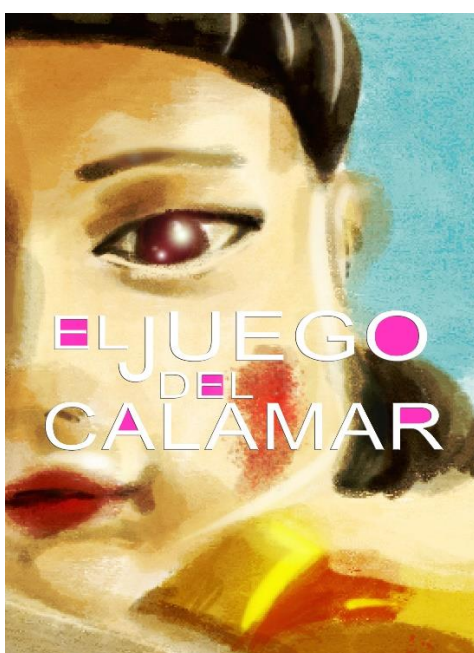


LA TRADUCCIÓN DE LOS SUBTÍTULOS AL ESPAÑOL DE LA SERIE *EL JUEGO DEL CALAMAR*



Autora: Estibaliz Cabañes Martínez de Cripán

Director: Marcos Cánovas Méndez

Trabajo final de grado

Grado en Traducción, Interpretación y Lenguas Aplicadas

Universitat de Vic – Universitat Oberta de Catalunya

Fecha: 23 de mayo de 2022

Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	2
Resumen.....	3
Abstract	3
1. Introducción	5
1.1. Motivación	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología	6
1.4. Estado de la cuestión	7
2. Marco teórico.....	8
2.1. La traducción audiovisual.....	8
2.1.1. La subtitulación	9
2.1.2. Convenciones de los subtítulos. Características formales.	10
2.1.3. Lingüística de los subtítulos	11
2.1.4. La calidad de los subtítulos	13
2.2. La traducción automática.....	13
2.2.1. La posesición.....	15
2.2.2. La traducción automática en la traducción audiovisual.....	17
2.2.3. La calidad de la traducción automática en el ámbito audiovisual	18
3. Análisis de las dos versiones	19
3.1. Introducción a la serie.....	19
3.2. Análisis de las diferencias.....	20
3.2.1. Errores subsanados en la segunda versión	21
3.2.2. Cambios lingüísticos en la segunda versión	23
3.3.3. Estrategias de síntesis de la segunda versión	32
3.3.4. Buenas soluciones de la primera versión.....	35
3.3.5. Soluciones a las limitaciones de la traducción automática	37
4. Conclusiones.....	41
5. Bibliografía	44
Anexo 1. Ficha técnica y cifras de <i>El juego del calamar</i>	48

Resumen

La traducción para subtítulos en español de la serie *El juego del calamar* causó una gran controversia entre los traductores profesionales. La serie se había poseído a partir de la traducción automática de los subtítulos en inglés y los profesionales alegaban que el resultado era deficiente. Poco tiempo después, la plataforma publicó una nueva versión de los subtítulos en español. En este trabajo se analiza la calidad de la primera versión de dichos subtítulos. Para ello se ha dividido el trabajo en dos partes. En la primera parte se ha elaborado un marco teórico en el que se abordan dos temas fundamentales: la traducción audiovisual, concretamente la subtitulación, y la traducción automática, profundizando en la posesición. En la segunda parte se comparan las dos versiones de los subtítulos en español, clasificando los cambios detectados y las estrategias de reducción de texto utilizadas en la segunda versión. Además, se proponen posibles mejores traducciones y se analizan las soluciones dadas en ambas versiones a las limitaciones de la traducción automática. Finalmente, se concluye que en la primera versión había algunos errores, aunque los cambios fundamentales fueron de condensación, de estilo y de segmentación.

Palabras clave: traducción audiovisual, subtítulos, traducción automática, posesición, calidad, plataformas de *streaming*

Abstract

The Spanish subtitles of the series *Squid Game* caused a great controversy among professional translators. The series had been post-edited from the machine translation of the English subtitles and translators claimed that the result was poor. Shortly afterwards, the platform published a new version of the Spanish subtitles. This paper analyses the quality of the first version. For this purpose, the work has been divided into two parts. In the first part, a theoretical framework has been elaborated in which two main topics are addressed: audiovisual translation, specifically subtitling, and machine translation, with a focus on post-editing. The second part compares the two versions of the Spanish subtitles, classifying both the changes detected and the text reduction strategies used in the second version. In addition, possible better translations are proposed and the solutions given in both versions to the limitations of machine translation are analysed. Finally, it is concluded that there were some errors in the first version, although the main changes were of condensation, style and segmentation.

Keywords: audiovisual translation, subtitling, machine translation, post-editing, quality, streaming platforms

Resum

La traducció per a subtítols en espanyol de la sèrie *El joc del calamar* va causar una gran controvèrsia entre els traductors professionals. La sèrie s'havia poseditat a partir de la traducció automàtica dels subtítols en anglès i els professionals al·legaven que el resultat era deficient. Poc temps després, la plataforma va publicar una nova versió dels subtítols en espanyol. En aquest treball s'analitza la qualitat de la primera versió dels subtítols esmentats. Per això s'ha dividit el treball en dues parts. A la primera part s'ha elaborat un marc teòric en el qual s'aborden dos temes fonamentals: la traducció audiovisual, concretament la subtitulació, i la traducció automàtica, aprofundint en la posedició. A la segona part es comparen les dues versions dels subtítols en espanyol, classificant els canvis detectats i les estratègies de reducció de text utilitzades a la segona versió. A més, es proposen possibles millors traduccions i s'analitzen les solucions donades en totes dues versions per a les limitacions de la traducció automàtica. Finalment, es conclou que a la primera versió hi havia alguns errors, encara que els canvis fonamentals van ser de condensació, d'estil i de segmentació.

Paraules clau: traducció audiovisual, subtítols, traducció automàtica, posedició, qualitat, plataformes de *streaming*

1. Introducción

1.1. Motivación

Desde que cursé el segundo curso de este grado, he sabido que la traducción audiovisual es mi pasión y a lo que me gustaría dedicarme profesionalmente, por lo que he ido compaginando las asignaturas con diferentes cursos de especialización y asistencias a charlas y congresos. Hace aproximadamente un año, empecé a preguntarme si sería posible aplicar traducción automática en series y películas de ficción, ya que son productos en los que se requiere tener en cuenta tanto factores técnicos (limitaciones propias de la subtitulación, video que acompaña al texto) como otros de índole creativa y cultural.

Entonces, en octubre de 2021 surgió en España la polémica con los subtítulos de la serie *El juego del calamar*, emitida en la plataforma de *streaming* Netflix. La serie se había estrenado recientemente y se había convertido en todo un éxito de la plataforma, pero los traductores españoles protestaron por la calidad de los subtítulos en español, argumentando que la causa era que habían sido poseditados, en lugar de haber sido traducidos desde cero por una persona. Incluso la Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España (ATRAE) emitió un comunicado en el que manifestaba que no se entendía «cómo se puede dejar no solo esta, sino cualquier obra, en manos de un algoritmo de traducción que produce resultados deficientes que, posteriormente, tiene que corregir un profesional por una tarifa irrisoria»¹. Ahí tuve por primera vez conocimiento de que no solo ya se estaba utilizando traducción automática en traducción audiovisual, sino de que se había ido un paso más allá y se estaban ofreciendo encargos de posedición. Esta polémica fue el germen de mi interés por la traducción para subtítulos de esta serie.

Un tiempo después se pudo ver que Netflix había implementado en la serie una nueva versión de los subtítulos en español. ¿Se debió esto a que la primera versión de los subtítulos era realmente deficiente, o se hizo para aplacar la polémica suscitada? ¿Qué diferencias había entre una y otra versión? Estas preguntas son las que me hicieron plantearme llevar a cabo el presente trabajo de análisis de las diferencias entre las dos versiones de los subtítulos en español de la serie *El juego del calamar*.

¹ En la bibliografía se puede acceder al comunicado de ATRAE.

1.2. Objetivos

El principal objetivo de este trabajo es analizar las diferencias entre las dos versiones de subtítulos en español de la serie *El juego del calamar* y así tratar de comprobar hasta qué punto la segunda versión fue producto de la controversia suscitada por el uso de la posesición para su elaboración y hasta qué punto la primera versión de los subtítulos no poseía la calidad suficiente como para haber sido ofrecida al público.

Para ello, se abordan los siguientes objetivos secundarios cuya finalidad es situar el contexto de la investigación y enmarcar el análisis que se lleva a cabo:

- Describir las características de la traducción audiovisual, concretamente de la subtitulación, y las competencias que necesita el traductor profesional.
- Identificar las particularidades de la posesición.
- Analizar el mercado de la traducción audiovisual actual, especialmente las prácticas llevadas a cabo por las plataformas de *streaming*.
- Conocer la repercusión de la calidad de la traducción de los productos de *streaming* en el público.

1.3. Metodología

La primera parte de este trabajo consiste en establecer el marco teórico en el que se basa el análisis de las diferencias entre las dos versiones. En él, se describen las características de la traducción audiovisual, especialmente de la subtitulación, poniendo el foco en las convenciones y en la lingüística de los subtítulos. Además, se habla de la traducción automática en el mercado audiovisual y se identifican las particularidades de la posesición.

La segunda parte es el análisis de las diferencias entre las dos versiones de subtítulos. Para llevar a cabo este análisis, se cuenta con las dos versiones en español, así como con los subtítulos en inglés y coreano. Hay que considerar que la serie es coreana y que, para su traducción, se utilizó el inglés como lengua intermedia. Por razones de extensión de este trabajo, solo se analizan los subtítulos del primer capítulo. Se comparan las dos versiones y se determinan las razones de cada cambio.

Finalmente, se exponen las conclusiones con relación a la calidad de los subtítulos de la primera versión, así como a las posibles razones de la implementación de una segunda versión.

1.4. Estado de la cuestión

El mercado de la industria de la traducción audiovisual, sin incluir la localización de videojuegos, está estimado en casi 5000 millones de dólares en 2021², lo que supone una tasa de crecimiento del 130 % desde 2016³. Este crecimiento tan rápido es debido, especialmente, a la continua aparición de plataformas de *streaming*.

Interesada por la percepción que tienen los consumidores sobre la traducción audiovisual y cómo esta impacta en sus decisiones de consumo, la Entertainment Globalization Association (EGA) realizó un primer estudio en la primavera de 2021 sobre el consumo y la percepción de la traducción audiovisual en los mercados de Francia, Italia, Alemania y España. En sus conclusiones se puede ver que casi el 75 % de los encuestados consumen contenido por *streaming* a diario y que más del 45 % del que se consume está traducido. Asimismo, los espectadores son conscientes de que están viendo un producto traducido y han desarrollado altas expectativas en cuanto a su traducción. De hecho, la calidad de la traducción tiene un impacto muy importante en sus índices de satisfacción y casi el 30 % de los encuestados respondió que dejan de ver una película o una serie al mes por la baja calidad de su traducción. El 64 % lo hace por lo menos una vez al año. Esto supone un problema para productores, directores y actores, cuyo trabajo es consumido y evaluado a nivel global, pero que no intervienen en el proceso de su traducción. Por otra parte, las plataformas de *streaming* están constantemente presionadas para abrirse a nuevos mercados y conseguir más suscriptores, por lo que necesitan que no haya abandonos de visionado debido a malas experiencias con las traducciones. En el estudio se concluye, además, que los encuestados reconocen la traducción (especialmente el doblaje) como una parte muy importante del producto que consumen y que esperan que se invierta un porcentaje muy alto de la tarifa de suscripción que pagan en asegurar que la calidad esté a la altura de sus expectativas.

