa, veamos las diferencias gramaticales que presenta el japonés respecto al español. Takagi y Takamori (20014:21-22) nos presentan alguna de las características del lenguaje japonés comparándolo con el español:

- En el lenguaje escrito normalmente el sujeto aparece al principio y el predicado al final de una oración.
- Los modificadores preceden a las palabras o locuciones.
- En japonés tanto el sustantivo como el verbo y el adjetivo no se distinguen en formas según género ni número.
- Se utilizan partículas que se añaden a las palabras independientes como nombres para aclarar.
- El japonés es una lengua aglutinante, es decir que las palabras se forman con sufijos y prefijos que se añaden a la raíz.
- La estructura del japonés es Sujeto Objeto Verbo mientras que la del español es Sujeto Verbo Objeto.

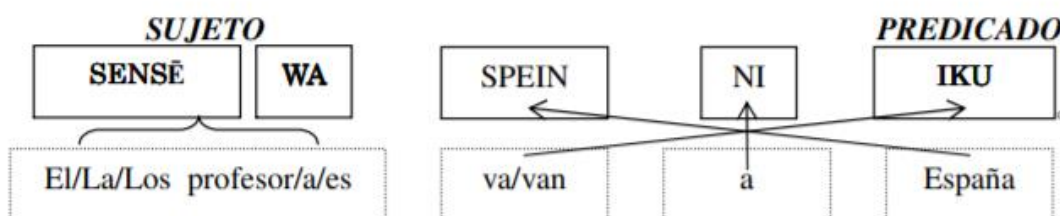


Imagen 2 Estructura del idioma japonés (extraída del *Manual de lengua japonesa (segunda edición)*, 2014)

Estas características del lenguaje presentadas por Takamori y Takagi hay que tenerlas muy en cuenta a la hora de realizar la traducción de un texto en japonés. Además, hay que destacar que el lenguaje hablado es distinto al lenguaje escrito en muchas ocasiones. Como indican Takagi y Takamori (2014), cuando se habla muchos componentes de la oración se pueden omitir y hay una gran diferencia entre el estilo coloquial del hombre y el de la mujer. Otro dato a tener muy en cuenta a la hora de traducir del japonés es la cortesía, el lenguaje cortés en el idioma. «Los japoneses demuestran respeto al hablante a través del *keigo*» (Casado, 2018:444). El *keigo*,

como señala Hirano (2017), es el lenguaje honorífico japonés que se usa cuando entablas una conversación con alguien mayor que tú o cuando esa persona está en una posición superior en el nivel social o en una empresa. Podríamos compararlo con el «usted» español. Sin embargo, el *keigo* va más allá que el «usted».

Veamos ahora las diferencias culturales que podemos encontrar. Empecemos con las relaciones sociales. Según Lupiáñez (2021), la mentalidad individualista española choca con la mentalidad colectiva que tienen los japoneses en la que nadie puede destacar por encima del otro. Además, como también señala Lupiáñez (2021), a la hora de hablar son más indirectos y tienden a no hablar de temas controversiales, a diferencia de los españoles que solemos ser más directos.

También, cabe destacar que la cultura japonesa en Occidente podría ser considerada «sexista», ya que en muchas ocasiones «las interacciones del jugador con las chicas que aparecen en estos videojuegos podrían ser consideradas perversas en Occidente y causarían un gran revuelo en la sociedad, debido a los diferentes valores entre ambas culturas» (Capilla, 2014:23). Además, como se menciona más adelante, en la mayoría de los casos el que sufre todo el terror es una mujer.

Otra diferencia es la dependencia que tienen los japoneses entre sí. Davies e Ikeno (2002) indican que la dependencia de la generosidad de otro o *amae* es muy importante para entender las relaciones japonesas. Una de las grandes diferencias es que aquí en Occidente no tenemos el concepto de *amae*. Davies e Ikeno (2002) indican que, mientras que los japoneses no dicen «no» por miedo a hacer daño o romper la relación con esa persona, a los occidentales nos es más fácil, ya que no dependemos del *amae*. Otro factor en el que influye el *amae* es en la necesidad de pagar una deuda a alguien (Davies e Ikeno, 2002). Es muy común ver en animes japoneses, incluso en juegos, que cuando alguien hace un favor o ayuda a otra persona, la persona que realiza el favor es recompensada o la parte beneficiada siente la necesidad de devolver el favor y/o recompensar de alguna forma.

La forma de vestir también es una parte importante a nivel cultural y es que dependiendo de dónde estés, las personas vestimos de una forma u otra. En Japón es común ver por la calle a personas con *kimonos*. Podríamos pensar nosotros como occidentales que es una prenda antigua, pero para ellos es una ropa formal. Davies e Ikeno (2002) señalan que el kimono se ha convertido en una pieza que es considerada

de clase alta o para situaciones como fiestas, reuniones, ceremonias u ocasiones especiales.

Sabiendo todo esto, podemos ver que para localizar del japonés hay que prestar mucha atención al trasfondo y a su idioma y que muchas situaciones que para nosotros podríamos considerarlas raras, para ellos son muy normales.

3.2.2. Internacionalización

Según Khayal y Pastor (2013), la internacionalización de un videojuego es el proceso que llevan a cabo los desarrolladores antes de lanzar el videojuego. Se trata de que los desarrolladores creen la interfaz, la arquitectura y el código del videojuego pensando que va a localizarse en otros países o mercados, de este modo se puede exportar más fácilmente un juego. Y, como indica Chandler (2006), «today, most game developers plan to take their games global from the beginning». Es por esto por lo que la internacionalización es tan importante. Como puede observarse en los cursos de localización de videojuegos impartidos por Traduversia (*Localización de videojuegos: sube a nivel pro e Introducción a la localización de videojuegos*), cada idioma tiene su carpeta o documento específico en el que se realiza la traducción. Esto facilita al traductor la labor de la localización, ya que a la hora de localizar ahorras tiempo al buscar el archivo específico de texto, como dice Renish (2017), lo ideal es que todo el texto localizable se externalice en diferentes archivos y que no esté dentro del código del juego. También lo ideal sería usar el código Unicode, o asegurarse del tratamiento adecuado de las codificaciones de caracteres anticuados (Miller y Ishida, 2016), o, como bien dicen Khayal y Pastor (2013), «lo ideal sería que el motor gráfico del juego permitiese la lectura de caracteres de doble-byte para soportar el sistema Unicode, que contiene más de 65.000 caracteres incluyendo los asiáticos». Sin embargo, la localización no se encarga simplemente del texto, sino que también «reduce costos a largo plazo» (García Nevares, 2016:75). O'Hagan (2019:149) «internationalization means to prepare a given product or content to be localization-ready to avoid costly retrofitting», al colocar la localización de un producto en primera línea hace que se ahorre tiempo y por lo tanto dinero. (O'Hagan y Mangiron, 2013)

Pero ya que estamos centrándonos en lo japonés, los estudios japoneses tienen una forma distinta de internacionalizar sus productos, no todos, y es localizando su juego fuera de Japón, creando un mundo neutral a nivel cultural o mezclando la cultura

estadounidense y japonesa (Mangiron, 2012). Es por ello por lo que podemos encontrar juegos desarrollados por japoneses basados en Estados Unidos o mundos ficticios con una mezcla de culturas, este podría ser el caso de juegos como *Dragon Quest* (Enix, 1986) o *Silent Hill* (Keiichiro Toyama, 1999). Sin embargo, no siempre es posible eliminar completamente el rastro de la cultura y es que siempre quedará algo japonés en él (Mangiron, 2021). Además, en el proceso de toma de decisiones se suele decidir si extranjerizar o domesticar (Mangiron, 2021), dependiendo del tipo de juego y a qué público quieren llegar.

3.3. Terror (género)

El último de los conceptos es el de «terror» que es, junto a los anteriores, una parte fundamental de este trabajo. Para ello, vamos a repasar algunas definiciones realizadas por diferentes diccionarios y autores.

Para Scott (2020), el terror es un género narrativo que intenta asustar, sorprender o emocionar al público. En el medio *literaryterms* (2017) podemos encontrar la siguiente definición:

«In literature, horror is a genre of fiction whose purpose is to create feelings of fear, dread, repulsion, and terror in the audience—in other words, it develops an atmosphere of horror. The term's definition emphasizes the reaction caused by horror, stemming from the Old French *orror*, meaning “to shudder or to bristle».

Como se puede observar en las diferentes definiciones, todas coinciden en que es un género creado para «hacer pasar miedo al espectador» (Guerrera, 2020).

Se dice que el terror es uno de los géneros más antiguos, llegando a situarlo en la antigua Grecia y Roma (InfoLibros, 2021), aunque muchos datan el origen del género de terror en el siglo XVII - XVIII con la novela gótica (Magro, 2021 y Guerrera, 2020). Según comenta Magro (2021), uno de los autores más importantes y que se considera el primer escritor de este género es Horace Walpole con su novela «El Castillo de Otranto».

Podemos llegar a encontrar diferentes tipos de terror (Britannica, s.f.) o subgéneros (Guerrera, 2020), entre ellos destacan:

El terror psicológico, cuando se aumenta la ansiedad y el nivel de desconcierto del espectador. Suárez (2020) señala: «el terror psicológico se centra en el ser humano [...] toca el lado más oscuro de la mente humana»

El terror sobrenatural, cuando el terror recae en cosas sobrenaturales, como espíritus o seres monstruosos como los zombis, vampiros e incluso fantasmas.

Slasher, sus características son, como indica González (2019), un asesino implacable con máscara y un grupo de adolescentes.

Sin embargo, para ser un género pensado para crear en el espectador, lector o jugador, miedo y repulsa ¿por qué tanta gente se siente atraída por él? Por poner unos ejemplos, Beardo (2021) explica en el medio *Psicología y Mente* que la atracción por este género se puede deber a varios factores entre los que están la empatía e incluso la adicción a la tensión producida. También en un artículo del medio *BBC* (2019) podemos encontrar que la psicóloga Marge Keer comenta que una de las causas de la atracción de este género es que es «un espejo de la sociedad». En el mismo artículo, el experto Classen comenta que ha creado una teoría para intentar dar respuesta a esta pregunta: «la teoría biocultural del horror». Esta teoría indica que, al no estar viviendo ese suceso en la realidad, disfrutamos de las sensaciones causadas. Sin lugar a duda, el terror es un género muy adictivo que cada vez tiene más adeptos, por lo que es muy importante saber transmitir correctamente el mensaje del producto.

3.3.1. Diferencias entre el terror japonés y terror occidental

En el apartado anterior hemos visto qué es el terror, un poco de su origen, algunos subgéneros y algunas teorías de la adicción a este género, pero ¿es igual el terror japonés que el occidental? Cada uno de ellos está basado en su cultura, lo que no quiere decir que no se pueda tomar prestada alguna mecánica del otro. Hemos podido ver que películas como *The conjuring* (James Wan, 2013) se centran en dar sustos cuando el espectador no se lo espera, mientras que películas como *Ringu* (Nakata, 1998) mantienen al espectador en una tensión constante sin esos sustos. Esto es una de las grandes diferencias. Además, vemos la gran carga cultural en cada uno de ellos. A continuación, se exponen las diferencias de cada uno de los géneros de terror.