De este estudio se constata que las plataformas de *streaming* han contribuido a que el espectador no vacile en abandonar el visionado de un producto que no le está satisfaciendo, y una mala experiencia con la traducción es uno de los motivos de insatisfacción que pueden llevar a dicho abandono.

² Slator: Video Localization Report (2021) <https://slator.com/slator-2021-video-localization-report/>

³ Entertainment Globalization Association: Localization Consumer Impact Study (2021) <https://www.flipsnack.com/egahollywood/ega-localization-customer-impact-study-figs-2021/full-view.html>

2. Marco teórico

2.1. La traducción audiovisual

La sociedad actual es una sociedad multimedia en la que la tecnología tiene un peso fundamental. Tanto en nuestra vida personal como en la laboral estamos expuestos a un sinnúmero de pantallas por las que obtenemos información y nos comunicamos, y esta comunicación se da en un entorno cada vez más multicultural y multilingüe. Por tanto, la traducción audiovisual está adquiriendo una mayor visibilidad y relevancia para el desarrollo de esta comunicación (Díaz Cintas, 2010).

La traducción audiovisual es una modalidad de traducción que se caracteriza por que los textos traducibles aportan información a través de dos canales simultáneamente: el auditivo, por el que llegan las palabras, la música y el sonido, y el visual, por el que llegan las imágenes con información tanto no verbal como verbal (carteles, textos escritos, etc.) (Chaume, 2000). Así, la dificultad de la tarea de traducción se da, precisamente, en esta concurrencia de diferentes dimensiones semióticas por diferentes vías (Díaz Cintas, 2010).

La traducción audiovisual ha existido desde la invención del cine, primero con los intertítulos en el cine mudo y posteriormente con el doblaje y la subtitulación. Sin embargo, es partir de la segunda mitad los años 90, con la aparición de las nuevas tecnologías y el incremento en la distribución de este tipo de productos, cuando su estudio adquiere mayor relevancia (Díaz Cintas y Remael, 2021). Así, los estudios de Chaume (2013) y Díaz Cintas (2020) distinguen dos enfoques principales de transferencia lingüística dentro de la traducción audiovisual: la banda de sonido con el diálogo original se sustituye por una nueva grabada en la lengua de destino (resonorización), o dicho diálogo original se convierte en texto que aparece en pantalla.

Considerando estos dos enfoques, Díaz Cintas y Remael (2021) mencionan las diferentes submodalidades en las que se pueden categorizar las diferentes prácticas de traducción audiovisual. Bajo el enfoque de la resonorización se encontrarían la interpretación simultánea o consecutiva, las voces superpuestas, la narración, la audiodescripción y el doblaje. En cuanto al segundo enfoque, que consiste en añadir texto al producto original (ya sea interlingüístico o intralingüístico), estarían los subtítulos, los sobretítulos, los subtítulos para personas sordas y los subtítulos en directo.

En los siguientes apartados se profundizará sobre los aspectos de una de las modalidades de traducción audiovisual: la subtitulación interlingüística.

2.1.1. La subtitulación

La elección de la modalidad de traducción audiovisual de un producto depende de factores culturales, políticos o económicos, y muchas veces responde a necesidades y aspectos de la producción (Orrego, 2013). Para la elaboración de los subtítulos se requiere de menos personas que en otras modalidades, como el doblaje o las voces superpuestas. Así, en el proceso de subtitulación participan el traductor y los técnicos que graba los subtítulos en la película, mientras que en el de doblaje, por ejemplo, intervienen, además de las mencionadas, otras como el ajustador, el director del estudio de doblaje y los actores de doblaje (Bartoll, 2016). Esto hace que, como menciona Díaz Cintas (2010), la subtitulación sea la modalidad más común de traducción audiovisual al ser menos costosa y más rápida.

El propio Díaz Cintas (2001: 23) define la subtitulación como una práctica lingüística que «consiste en ofrecer, generalmente en la parte inferior de la pantalla, un texto escrito que pretende dar cuenta de los diálogos de los actores, así como de aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía (carteles, pintadas, leyendas, pancartas...) o de la pista sonora (canciones)». Tanto si son subtítulos intralingüísticos como interlingüísticos, se trata de una práctica subordinada a la imagen ya que por el canal visual estaremos percibiendo simultáneamente tanto el texto como la propia imagen. Así, si un personaje mueve la cabeza indicando que quiere decir «no», no se puede escribir «sí» (Bartoll, 2016). Por otra parte, el cambio de canal oral al canal escrito implica otras cuestiones, como la dificultad de trasladar por escrito algunas características del habla, como la entonación, los elementos paralingüísticos o los dialectos (Bartoll, 2016).

Además de estas características textuales, los subtítulos tienen otras características destacadas, como son la síntesis, la segmentación, la duración en pantalla o la modificación del texto original para adaptarse a la velocidad de lectura del público objetivo y que el espectador pueda leerlos a la vez que es capaz de seguir las imágenes (Botella, 2007). De estas características y sus convenciones se hablará en el siguiente apartado.

Por último, cabe mencionar que esta modalidad de traducción es una de las pocas en las que el original y la traducción aparecen al mismo tiempo, lo que provoca que «el traductor se sienta vulnerable a la crítica del espectador» y «condicione su libertad a la

hora de elegir un término u otro, sobre todo si la traducción propuesta se aleja bastante del original» (Bartoll 2016: 121).

2.1.2. Convenciones de los subtítulos. Características formales.

Bartoll (2016) define las características formales de los subtítulos como aquellas que se refieren al espacio disponible para la traducción —y que estará condicionado por el hecho de tener que convertir el texto oral en texto escrito— y al límite de duración de los subtítulos en pantalla, ya que la velocidad a la que se escucha es mayor que a la que se lee. Así, dentro las características **espaciales** se incluyen el límite de caracteres, el límite de líneas y las cuestiones tipográficas como el tipo de letra y el estilo, y dentro de las características **temporales** estarían la duración máxima y mínima que puede tener un subtítulo en pantalla.

Según la opinión aceptada en la industria, los subtítulos ideales deberían estar bien depurados y no llamar la atención ni formal ni lingüísticamente (Díaz Cintas y Remael, 2021). En este sentido, dentro del mundo académico hay cierto consenso respecto a las dimensiones espaciales y temporales ideales de los subtítulos (Arres, Castillo, Rebollo e Yborra, 2021), como que el número máximo de líneas de un subtítulo interlingüístico sea de dos, que se ubique en la parte baja de la pantalla (aunque se puede mover si el fondo de la imagen entorpece su legibilidad, si algo importante está ocurriendo en la parte baja de la imagen o si se superpone a otro texto que aparece simultáneamente en pantalla), que la duración mínima en pantalla sea de un segundo y la máxima, de seis, o que el número máximo de caracteres por línea sea 36 (Bartoll, 2016). Sin embargo, estas convenciones pueden variar ya que será la empresa o el estudio de grabación quien imponga al final su criterio. De hecho, la proliferación de las plataformas de *streaming* está cambiando este paradigma, y en sus guías de estilo ya están prolongando el número máximo de caracteres por línea, que puede llegar hasta los 42 caracteres, como es el caso de Netflix.

Por otra parte, cabe recordar que una de las tareas inherentes a la traducción de subtítulos es la segmentación. A la hora de segmentar un subtítulo hay que evitar separar los sintagmas o dividir las unidades de sentido. Además, hay que tener en cuenta otros factores como que el subtítulo entre o salga coincidiendo con los cambios de plano, que se corresponda con los golpes de voz o que recoja una información completa (Bartoll, 2016).

2.1.3. Lingüística de los subtítulos

Como ya se ha mencionado, es muy importante que los subtítulos no distraigan la atención ni formal ni lingüísticamente, ya que los espectadores tienen que tener tiempo suficiente para poder ver la escena, pero también para leer y asimilar la información del texto del subtítulo. Así, en el apartado anterior se ha hablado sobre las características formales de los subtítulos. En este apartado, se hablará de su aspecto lingüístico.

El proceso de subtitulación requiere que el traductor haga un esfuerzo de síntesis para que los subtítulos contengan la información necesaria y que, a la vez, se cumplan estas convenciones técnicas para que el espectador pueda seguir lo que ocurre en pantalla sin dificultad (Chaume, 2000). Por tanto, aunque hay algunas excepciones —como la subtitulación de canciones o de un discurso muy lento, o los subtítulos íntegros con finalidad didáctica—, el texto de los subtítulos será generalmente más breve que el original (Bartoll, 2016). Esta reducción es necesaria puesto que el discurso oral suele contener elementos redundantes o palabras vacías de significado, por lo que «para transmitir el mensaje no es siempre necesario traducir todos los elementos del original» (Díaz Cintas, 2001: 123-131). Este proceso de síntesis es la mayor dificultad del proceso de traducción de subtítulos, ya que depende de lo que se puede hacer tanto como de lo que realmente se necesita hacer (Díaz Cintas y Remael, 2021). Además, algunos cambios se deben a las diferencias lingüísticas inherentes entre los pares de idiomas involucrados.

Díaz Cintas y Remael (2021) definen dos tipos de reducción de texto: total y parcial, y es muy habitual que en un proceso de subtitulación se utilicen las dos formas de reducción. La **reducción total** implica la **omisión** de elementos léxicos, que pueden ser a nivel de palabra o a nivel de frase. En la omisión a nivel de palabra el traductor elimina lo que no es relevante para la comprensión del mensaje, como repeticiones, vocativos, interjecciones, nombres ya conocidos o elementos de enumeraciones largas (Bartoll, 2016). Además, se puede ayudar de la imagen para omitir texto (Chaume, 2000) y, por ejemplo, si el personaje dice «yo no he pegado a mi hermano» mientras le señala con el dedo, traducirlo como «yo no le he pegado». En la omisión a nivel de frase, el traductor debe decidir si parte de la intervención de un personaje se puede omitir porque contiene poca información (expresiones como «creo, «pienso», etc.), los diálogos son muy rápidos y no da tiempo de incluir lo que dice otra persona, o si las intervenciones son para crear ambiente en una escena (Díaz Cintas y Remael, 2021).

En la **reducción parcial** se reformula lo que es relevante de la forma más concisa posible mediante la **condensación** (Díaz Cintas y Remael, 2021). Para ello, los

traductores de subtítulos disponen de varias estrategias que, tomando como referencia las mencionadas por Díaz Cintas y Remael (2021), se describen a continuación junto con sus ejemplos:

A nivel de palabra, la condensación se puede hacer mediante la simplificación de las perífrasis verbales («voy a vender» / «venderé»), la generalización de enumeraciones («tu padre y tu madre» / «tus padres»), la utilización de sinónimos o equivalentes más cortos («tiene mucho dinero» / «es rico»), la utilización de tiempos simples en lugar de compuestos («había echado» / «echó»), el cambio de clase de palabra, como convertir un verbo en nombre («he empezado a trabajar» / «encontré trabajo»), convertir un adjetivo en verbo («es muy caro» / «cuesta mucho»), o convertir un adjetivo en nombre («no quiero que sea transparente» / «no quiero transparencia») y la reformulación en formas más cortas («¿te gustaría compartirlo?» / «¿lo compartimos?»).

A nivel de frase, la condensación se puede lograr transformando oraciones negativas o interrogativas en afirmativas («no vivíamos en un palacio» / «el sitio era pequeño», «¿te he dicho que hay una fiesta el viernes?» / «el viernes hay una fiesta»), o preguntas indirectas en directas o en imperativos («¿por qué pones esa cara?» / «no pongas esa cara»). Otras transformaciones que se pueden dar con respecto a la tipología de las oraciones es transformar frases compuestas en frases simples («No te dije nada porque pensé que te molestaría» / «No te dije nada. Pensé que te molestaría») o cambiar la voz pasiva en voz activa («sabemos que has sido maltratada por tu marido» / «sabemos que tu marido te maltrataba»). Además, se pueden fusionar dos o más frases en una («¿Dónde has conocido a esta mujer? Es un genio» / «¿Dónde has conocido a este genio?»).