Uno de los aspectos que caracteriza al terror japonés o *J-horror* es la psicología, el miedo que presentan es psicológico y no requiere de efectos especiales (Ozawa; 2006:2). Para los japoneses, la atmósfera es lo más importante. De acuerdo con

Kinoshita (2009:103), ponen especial énfasis en los medios y la vida diaria. Por poner un ejemplo: en la película *Ju on* (Takashi Shimizu, 2000) la historia se presenta con cuatro protagonistas con una historia particular para cada uno, pero que acaban enlazando. Cada personaje hace su vida normal y tienen diferentes profesiones.

También, en muchas ocasiones, los elementos naturales son una parte importante del terror japonés (Asenlund, 2013). Entre estos elementos naturales se encuentra el agua y es que la podemos llegar a encontrar en muchas de sus historias. Hideo Nakata, en una entrevista para el periódico ABC (2005), dijo: «creo que en cierta forma los japoneses en general tenemos cierto respeto al agua [...]. Tiene gracia porque el agua es como la fuente de la vida, pero al mismo tiempo la puede quitar». A Toshio (uno de los antagonistas de *Ju on*) su padre lo ahogó en la bañera junto a su gato, o a Sayako (antagonista de *Ringu*) la tiraron a un pozo de agua. Incluso en los videojuegos, como indica Bringas (2014:2), «siempre que veáis un juego de terror japonés, es muy posible que haya espíritus acuáticos, pozos, lagos o algo parecido, ya que el agua es un elemento muy importante en la religión japonesa.».

Según Bringas (2014), podemos dividir el terror japonés en dos partes: las que el protagonista está atrapado y acosado por extraños sucesos; y aquello causado por el propio personaje, debido a cosas terribles que ha realizado en un pasado. Es decir, en el terror japonés la causa de los sucesos suele ser por fuertes sentimientos de odio, furia o resentimiento, entre otros. Además, como también comenta Bringas (2014), la forma de derrotar a este mal suele ser descubriendo los hechos acontecidos en el pasado para así saber por qué ha ocurrido y ponerle fin. Normalmente, en el terror japonés quien sufre todo este horror es una mujer y la mayoría de los espíritus son mujeres (Bringas, 2014).

Por el contrario, el terror occidental suele estar influenciado por la literatura, la religión católica, entre otros. Dos de los autores más influyentes del terror son H.P. Lovecraft con su terror cósmico y Stephen King. El terror occidental audiovisual, por norma general, suele estar generado por sustos desprevenidos, comúnmente conocidos como *jump scares*, como bien indica el medio *Morbidly Beautiful* (2018) el terror occidental es mucho más directo y realista que el terror oriental y cuenta con muchos «jump scares». Además, los fantasmas o elementos paranormales suelen originarse por demonios, posesiones o monstruos sin origen aparente. También, en el terror occidental suele haber más gore.



Imagen 3 *Ju on* (extraída de eCartelera, 2020)



Imagen 4 *Anabelle* (extraída de Radio Times, 2021)

En el ámbito de los videojuegos se suele decir que Japón y Estados Unidos son dos escuelas que se diferencian en jugabilidad y representación cultural (Ramírez-Moreno, 2019:54). Sin embargo, en ocasiones los diseñadores japoneses deciden optar por crear un videojuego basándose en la cultura estadounidense, como se ha visto en la parte de internacionalización, ya que tienen la creencia de que si un videojuego es demasiado japonés no venderá lo suficiente fuera de Japón. Este es el caso de juegos como *Resident Evil* (Capcom, 1996). Esto se debe, como bien indica Ramírez-Moreno (2019), a que la gran parte de los juegos de terror están orientados a la audiencia occidental.

El director del videojuego *Calling*, (Kazufumi Shimizu, 2009), comentó lo siguiente en un tráiler del canal de gameplay del diario de desarrollo (2010): «Western horrors tend to put their focus on portraying graphic images or expressing horrible acts, whereas the direction that we're aiming for is the scare factor built much more on tapping the senses and psychology and the imagination of the individual».



Imagen 5 Juego de terror estadounidense (extraído de LagZero, 2009)



Imagen 6 Juego de terror japonés (extraído de TuPlaystation, s/f)

Se puede apreciar en las imágenes anteriores la diferencia de los videojuegos de terror desarrollados por diferentes culturas. En la imagen número 5 nos encontramos el videojuego *F.E.A.R 2* (John Zuur Platten, 2009) y, como se puede ver, destacan el gore y la acción, puesto que se trata de un *shooter* de terror (juego de acción de disparos en primera persona). En la imagen número 6 podemos apreciar una atmósfera más oscura y cargante, el terror está más basado en el entorno y en la historia. La imagen se corresponde al primer juego de la saga *Project Zero* (Keisuke Kikuchi, 2001). Sin embargo, al igual que hemos visto que los desarrolladores japoneses adaptan sus juegos intentando apuntar al público occidental cambiando la atmósfera, la trama y añadiendo disparos, hemos podido ver juegos occidentales que toman algunas ideas del terror japonés, pero adaptándolo a su cultura. Este es el caso del videojuego *Dead Space* (Glen Schofield, 2008). En este juego podemos encontrar

una atmósfera más cargante y una ambientación más cuidada e importante para la historia, pero seguimos viendo los elementos de gore y acción característicos. «Western horror takes influence from many other forms of horror, including Eastern». (Morbidly Beautiful, 2018).

Al final, el terror está muy ligado a la cultura de cada sociedad y al folklore de esta, pero no significa que no se puedan tomar elementos prestados de cada una de ellas.

4. Project Zero Maiden of Black Waters

Project Zero en Europa, *Fatal Frame* en Estados Unidos y *Zero* (零) en Japón, es una saga de videojuegos de terror psicológico cuyo personaje principal se verá envuelto en una serie de sucesos relacionados con rituales y sacrificios, en donde el antagonista vuelve para vengarse o atormentar al protagonista o cualquiera que se adentre dentro de su zona de actividad, ya que murió a causa de una intensa emoción o sentimiento. A esto se le conoce como «*onnen*» (Pruett, 2010:5). Esta idea, *onnen*, señala «that some emotions are so strong that they can reach from beyond the grave and manipulate the human world» (Pruett, 2010:5). En la mayoría de las ocasiones, el personaje principal del videojuego son chicas jóvenes que se ven envueltas en historias paranormales (Pruett, 2010). El juego está ambientado en Japón y usa el folklore japonés como base.



Imagen 7 Logo y nombre en japonés del título (extraída de t011.org, 2021)



Imagen 8 Logo y nombre en la versión estadounidense (extraída de Nintendo.com, 2021)



Imagen 9 Logo y nombre de la versión europea (extraída de nintendo.es, 2021)

En cuanto a la ambientación, el videojuego no sufrió ningún cambio ni adaptación y tanto la versión japonesa como la internacional son iguales. Los nombres de los personajes, en su versión en inglés, se mantienen igual, no han sufrido cambios en ninguna de las entregas.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto en los apartados anteriores, me dispongo a realizar una traducción del último juego de la saga que no se localizó al español. El juego en cuestión se llama *Project Zero: Maiden of Black Waters* (Koei Tecmo, 2014) en su versión europea. En el juego encarnaremos a tres personajes que son investigadores paranormales. Estos se verán envueltos en una trama relacionada con unas doncellas de un santuario y las aguas negras. Huelga decir que el agua tiene mucha importancia en la trama de este videojuego.

Los motivos que me llevaron a elegir este videojuego entre otros para traducir fue la atrapante historia que se puede llegar a encontrar en esta saga, así como el reto que supone la traducción de algunas palabras y/o nombres.

A continuación, expondré mi propuesta de traducción para el prólogo, capítulo uno y parte del capítulo dos del videojuego, así como los documentos que se pueden llegar a encontrar dentro de los capítulos. Para la traducción he utilizado la transcripción de la versión traducida al inglés del videojuego e información de la versión japonesa y de ahí he sacado la traducción al español. Como aclaración, me he centrado en traducir solamente los subtítulos de los diálogos, cuadros de texto, resúmenes de episodios y documentos, he decidido obviar el menú principal, así como el tutorial de cómo se usan los controles del mando y algunas funciones dentro del videojuego.

4.1. Traducción al español

A continuación, presento mi propuesta para la traducción, del inglés al español, de los subtítulos, cuadros de texto, resúmenes de episodios y documentos. La transcripción completa en inglés de todas las partes se encuentra en el apartado «anexos».

A modo de guía o aclaración, señalaré en forma de categoría qué parte es cuadro de texto, qué parte es subtítulo y qué parte es el resumen. Cabe diferenciar el cuadro de texto del subtítulo, ya que el cuadro de texto no tiene voz de fondo. Cabe destacar que, aunque aquí he querido diferenciar en qué categoría estaría el texto (subtítulos, cuadro de texto o resumen), en un encargo real en el ámbito de los videojuegos el traductor no sabe en algunas ocasiones qué es lo que está traduciendo (Méndez, 2017).

Traducción al español	Categoría
<p>Prólogo: oculto en la profundidad. Miu Hinasaki. Desaparecido</p> <p>En los alrededores del monte Hikami, varias personas han desaparecido misteriosamente sin dejar rastro. Una de esas personas es Miu Hinasaki. Cuando despertó, descubrió que estaba en un viejo edificio casi inundado.</p>	Resumen
Miu: ¿Dónde estoy?	Subtítulo
Miu: Tengo que salir de aquí...	Cuadro de texto
Miu: Debo encontrar alguna forma de salir de aquí.	Cuadro de texto
Miu: Al otro lado de la rejilla parece haber paredes como si de una cueva se tratase. Puedo ver estatuas de piedra en la oscuridad.	Cuadro de texto
Miu: Debo estar bajo tierra. Ahora bien, ¿cómo salgo de aquí?	Cuadro de texto
Miu: Hay una luz al final del pasillo.	Cuadro de texto
Miu: Quizás haya una forma de escapar.	Cuadro de texto
Miu: Me están siguiendo...	Cuadro de texto
Miu: Tengo que salir de aquí.	Cuadro de texto
<p>Miu Hinasaki ha desaparecido. Nadie pudo oír sus gritos de auxilio mientras las puertas del santuario en la cima de la montaña se cerraban. Los eventos de esta historia tienen lugar en esa montaña. Seguiremos el destino de tres personas: Yuri, Ren y Miu. Es una historia aterradora y sobrenatural.</p>	Resumen