Otra estrategia de condensación a nivel de frase es la de manipular el tema y el rema de una oración para reformularla de una forma más breve y concisa, como en el siguiente ejemplo: «La colada, la plancha, tu abuela hacía todo eso» / «Tu abuela hacía todas las tareas». En este caso, se ha cambiado el orden del rema y del tema y se ha sustituido la numeración por una generalización. También se puede transformar el discurso directo en indirecto («A menudo me digo: "Qué bien que se fue".» / «Estoy contenta de que se fuera»), simplificar los modales («¿puedes ver la luz?» / «¿ves la luz?»), cambiar el sujeto de una frase («creo que sé lo que quieres decir» / «creo que te entiendo») o usar pronombres en lugar de frases sustantivas («Soy peluquera. La única cosa que sé es arreglar el pelo.» / «Soy peluquera. Eso es todo lo que sé.»).

Además de estos aspectos de condensación de texto, el subtitulador debe tener presente también la cohesión lingüística y la coherencia tanto con el resto del texto como con la imagen, así como cuidar la segmentación y el salto de línea en el subtítulo.

2.1.4. La calidad de los subtítulos

Los estudios de investigación indican que la calidad de los subtítulos es un aspecto importante tanto para los subtituladores profesionales como para los espectadores de los productos subtitulados. Ambas partes están de acuerdo en considerar que los subtítulos de buena calidad son aquellos que permiten al espectador entender la trama y seguir la acción en pantalla sin llamar la atención sobre ellos, y que los de mala calidad son lo que reducen el disfrute y la sensación de inmersión. Así, los espectadores notan más la presencia de subtítulos en pantalla cuando son más difíciles de leer, bien sea por inconsistencias lingüísticas, bien por inconsistencias técnicas (Szarkowska, Díaz Cintas y Gerber-Morón, 2021).

Sin embargo, ambas partes difieren en lo que consideran la clave para que unos subtítulos sean de buena calidad. Así, mientras que, para los profesionales, unos subtítulos de buena calidad son aquellos con un alto grado de condensación del texto, los espectadores conciben la condensación como un signo de mala calidad de los subtítulos. Sin embargo, esto está estrechamente ligado con el conocimiento del idioma original por su parte, ya que los estudios han demostrado que cuando los espectadores ven el producto en un idioma con el que no están familiarizados, no perciben la condensación de los subtítulos como algo negativo (Szarkowska et al., 2021). Además, los espectadores no suelen conocer las limitaciones técnicas involucradas en la creación de subtítulos, por lo que no son conscientes de que esta estrategia es muchas veces necesaria.

2.2. La traducción automática

Para definir de manera directa y concisa el término «traducción automática», se hará uso de la definición que hacen de él Sánchez y Rico (2020: 1): «La traducción automática se concibe como la aplicación de la tecnología informática a la traducción de textos de una lengua a otra sin intervención humana». Las mismas autoras explican que la traducción automática es fruto del trabajo de investigación de científicos de diferentes ámbitos, como ingenieros, lingüistas e informáticos. Así, a lo largo del tiempo, los distintos sistemas de traducción automática han ido evolucionando, no solo al hilo de los diferentes avances tecnológicos, sino también con la aparición de nuevos paradigmas y enfoques de las disciplinas que la integran.

Los principales tipos de traducción automática que conviven actualmente en el mercado son los sistemas basados en reglas (RBMT, por sus siglas en inglés), que utilizan información lingüística, como diccionarios monolingües y bilingües, gramáticas de la lengua de partida y de llegada, y reglas de transferencia; los sistemas basados en estadística (SMT, por sus siglas en inglés), que utilizan corpus tanto monolingües como paralelos y que, con un sistema de entrenamiento, generan traducciones procedentes de modelos estadísticos y de cálculo de probabilidades, y los sistemas basados en redes neuronales (NMT, por sus siglas en inglés), que incorporan técnicas y estrategias de la inteligencia artificial y que se entrenan con corpus paralelos de cientos de miles de oraciones. Además, hay sistemas híbridos que combinan estrategias de dos sistemas diferentes para solventar las carencias de uno u otro (Sánchez y Rico, 2020).

En el mundo académico, la traducción automática basada en reglas no es la predominante debido a la gran cantidad de tiempo y recursos que requiere su desarrollo y mantenimiento, sin embargo, puede ser muy útil para determinados pares de lenguas. Los sistemas estadísticos y neuronales necesitan una gran cantidad de datos en forma de corpus paralelos para su entrenamiento, por lo que, en el caso de pares de lenguas para los que no haya datos suficientes para entrenar esos tipos de motores, la RBMT puede resultar una buena opción (Parra, 2018). Por otra parte, los sistemas basados en redes neuronales han superado ya a los estadísticos puesto que, aunque ambos necesitan grandes corpus paralelos para su entrenamiento —de hecho, los motores de NMT suelen necesitar corpus aún más grandes que los motores de SMT, además de un *hardware* muy potente—, los investigadores están convencidos de que los métodos computacionales que utilizan estos motores, tales como las redes neuronales artificiales y el aprendizaje profundo (*deep learning*, en inglés), serán el paradigma que lidere la traducción automática (Parra, 2018).

En cuanto al mercado, las grandes corporaciones sí que pueden permitirse invertir en supercomputadores para entrenar sus motores de traducción automática, no así las empresas más modestas. Y, aunque la tecnología avanza rápidamente y hay compañías que ofrecen a sus clientes la posibilidad de entrenar motores neuronales, se necesita tener acceso a grandes bases de datos para poder entrenar dichos motores. Esto parece indicar que las pequeñas y medianas empresas aún tendrán dificultades para poder implantar estos sistemas y que en muchos casos seguirán usando motores estadísticos o los motores neuronales que ofrecen las grandes empresas de traducción automática. Sin embargo, esto es algo que puede cambiar con el tiempo ya que se está

trabajando en modelos de traducción automática neuronal que reduzcan la cantidad de datos que se necesitan para entrenar estos motores (Parra, 2018).

2.2.1. La posesición

La posesición es una actividad vinculada a la traducción automática, por lo que su definición ha ido variando a medida que han ido evolucionando estos sistemas de traducción. En este trabajo se menciona la que toman como referencia Sánchez y Rico (2020), que es la proporcionada por O'Brien (2011: 197): «Post-editing is the correction of a raw machine translation output by a human translator according to specific guidelines and quality criteria». Es decir, se trata de una actividad de edición y corrección lingüística de los textos sin procesar obtenidos con sistemas de traducción automática para que el texto en la lengua de destino se ajuste al objetivo y la calidad acordados.

La posesición tiene unas características propias que la distinguen y la diferencian de otras tareas como la traducción o la revisión (Sánchez y Rico, 2020: 75). La principal **diferencia entre posesición y traducción** es el punto de partida de cada una de las tareas: en la posesición se parte de un texto previamente traducido, mientras que en la traducción se parte del original. Por tanto, el poseedor tiene que trabajar con tres tipos de textos (texto fuente, pretraducción y versión poseída), mientras que los traductores solo lo hacen con dos: texto fuente y texto meta (O'Brien, 2002). Las principales **diferencias entre posesición y revisión** son la frecuencia y la tipología de errores que se encuentran en una y otra tarea. En una traducción humana se puede encontrar un error debido a un despiste que luego no aparecerá más en el texto, pero en un resultado de un sistema de traducción automática «la repetición de los errores será constante a lo largo del texto, por lo que la tarea de posesición puede resultar mucho más tediosa que la de revisión» (Sánchez y Rico, 2020: 76). Además, un revisor atenderá a diferentes aspectos como errores de omisión, de formato, cuestiones de estilo, consistencia terminológica, cohesión del texto, etc., mientras que la tarea del poseedor vendrá determinada por el nivel de calidad acordado. Así, podrán solicitarle que el texto de destino sea preciso y comprensible haciendo los cambios mínimos al texto obtenido con traducción automática, por lo que no atenderá a cuestiones de estilo, o que el texto sea de una calidad equiparable a una traducción humana, es decir, que además sea adecuado desde el punto de vista estilístico, sintáctico, gramatical y ortográfico. En este caso, la posesición se hará de forma exhaustiva, pero siempre teniendo en cuenta que el tiempo invertido en ella no debería superar al que se dedicaría a hacer la traducción, ya que el objetivo de la incorporación de la traducción automática en el proceso de traducción es el de aumentar la productividad (Sánchez y Rico, 2020).

Otro aspecto de la posesición que la diferencia de otras tareas es el aspecto cognitivo (Sánchez y Rico, 2020). Algunos resultados de los sistemas de traducción automática pueden estar muy alejados de la fluidez de la lengua meta, lo que aumenta el esfuerzo cognitivo por parte del poseedor. Por otra parte, un poseedor se puede acostumbrar a las traducciones efectuadas por un sistema de traducción automática y se le puede hacer difícil detectar lo que está bien o lo que no. En este sentido, Parra (2018) indica que poseer textos producidos por un motor neuronal puede ser muy complejo porque estos sistemas suelen generar traducciones que en un primer momento parecen correctas, pero que luego no lo son. Los sistemas basados en redes neuronales generan frases que tienen sentido y que son gramaticalmente correctas, por lo que un cambio de significado puede pasar desapercibido. Por otra parte, la misma autora menciona que estos sistemas suelen obtener peores resultados en frases muy largas.

El esfuerzo de posesición se puede medir en tres dimensiones diferentes: **esfuerzo temporal**, que es la velocidad de traducción, medida en palabras por hora; **esfuerzo técnico**, que es el número de pulsaciones de teclado necesario para producir la traducción final, y **esfuerzo cognitivo**. Para medir el esfuerzo cognitivo se usan las pausas como indicador y su valor se calcula en función de tres variables: el número de pausas, la duración media de las pausas y la cantidad de tiempo dedicado a las pausas dividido por el tiempo total de traducción (Toral, Wieling y Way, 2018).

Por otra parte, Pym y Torres-Simón (2021) mencionan que los algoritmos de la traducción automática pueden localizar buenas opciones de traducción, pero que estas deberían tratarse como sugerencias. Así, será el dominio de la competencia traductora la que permita la mejor elección entre ellas y su adaptación a situaciones específicas. Por tanto, entre las competencias de un poseedor están las propias de la traducción, a las que se añaden el conocimiento y el dominio de la tecnología propia de la traducción automática.

La traducción automática y la posesición están entrando en algunos ámbitos donde hasta ahora no lo hacían, como en la traducción literaria o en la audiovisual. Así, diversos estudios sobre la traducción automática en los textos literarios han puesto de manifiesto que, aunque la traducción automática da buenos resultados con los segmentos más comunes, no ocurre lo mismo con aquellos en los que hace falta una mayor creatividad. Además, se ha llegado a la conclusión de que la traducción automática limita la creatividad y que «el uso de posesición dificulta el proceso de traducción porque el traductor se convierte en el evaluador y no en el creador, por lo

que los mecanismos y las fases de la creatividad no se ponen en marcha» (Guerberof y Toral, 2022: 26).