<p>Primera gota, un rastro que se desvanece.</p> <p>Yuri Kozukata.</p> <p><i>Kagemi</i></p> <p>Entre los habitantes del pueblo, a los pies del monte Hikami, una habilidad especial se ha ido transmitiendo a lo largo de los años.</p> <p>Esta habilidad se conoce como «Kagemi», permite a los que la conocen ver las sombras o «rastros» de alguien desaparecido en circunstancias inexplicables. No es muy distinto a la «psicometría».</p> <p>Yuri Kozukata acompaña a Hisoka Kurosawa, una mujer que posee la habilidad del <i>kagemi</i>, a un hostel abandonado en el monte Hikami.</p> <p>Viendo que Yuri podría con el tiempo dominar el <i>kagemi</i>, Hisoka se la lleva a un trabajo.</p>	Resumen
Yuri: Pensaba que tendría miedo a la muerte...	Subtítulo
Yuri: ...pero no puedo ni llorar.	Subtítulo
Yuri: Al final estoy sola.	Subtítulo
Yuri: Terminaré sola.	Subtítulo
Hisoka: Yuri.	Subtítulo
Hisoka: Esta es una excelente oportunidad para que cojas las riendas.	Subtítulo
Hisoka: Cógela.	Subtítulo
Hisoka: Es una cámara oscura, te permitirá ver lo que no se puede ver.	Subtítulo
Hisoka: Además de las pistas que te ayudarán a encontrar lo que hemos venido a buscar.	Subtítulo
Hisoka: Es tu oportunidad, tu primer caso.	Subtítulo
Hisoka: Seguro que lo harás bien.	Subtítulo
Hisoka: Practiquemos un poco.	Subtítulo
Hisoka: Funciona como una cámara normal.	Subtítulo
Hisoka: Venga, inténtalo, sujeta la cámara.	Subtítulo
Hisoka: La cámara oscura fotografía el Otro Mundo, un mundo separado del nuestro.	Subtítulo
Hisoka: Eso que vemos a través de la lente es como el más allá.	Subtítulo
Hisoka: Asegúrate de no llamar mucho la atención de las cosas que ves.	Subtítulo
Hisoka: Si no tienes cuidado, podrías verte atrapada en el Otro Mundo.	Subtítulo

Hisoka: Las cosas parecen que han cambiado por aquí.	Subtítulo
Hisoka: No es que fuera muy bullicioso, pero nunca llegó a este nivel.	Subtítulo
Hisoka: La montaña solía considerarse terreno sagrado. Después, paso a ser un destino turístico... Ahora es un lugar para aquellos que quieren acabar con sus vidas.	Subtítulo
Hisoka: Por lo que parece, solo ese tipo de personas vienen a la montaña últimamente.	Subtítulo
Hisoka: Es una «señal». Te guía hacia lo que estás buscando.	Subtítulo
Hisoka: Bueno, no tengas miedo, pero no bajes la guardia. Vamos, entra.	Subtítulo
Hisoka: Esto es una fotografía <i>postmortem</i> . No es solo una fotografía normal, se realizó para recordar a los muertos.	Subtítulo
Hisoka: Es por esto por lo que Ren nos envió aquí.	Subtítulo
Hisoka: Pero parece que la foto procede de este lugar y quiere que veamos si encontramos alguna más.	Subtítulo
Yuri: ¡Hisoka!	Subtítulo
Hisoka: Espera.	Subtítulo
Hisoka: Siento algo.	Subtítulo
Hisoka: Es un «rastros», una sombra del pasado. La señal te está mostrando el camino.	Subtítulo
Hisoka: Estos rastros pueden guiarte por el camino correcto.	Subtítulo
Hisoka: Vamos, sigamos a la sombra.	Subtítulo
Hisoka: Vamos, por aquí.	Subtítulo
Hisoka: ¿Eso era... una sombra del pasado?	Subtítulo
Hisoka: Tal vez esté en esta habitación.	Subtítulo
Hisoka: Parece que necesitamos una llave.	Subtítulo
Hisoka: Usa la cámara oscura.	Subtítulo
Yuri: Hay algo en la foto...	Cuadro de texto
Yuri: Hay una luz saliendo del armario y hay una muñeca encima del mueble.	Cuadro de texto
Hisoka: Podría ser aquí donde esté la llave.	Subtítulo
Hisoka: Yuri, ve delante y busca la llave. Yo te esperaré aquí.	Subtítulo
Hisoka: Está en alguna parte de esta habitación. Echa un vistazo.	Subtítulo
Hisoka: Busca con la cámara.	Subtítulo
Hisoka: Podría estar «oculto». Invisible para el ojo desnudo.	Subtítulo
Hisoka: Espera. Hay algo ahí.	Subtítulo
Hisoka: Esto es lo que estábamos buscando.	Subtítulo

Hisoka: No deberíamos estar aquí más tiempo del deseado.	Subtítulo
Hisoka: Volvamos antes de que oscurezca.	Subtítulo
Hisoka: Yuri, buscar por objetos como acabamos de hacer puede parecer fácil, pero buscar a personas es mucho más complicado.	Subtítulo
Hisoka: La psicometría te permite ver la huella psíquica como una «sombra».	Subtítulo
Hisoka: Nunca sigas a la sombra de alguien que haya desaparecido.	Subtítulo
Hisoka: Podrías acabar viendo cosas que desearías no haber visto.	Subtítulo
Hisoka: Lo siento.	Subtítulo
Hisoka: No... no debí haberte traído.	Subtítulo
Yuri: Estoy... sola.	Subtítulo
Rui: Hola. ¿Señor Hojo...?	Subtítulo
Rui: Vino Hisoka hace un rato...	Subtítulo
Ren: ¿Hisoka? ¿Qué quería?	Subtítulo
Rui: Encontró el álbum de fotos.	Subtítulo
Ren: ¡En serio!	Subtítulo
Rui: Sí, toma. Échale un vistazo.	Subtítulo
Mientras Hisoka le enseñaba el <i>kagemí</i> , Yuri usó su habilidad para recuperar un álbum de fotografías <i>postmortem</i> de un hostel en ruinas en el monte Hikami. Un tal Ren Hojo encargó el álbum. Cuando Ren se despertó de un mal sueño, se sintió atormentado por la incertidumbre. ¿Era realmente un sueño? ¿O un recuerdo reprimido de la infancia? Esta pregunta lo lleva atormentando durante mucho tiempo.	Resumen
Han pasado varios días desde el incidente en el hostel. Hisoka está fuera en un caso. Una joven viene a la tienda y encuentra a una Yuri preocupada. Yuri recibe un caso de una persona desaparecida, algo que Hisoka prohibió.	Resumen
Segunda gota: Monte Hikami. Yuri Kozukata. Han pasado unos cuantos días desde la introducción de Yuri al <i>kagemí</i> en el hostel abandonado. Desde entonces, Hisoka se ha ido a alguna parte y no ha regresado. Yuri está preocupada por Hisoka, pero no está segura de cómo o dónde empezar a buscar.	Resumen

Mientras espera en la tienda de antigüedades, aparece una chica llamada Fuyuhi Himino, que afirma haber reclutado a Hisoka para que la ayudara a buscar a una persona desaparecida.	
Fuyuhi: Hola, disculpe...	Subtítulo
Fuyuhi: Estoy buscando a Hisoka Kurosawa.	Subtítulo
Fuyuhi: ¿Está aquí?	Subtítulo
Yuri: Oh, lo siento, pero ha salido.	Subtítulo
Fuyuhi: Me llamo Fuyuhi Himino.	Subtítulo
Fuyuhi: He estado esperando para ver si...si...si pudiera ayudarme a encontrar a alguien.	Subtítulo
Fuyuhi: Y todavía no he tenido respuesta...	Subtítulo
Yuri: ¿Estás buscando a alguien?	Subtítulo
Fuyuhi: Podría haber ido a la montaña.	Subtítulo
Fuyuhi: ... Monte Hikami.	Subtítulo
Yuri: Monte Hikami...	Subtítulo
Fuyuhi: Alguien me dijo que vio a mi amiga allí.	Subtítulo
Fuyuhi: Es un lugar infame de suicidios, ¿verdad?	Subtítulo
Fuyuhi: No sé por qué Haruka iría a un lugar como ese.	Subtítulo
Fuyuhi: Y sin decirme nada...	Subtítulo
Yuri: No te preocupes. Cuando vuelva Hisoka le diré...	Subtítulo
Fuyuhi: No importa. No puedo esperar más.	Subtítulo
Fuyuhi: La buscaré yo misma.	Subtítulo
Yuri: ¿Cómo? ¡Espera, vuelve!	Subtítulo
Yuri: ¿Un caso de una persona desaparecida? Hisoka se fue hace días y no ha vuelto. Tal vez haya estado trabajando en este caso.	Cuadro de texto
Yuri: La habitación de Hisoka está arriba.	Cuadro de texto
Yuri: Tal vez dejó algunas pistas sobre su paradero.	Cuadro de texto
Yuri: La montaña de la muerte. Parece que trata sobre las tradiciones que rodean a la montaña.	Cuadro de texto
Yuri: Esta es la habitación de Hisoka.	Cuadro de texto
Yuri: Le gusta el estilo tradicional japonés de verdad.	Cuadro de texto
Yuri: Hisoka...	Subtítulo
Yuri: Debe haber ido a buscar a la chica al monte Hikami.	Subtítulo
Yuri: Monte Hikami...	Subtítulo
Yuri: Un lugar donde muchos van a quitarse la vida.	Subtítulo
Yuri: Estoy segura de que Fuyuhi ha estado aquí.	Subtítulo

Yuri: Debería ser capaz de usar esta foto para encontrar su rastro.	Cuadro de texto
Yuri: ¿La cámara oscura de Hisoka?	Cuadro de texto
Yuri: ¿Qué hace aquí?	Cuadro de texto
Yuri: Carrete tipo 14. Un viejo carrete. No es efectivo exorcizando fantasmas y tarda mucho en cargar.	Cuadro de texto
Yuri: La corriente debe haber arrastrado la cámara oscura hacia aquí. Lo que significa que Hisoka está aquí.	Cuadro de texto
Yuri: Pero debería centrarme en encontrar primero a Fuyuhi. No debe haber ido muy lejos.	Cuadro de texto
Yuri: No puedo ver el final. Nadie sobreviviría a una caída desde esta altura.	Cuadro de texto
Yuri: Había alguien al otro lado del río, cerca del santuario. ¿Era Fuyuhi?	Cuadro de texto
Yuri: Un número incontable de muñecas alineadas alrededor del santuario. Tal vez este lugar usaba muñecas en sus ceremonias.	Cuadro de texto
Yuri: ¡Fuyuhi!	Subtítulo
Fuyuhi: Haruka, está aquí en la montaña.	Subtítulo
Yuri: ¿La has visto?	Subtítulo
Fuyuhi: No, pero está aquí.	Subtítulo

Tabla 1 Traducción del videojuego *Project Zero Maiden of Black Waters*

Traducción de los documentos:

La montaña de los suicidios

¿Cómo un lugar puede ser famoso por el suicidio?

Cuanto más personas mueren, más reputación ganará el lugar y más personas se sentirán atraídas hacia estos lugares por el deseo de no estar solos en el final.