Por otra parte, los investigadores están interesados en explorar cómo la incorporación de traducción automática en los procesos de traducción audiovisual está afectando a las esferas profesionales y cómo los círculos académicos están ampliando su conocimiento de traducción automática, por lo que ya hay publicaciones en marcha para recoger diferentes estudios de este ámbito.⁴

2.2.2. La traducción automática en la traducción audiovisual

La traducción audiovisual también ha notado los efectos de los avances tecnológicos y ha experimentado múltiples cambios en su arquitectura, en su mayor parte compartidos con otras prácticas de traducción (Díaz Cintas y Remael, 2021). Los autores citan a Baños (2018) al explicar que, de las diversas modalidades de traducción audiovisual, la subtitulación ha sido la preferida a la hora de probar e implementar nuevas soluciones tecnológicas, mientras que el doblaje y las voces superpuestas han sido tradicionalmente menos afectados.

Aunque ha habido avances en el aspecto técnico de la subtitulación, los avances en el aspecto lingüístico han sido mucho más modestos. Algunos programas pueden facilitar la segmentación dividiendo automáticamente el texto de un guion en subtítulos basados en reglas lingüísticas, pero los resultados no suelen ser muy buenos y se necesita la participación del traductor. Asimismo, en un intento de permitir aumentar la productividad y reducir costes, en los últimos tiempos se está evolucionando hacia un enfoque más automatizado en la traducción del contenido de los subtítulos mediante el uso de soluciones de traducción automática e integrando funciones de inteligencia artificial (Díaz Cintas y Remael, 2021). Cada vez hay una mayor producción y circulación de productos visuales, con su consecuente necesidad de traducción a otros idiomas, y, además, el tiempo de espera es un factor decisivo para superar a las distribuciones ilegales por internet y para conseguir más clientes y fidelizar a los usuarios, lo que hace que el tiempo para producir los subtítulos sea cada vez más corto (Orrego, 2013).

La proliferación de plataformas de *streaming* ha causado que estas empresas externalicen la traducción de sus productos para poder ofrecer más contenido y llegar a más mercados. Sin embargo, en el momento en que hay una empresa de traducción

⁴ [CFP] The impact of Machine Translation in the Audiovisual Translation environment: professional and academic perspectives. Issue 22, publication year 2023. <https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/announcement/view/21>

intermediaria, la plataforma deja de tener el control sobre el proceso de traducción, que pasa a depender de este proveedor de servicios lingüísticos (LSP, por sus siglas en inglés). Algunas de las más grandes empresas de traducción poseen su propio motor de traducción automática que alimentan con sus propias traducciones, y, en lugar de ofrecer un producto traducido desde cero, ofrecen posesión. Este es el caso de la subtitulación de la serie objeto de estudio en este trabajo.

2.2.3. La calidad de la traducción automática en el ámbito audiovisual

Los estudios sobre la aplicación de traducción automática en traducción audiovisual han demostrado que su uso presenta ciertos desafíos asociados a las características de esta modalidad de traducción. Así, Burchardt, Lommel, Bywood, Harris y Popović (2016) señalan los aspectos que pueden presentar la mayor dificultad para los motores de traducción automática: la **diversidad de géneros y ámbitos** de los contenidos audiovisuales, ya que a un motor de traducción automática hay que entrenarlo con corpus audiovisuales y hay más dificultad de obtener un corpus con ese tipo de material —especialmente de combinaciones lingüísticas con una producción o con registros más limitados— que de otro tipo de textos; la **subordinación de la traducción a la imagen** a la hora de elegir los términos; el **estilo oral** de los subtítulos y de los guiones de doblaje, que difiere del estilo escrito en cuanto a que hay más oraciones incompletas, más marcadores verbales del discurso, jerga, expresiones coloquiales —además de ser más propenso a depender de la imagen y ser más informal—, y la **falta de contexto**, ya que los motores de traducción automática no suelen analizar más de un segmento cada vez.

En el ámbito de la investigación, la evaluación de la calidad de la traducción automática se basa en los datos que aportan los traductores o los poseedores profesionales siempre sobre la subtitulación. Sin embargo, se hace complicado evaluar la calidad de la traducción automática mediante traducciones de referencia, puesto que hay múltiples problemas para recopilar corpus paralelos de material audiovisual, debido a los derechos de la propiedad de los guiones y a la reticencia de las empresas a compartir su material (Burchardt et al., 2016).

3. Análisis de las dos versiones

3.1. Introducción a la serie

El creador de esta serie, el cineasta coreano Hwan Dong-hyuk, empezó a trabajar en su guion en 2008, en una época en la que tenía problemas económicos, y tras haber leído los mangas *Liar Game*, *El juego de los mentirosos* y *Kajji* (Ferreirós, 2021). Su propia situación financiera le inspiró para crear esta historia en la que varias personas se unen a un juego de supervivencia en donde poder ganar dinero para pagar sus deudas. Sin embargo, Hwang Dong-hyuk no pudo sacar adelante su proyecto porque los productores coreanos creían que resultaba demasiado grotesco y complejo, por lo que lo dejó abandonado.

Diez años más tarde, en 2018, Netflix abrió una sucursal en Seúl, y Hwan les llevó su guion. Al momento vieron el potencial de su obra y juntos empezaron a trabajar para, del guion original de 120 minutos, crear una serie de nueve episodios. El cineasta explicó en una entrevista para *The Korea Times* el riesgo que conllevó la producción de esta serie: «Making the story into the series was still an adventure, just as it was about a decade ago. I knew that it would be all or nothing; either a masterpiece or a quirky flop.» (Gyu-lee, 2021).

En dicha entrevista, Hwan relata cómo la noche antes de cada rodaje revisaba los guiones y pensaba en cómo hacer que las escenas fuesen mejores. El nivel de estrés al que se sometía era muy alto, ya que el riesgo de esa obra era muy grande, y se esforzó al máximo para crear un buen producto: «I've always considered every work as a challenge, but this piece had a much higher risk, so I put all my effort into making it a good one».

El resultado fue el mejor estreno en la historia de Netflix, y *El juego del calamar* se convirtió en la serie más vista de la plataforma en 90 países⁵. En el Anexo 1 se puede consultar la ficha técnica de la serie y sus cifras.

Críticas a la traducción

La traducción para subtítulos en español de la serie originó un aluvión de críticas de las que muchos medios se hicieron eco. Salió a la luz que la empresa contratada por Netflix para crear los subtítulos había hecho un trabajo de posesición a partir del texto generado por su propio motor de traducción automática. Así, los traductores profesionales

⁵ Datos obtenidos de Forbes. Ver bibliografía.

proclamaron no solo que la posesición precariza la profesión, ya que los trabajos de posesición se pagan peor que los de traducción, sino también que la calidad de la traducción ofrecida con posesición es menor que la realizada desde cero por un humano. En su opinión, esto es debido a que algunas agencias de subtítulos instan a tocar «lo menos posible el texto» (Cinemanía, 2021), lo que afecta tanto al público como a los creadores del producto audiovisual. En palabras de ATRAE para el diario *ABC* (Zamora, 2021b):

El uso de la posesición solo beneficia a los intermediarios, que se quedan con un mayor porcentaje de lo que pagan las distribuidoras, pero que perjudica a todos los demás eslabones: **los traductores ven precarizada su profesión** (además de entrenar a la máquina que podría acabar sustituyéndole en muchos más proyectos), **los usuarios reciben unas traducciones bochornosas** que les impiden disfrutar como es debido de la obra, los creadores ven cómo sus series, películas o documentales no llegan como es debido al público de los demás países, y **las plataformas sufren una pérdida de reputación** y clientes que acarrea pérdidas económicas.

El mismo diario publicó fragmentos de los subtítulos con comentarios sobre su traducción (Zamora, 2021c). En anteriores artículos periodísticos, los propios profesionales ya habían hablado sobre la importancia de la traducción para lograr un producto audiovisual redondo. Así, en un artículo anterior de *ABC* habían explicado cómo los traductores no solo dan el significado a las palabras, sino también a las emociones, y que no es fácil saber transmitir las (Zamora, 2021a).

Estas reflexiones van en la línea de otros artículos divulgativos en los que se argumenta que la traducción automática ayuda a aumentar la productividad con determinados tipos de textos, como los técnicos o especializados —que ya apenas se traducen desde cero, sino que se poseñitan directamente—, pero que no se recomienda en aquellos en los que haga falta un alto grado de creatividad para que el público objetivo pueda disfrutar de la experiencia de la forma a la que aspira. Así, Serrano (2020) comenta que la aplicación de posesición en ámbitos como la traducción audiovisual o el *marketing* puede ser contraproducente, ya que no suele permitir que el traductor mejore su productividad, puesto que tiene que invertir más tiempo en evaluar, borrar y retraducir que si hubiera traducido el texto desde cero.

3.2. Análisis de las diferencias

El procedimiento que se ha seguido para analizar las diferencias ha sido la comparación de las dos versiones de subtítulos en español —junto con la última versión de los subtítulos en inglés— del primer episodio de la serie. Además, para el análisis de determinados aspectos, se ha utilizado la versión de los subtítulos en coreano y la versión doblada en español. Para la comparación de las dos versiones no se tendrán en

cuenta la segmentación interna de los subtítulos ni el pautado, aunque sí la segmentación entre subtítulos. El análisis se centrará especialmente en la lingüística de los subtítulos en cuanto a las estrategias de reducción mencionadas por Díaz Cintas y Remael (2021) y se prestará especial atención a los problemas citados por los traductores profesionales en los medios de comunicación.

Para llevar a cabo la clasificación y posterior análisis de las diferencias entre versiones, se han elaborado varias tablas. En cada una de ellas se incluye la siguiente información: identificador del subtítulo para este trabajo, tiempo en el que aparece el subtítulo, la versión en inglés del subtítulo, la primera versión en español y la segunda versión. La versión en inglés se añade como apoyo para identificar el tipo de cambio que se ha dado entre versiones, detectar cómo se resolvieron los problemas inherentes a la traducción automática y descubrir si había soluciones más adecuadas en la primera versión. Asimismo, servirá también para determinar posibles mejores soluciones para ambas versiones.

Primero se analizan los problemas de la primera versión que se subsanaron en la segunda y después se analizan los cambios detectados en la segunda versión en función de diferentes categorías.

3.2.1. Errores subsanados en la segunda versión

Errores semánticos y de sentido

Tabla 1. Ejemplos de errores semánticos y de sentido subsanados

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
1	00:26:00	I am quite the fool.	Tonto soy.	Qué tonto soy.
2	00:10:36	Maybe I'll fill up a bowl and cook up some blood soup tonight.	Quizá saco un tazón y me hago sopa de sangre esta noche.	Voy a llenar un tazón y me haré una sopa esta noche.
3	00:18:29	What are you? Here to sell me something?	¿Qué eres? ¿Abogado?	¿Quién eres? ¿Un vendedor?
4	00:35:52	I'm sorry, but I also have some urgent business with this lady over here.	Lo siento, pero también tengo algo urgente que hablar con esta hermana...	Lo siento, pero yo también tengo algo urgente que discutir con ella.

5	00:36:57	Those who win all six games will receive a handsome cash prize.	Los que ganen los seis juegos recibirán cuantioso un premio en efectivo.	Los que ganen los seis juegos recibirán un cuantioso premio en efectivo.
6	00:44:06		Habla el Líder.	Habla el líder.

En estos subtítulos se pueden detectar errores semánticos, como la falta de un pronombre o un orden incorrecto de las palabras (subtítulos 1, 5), uso incorrecto de los tiempos verbales (subtítulo 2, donde se debería haber utilizado el subjuntivo), errores ortográficos (subtítulo 6, donde la palabra «líder» no debería empezar con mayúscula, por tratarse de un sustantivo común acompañado del artículo), así como falsos sentidos (subtítulos 3 y 4).

Respecto al subtítulo 3, el término «abogado» no es coherente con el subtítulo que aparece posteriormente en pantalla:

00:18:34,196 --> 00:18:36,115
Os conocéis todas las tácticas de venta.