Como curiosidad, estos puntos de suicidio raramente se les conocen como puntos calientes de actividad espiritual.

Esto es lo que diferencia al monte Hikami de otros lugares.

Tradicionalmente se le conoce como un lugar de suicidios y, también, de avistamientos de fantasmas.

Luego están las rumoreadas «Doncellas de las aguas negras».

Se dice que, si te encuentras con alguna de estas doncellas, te guiarán hacia tu muerte. Aquellos atrapados por la mirada de las doncellas nunca podrán salir de la montaña, o eso dicen los rumores.

También hay historias de espectros en el monte Hikami que reviven su propia muerte. Aquellos que no mueren de acuerdo con las prácticas locales quedan malditos, obligados a revivir una y otra vez sus últimos momentos.

Muchas de las personas a las que detuvieron cuando iban a suicidarse en el monte Hikami, dicen haber visto a una doncella, o uno de esos espectros en bucle, y sintieron un fuerte impulso de acabar con sus vidas.

Tal vez sea por las historias de las doncellas o los fantasmas que la montaña continúa creciendo como un lugar popular para aquellos que pretenden acabar con su vida.

La caída del monte Hikami.

El monte Hikami se ha considerado por mucho tiempo terreno sagrado. Durante siglos, las personas se han sentido atraídas por los numerosos santuarios y lugares de culto sagrados, así como por las características naturales como el Pico del Crepúsculo o el Estanque de la Purificación, que a su vez se han tratado con gran reverencia.

La montaña era también popular entre turistas y escaladores por la belleza de sus abundantes aguas cristalinas y sus antiguos y misteriosos bosques.

Tanto los adoradores como los excursionistas solían descansar en Ichiru Manor, un balneario de aguas termales cerca del pie de la montaña.

Ahora el lugar está desolado, sin visitantes.

La montaña no se recuperó jamás de un devastador desprendimiento de tierra que hubo hace años.

Se cortó el camino del santuario a la cima y se alteró el flujo del agua a lo largo de la montaña, cambiando para siempre el paisaje.

Los nuevos caminos que empezaron a construirse se abandonaron e Ichiru Manor quedó enterrado bajo una gran cantidad de rocas, que resultó en numerosas muertes. Entre esas pérdidas estaba la familia del propietario de Ichiru Manor, lo que efectivamente puso fin al negocio. Los días del monte Hikami como destino turístico ya no existían. En cambio, la montaña ganó notoriedad como lugar de suicidio.

Quizás porque era un destino al que se dirigían los moribundos, la montaña ahora es un lugar para aquellos que desean acabar con su propia vida. Por extensión, también se ha convertido en un lugar para los amantes de la adrenalina que están interesados en lo oculto.

La montaña de la muerte

Desde hace tiempo se teme que el monte Hikami está maldito. Antes se decía que dormir con uno de tus pies apuntando hacia la montaña era tabú.

También se creía que ver al sol ponerse detrás de la montaña invita a ir al más allá.

Hoy en día, se dice que la montaña llama a aquellos interesados en la muerte. Abundan incontables rumores de personas desaparecidas en ese pico maldito.

Se dice que se aventuran a la montaña solos, sin dejar rastro de sí mismos.

Algunos dicen que los cuerpos de aquellos que se desvanecen se pueden encontrar en el fondo del Lago de los Difuntos en la cima de la montaña.

Desde que se convirtió en un destino turístico, la prevalencia de dichas historias parecía haber disminuido por un tiempo.

Aun así, a pesar de su estatus fugaz como punto turístico, el monte Hikami aún tiene que sacudir su reputación de montaña maldita: un lugar de muerte.

Hoy se ha convertido en un lugar popular donde suicidarse.

Archivo de los casos de objetos perdidos

Cliente:

Objeto perdido: diario.

Señal: foto del difunto.

Detalles: localizar el diario de la madre.

El cliente busca información sobre su difunta madre. Relación con el individuo difunto – ir con cautela.

Resultado: el cuidador de la fallecida, a petición de esta, había quemado el diario.

Cliente:

Objeto perdido: llave del almacén.

Señal: foto del difunto.

Detalles: localizar la llave del almacén.

El objeto puede que ya esté perdido.

La señal y el objeto pertenecían al difunto – ir con cautela.

Resultado: objeto localizado. Lo habían escondido los padres del cliente. Devuelto al cliente.

Cliente:

Objeto perdido: anillo de diamantes.

Señal: la caja del anillo.

Detalles: la cliente busca su anillo de compromiso. Ha requerido que no se informe al comprometido. La fecha de la boda es próxima.

Resultado: se encontró en el cajón de la cliente.

Estaba en un lugar obvio, pero de alguna forma eludió a la cliente.

Cliente: Ren Hojo.

Objeto perdido: álbum de fotografías *postmortem*.

Señal: fotografía *postmortem*.

Detalles: material de referencia para un libro acerca de las prácticas tradicionales en el área del monte Hikami. Mal lugar, pero no se prevé mucho peligro. El cliente es un conocido.

Resultado: se encontró en un antiguo edificio de un hostel abandonado.

Una sombra intentó llevarse a Yuri al Otro Mundo.

Debería haber ido sola.

Debo advertir a Yuri de que no se acerque a la montaña.

El arte del *kagemi*

El *kagemi* es la habilidad de ver rastros del pasado, similar a la habilidad comúnmente conocida como «psicometría».

Siguiendo estos rastros, es posible encontrar cosas que se perdieron o que no eran visibles, cosas que se sabe que están ahí, pero que por alguna razón son casi invisibles.

Cosas que los dueños quieren que se olviden; cosas cuyos dueños dejaron atrás; cosas que no desean ser vistas; cosas pertenecientes al Otro Mundo que son invisibles en el nuestro.

Estos objetos se pueden «traer» al mundo de los vivos.

A diferencia de estos objetos, no se debe seguir a la ligera a las personas que han desaparecido.

En muchos de estos casos, fueron capturadas por criaturas del Otro Mundo, que permanecen cerca. Siempre se debe aplicar la máxima precaución.

Carta de Fuyuhi

Querida señora Kurosawa:

Por favor encuentre a Haruka. Lleva desaparecida más de una semana. Sigue aceptando casos de personas desaparecidas, ¿verdad?

Contacté con la policía, pero no son de ayuda. Dicen que seguramente haya «desaparecido».

Haruka no se habría ido a ningún lado sin avisarme. Estoy segura de que algo malo ha ocurrido. Puedo soportar mi propio sufrimiento, pero no puedo aguantar la idea de que ella este sufriendo en alguna parte. ¿Y si está esperando a que la encuentre?

Estoy muy preocupada.

Sigue viva, lo sé. Pero algo tiene que hacerse y rápido.

¿Se acuerda de cuando encontró esa foto mía y de Haruka?

Me puse tan contenta al recuperarla.

Ahora necesito que me ayude de nuevo.

Dos chicas

Hay una foto con una carta. Muestra a una tímida Fuyuhi y a otra chica. Parecen cercanas.

El Estanque de la Purificación

Un lugar junto al antiguo sendero hacia los santuarios del monte Hikami. El sendero pasa cerca de varias cascadas y los peregrinos las usan para lavarse en sus aguas cristalinas, antes de proceder a los santuarios.

El estanque bajo la Cascada de la Doncella, que usaban las doncellas del santuario, era particularmente bello. Durante un corto periodo de tiempo, el Estanque de la Purificación fue una atracción turística y las doncellas del santuario realizaban abluciones rituales por el espectáculo, pero ha pasado tiempo desde que el último turista fue a el monte Hikami.

De acuerdo con una leyenda, las verdaderas doncellas del santuario del monte Hikami fueron asesinadas, que podría ser la razón por la que la fe se extinguió abruptamente. Se dice que sus cuerpos acabaron en el estanque. Los ocultistas se refieren a él como el «Estanque de la Doncella».

Nota de Fuyuhi 1

Miré hacia el monte Hikami. Siempre ha sido un lugar espiritual. No espiritual en el sentido de sagrado, sino espiritual en el sentido de que está lleno de espíritus.

¿Quizás es por eso por lo que es un lugar de suicidios?

Aunque Haruka no iría a morir sola.

No sin mí.

Los libros dicen que las personas desaparecen en la montaña. La montaña las llama y desaparecen, solas.

Leí cómo llama a personas que son perceptivas, ansiosas, mansas y que carecen de familia. Mi corazón dio un vuelco cuando lo leí.

Describía a Haruka a la perfección. Ella es muy buena y tolerante.

Siempre se abre a mí. Ella siempre está alerta, incluso cuando está distraída.

Sabe lo que estoy pensando.

Quizás haya desaparecido...

Pero ¿dónde van las personas que desaparecen? Cuanto más lo pienso, más siniestro se vuelve y más me palpita el corazón.

Nota de Fuyuhi 2

No sé qué hacer ahora que Haruka no está.

No puedo hacer nada sin ella.

Es como si no pudiera respirar.

Estamos juntas desde que éramos niñas. Ahora que no está, me he dado cuenta de lo importante que era para mí. Lo irremplazable que es.

No puedo parar de pensar que pude haber hecho algo cuando se fue ese día.

Quizás si hubiera dicho algo, podría haberla detenido.

La espera es interminable.

Debería haber desaparecido yo.

Debería ser yo.

Si Haruka vuelve, tengo mucho que contarle.

Debería decirle lo que siento de verdad, antes de que se acaben las cosas. Tal vez ella ya lo sabe desde hace tiempo, pero se lo diré de todas formas. Tengo que decírselo.

Nota en una tienda de campaña

¿Cuánto llevo aquí?

Se supone que da igual.

Estoy contento de tomar la decisión y hacer las cosas bien viniendo a morir aquí. Me siento bien en este lugar.

Pensaba que estaría muy solo, pero hay personas aquí. Personas que no están vivas.

Este lugar puede ser tan extraño como dice la gente.

He oído a niños jugando justo ahora. Intenté echarles un vistazo, pero huyeron antes de poder alcanzarlos.

¿Vinieron solos?

O ¿los abandonaron aquí?

Antes, escuché el sonido de una respiración ronca y de alguien corriendo.

Después, oí un grito.

Tuve miedo y aguanté la respiración. No tengo miedo de la muerte, pero ESE GRITO fue terrorífico.

Hoy he visto a una mujer vestida de blanco.

Estaba envuelta en una tela, por lo que no pude ver su rostro. Parecía que me miraba fijamente durante un tiempo, y después, se marchó.

¿Dónde estará ahora?

¿Volverá?

La he vuelto a ver. Aparece todos los días, mirándome. Siento su mirada, pero no su presencia.

En el momento que la noto, desaparece.

Debe de estar constantemente observándome.

Oí una voz.

Una voz triste, como un lamento.

No... como un canto.

Era un tipo de llamada.

Pero no para mí. Todavía no.

Todavía falta para que llegue mi momento.

Todo lo que traje ya no está. Ahora no tengo nada.

Me gusta estar aquí. Ya nada importa.

Tomé la decisión correcta.

Me alegro de haber venido.

Ella vendrá pronto.

Me llevará.

Debo irme. Me está llamando.

Nota de Fuyuhi 3

Haruka y yo hemos estado unidas desde la guardería.

Cantamos juntas una canción en la graduación. Se llamaba «La canción de los recuerdos».

Nos mirábamos cuando la cantábamos. Nunca lo olvidaré.

Últimamente pienso mucho en esos momentos.

Fueron los mejores.

Incluso si tarareo la melodía, empiezo a llorar.

Nota de suicidio

Me gusta estar aquí.

Puedo morir solo aquí.

No hay nadie que me pueda detener.

Puedo hacerlo poco a poco.

Una muerte digna y pacífica.

La vida es solo miseria y sufrimiento. Estoy harto de ella.

4.2. Análisis de la traducción

Una vez terminada con toda la parte teórica, vistas las diferencias que puede haber en los diferentes tipos de terror, dependiendo de dónde procedan, las técnicas que puede usar un traductor y leída la traducción, me dispongo a realizar el análisis explicando alguna de las decisiones tomadas.

4.2.1. Lealtad

Hisoka: This is a Camera Obscura , it will let you see the unseen.	Hisoka: Es una cámara oscura , te permitirá ver lo que no se puede ver.
--	---

Tabla 2 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 1

A la hora de realizar la traducción al español, tomé como base las traducciones ya realizadas al español de los juegos que se tradujeron. Algunos términos o nombres de objetos los mantuve igual que en las entregas anteriores traducidas, por ejemplo, «cámara oscura». El nombre de esta herramienta estaba ya indicado en las versiones anteriores y, como dice Fernández Costales (2012), hay que tener en cuenta las versiones anteriores de las obras que se van a traducir.

4.2.2. Domesticar o extranjerizar el formalismo japonés

En algunos apartados tuve muchas dudas sobre si domesticar algunos elementos o mantener los originales en japonés, es decir, extranjerizar. No supe si mantener el lenguaje formal del original en japonés, es decir usando el «usted» en español o hacerlo más coloquial. Al final me decanté por tutear en vez de hablar de usted porque

creo que sería más lógico para el público español, además como pude comprobar en las entregas anteriores se pierde ese formalismo en la versión española. En el juego podemos oír, en la versión en japonés, que nuestra protagonista grita «Hisoka-san!» que sería como «¡Señora Hisoka!», pero al final en la versión en inglés y en la mía en español se elimina el «san» y se mantiene solo el «Hisoka». Sin embargo, sí hay una parte que decidí usar el formalismo y hablar de usted, y es en una carta que va dirigida a Hisoka, «Carta de Fuyuhi» que podemos encontrar completa en el apartado 4.1.

Carta de Fuyuhi

Querida señora Kurosawa:

Por favor encuentre a Haruka. Lleva desaparecida más de una semana. Sigue aceptando casos de personas desaparecidas, ¿verdad?

Contacté con la policía, pero no son de ayuda. Dicen que seguramente haya «desaparecido».

Letter from Fuyuhi

Dear Ms. Kurosawa,

Please find Haruka. She went missing over a week ago. You do still take on missing person cases, don't you?

I've contacted the police, but they're no help. They say she was probably "spirited away".

Imagen 10 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 2: 7.2.6

En ella podemos ver que en la versión inglesa empieza con un «Dear Ms. Hisoka». Esta carta la envía un cliente, en este caso Fuyuhi, a Hisoka como dueña del negocio, por lo tanto, consideré que lo más adecuado observando el contexto es mantener ese formalismo en esta carta, por lo que decidí traducirlo por «Querida señora Hisoka».

También se me ocurrió en domesticar los nombres japoneses, pero decidí dejarlos tal cual, ya que, debido a la ubicación del juego, Japón, un cambio de nombre a nombres españoles no encajaría. Si la ambientación o la historia hubiera sido más neutral posiblemente se hubiera podido adaptar los nombres, pero al ser la ambientación como dije en Japón, la mejor opción es mantener los nombres japoneses.

4.2.3. Traducción de la terminología del juego

Como en toda traducción de una obra me encontré con terminología que me hizo dudar cómo afrontarla. Hubo términos que decidí extranjerizarlos completamente, mantenerlos en japonés, y otros que los domesticqué intentando mantener el sentido y la esencia respecto al original.

First drop , A vanishing trace. Yuri Kozukata.	Primera gota , un rastro que se desvanece. Yuri Kozukata.
--	---

Tabla 3 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 1

Uno de los términos que me encontré en el texto fue el de «First Drop». Este término sería el equivalente a «capítulo 1» en este juego, pero el agua es un elemento muy importante y recurrente dentro del videojuego. Además, indagando en la versión en japonés, descubrí que usan «Nurekarasu» cuyo significado es ‘mojado’ o ‘humedo’. Sabiendo esto, opté por traducirlo como «primera gota», ya que «drop» es ‘gota’ o ‘soltar algo’ por lo que «gota» sería lo más adecuado en esta situación.

Spirited Away In the vicinity of Mt. Hikami, people have been mysteriously disappearing without a trace. One such girl is Miu Hinasaki. She awakens to find herself in an old, half-flooded building.	Desaparecido En los alrededores del monte Hikami, varias personas han desaparecido misteriosamente sin dejar rastro. Una de esas personas es Miu Hinasaki. Cuando despertó, descubrió que estaba en un viejo edificio casi inundado.
--	---

Tabla 4 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 1

Otro de los términos que me dio que pensar fue «spirited away». Para este término busqué en diferentes páginas web y diccionarios, ya que es bastante recurrente en la trama. También decidí buscar qué se usó en la versión japonesa para así tener un contexto más amplio. Encontré que «spirited away» es ‘secuestrado’ o ‘coger a alguien sin que nadie se dé cuenta’ y que en japonés se usó «kamikakushi» que significa ‘hecho desaparecer’. Al final, después de haber comparado los significados, decidí que lo correcto sería traducirlo como «desaparecido».

Hisoka: The camera Obscura photographs the Netherworld ; a whole other world separates from our own.	Hisoka: La cámara oscura fotografía el Otro Mundo , un mundo separado del nuestro.
--	--

Tabla 5 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 1

Siguiendo con los términos, «Netherworld» fue otro de los que me costó traducir. Sabemos que «Netherworld» es algo así como el ‘inframundo’ o ‘infierno’, sin embargo, en el diccionario *Cambridge* encontramos la siguiente definición:

«a place, situation, or part of society that is hidden and often unpleasant».

Por lo tanto, considero que la mejor forma de traducirlo no es llamándolo «inframundo», sino «Otro Mundo», ya que lo que pretende decir aquí el personaje es que puedes ver lo que está oculto, algo que no puedes ver a simple vista como si fuera otra dimensión, pero del mismo lugar.

Hisoka: It's a " token ". It will help lead you to what you're looking for.	Hisoka: Es una « señal ». Te guía hacia lo que estás buscando.
---	--

Tabla 6 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 1

También la palabra «token» decidí traducirla como «señal», puesto que en el contexto en el que se encuentra, esa «señal» es algo que te guía hacia el objetivo, es algo que ve el protagonista al usar una habilidad.

Shadow Reading Among the resident of the villages at the foot of Mt. Hikami, a certain unique ability has been passed through the ages. This ability known as the " Shadow Reading ", enables the user to view the shadow or "trace" of someone lost in inexplicable circumstances. This is not unlike the "psychometry" practices elsewhere.	Kagemi Entre los habitantes del pueblo a los pies del monte Hikami, una habilidad especial se ha ido transmitiendo a lo largo de los años. Esta habilidad es conocida como « Kagemi », permite a los que la conocen ver las sombras o «rastros» de alguien desaparecido en circunstancias inexplicables. No es muy distinto a la «psicometría».
---	---

Tabla 7 Extraído del apartado 4.1 y del anexo 1

Enlazando así con la traducción del nombre de la habilidad, que llamé «Kagemi», mismo nombre que en la versión japonesa, cuyo significado es ‘seguimiento de sombras’. Como se puede ver, en inglés pasó a llamarse «Shadow Reading». El problema reside en que no sabía si mantener la palabra *Kagemi* en japonés o hacer una adaptación al español. Algunas ideas que tuve para la adaptación al español

fueron «Lectura de sombras», traducción casi literal del inglés, «visión», debido a que los personajes usan esta habilidad para ver cosas, o «percepción». Al final tomé la decisión de dejarlo en *Kagemi*, puesto que quería mantener un toque desconocido y diferente, que es lo que representa el contexto del videojuego y la habilidad.

4.2.4. Nombre de las localizaciones

Este apartado podría ser casi un apéndice del anterior, pero he querido diferenciarlo y crear un punto y aparte sobre los nombres de algunas localizaciones.

<p>Yuri: She must have gone to Mt. Hikami to look for this girl.</p>	<p>Yuri: Debe haber ido a buscar a la chica al monte Hikami</p>
---	--

Tabla 8 Extraído del apartado 4.1 y del anexo 1

Una de las localizaciones que más aparece en el videojuego, ya que es el punto de unión de toda la trama, es el monte Hikami. Realicé una traducción literal de «Mt. Hikami» o de «Hikamiyama» en japonés, y como con los nombres de los personajes, decidí mantener el nombre de la montaña en japonés.

La caída del monte Hikami.

El monte Hikami se ha considerado por mucho tiempo terreno sagrado. Durante siglos, las personas se han sentido atraídas por los numerosos santuarios y lugares de culto sagrados, así como por las características naturales como el [Pico del Crepúsculo](#) o el [Estanque de la Purificación](#), que a su vez se han tratado con gran reverencia.

Mt. Hikami's downfall

Mt. Hikami has long been considered holy ground. For centuries people have been drawn to the many sacred shrines and places of worship, as well as the natural features such as the [Twilit Peak](#) and the [Pool of Purification](#), which have themselves been treated with great reverences.

Imagen 11 Extraída del apartado 4.1 y de anexo 2: 7.2.2.

En una de las cartas que se pueden encontrar en el juego, vienen los nombres de dos localizaciones «Twilit Peak» y «Pool of Purification». Como se puede apreciar en la imagen, opté por traducirlos literalmente, solo que para «pool» decidí usar el significado de 'estanque' en vez de 'piscina' o 'charca', porque es el que más se asemejaba al lugar del videojuego.

Algunos dicen que los cuerpos de aquellos que se desvanecen se pueden encontrar en el fondo del [Lago de los Difuntos](#) en la cima de la montaña.

Some say the bodies of those who vanish can be found at the bottom of the [Lake of the Departed](#) on the mountain's summit

Imagen 12 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 2: 7.2.3.

Otro caso de un nombre de un lugar, en concreto es el «Lake of the Departed». Aquí si hubiera traducido literalmente hubiera sido «Lago de la Salida», pero buscando significados vi que «dearly departed» es 'fallecido' o 'ser querido fallecido', por lo que, viendo el contexto del juego y este significado, decidí que era mejor optar por «Lago de los Fallecidos», pero después de revisarlo y ver que no «sonaba» muy bien, elegí «difuntos».