Respecto al subtítulo 4, resulta sorprendente lo ocurrido con él porque el subtítulo en inglés no contiene ningún término que se pueda traducir como «hermana» y, sin embargo, la versión coreana sí que recoge el término 자매님 (jamaenim), que significa «hermana». En Corea, es habitual llamarse «hermano» o «hermana» aunque no lo sean, puesto que, en su cultura, ellos se sienten como si todas las personas del país pertenecieran a una única familia. La inclusión de este término en español podría deberse a que la versión de subtítulos en inglés utilizada por el motor no se corresponda con la versión final, que es la utilizada en este trabajo, y que en dicha versión sí apareciera el término «sister».

Errores de coherencia con la imagen

Tabla 2. Ejemplos de errores de coherencia con la imagen subsanados

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
7	00:09:02	I'm sorry. You okay, kid?	Lo siento. ¿Estás bien, niña?	Lo siento. ¿Estás bien?
8	00:09:51	You okay, kid?	¿Estás bien, niña?	¿Estás bien?
9	00:14:06	I went to a steakhouse with Mom and my stepdad.	Fui a un asador con mamá y mi padrastro.	Ya he ido a un asador con mamá y mi padrastro.

10	00:16:33	Why did you bring her back so late? She's not wearing enough layers.	¿Por qué llegáis tan tarde? No iba abrigada.	¿Por qué la traes tan tarde? Está desabrigada.
11	00:21:49	Come here. Get your face over here.	Venga. Quiero verte la cara.	Venga. Pon la cara.
12	00:45:01	You can move forward while the tagger shouts, "Green light, red light."	Puede avanzar mientras la niña dice: "Luz verde, luz roja".	Solo podéis moveros cuando oigáis "luz verde, luz roja".

En los subtítulos 7 y 8, el término «niña» no es adecuado ya que lo que aparece en imagen es una mujer joven. En los subtítulos 9 y 10 hay un problema con las referencias temporales, puesto que (9) todo ha ocurrido en el mismo día y (10) la niña está desabrigada en el momento de la escena, no antes. En el subtítulo 11, la imagen muestra cómo ya se le está viendo la cara al personaje interpelado. Finalmente, el subtítulo 12 no es coherente con lo que se ve en la imagen debido a no se trata de una niña, sino de una muñeca.

3.2.2. Cambios lingüísticos en la segunda versión

Cambios semánticos y de estilo

En la segunda versión se observan cambios semánticos y de estilo que mejoran la expresión y dan mayor fluidez al texto. Asimismo, se aprecian soluciones creativas que se alejan del original para adecuarse al registro de los personajes y a la imagen.

Tabla 3. Ejemplos de cambios en cuestiones de estilo de la segunda versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
13	00:07:20	-And he continues to gain ground. -Six and eight, go!	- ¡Sigue avanzando! - ¡Vamos, 6 y 8!	- ¡Gana terreno! - ¡Va, 6 y 8!
14	00:07:58	Buy yourself a cup of coffee.	Para un café americano.	Toma. Para que te tomes un café.
15	00:11:07	and one of these eyes here instead.	y un ojo de estos. ¿De acuerdo?	y uno de tus ojos. ¿De acuerdo?
16	00:11:39	You have a month. Take care of yourself.	Tienes un mes. Ten cuidado.	Tienes un mes. Cuídate.
17	00:12:14	THE FUN DOESN'T END, CRANE GAME	LA DIVERSIÓN NO TERMINA EL JUEGO DE LA GRÚA	DIVERSIÓN SIN FIN MÁQUINAS DE GRÚA

18	00:15:11	It even has a light.	Da fuego y todo.	Es un mechero.
19	00:16:13	Excuse me, we'll get another 1,000 won's worth.	Perdón, 1000 wones más.	Perdón, más por 1000 wones.
20	00:18:34	You people have all sorts of sales tricks these days.	Os conocéis todas las tácticas de venta.	Ya no sabéis cómo vender.
21	00:23:05	Has a ten-year-old girl with an ex-wife, divorced three years ago.	Tiene una hija de diez años con su exmujer, divorciado hace tres años.	Se divorció hace tres años y tiene una hija de diez años.
22	00:34:29	you're not the type to wuss out just from a couple blows.	no eres de las que retroceden después de unos golpes.	no eres de las que se acojonan por unos cuantos golpes.
23	00:34:45	I didn't run away. I just went independent. What?	No hui. Me independicé. ¿"Independicé"?	No hui. Me hice independiente. ¿"Independiente"?
24	00:36:05	You're obviously a thug preying on girls like her. Your face says it all.	Es obvio. Pareces un matón que se aprovecha de chicas como ella.	Tienes pinta de ser de los que se aprovechan de las mujeres.
25	00:37:58	Former supervisor of Team Two at Joy Investments.	Exjefe del equipo dos de Joy Investments.	Exdirector de Inversiones Joy.
26	00:40:23	CLAUSE THREE: THE GAMES MAY BE TERMINATED UPON A MAJORITY VOTE.	CLÁUSULA 3: EL JUEGO TERMINA SI LO APRUEBA LA MAYORÍA	CLÁUSULA 3: LOS JUEGOS TERMINAN SI LO APRUEBA LA MAYORÍA.
27	00:44:49	It looks really freaky.	Es muy raro.	Da bastante yuyu.
28	00:45:15	The game we played as kids?	¿El juego infantil?	¿No jugábamos a esto de pequeños?
29	00:45:40	pass this round.	pasa de ronda.	superarán este juego.
30	00:46:28	Quit the show and get up.	Deja de actuar y levántate.	No hagas el tonto y levántate.

En el subtítulo 14, la segunda versión añade la palabra «toma», que no aparece ni en la primera versión ni en la versión en inglés, pero que aporta naturalidad a la situación que se ve en la imagen. Además, omite la palabra «americano». Esta palabra no aparece en los subtítulos en inglés, pero en la versión coreana aparece la palabra 아메리카노 (amelikano), que significa «americano», acompañada del término que significa «taza». Esto podría deberse a lo mismo comentado para el subtítulo 4.

En la segunda versión del subtítulo 21 se observa que se ha reducido el texto mediante la omisión de las palabras «con su exmujer» y se le ha dado más fluidez cambiando el orden de las frases y uniéndolas con la conjunción «y». En el subtítulo 24 se ha condensado el texto mediante la fusión de dos frases en una.

En la segunda versión del subtítulo 23 se observa que ha habido un cambio de clase de la palabra «independicé»: el verbo se ha convertido en nombre. De esta forma se consigue que el texto resulte más natural.

En el subtítulo 25 se ha optado por traducir el nombre la empresa para dar más información al espectador sobre el tipo de empresa a la que se refiere.

En el subtítulo 26 se ha cambiado la categoría numérica, de singular a plural, probablemente porque se trata de varios juegos. La primera versión puede haber interpretado que se trataba del juego que engloba a todos los juegos.

No obstante, se detecta alguna traducción que es mejorable en ambas versiones teniendo en cuenta el contexto y el registro de los personajes:

Tabla 4. Ejemplo de traducción mejorable en ambas versiones

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
31	00:35:59	How do you know this bitch?	¿Cuál es tu relación con ella?	¿Qué relación tienes?

En ambas versiones las soluciones resultan demasiado formales, sobre todo si se tiene en cuenta el original, que utiliza un registro vulgar. Solución propuesta: «¿De qué la conoces?».

Cambios de léxico

a) Calcos

En la primera versión se detectan calcos del inglés que no resultan naturales en español. La segunda versión los modifica. A continuación, se presenta una tabla con algunas traducciones calcadas del inglés y que, con los cambios introducidos en la segunda versión, resultan más naturales.

Tabla 5. Ejemplos de calcos de la primera versión modificados en la segunda versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
32	00:05:00	Dumbass, you know nothing...	Idiota. No sabes nada.	- Idiota. No te enteras.
33	00:05:52	-Yes, that's it. Number nine! -Whip it! Whip!	- Sí, eso es. ¡Número nueve! - ¡Fustígalo! ¡Dale!	- ¡Eso es! ¡Número nueve! - ¡Rápido! ¡Dale!
34	00:07:46	June 8. So, 6 and 8!	El 8 de junio. ¡Seis y ocho!	El 8 de junio. ¡Ocho del seis!
35	00:19:27	If this is some kind of scam, I'm going to kill you today.	Si se trata de una estafa, te mataré hoy mismo.	Si se trata de una estafa, te juro que te mato.
36	00:22:29	Hey, man.	Oye, amigo.	Oye.
37	00:24:07	All right. Whatever.	Bien. Como sea.	Toma ya. Sí.
38	00:29:38	Hello.	Hola.	¿Diga?
39	00:34:00	My doctor said	Mi médico dijo	El médico me dijo
40	00:35:42	Me? Well...	¿Yo? Bueno...	¿Yo? Pues...
41	00:36:13	This thug is trying to kill me!	¡El matón intenta matarme!	¡El matón quiere matarme!
42	00:41:30	Move, dumbass.	Muévete, idiota.	Aparta, idiota.
43	00:45:31	Deal?	¿Trato?	¿Vale?

En el subtítulo 34 se hace referencia a los números con los que el protagonista ha ganado la apuesta y que coinciden con esa fecha. El problema en este subtítulo es que el orden de las fechas en inglés es diferente al del español.

Además, algunos de los calcos habituales del inglés se repiten a lo largo de todo el texto de la primera versión. La segunda versión ofrece distintas soluciones más creativas para adaptar el texto a las preferencias de la cultura de llegada.

Tabla 6. Ejemplos de calcos habituales del inglés modificados en la segunda versión

Great job		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
44	00:11:37	Great job.	Buen trabajo.	Bien hecho.
45	0:13:23	Great job! Great work!	¡Buen trabajo!	¡Eres una máquina!
I see		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
46	00:14:16	I see.	Ya veo.	Qué bien.
47	00:27:47	I see.	Ya veo.	Vale.

No obstante, se detectan algunos calcos que se repiten en ambas versiones y que se podían haber evitado:

Tabla 7. Ejemplos de traducciones mejorables en ambas versiones

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
47	00:16:05	Never mind.	No importa.	No importa.
48	00:33:26	I know that too.	Eso también lo sé.	Eso también lo sé.

Teniendo en cuenta el contexto y la imagen, se proponen las siguientes soluciones:

Subtítulo 47: en este caso se podía haber optado por la solución ofrecida en la versión doblada, «Nada», que resulta más natural en la cultura de llegada y más adecuada para ser pronunciada por una niña.

Subtítulo 48: «Ya lo sé».

b) Terminología

Tabla 8. Ejemplos de cambios en términos especializados

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
49	00:11:34	WAIVER OF PHYSICAL RIGHTS	DESCARGO DE DERECHOS FÍSICOS	RENUNCIA DE DERECHOS FÍSICOS
50	00:22:47	You signed a waiver giving up your physical rights today, yes?	Hoy firmó un descargo de derechos físicos, ¿no?	Ha firmado una renuncia de derechos físicos.
51	00:22:30	This is some new sort of pyramid scheme, right?	¿Se trata de un timo piramidal?	¿Es una nueva estafa piramidal?

Un descargo es la liberación legal o convencional de una carga, por lo que este término no resulta adecuado en el contexto. Así, para los subtítulos 49 y 50, el término «renuncia» se aproxima más al sentido del texto.

En el subtítulo 51, el sistema de inversión basado en el esquema de Fonzi⁶ es conocido como «estafa piramidal», mejor que como «timo piramidal».

Un problema comentado por los traductores es el asociado al momento en que dos personajes se disponen a jugar a un juego y uno de ellos dice «I'll let you go first». Los traductores comentaron que la traducción «ir primero» no es adecuada y que un

⁶ <https://www.rodenasabogados.com/que-es-una-estafa-piramidal/>

traductor humano habría sabido que se refiere a que va a dejarle que tire primero o que empiece él (Zamora, 2021c).