Tanto los adoradores como los excursionistas solían descansar en [Ichiru Manor](#), un balneario de aguas termales cerca del pie de la montaña.

Worshippers and hikers alike used to find rest at [Ichiru Manor](#), a hot spring resort near the foot of the mountain.

Imagen 13 Extraída del apartado 4.1 y del anexo 2: 7.2.2.

Con el siguiente nombre tuve bastante dudas sobre cómo traducirlo. «Ichiru Manor» es un balneario localizado en la montaña del videojuego. El problema surgió al querer traducir «*manor*» que es 'señorío', 'casa rural' o 'mansión', lo que en español quedaría como «la mansión Ichiru» o «el señorío Ichiru» y consideré que no es la mejor opción para un balneario, por lo que finalmente decidí mantener el nombre igual que en inglés. Por lo tanto, «Ichiru Manor» sería el nombre del balneario en mi versión.

En general, el mayor desafío de las partes que he traducido era cómo intentar mantener por escrito ese misticismo de lo sobrenatural y esa intriga que transmite el videojuego y el texto original. Hay que tener en cuenta que en un proyecto real la compañía facilitaría unas pautas que se deben seguir a la hora de traducir. Finalmente, la versión traducida ha quedado como una mezcla cultural manteniendo algunos elementos, pero eliminando otros rasgos de la cultura japonesa, lo que Di Marco (2007) llama «hybridization», porque no es ni extranjerizar cien por cien ni domesticar al completo.

5. Conclusión

A lo largo de este documento he podido analizar las grandes diferencias que presenta el género del terror dependiendo la zona en la que se ha generado, pero, además, he podido observar que, si al terror le sumamos una cultura y un idioma distintos, la dificultad aumenta exponencialmente.

El terror está basado casi en su totalidad en la cultura y en su entorno, hemos visto que en Occidente se basa en la religión católica, el gore y los sustos desprevenidos e incluso en obras literarias, pero en Asia, concretamente en Japón, se ha podido ver que se basa más en el entorno, rituales, la historia y la psicología. Esto, aplicado al mundo de los videojuegos, ha llevado a que muchos desarrolladores japoneses opten por ambientar sus juegos fuera de Japón intentando eliminar casi en su totalidad la cultura japonesa. No obstante, algunos videojuegos han mantenido la cultura y la ambientación, por lo que una buena traducción es necesaria en estos casos teniendo muy en cuenta ambas culturas. Es por ello por lo que en la traducción realizada se ha intentado buscar un equilibrio entre lo japonés y lo español, manteniendo algunos elementos de la cultura japonesa, como los nombres de los personajes y algunas habilidades, pero traduciendo el resto de los elementos. También he observado que es común en las traducciones, incluyendo la hecha por mí, realizarlas desde una lengua pivote, en este caso el inglés.

Una vez terminado este proyecto me han surgido varias dudas más: ¿es mejor traducir directamente desde el idioma original o desde una lengua pivote? ¿Dónde estaría el límite para considerar algo una localización o una simple traducción?

Creo que una buena forma de continuar con este trabajo sería investigar cuál sería una forma correcta de adaptar este tipo de productos al público objetivo intentando hacerlos atractivos, pero sin perder ese exotismo, ya que este tipo de productos rara vez venden lo suficiente para seguir invirtiendo en sus traducciones y se terminan olvidando.

6. Bibliografía y webgrafía

- ABC.es. (2005, 1 abril). *Entrevista a Hideo Nakata: «El agua es la fuente de la vida, pero al mismo tiempo nos la puede quitar»*. abc.
https://www.abc.es/play/cine/abci-entrevista-hideo-nakata-agua-fuente-vida-pero-mismo-tiempo-puede-quitar-200504010300-201534858280_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fplay%2Fci ne%2Fabci-entrevista-hideo-nakata-agua-fuente-vida-pero-mismo-tiempo-puede-quitar-200504010300-201534858280_noticia.html
- Asenlund, D. (2015, 3 febrero). *Natural Elements in Japanese Horror Films*. Dan Asenlund. <https://danasenlund.wordpress.com/articles/natural-elements-in-japanese-horror-films/>
- Beardo, A. A. (2021, 17 octubre). *¿Por qué nos gustan las películas de terror?* Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/psicologia/por-que-gustan-peliculas-terror>
- BBC News Mundo. (2019, 14 diciembre). *Por qué hay tanta gente a la que le fascina sentir terror*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50736429>
- Bringas, J. M. (2014, 31 octubre). *Los orígenes del terror japonés*. IGN España. <https://es.ign.com/survival-horror/87277/feature/los-origenes-del-terror-japones?p=2>
- Bernal-Merino, M. Á. (2011). *A Brief History of Game Localisation*. Uma Editorial. <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3191/2941>
- Capilla Torres, S. (2014). *Videojuegos y localización: análisis de la industria en Japón y en España* (TFM). Universidad de Salamanca. https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/127100/TFM_CapillaTorres_Videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Casado Venezuela, I. (2018). *La localización de videojuegos del japonés al español. Perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas* (Tesis doctoral). Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/53470>
- Carricay, G. (2018, 16 marzo). *¿Qué son los videojuegos?* - Grupo Carricay. Medium. <https://medium.com/grupo-carricay/qu%C3%A9-son-los-videojuegos-d640dcb6aa84>

Cultural Differences: Eastern vs Western Horror. (2018, 17 agosto). Morbidly Beautiful.
<https://morbidlybeautiful.com/eastern-vs-western-horror/>

Chandler, H. (2006). *Taking Video Games Global: An Interview with Heather Chandler*.
http://bytelevel.com/global/game_globalization.html

Di Marco, Francesca. (2007) “*Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*”. Tradumática 5
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>

El terror como género literario. (2021, 18 marzo). infolibros.org. <https://infolibros.org/el-terror-como-genero-literario/>

Farias, L. D. (2020, 4 agosto). *Video Game Localization | GPI's Translation & Localization Blog*. Globalization Partners International.
<https://www.globalizationpartners.com/2020/04/14/video-game-localization/#:%7E:text=Video%20Game%20Market&text=A%20well%2Dknown%20case%20of,spoke%20an%20incorrect%20Spanish%20dialect>

FATAL FRAME: Maiden of Black Water para la consola Nintendo Switch - Detalles de los juegos de Nintendo. (2021). Nintendo.
https://www.nintendo.com/es_LA/games/detail/fatal-frame-maiden-of-black-water-switch/

Fernández Costales, A. (2012, 1 noviembre). *Exploring Translation Strategies in Video Game Localization*. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization

Gamezplay. 2010. Official - *The Calling horror video game on Nintendo Wii developers diary trailer*. YouTube, February 19, 2010. <https://youtu.be/4TCZIYm8jzg>

García Nevares, L. A. (2016). *Localización e internacionalización de software: puntos de encuentro entre el localizador y el programador* (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132948/DTI_Garc%EDaNevares_LA_Localizaci%F3nInternalizaci%F3n.pdf;jsessionid=A8C8C1926B893DDB2EB41F0E3E38BE38?sequence=1

Gibson, E. (2006, 24 enero). *Games aren't art, says Kojima*. Eurogamer.Net.
<https://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart>

- Gil, A. & Vida, T., 2007. *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- González, V. (2019, 20 mayo). *Cine slasher: historia, características, evolución y futuro*. Cinemagavia. <https://cinemagavia.es/cine-slasher-monografico/#Caracteristicas>
- Guerra, T. (2020, 17 mayo). *Cine de Terror | Historia y Características del Género*. Historia del Cine.es. <https://historiadeltcine.es/generos-cinematograficos/cine-terror-caracteristicas-historia/#historia-del-cine-terror>
- Khayal Zamora, I. y Pastor Martínez, A. (2013). *Localización de videojuegos: Generación Pokémon*. UAB.
- Koei Tecmo, *Project Zero: Maiden of Black Water* [Wii U], Nintendo, 2014.
- Hirano, T. (2020, 30 septiembre). *Keigo, el lenguaje honorífico japonés, ¿un obstáculo muy alto que superar?* Japonés en la Nube - Aprende japonés on-line. <https://japonesenlanube.com/blog-sobre-el-idioma-japones/keigo-el-lenguaje-honorifico-japones/>
- Horror*. (2017, 16 septiembre). Literary Terms. <https://literaryterms.net/horror/horror-story> | *Definition, Characteristics, Examples, & Facts*. (s. f.). Encyclopedia Britannica. Recuperado 28 de septiembre de 2021, de <https://www.britannica.com/art/horror-story>
- Hsu, J. (2019, 23 marzo). *Ace Attorney: Grave Wordplay Localizations and Their Gravy Consequences*. Capcom-Unity. <https://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2019/03/23/ace-attorney-grave-wordplay-localizations-and-their-gravy-consequences>
- Iwabuchi, Koichi. 2006. *Japanese popular culture and postcolonial desire for 'Asia'*. In *Popular Culture, Globalization and Japan*. Edited by Matthew Allen and Rumi Sakamoto.
- Lacasa Díaz, P. (2012). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata.
- Lupiáñez, M. (2021, 3 agosto). *Differences between Spain and Japan*. JobsInJapan.Com. <https://jobsinjapan.com/living-in-japan-guide/differences-between-spain-and-japan/>
- Magro, J. (2021, 26 abril). *EL GÉNERO DE TERROR. ¿CUÁL ES SU ORIGEN? – Historia de las 3:33*. Letrame.

<https://www.letrame.com/autores/josemariamagro/2021/04/26/el-genero-de-terror-cual-es-su-origen/>

- Mangiron, C. (2012). *The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance*. <https://doi.org/10.1075/jjal.2.01man>
- Mangiron, C. (2021). *Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games*. Arts 10: 9. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>
- Méndez González, R. (2017). SUBTÍTULOS Y VIDEOJUEGOS: EN BUSCA DE UNA NORMA QUE MEJORE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO. Quaderns De Cine. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.08>
- Miller, S. K., & Ishida, R. (2016). *Diferencias entre localización e internacionalización*. W3C. <https://www.w3.org/International/questions/qa-i18n.es.html>
- O'HAGAN, M. Pérez-González, L. (2019). *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Routledge, 106. ISBN: 978-1-138-85952-4
- O'HAGAN, M. y MANGIRON, C. (eds.), 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Ámsterdam; Filadelfia: John Benjamins Publishing Company. Benjamins Translation Library, 106. ISBN 978-90-272-2457- 6.
- OZAWA, Eimi (2006), *Remaking Corporeality and Spatiality: U.S. Adaptations of Japanese Horror Films*. En 49th Parallel. Conference Special Edition, Autumn. <http://www.49thparallel.bham.ac.uk/back/issue19/Ozawa.pdf>
- Paul, M., Yamamoto, H., Sumita, E., & Nakamura, S. (2009). *On the Importance of Pivot Language Selection for Statistical Machine Translation*. https://www.researchgate.net/publication/220816894_On_the_Importance_of_Pivot_Language_Selection_for_Statistical_Machine_Translation
- Pérez Fernández, L. M. (2010). *LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS (INGLÉS-ESPAÑOL): ASPECTOS TÉCNICOS, METODOLÓGICOS Y PROFESIONALES* (Tesis doctoral). <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%c3%ada%20P%c3%a9rez%20Fern%c3%a1ndez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pizarro, M. Á. (2020, 2 enero). *Repaso a la saga japonesa de terror 'La maldición'* eCartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/repaso-ju-on-saga-japonesa-terror-maldicion-ju-on-grudge-58671/>

PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER. (2021). Nintendo of Europe GmbH. <https://www.nintendo.es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/PROJECT-ZERO-MAIDEN-OF-BLACK-WATER-1987418.html>

Pruett, C (2010) *The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games*. Loading... <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/90/87>

Ramírez-Moreno, Carlos. (2019). *Hyperculturality, Globalization and Cultural Representation in Japanese Survival Horror*. https://www.researchgate.net/publication/334458871_Hyperculturality_Globalization_and_Cultural_Representation_in_Japanese_Survival_Horror

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

Renish, V. S. (2017, 1 agosto). *Video Game Internationalization: Best Practices For Architecture*. DayDigital. <https://daydigital.com/es/video-game-internationalization-best-practices>

Davies, R. J., & Ikeno, O. (2002). *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture* (1st ed.). Tuttle Publishing.

Rowney, J. (2021). *What order you should watch The Conjuring and Annabelle movies - full timeline and chronological order*. Radio Times. <https://www.radiotimes.com/movies/what-order-you-should-watch-the-conjuring-and-annabelle-movies/>

Scott, S. (2018, 7 agosto). *La censura en los Videojuegos ¿Fastidio o necesario?* INTERNERDZ.COM. <https://internerdz.com/censura-videojuegos/>

Scott, J. (2021, 26 febrero). *What is Horror? Definition and Examples in Film*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-horror-definition/>

Suárez, F. (2020, 27 octubre). *Terror psicológico, ¿es peor qué el paranormal?* The Script. <https://thescript.com.mx/2020/10/26/terror-psicologico-es-mejor-que-el-paranormal/>

Takagi y Takamori (2014) *Manual de lengua japonesa* (Segunda edición) UAM Ediciones.

Vive Tokio (2021, 30 junio). *Diferencias culturales entre España y Japón*. Vive Tokio. <https://vivetokio.com/diferencias-culturales-entre-espana-y-japon/>

Yuste, J. (2020, 26 febrero). *¿Son los videojuegos arte?* El Cultural. <https://elcultural.com/son-los-videojuegos-arte>

Zaiets, S. (2021). *Translation with Pivot Languages: How to Do It Right (and Easy)* | Gridly. Gridly. <https://www.gridly.com/blog/pivot-language-localization/>

【比較】『零 濡鴉ノ巫女』が Switch を含む現世代機種で蘇る、リマスター版の特徴や 追加要素・オリジナル Wii U 版との違い. (2021, 13 agosto). t011.org. <https://t011.org/game/183925.html>

7. Anexos

Todo el texto y los documentos transcritos se han realizado jugando al videojuego y desde ahí transcribiendo todo lo necesario. Todos los derechos están reservados a Koei Tecmo, autora del videojuego.

7.1. Anexo 1: Transcripciones de los diálogos y resúmenes de episodios.

Transcripción en inglés
Prologue Lurking in the Deep Miu Hinasaki Spirited Away In the vicinity of Mt. Hikami, people have been mysteriously disappearing without a trace. One such girl is Miu Hinasaki. She awakens to find herself in an old, half-flooded building.
Miu: Where am I?
Miu's text box: I have to get out of here...

Miu's text box: I have to find a way out of here.
Miu's text box: It looks like there's a cave wall on the other side of the lattice. I can see some stone statues in the darkness.
Miu's text box: I must be underground. Now how do I get out of here...?
Miu's text box: There's a light at the end of the corridor.
Miu's text box: Maybe there's a way out that way.
Miu's text box: They're chasing after me...
Miu's text box: I have to get out.
<p>Miu Himasaki has disappeared.</p> <p>No one could hear her cries for help as she was sealed into a shrine on top of a mountain.</p> <p>That mountain is where the events of this story take place.</p> <p>We follow the fate of three people:</p> <p>Yuri, Ren, and Miu.</p> <p>It is a terrifying tale of the supernatural.</p>
<p>First drop, A vanishing trace.</p> <p>Yuri kozukata.</p> <p>Shadow Reading</p> <p>Among the resident of the villages at the foot of Mt. Hikami, a certain unique ability has been passed through the ages.</p> <p>This ability known as the "Shadow Reading", enables the user to view the shadow or "trace" of someone lost in inexplicable circumstances. This is not unlike the "psychometry" practices elsewhere.</p> <p>Yuri Kozukata accompanies Hisoka Kurosawa, a woman who possesses the shadow reading ability to an abandoned inn on Mt.Hikami.</p> <p>Sensing Yuri could in time become talented at shadow reading, Hisoka takes her along on an assignment.</p>
Yuri: I thought that I'd be scared of death...
Yuri: ... but I can't even cry.
Yuri: In the end, I am alone.
Yuri: I will end it all, alone.
Hisoka: Yuri

Hisoka: This is an excellent chance for you to take the lead.
Hisoka: Here, take this.
Hisoka: This is a Camera Obscura, it will let you see the unseen.
Hisoka: Including the clues that will help you find what we're here for.
Hisoka: This is your opportunity, your first case.
Hisoka: I'm sure you'll do well.
Hisoka: Let's start with a little practice.
Hisoka: It works exactly like a normal camera.
Hisoka: Give a try, just hold up the camera.
Hisoka: The camera Obscura photographs the Netherworld; a whole other world separates from our own.
Hisoka: That world that we see through the lens is not unlike the afterlife.
Hisoka: Make sure to not draw too much interest from the things you see.
Hisoka: If you aren't careful, you might be drawn into the Netherworld yourself.
Hisoka: Things around here seems to have changed
Hisoka: It wasn't exactly bustling, but it never used to be like this.
Hisoka: The mountain used to be revered a sacred ground. Then it became a tourist destination... Now it's known as a place to commit suicide.
Hisoka: Apparently only those kinds of people come to the mountain these days.
Hisoka: It's a "token". It will help lead you to what you're looking for.
Hisoka: Now don't panic, but be sure to stay on your guard. Go on and head inside.
Hisoka: This is a Postmortem Photograph. It's not just a normal photograph it was taken to mourn the dead.
Hisoka: It's why Ren sent us here.
Hisoka: But it seems that this picture came from somewhere around here, and he wants us to see whether we can find any more.
Yuri: Hisoka!
Hisoka: Yuri wait
Hisoka: I can sense something
Hisoka: It's called "trace", a shadow of the past. The token is showing you the way
Hisoka: These traces can lead you to the right path
Hisoka: Let's follow the shadow
Hisoka: Come on, this way
Hisoka: Was that... a shadow of the past?
Hisoka: Maybe it's in this room.

Hisoka: It appears we need a key.
Hisoka: Try using the Camera Obscura.
Yuri's text box: There's something in the photo...
Yuri's text box: There's light coming out of a closet, and there is a doll on top of a chest of drawers.
Hisoka: This might be where the key is.
Hisoka: Yuri, you go on ahead of me and look for the key to the door. I'll wait for you here.
Hisoka: It's somewhere in this room. Take a look around.
Hisoka: Try searching with the Camera Obscura.
Hisoka: It could be "hidden". Invisible to the naked eye.
Hisoka: Hold on. There's something there.
Hisoka: This is what we came here for.
Hisoka: We shouldn't stay here any longer than we need to.
Hisoka: Let's head back before it gets dark.
Hisoka: Yuri, searching for objects as we did just now might be easy, but searching for people is much more difficult.
Hisoka: Psychometry allows you to see the psychic imprint as a "shadow."
Hisoka: Never follow after the shadow of someone who has been spirited away.
Hisoka: You might end up seeing something you wish you hadn't.
Hisoka: I'm sorry.
Hisoka: I... I shouldn't have brought you here.
Yuri: I am... alone.
Rui: Um. Mr. Hojo...?
Rui: Hisoka came by a little while ago...
Ren: Huh... Hisoka? What did she want?
Rui: She found the photobook.
Ren: She did?!
Rui: Yeah, here. Take a look.
While learning about shadow reading from Hisoka, Yuri used the ability to retrieve an album of Postmortem Photographs from a ruined inn on Mt. Hikami. The album was requested by a certain Ren Hojo.
As Ren awoke from a bad dream, he found himself tormented by uncertainty. Was it really just a dream? Or a suppressed childhood memory?
This question has plagued him for some time.

It has been several days since the incident at the inn. Hisoka is out on a case.

A young girl comes to the shop and finds a worried Yuri.

Yuri is given a missing person case, something Hisoka forbade.

Second Drop: Mt. Hikami.

Yuri Kozukata.

A few days have passed since Yuri's introduction to shadow reading at the abandoned inn. Since then, Hisoka has gone off somewhere and hasn't returned. Yuri worries for Hisoka, but isn't sure how or where to start searching.

As she sits waiting at the antiques shop, a girl named Fuyuhi Himino shows up, claiming to have enlisted Hisoka to help her find a missing person.

Fuyuhi: Um, excuse me...

Fuyuhi: I'm looking for Hisoka Kurosawa.

Fuyuhi: Is she here?

Yuri: Oh, I'm sorry, but she's stepped out.

Fuyuhi: My name is Fuyuhi Himino.

Fuyuhi: I've been waiting for her to tell me if...if...if she could help me find someone.

Fuyuhi: I still haven't got a reply from her...

Yuri: You're looking for someone?

Fuyuhi: She might have gone to the mountain.

Fuyuhi: ... Mt. Hikami.

Yuri: Mt. Hikami...

Fuyuhi: Someone told me that they saw my friend there.

Fuyuhi: It's an infamous suicide spot, isn't it?

Fuyuhi: I don't know why Haruka would go to a place like that.

Fuyuhi: And without even saying a word to me...

Yuri: Don't worry. As soon as Hisoka gets back, I'll tell her...

Fuyuhi: No, that's fine. I can't wait any longer.

Fuyuhi: I'll go look for her myself.

Yuri: Huh? Come back!

Yuri's text box: A missing person case? Hisoka left a few days ago and hasn't been back. Maybe this is what she's been working on.

Yuri's text box: Hisoka's room is upstairs...

Yuri's text box: Maybe she left some clues as to her whereabouts.