Tabla 9. Ejemplos de cambios en la terminología de juegos 1

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
52	00:19:16	I'll let you go first.	Dejaré que vaya primero.	Le dejaré que empiece.
53	00:19:33	I'm really going to go first.	Voy primero, entonces.	Voy primero, entonces.

Se puede comprobar que el subtítulo 52 presenta un cambio de léxico que se adapta al utilizado en el ámbito de los juegos y que coincide con lo comentado por los traductores. Sin embargo, más adelante, en el subtítulo 53 se sigue manteniendo la traducción de la primera versión, por lo que hay una falta de coherencia en el texto. En este caso, una solución como «Empiezo yo, entonces» habría sido más adecuada.

En la parte final del capítulo también hay cambios en el léxico relacionado con el juego.

Tabla 10. Ejemplos de cambios en la terminología de juegos 2

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
54	00:45:36	Those who cross the finish line without getting caught in five minutes	Quien cruce la meta sin ser atrapado antes de cinco minutos,	Los que crucen la meta sin ser eliminados en cinco minutos,
55	00:49:12	You won't get caught if you hide behind someone.	No te cogerán si te escondes detrás de alguien.	No te verá si te escondes detrás de alguien.

En este caso se trata de un juego en el que a los participantes no se les coge ni se les toca, sino que son eliminados si se les detecta moviéndose cuando no lo tienen permitido. Por tanto, la segunda versión resulta más adecuada en dicho contexto.

c) Expresiones asociadas a un registro vulgar

Los traductores también observaron que había una falta de creatividad en relación con las expresiones asociadas a un registro vulgar. Así, en Zamora (2021c), comentan lo siguiente:

El castellano es un idioma muy rico en impropiedades... menos si lo poseídas, que entonces te quedas con 'maldición' o 'maldita sea', pudiendo poner 'mierda', 'joder', 'no me jodas', 'me cago en todo', 'tócate los huevos', 'hay que joderse', 'me cago en....', etc.

Las siguientes tablas presentan las traducciones dadas a varias expresiones de este tipo:

Tabla 11. Ejemplos de cambios en la traducción de expresiones asociadas a un registro vulgar

Damn		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
56	00:04:38	Damn it.	Maldita sea.	Mierda.
57	00:04:43	Damn it.	Mierda.	Mierda.
58	00:05:04	Damn it.	Maldita sea.	Porras.
59	00:05:08	God damn it!	¡Maldición!	¡Me cago en diez!
60	00:05:11	Shit.	Maldita sea.	Mierda.
61	00:06:07	Damn it!	¡Mierda!	¡Mierda!
62	00:12:25	Darn it.	Maldita sea.	Porras.
63	00:12:42	Damn!	¡Maldita sea!	¡Mierda!
64	00:41:11	Damn, this place is freaking huge.	Vaya, este lugar es enorme.	Vaya, este sitio es enorme.
65	00:41:28	Damn it.	Mierda.	Mierda.
66	00:44:51	Damn, the head's freaking huge.	Joder, qué cabeza más grande.	Joder, qué cabezón tiene.
Fuck		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
67	00:04:54	Fuck off, asshole! I know!	¡Púdrete, idiota! ¡Sí que lo sé!	¡Vete por ahí, imbécil! ¡Sí que lo sé!
68	00:12:48	Fuck!	¡Mierda!	¡Hostia!
69	00:45:20	-Is this a fucking joke?	- ¿Es una puta broma?	¿Es una broma?
70	00:45:32	Man, fuck me.	Joder, tío.	Joder, tío.
God / Goodness		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
71	00:03:25	Goodness, that petty change?	Por Dios, ¿esa menudencia?	Por favor, ¿esa calderilla?
72	00:03:38	Goodness.	Por Dios.	Madre mía.
73	00:09:33	Goodness, what a trooper.	Dios mío, vaya luchador.	Caray, eres un hacha.
74	00:30:06	Gosh.	Dios.	Vaya.
75	00:36:01	My god.	Dios mío.	¿Este de qué va?
Jeez / Geez		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
76	00:05:41	Jeez.	Madre mía.	¡Vaya!
77	00:16:55	-Jeez. Seriously.	- En serio, por Dios.	- En serio, madre mía.
78	00:26:46	Jeez.	Por Dios.	Madre mía.
79	00:34:20	Geez.	Dios.	Joder.

Hell		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
80	00:20:23	What the hell?	¿Qué te pasa?	¿De qué vas?
81	00:35:35	What the hell?	¿Qué diablos...?	¿De qué vas?
82	00:35:40	Who the hell are you?	¿Quién diablos eres?	¿Quién coño eres?
Otras		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
83	00:10:45	Man, you punk.	Vaya idiota.	Tío, eres un cagado.
84	00:24:47	That ungrateful punk.	Mocoso desagradecido.	Menudo desagradecido.

Tras escuchar la versión doblada en español, se detecta que la persona que subtuló la segunda versión hizo un esfuerzo por unificar las traducciones de este tipo de palabras con las utilizadas en el doblaje. Así, en varios de los subtítulos coinciden las soluciones con las de la versión doblada.

Cambios en la segmentación

Tabla 12. Ejemplos de cambios en la segmentación en la segunda versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
85	00:04:30	It should be my birthday. 00:04:32,981 --> 00:04:34,524 She changed the PIN	Era mi cumpleaños. 00:04:32,981 --> 00:04:34,524 Ha cambiado el código.	00:04:30,937 --> 00:04:34,524 - Era mi fecha de nacimiento. - Ha cambiado el código.
86	00:04:51	Of course you don't know your mom's birthday. 00:04:53,418 --> 00:04:54,460 You ungrateful bastard!	¿No sabes el cumpleaños de tu madre? 00:04:53,418 --> 00:04:54,461 ¡Capullo desagradecido!	00:04:51,499 --> 00:04:54,419 ¿No sabes cuál es? ¡Capullo desagradecido!

87	00:05:00	Dumbass, you know nothing... 00:05:02,302 --> 00:05:03,511 Try the lunar date then.	Idiota. No sabes nada. 00:05:02,302 --> 00:05:03,512 Prueba la fecha lunar.	00:05:00,883 --> 00:05:03,720 - Idiota. No te enteras. - Prueba la fecha lunar.
88	00:05:34	What was it? What did you use? 00:05:36,294 --> 00:05:37,670 Today. My daughter's birthday.	00:05:36,211 ¿Qué era? ¿Qué has puesto? 00:05:36,294 --> 00:05:37,671 Hoy. El cumpleaños de mi hija.	00:05:34,375 --> 00:05:37,712 - ¿Cuál era? - Hoy. El cumpleaños de mi hija.
89	00:09:25	Then why did you run? 00:09:26,107 --> 00:09:27,275 That's because...	¿Y por qué huyes? 00:09:26,107 --> 00:09:27,275 Porque...	00:09:25,189 --> 00:09:27,275 - ¿Y por qué corrías? - Porque...
90	00:18:50	Play ddakji with me. 00:18:53,132 --> 00:18:54,925 Each time you win, I will give you 100,000 won.	Juegue a ddakji conmigo. Cada vez que gane, 00:18:53,174 --> 00:18:54,925 le daré 100 000 wones.	Juegue conmigo. 00:18:52,172 --> 00:18:54,925 Cada vez que gane, le daré 100 000 wones.
91	00:39:11	For the sake of fairness, 00:39:13,017 --> 00:39:15,561 we cannot disclose any information prior to the games.	Para jugar limpiamente, 00:39:13,017 --> 00:39:15,562 no podemos revelar información antes de tiempo.	Para jugar limpiamente, no podemos adelantar información.

En este trabajo ya se ha comentado que algunos programas dividen automáticamente el texto en subtítulos, pero que los resultados suelen necesitar la intervención del traductor. En este caso se puede observar que la segunda versión ha cambiado la segmentación de algunos subtítulos incluyendo el contenido de dos en uno solo, especialmente cuando se trata de intervenciones en forma de diálogo entre dos personajes en pantalla. En el subtítulo 90 se puede observar un error de segmentación al dividir la frase «Cada vez que gane, le daré 100 000 wones» en dos subtítulos. Cabe recordar que uno de los aspectos que hay que tener en cuenta para segmentar es que se recoja una información completa (Bartoll, 2016).

Además, en el caso del subtítulo 90 se ha reducido el texto a nivel de palabra mediante la omisión del término «ddakji», puesto que el nombre del juego ya se ha mencionado anteriormente y la imagen aporta la información de que se están refiriendo al mismo juego. En el subtítulo 91 se ha condensado el texto reformulando «revelar información antes de tiempo» como «adelantar información».

3.3.3. Estrategias de síntesis de la segunda versión

A lo largo de este trabajo se ha explicado que los espectadores tienen que poder leer y asimilar la información del texto del subtítulo y que para ello debe ser el subtitulador el que haga el esfuerzo. El subtitulador dispone de varias estrategias con las que condensar la información y crear un subtítulo que recoja la información necesaria de forma que el espectador entienda lo que está ocurriendo en pantalla.

Tabla 13. Ejemplos de aplicación de estrategias de síntesis en la segunda versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
92	00:05:55	-No. 3 Jack Prince is accelerating. -Whip! Whip!	Jack Prince está acelerando. - ¡Dale! ¡Dale!	- Jack Prince acelera. - ¡Dale!
93	00:06:31	-Hurry up, will you?	- Date prisa, ¿quieres?	- Date prisa.
94	00:12:10	could I have that 10,000 won back?	¿me puedes devolver los 10 000 wones?	¿Me devuelves los 10 000 wones?
95	00:13:42	Mosquitoes are really mean these days.	Los mosquitos de hoy en día son muy malos.	Los mosquitos de ahora son muy malos.
96	00:22:56	Former employee of Dragon Motors, Assembly Team One.	Exempleado de Dragon Motors, equipo de montaje uno.	Exempleado de Dragon Motors.
97	00:33:16	Wait, you were the first to get here.	Oiga, usted fue el primero en llegar.	Usted fue el primero en llegar.
98	00:33:35	What were you thinking coming here when you're old enough to worry about dementia?	¿Qué hace aquí si está preocupado por la demencia?	Entonces, ¿para qué viene aquí?

En el subtítulo 92, se observa una condensación a nivel de palabra mediante el uso de un tiempo simple en lugar de uno compuesto, y la omisión de una repetición. También se detecta condensación a nivel de palabra tanto en el subtítulo 94, mediante la simplificación de un modal, y en el subtítulo 95, mediante el uso de un equivalente más corto.

En los subtítulos 93 y 97, se da la omisión de una interjección, y en el subtítulo 96, el de un término.

Finalmente, en el subtítulo 98 se reduce el texto mediante la omisión de la referencia a la demencia, de la que ya se había hablado antes.

Uno de los problemas que se mencionaron sobre la primera versión fue que la explicación de las reglas del propio juego del calamar —al principio del episodio— no se entendían. Tras la comparación entre las dos versiones, se puede comprobar que la segunda versión de los subtítulos cambió sustancialmente esa parte del texto.