Yuri's text box: The Deathly Mountain. It seems to be about the traditions surrounding the mountain.
Yuri's text box: This is Hisoka's room.
Yuri's text box: She really likes the traditional Japanese style.
Yuri: Hisoka...
Yuri: She must have gone to Mt. Hikami to look for this girl.
Yuri: Mt. Hikami...
Yuri: A place where many come to take their lives.
Yuri: I'm positive that Fuyuhi must have come here.
Yuri's text box: I should be able to use this picture of her to find her trace.
Yuri's text box: Hisoka's Camera Obscura?
Yuri's text box: What's it doing here?
Yuri's text box: Type-14 Film. Old film. It is not effective at exorcizing ghost, and it takes a long time to load.
Yuri's text box: The Camera Obscura must have been carried here by the current. This means Hisoka is on the mountain too...
Yuri's text box: But I should focus on finding Fuyuhi first. She can't have gone far.
Yuri's text box: I can't see to the bottom. Nobody could survive a drop from this height.
Yuri's text box: There was someone by the shrine on the other side of the river. Was it Fuyuhi?
Yuri's text box: Countless dolls are lined up around the shrine. Maybe this shrine used dolls in its ceremonies.
Yuri: Fuyuhi!
Fuyuhi: Haruka, she's here on the mountain.
Yuri: Have you seen her?
Fuyuhi: No, but she's here.

Tabla 14 Transcripción de la traducción en inglés del videojuego *Project Zero Maiden of black waters*

7.2. Anexo 2: Transcripción de los documentos.

7.2.1. Suicide at Mt. Hikami/ El monte de los suicidios

Suicide at Mt. Hikami

How does a place become famed for suicide?

As more people die, the place will gain reputation, and people are drawn to these spots out of a desire not to be alone in the end.

Interestingly, these suicide spots are rarely known as hotspots for spiritual activity.

This is what makes Mt. Hikami distinct from the others.

It has both a tradition of suicides, and has long been associated with ghost sightings.

Then, there are the so-called “Maiden of black waters”.

It is said that if you are found by one of those maidens, they will lead you to your death. Those caught in the maidens’ gaze never again leave the mountain, or so the rumors go.

There are also tales of specters on Mt. Hikami who relive their own deaths. Those who do not die in accordance with local practices become cursed, forced to relive their final moments for eternity.

Many of those people who have been kept from committing suicide on Mt. Hikami claim to have seen a maiden, or one of those looping specters, and felt a strong compulsion to kill themselves.

Perhaps it is because of these stories of maidens and ghosts that the mountain continues to be a popular spot for those looking to take their own life.

7.2.2. Mt. Hikami’s downfall/La caída del monte Hikami

Mt. Hikami’s downfall

Mt. Hikami has long been considered holy ground. For centuries people have been drawn to the many sacred shrines and places of worship, as well as the natural features such as the Twilit Peak and the Pool of Purification, which have themselves been treated with great reverences.

The mountain was also popular with tourists and mountain climbers for the beauty of its abundant clear waters and ancient, mysterious forests.

Worshippers and hikers alike used to find rest at Ichiru Manor, a hot spring resort near the foot of the mountain.

Now, the inn lies desolate, devoid of visitors.

The mountain never recovered from a devastating landslide it suffered many years ago.

The shrine road to the summit was cut off and the flow of the water throughout the mountain was altered, forever changing the landscape.

New roads that were under construction had to be abandoned, and Ichiru Manor was buried under a slew of rock, resulting in numerous fatalities. Among those lost were the family of Ichiru Manor's proprietor, effectively putting an end to the business. Mt. Hikami's days as a tourist destination were no more. Instead, the mountain gained notoriety as a suicide spot.

Perhaps because it was traditionally a destination to which the dying would venture, the mountain is now a place for those wishing to end their own lives. By extension, it has also become a place for thrill-seekers interested in the occult.

7.2.3. The Deathly Mountain/La montaña de la muerte

The Deathly Mountain

Mt. Hikami has long been feared to be haunted. In the past, it was said that sleeping with one's feet facing the mountain was a taboo.

Watching the sun set behind the mountain, too, was believed to invite forth being from the Netherworld.

Today, the mountain is said to call to those fascinated by death. Countless rumours abound of people spirited away to that accursed peak.

They are said to venture to the mountain alone, leaving behind no trace of themselves.

Some say the bodies of those who vanish can be found at the bottom of the Lake of the Departed on the mountain's summit

Since becoming a tourist destination, the prevalence of such frightening tales did seem to diminish for a while.

Even so, despite its fleeting status as a tourist hotspot, Mt. Hikami is yet to shake its reputation as a cursed mountain: a place of death.

Today, it has become a popular place at which to commit suicide.

7.2.4. Lost Item Case Files/ Archivo de los casos de objetos perdidos

Lost Item Case Files

Client:

Missing Item: Diary

Token: Photo of deceased

Details: Locate mother's diary.

Client seeks info on their late mother. Relates to a deceased individual – apply caution.

Results: The caretaker of the deceased had burned the diary at her request.

Client:

Missing Item: Storeroom Key

Token: Photo of deceased

Details: Locate storeroom key.

Item may already be lost.

Token and item belonged to deceased – apply caution.

Results: Item located. Had been hidden by client's parent. Returned to the client.

Client:

Missing Item: Diamond Ring

Token: Ring's box

Details: Client seeks lost engagement ring. Requested fiancé not be notified. Date of wedding soon approaching.

Result: Found on client's desk.

Was in an obvious place, but somehow eluded the client.

Client: Ren Hojo

Missing Item: Album of Postmortem Photographs

Token: Postmortem Photograph

Details: Reference material for a book about traditional practice in Mt. Hikami area.

Bad location, but minimal danger anticipated. Client is an acquaintance.

Result: Found in old building of abandoned inn.

Shadow attempted to drag Yuri toward the Netherworld.

Should have gone alone.

Must warn Yuri to stay away from the mountain.

7.2.5. The Art of Shadow Reading/El arte del *kagemi*

The Art of Shadow Reading

Shadow Reading is the ability to read traces of the past, not unlike the ability commonly known as “psychometry.”

By following these traces, it is possible to find things that have gone missing, or which were no longer visible; things that are demonstrably there, but for reasons unknown are all but invisible.

Things the owner wished to be forgotten; things whose owners have passed away; things that no longer wish to be seen; things drawn partway into the Netherworld, invisible within our own.

Such items can be “called back” to the world of the living.

Unlike these objects, however, people who have been spirited away must not be chased after lightly.

In many such cases, they have been taken by creatures of the Netherworld, who linger nearby. Utmost caution must always be applied.

7.2.6. Letter from Fuyuhi/ Carta de Fuyuhi

Letter from Fuyuhi

Dear Ms. Kurosawa,

Please find Haruka. She went missing over a week ago. You do still take on missing person cases, don't you?

I've contacted the police, but they're no help. They say she was probably “spirited away”.

Haruka wouldn't have gone anywhere without telling me. I'm certain something bad has happened. I can handle my own grief, but I can't stand the thought of her suffering somewhere. What if she's waiting for me to find her?

I'm worried sick.

Haruka is still alive. I know it. But something has to be done, and quick.

Remember when you found that precious picture of me and Haruka?

I was so happy to have it.

Now I need your help once again.

Two Schoolgirls

There was a photograph with the letter. It shows Fuyuhi looking shy, and another girl. They look close.

7.2.7. Pool of Purification/El Estanque de la Purificación

Pool of Purification

A spot by the old path to the shrines on Mt. Hikami. The path passes by a few waterfalls, and the pilgrims used to clean themselves in their crystal-clear water before proceeding to the shrines.

The pool below the Maiden Fall, used by shrine maidens, was particularly beautiful. For a brief time, the Pool of Purification was a tourist attraction, and shrine maidens performed ritual ablutions for show, but it's been some time since tourists last came to Mt. Hikami.

According to a legend, the true shrine maidens of Mt. Hikami had all been murdered, which might be the reason the faith abruptly died out. Their bodies are said to have washed up into the pool. Occultists like to refer to it as the "Maiden Pool."

7.2.8. Fuyuhi's Note 1/ Nota de Fuyuhi 1

Fuyuhi's Note 1

I looked into Mt. Hikami. It's always been a spiritual place. Not spiritual as in holy, but spiritual as in filled with the spirits of the dead.

Maybe that's why it's a suicide spot?

Haruka wouldn't go to die alone, though.

Not without telling me.

The books said people get spirited away to the mountain. They get called towards it and disappear, alone.

I read how it calls to people who are perceptive, anxious, meek and who lack family. My heart skipped a beat when I read that.

It was describing Haruka perfectly. She's so kind and accepting.

She always opens up to me. She's alert, even when she seems to be spacing out.

She knows what I'm thinking.

Maybe she was spirited away...

But where do people go when they're spirited away? The more I think about it, the scarier it gets, and the more my heart starts pounding.

7.2.9. Fuyuhi's Note 2/Nota de Fuyuhi 2

Fuyuhi's Note 2

I don't know what to do now that Haruka's gone missing.

I can't do anything on my own.

It's like I can't breathe.

We've been close since we were children. Now she's gone, I realize how important she is to me. How irreplaceable.

I can't stop thinking I could have done something when she left that day.

Maybe if I'd said something, I could have stopped her from going.

The waiting is unbearable.

I should have been the one to disappear.

It should be me.

If Haruka comes back, there's so much I want to tell her.

I should tell her how I really feel, before we end things together. Maybe she's already known for a long time, but I'll tell her anyway. I have to tell her.

7.2.10. Note from a tent/Nota en una tienda de campaña

Note from a Tent

How long have I been here?

I suppose it doesn't matter.

I'm glad I decided to do things right and come here to die. This place feels right.

I thought I might get lonely, but there are people here. People who aren't alive.

This place may be as strange as people say.

I heard children playing just now. I tried to get a look at them, but they ran off before I could get close.

Did they come here on their own?

Or were they left here?

Earlier, I heard the sound of raspy breathing and running.

After that, I heard a scream.

I was scared, and held my breath. I'm not scared of death, but THAT was terrifying.

I saw a woman dressed in white today.

She was draped in cloth, so I couldn't see her face. She seemed to stare at me for a while, then left.

Which side is she on, I wonder?

Will she be back?

I saw her again. She turns up every day, watching me. I feel her gaze, but not her presence.

As soon as I notice her, she disappears.

She must be constantly watching me.

I heard a voice.

A mournful voice, like screaming.

No... Like singing.

It was a call of some kind.

But not for me. Not yet.

My time is yet to come.

Everything I brought with me is gone. Now I have nothing.

I like it here. Nothing matters now.

This was the right choice.

I'm glad I came.

She will come soon.

She will take me away.

She is calling. I must go.

7.2.11. Fuyuhi's Note 3/Nota de Fuyuhi 3

Fuyuhi's Note 3

Haruka and I have been close since kindergarten.

We sang a song together at graduation. It was called "The song of Memories."

Haruka and I looked at each other when we sang together. I'll never forget that.

I think about those times a lot lately.

They were the best.

If I even hum the tune, I start to tear up.

7.2.12. Apparent Suicide Note/Nota de suicidio

Apparent Suicide Note

I like it here.

I can die alone here.

There's no one to stop me.

I can take things slowly.

A peaceful, dignified death.

Life is nothing but misery and suffering. I'm sick of it.