Tabla 14. Subtítulos correspondientes a la explicación de las reglas del juego del calamar

Reglas del juego		Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
99	00:00:20	My town called that game "the Squid Game".	En mi pueblo lo llamaban "el juego del calamar".	En mi ciudad lo llamaban "el juego del calamar".
100	00:00:25	We called it that because the grid looked like a squid.	Lo llamaban así porque el campo tiene forma de calamar.	Las líneas en el suelo recordaban la forma de un calamar.
101	00:00:30	The rules are simple.	Las reglas son sencillas.	Las reglas son sencillas.
102	00:00:32	Children are divided into two groups, the offense and the defense.	Los niños se dividen en dos grupos: el ataque y la defensa.	Los niños se dividen en dos grupos: los atacantes y los defensores.
103	00:00:39	Once the game starts, the defense within the grid can move around with both feet,	Cuando empieza el juego, la defensa puede correr dentro de unos límites,	Los defensores pueden correr con dos pies dentro del calamar.
104	00:00:43	and the offense outside the grid has to hop on one foot.	mientras que el atacante solo puede ir saltando a la pata coja.	Los atacantes, en cambio, saltan a la pata coja fuera.
105	00:00:52	But if the attacker takes their chance and cuts through the squid's waist,	Pero si un atacante atraviesa la cintura del calamar y supera la defensa,	Pero, si un atacante supera a la defensa y atraviesa el calamar,
106	00:00:57	they win the right to freely move around with both feet.	se le concede la libertad de caminar libremente con ambos pies.	consigue la libertad de moverse con los dos pies.
107	00:01:08	The secret inspector.	El inspector secreto.	Inspector real.

108	00:01:09	No one knows why, but we called that person the secret inspector.	Por alguna razón, lo llamábamos el inspector secreto.	Por alguna razón, a eso lo llamábamos "inspector real".
109	00:01:16	Once everyone's ready for the final battle,	Después de prepararse para la batalla final,	Tras prepararse para la batalla final,
110	00:01:19	the attackers gather at the entrance of the squid.	los atacantes se reúnen en la entrada del calamar.	los atacantes se juntan en la entrada del calamar.
111	00:01:26	Go.	Vamos.	Ya.
112	00:01:29	In order to win,	Para ganar, los atacantes	Para ganar, los atacantes
113	00:01:31	"the attackers must tap the space in the squid's head with their foot."	deben tocar el pequeño espacio cerrado de la cabeza del calamar con el pie.	deben tocar con el pie el espacio de la cabeza del calamar.
114	00:01:36	"If the defense shoves you and you step on or out of the grid,"	Si el defensor te saca de la línea que marca el calamar,	Pero, si el defensor te empuja fuera de la línea del calamar,
115	00:01:42	you die.	mueres.	estás muerto.
116	00:01:45	That's right. You die.	Así es. Mueres.	Así es. Estás muerto.
117	00:02:04	Hooray!	¡Viva!	¡Hurra!
118	00:02:06	"Hooray."	"Viva".	"Hurra".
119	00:02:08	Once you take the winning tap, you yell out, "Hooray."	Una vez has ganado, gritas: "Viva".	Una vez dentro de la cabeza del calamar, ganas y gritas: "Hurra".
120	00:02:12	And, in that moment, I felt as if I owned the entire world,	Y, en ese momento, sentía que el mundo entero me pertenecía,	Y, en ese momento, me sentía como si el mundo me perteneciera.
121	00:02:16	I felt exhilarated.	eufórico.	Eufórico.

A continuación, se analizan los cambios a nivel de léxico y de reformulación:

1) Cambios de léxico

En el subtítulo 99 se cambia «pueblo» por «ciudad», probablemente porque el personaje que habla vivía en una ciudad. No obstante, en el habla coloquial de España es muy común la forma «en mi pueblo» para referirse a las costumbres propias de una región.

En los subtítulos 111, 117 y 118 se adopta un léxico diferente asociado a los juegos.

En los subtítulos 107 y 108 se cambia la palabra «secreto» por «real». En este caso, tanto en los subtítulos en inglés como en los coreanos se menciona la palabra

«secreto», por lo que el cambio se puede haber debido a razones de concordancia con la versión doblada española.

2) Reformulación

Para que los espectadores puedan leer y asimilar fácilmente la información presentada en los subtítulos, la segunda versión optó por reformular el texto mediante diferentes estrategias:

- Transformación de frases compuestas en frases simples (subtítulos 100 y 114).
- Omisión de elementos del texto a nivel de frase (subtítulo 103) y de palabra (subtítulos 105, 106, 113 y 120).
- Uso de equivalentes más cortos (subtítulos 106 y 109).
- Cambio del orden de las frases y de los elementos del texto (subtítulos 105 y 113).
- Adición de elementos no presentes en la primera versión (subtítulos 103, 104 y 119).

3.3.4. Buenas soluciones de la primera versión

La primera versión tenía algunas buenas soluciones que se podrían considerar incluso más adecuadas que las de la segunda en los siguientes aspectos:

Síntesis

Tabla 15. Ejemplos de buena síntesis de la primera versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
122	00:11:19	Well, I need an ink pad.	¿Y la tinta?	Necesito tinta.
123	00:11:46	Well, I'm sorry but...	Lo siento, pero...	Siento pedirlo, pero...
124	00:22:54	Highest level of education, Daehan Technical High School.	Nivel de educación, secundaria.	Educación: Instituto Técnico de Daehan.
125	00:44:54	The first game is Red Light, Green Light.	El primer juego es "Luz roja, luz verde".	El primer juego se llama "Luz roja, luz verde".

En los subtítulos 122, 123 y 125 se observa que la primera versión ha optado por fórmulas más cortas, mientras que en el subtítulo 124 ha optado por una generalización.

Registro

Tabla 16. Ejemplos de buen uso del registro en la primera versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
126	00:11:50	can you lend me 10,000 won?	¿Me presta 10 000 wones?	¿Me prestarías 10 000 wones?
127	00:39:16	Excuse me.	Disculpe.	Disculpa.
128	00:39:41	Those who do not wish to participate, please speak up now.	Si no desean participar, díganlo ahora.	Si no deseáis participar, hacédnoslo saber ahora.
129	00:41:23	Please look into the camera.	Mire a la cámara.	Mira a la cámara.

En la primera versión, se ha optado por el uso de «usted», tanto en situaciones donde el personaje que habla está en una situación de poder inferior al personaje interpelado (subtítulos 126 y 127), como en aquellas en las que, aparentemente, se trata de una situación formal entre personas que no se conocen (subtítulos 128 y 129).

Léxico y semántica

Tabla 17. Ejemplos de buenas elecciones semánticas de la primera versión

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
130	00:10:50	You just had to know I'm a softie.	¿Cómo sabías que soy un blando?	No sabía que eras un blando.
131	00:15:52	Think of your birthday last year. It came around quickly, right?	Piensa en el año pasado. Ha pasado muy rápido, ¿no?	Ha pasado muy rápido. El tiempo pasa volando.
132	00:25:19	That's worth 12,000 won, you rascal.	Vale 12 000 wones, granuja.	Cuesta 12 000 wones, pícaro.
133	00:37:41	Enticement, abduction, confinement.	Nos han atraído, secuestrado y encerrado.	Incitación, secuestro, confinamiento.

El personaje que habla en el subtítulo 130 justo antes le ha dicho al protagonista que sus lágrimas le estaban haciendo sentir mal. Es decir, el personaje que habla en este subtítulo está ironizando sobre que él mismo es un blando, por lo que la primera versión resultaría más ajustada al original.

En el subtítulo 131, la segunda versión repite la misma idea dos veces.

En el subtítulo 132, la palabra «granuja» resulta más natural que «pícaro» para ser pronunciada por una señora mayor a un hombre joven al que conoce desde pequeño.

En el subtítulo 133, la primera versión utiliza un léxico que resulta más natural y reformula el texto convirtiéndolo en una oración que facilita la asimilación de la información.

3.3.5. Soluciones a las limitaciones de la traducción automática

Los motores de traducción automática tienen limitaciones de contexto y es necesaria la intervención humana para resolver estos problemas con una interpretación contextual completa. Sin embargo, habrá situaciones para las que pueda haber diferentes soluciones, y será una decisión de la persona que posea la traducción automática optar por una u otra.

Registro

Dificultad para usar «tú» o «usted».

Tabla 18. Ejemplos de dificultades relacionadas con el registro

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
134	00:09:15	Wait. One second. Let me just get up.	Espere. Un segundo. Deje que me levante.	Espera. Un segundo. Deja que me levante.
135	00:36:49	I would like to extend a hearty welcome to all of you.	Me gustaría darles una cálida bienvenida a todos.	Me gustaría daros una cálida bienvenida a todos.

Cuando se traduce desde el inglés, un motor de traducción automática puede tener dificultades para trasladar el registro. Para resolver esto, es importante tener en cuenta el contexto que ofrece la imagen y, en último caso, será decisión de la persona que posea elegir una u otra forma. En este caso, en la primera versión del subtítulo 134 se optó por usar la forma «usted», que remarca la diferencia de poder entre el personaje que habla y el personaje interpelado, mientras que en la segunda versión se prefirió usar la forma «tú», que elimina este matiz. Asimismo, en la primera versión del subtítulo 135, se optó por usar la forma «ustedes», que indica que se trata de una situación formal, mientras que en la segunda versión se utilizó la forma «vosotros», que señala cercanía.

Segunda persona

Dificultad para distinguir «tú» y «vosotros».

Tabla 19. Ejemplos de dificultades relacionadas con la segunda persona

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
136	00:09:28	I wanted to pay you all at once to save you the trouble.	Quería pagárselo todo de una vez para ahorrarle molestias.	Quería pagároslo todo de una vez para ahorraros molestias.
137	00:37:03	How are we supposed to believe you?	¿Por qué deberíamos creerle?	¿Por qué íbamos a creerlos?

Otra dificultad con la se puede encontrar un motor de traducción automática cuando se traduce desde el inglés es distinguir entre la segunda persona del singular y la del plural para traducir «you». Como en el caso anterior, la imagen ofrecerá la información para resolver este problema, aunque, también como en el caso anterior, en una situación de ambigüedad será una decisión del traductor optar por una u otra forma.

Así, en el subtítulo 136 se puede ver que en la primera versión se optó por dirigirse únicamente a la persona con la que estaba interactuando el personaje, mientras que en la segunda versión se prefirió incluir a todas las personas que aparecían en imagen. Igualmente, en la primera versión del subtítulo 137, se optó por interpelar directamente a la persona que les estaba hablando, mientras que en la segunda versión se eligió incluir a todas las personas a las que esta estaba representando.

Síntesis del texto y tratamiento de nombres propios

Debido a que un motor de traducción automática traduce todo el texto, no se omite léxico para condensar la información, como, por ejemplo, los nombres propios.

Tabla 20. Ejemplos de dificultades en la aplicación de estrategias de síntesis

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
138	00:05:43	No. 9 Triple Line is in second. No. 6 Dry Thunder is in third.	El número 9, Triple Line, va segundo. El 6, Dry Thunder, tercero.	El 9, Triple Line, va segundo. El 6, Dry Thunder, tercero.
139	00:06:04	-No. 4 Hwarang crosses the finish line. -No, no!	- El número 4, Hwarang, cruza la meta. - ¡No!	- El número 4, Hwarang, cruza la meta. - ¡No!

140	00:07:00	No. 9 Baekil Legend is placed right in the middle.	Leyenda de Baekil, número 9, está en mitad de tabla.	El número 9 se coloca justo en medio.
141	00:07:11	-No. 7 Golden Bullet and No. 8 Mad Dash. -Yes, turn.	- Golden Bullet y Mad Dash. - Gira.	- Golden Bullet y Mad Dash. - Gira.
142	00:07:52	Here's 4,560,000 won.	Tome, 4 560 000 won.	Tome su premio.

Se puede observar cómo la segunda versión ha optado por reducir el texto en el subtítulo 140 omitiendo el nombre propio del caballo —puesto que ya estaba identificado por su número—, mientras que ambas versiones han preferido reducir el texto omitiendo los números de los caballos en el subtítulo 141. Sin embargo, ambas versiones han preferido mantener toda la información en los subtítulos 138 y 139.

En el subtítulo 142 se puede ver otro ejemplo de síntesis de texto. En él, la segunda versión reduce y simplifica el texto con una generalización.

No obstante, se detecta algún subtítulo —idéntico en ambas versiones— que se podría haber traducido de una manera que se podría considerar más adecuada, como ocurre en el siguiente subtítulo:

Tabla 21. Ejemplo de traducción mejorable en ambas versiones

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
143	00:08:32	Guess what I'm getting you for your birthday.	Adivina qué te regalaré para tu cumpleaños.	Adivina qué te regalaré para tu cumpleaños.

En inglés no existe una palabra como «regalar», por lo que los términos «get» o «give» suelen ir acompañados de un complemento para denotar este sentido, en este caso, «for your birthday». En español, no habría sido necesario incluir esta información, puesto que la escena se da en el mismo día del cumpleaños al que se hace referencia, Así, una solución más condensada podría haber sido «adivina qué te voy a regalar».

Referencias culturales

Otro aspecto para el que es necesaria la intervención humana es la traducción de las referencias culturales. Un motor traduce el texto sin evaluar si la referencia es válida en la cultura de destino, por lo que no utiliza estrategias de adaptación o de generalización.

Tabla 22. Ejemplo de referencia cultural

Id.	Tiempo	Subtítulos en inglés	Versión 1	Versión 2
144	00:35:12	Independent? You think you're Yu Gwan-sun or something?	¿Te independizaste? ¿Eres Yu Gwan- sun o qué?	¿Independiente? ¿Vas de activista o qué?

Yu Gwan-sun fue una activista coreana que lideró el Movimiento Primero de Marzo contra la ocupación japonesa de Corea y que se transformó en el símbolo de la lucha de Corea por su independencia⁷. Pero quizás no sea lo suficientemente conocida por el público español, por lo que los espectadores podrían no entender la referencia. Así, en la segunda versión se optó por sustituir este nombre propio por una generalización.

Uno de los aspectos culturales que más controversia causó fue la traducción de «red light, green light». Este término no solo es el nombre de un juego, sino que también es el título del episodio.

En coreano, el nombre del juego es 무궁화 꽃 이 피었 습니다 (Mugunghwa kkoci pieot seumnida), que significa «Los hibiscos han florecido». Cabe mencionar que el hibisco es la flor nacional de Corea del Sur. Este juego se juega en muchas partes del mundo y recibe diferentes nombres. En inglés, su equivalente es «red light, green light», mientras que, en español, dependiendo de la zona, se le conoce como «un, dos, tres, toca la pared», «escondite inglés», etc.

Algunas plataformas tienen glosarios con algunos términos que ponen en común con todos los territorios, por lo que no dan margen para dicha adaptación. Este suele ser el caso de los títulos y este fue el caso del nombre del juego. Según explicó el traductor para doblaje en español de la serie en una entrevista a *20 minutos*, se trataba de un término que no se podía cambiar, a no ser que fuera algo que en España sonara especialmente mal (De Partearroyo, 2021). No obstante, como el mismo traductor indica en dicha entrevista, este término se ha convertido ahora en un elemento característico de la serie.

Así, en la segunda versión de los subtítulos se optó por mantener la coherencia con el título y con la versión doblada.

⁷ https://es.wikipedia.org/wiki/Ryu_Gwansun

4. Conclusiones

En este trabajo se han analizado las diferencias entre la primera versión de subtítulos en español de la serie *El juego del calamar* y la divulgada finalmente —poco tiempo después de la controversia suscitada por el uso de posesición para su elaboración—, con el objetivo de valorar la calidad de la primera versión. Para ello, el trabajo se ha dividido en dos partes: una primera parte de estudio teórico y una segunda parte de análisis de las diferencias entre las dos versiones de subtítulos.

En el marco teórico se han estudiado, por un lado, las particularidades de la subtitulación, y esto ha servido para alcanzar el primer objetivo secundario: determinar las competencias que necesita un traductor profesional para elaborar correctamente los subtítulos. Se ha visto que los subtítulos tienen unas características formales condicionadas por el hecho de tener que convertir el texto oral en texto escrito y porque la velocidad de lectura es menor que la de escucha. Estas características espaciales y temporales están delimitadas y determinan dos de las tareas inherentes a la traducción de subtítulos: la segmentación y la síntesis. Para segmentar correctamente hay que tener en cuenta varios aspectos, entre ellos, que un subtítulo recoja una información completa (Bartoll, 2016). El proceso de síntesis es el de mayor dificultad del proceso de traducción de subtítulos. En este trabajo se ha profundizado en los dos tipos de reducción de texto que definen Díaz Cintas y Remael (2021): la reducción total, que implica omisión de elementos léxicos, y la parcial, que implica condensación. Además de estas tareas, el subtitulador debe tener presente también la cohesión lingüística y la coherencia del texto con la imagen. Por tanto, se puede determinar que un subtitulador necesita conocer las características formales de los subtítulos y tener una buena competencia lingüística que le permita aplicar las diferentes estrategias de reducción de texto.

Por otro lado, la posesición también ha sido objeto de estudio en el marco teórico. La traducción automática es una realidad presente en el mercado y en este trabajo se han explicado los diversos tipos de motores de traducción automática que conviven actualmente en él. La posesición es una actividad inherente a la traducción automática y tiene unas características propias que la distinguen de otras tareas como la traducción o la revisión (Sánchez y Rico, 2020). Así, mediante el estudio de las diferencias entre estas tareas se ha alcanzado el segundo objetivo secundario: identificar las particularidades de la posesición. En una traducción humana se puede encontrar un error debido a un despiste que luego no aparecerá más en el texto, mientras que un

error en un resultado de un sistema de traducción automática será constante en todo él. Algunos resultados de sistemas de traducción automática pueden estar muy alejados de la fluidez de la lengua meta, mientras que otros pueden generar frases que tengan sentido y que sean gramáticamente correctas, pero que cambien totalmente el significado. Además, los aspectos a los que tiene que atender el poseedor vienen determinados por el nivel de calidad acordado.

El propósito principal de la traducción automática es aumentar la productividad de los traductores. Los algoritmos de traducción automática pueden localizar buenas opciones de traducción, pero estas deberían tratarse como sugerencias (Pym y Torres-Simón, 2021). Es decir, un sistema de traducción automática debería estar en manos del traductor para que su competencia traductora le permita elegir la mejor opción de traducción y adaptarla a una situación específica. Sin embargo, ya es habitual que lo que se entregue al traductor sea el resultado en bruto del motor de traducción. Esta forma de trabajar es muy habitual en algunos ámbitos, como el técnico, y ya ha llegado a la traducción audiovisual. Algunos de los proveedores de servicios lingüísticos de las plataformas de *streaming* utilizan sus propios motores de traducción automática, por lo que sus trabajos consisten muchas veces en posesiones.

La proliferación de plataformas de *streaming* ha generado un importante aumento de productos audiovisuales a disposición del público de cualquier país. Si una plataforma quiere aumentar y fidelizar el número de suscriptores, tiene que poder ofrecerles cada vez más productos, y, además, ser capaz de ofrecérselos en su lengua. Esto implica que cada vez haya una mayor necesidad de traducción de este tipo de contenido. En este trabajo se ha expuesto el crecimiento tan importante que ha experimentado el sector de la traducción audiovisual en los últimos cinco años y se ha visto que el aumento de productos y los plazos cada vez más cortos para estrenar contenido han llevado a las plataformas a utilizar empresas intermediarias para encargarse de la traducción de un volumen importante de su catálogo, con la consiguiente pérdida de control sobre el proceso de traducción. De esta forma, se ha cumplido con el tercer objetivo secundario: conocer la situación del mercado de la traducción audiovisual y las prácticas de las plataformas de *streaming*.

Cuando una plataforma (o cualquier empresa) delega el proceso de traducción en un proveedor de servicios lingüísticos, pierde el control sobre una de las fases más importantes de este proceso: el control de calidad, cuya responsabilidad recae en dicho proveedor. En este trabajo se ha visto que unos subtítulos de buena calidad son aquellos que permiten entender la trama y seguir la imagen sin llamar la atención sobre ellos.

Para ello, los espectadores tienen que tener tiempo suficiente para leer y asimilar la información del subtítulo y poder ver la escena. Por tanto, unos subtítulos de buena calidad poseerán un alto grado de condensación del texto.

En el análisis que se ha llevado a cabo en la segunda parte de este trabajo, se ha podido comprobar que varios de los problemas que apuntaron los traductores profesionales eran de estilo —como la traducción de expresiones asociadas a un registro vulgar (ver tabla 11)—, el cual claramente mejoró en la segunda versión. Además, se han detectado algunos errores, tanto semánticos como de coherencia con la imagen (ver tablas 1 y 2), que se deberían haber detectado en un proceso de control de calidad. Sin embargo, se ha comprobado que el mayor problema que había en la primera versión era la propia lingüística de los subtítulos: la segmentación no era la más adecuada y el grado de reducción de texto era mucho más bajo que en la segunda versión. En este trabajo se ha explicado que es al traductor a quien le corresponde hacer un esfuerzo de síntesis para que el espectador pueda seguir lo que ocurre en pantalla sin dificultad (Chaume, 2000). Sin embargo, como se ha visto, una de las limitaciones propias de la traducción automática es que traduce todo el texto, por lo que no aplica ninguna estrategia de condensación ni de omisión. Esta labor implica evaluar, borrar y retraducir, lo que supone más tiempo que si se traduce desde cero y no permite que el traductor mejore su productividad. Así pues, aunque no se puede determinar si la segunda versión se realizó debido a las quejas de los traductores, sí se puede concluir que la calidad de la primera versión no era la más óptima.

Llegados a este punto, cabe preguntarse si es recomendable priorizar otros factores del proceso de traducción, como el tiempo o el coste económico, sobre la calidad. En este trabajo se han expuesto los resultados de un estudio de 2021 sobre la percepción que tienen los usuarios de la traducción audiovisual y cómo esta impacta en sus decisiones de consumo. En él se constata que las propias plataformas de *streaming* han contribuido a que el espectador no vacile en abandonar el visionado de un producto que no le está satisfaciendo, y una mala experiencia con la traducción es uno de los motivos de insatisfacción que pueden llevar a dicho abandono. De esta forma, se ha alcanzado el último objetivo secundario, que es conocer la repercusión de una traducción deficiente en un producto de *streaming*. Aún hacen falta más estudios para conocer mejor las expectativas de los consumidores con relación a la traducción audiovisual, por lo que esta podría ser una línea de investigación para futuros trabajos.

5. Bibliografía

- Arres, E., Castillo, F., Rebollo, J. e Yborra, J. (2021). *Luces, cámara y... traducción audiovisual. Guía para futuros traductores audiovisuales*. Madrid: Pie de Página.
- ATRAE, Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España. (2021). *Comunicado sobre la posesición*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://atrae.org/comunicado-sobre-la-posesicion/#:~:text=La%20Asociaci%C3%B3n%20de%20Traducci%C3%B3n%20y,un%20sector%20ya%20demasiado%20precarizado>
- Baños, R. (2018). Technology and Audiovisual Translation. En C. Sin-wai (Ed.) *An Encyclopedia of Practical Translation and Interpreting* (pp. 3-30). Hong Kong: Chinese University Press.
- Bartoll, E. (2016). *Introducción a la traducción audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/lc/uoc/titulos/57876>
- Beneyto, L. (2021, octubre 18). La historia y las cifras de 'El juego del calamar': el triunfo de una serie que casi no existió. *Forbes*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://forbes.es/lifestyle/120879/la-historia-y-las-cifras-de-el-juego-del-calamar-el-triunfo-de-una-serie-que-casi-no-existio/>
- Botella, C. (2007). Aproximación al estudio del doblaje y la subtitulación desde la perspectiva prescriptivista y la descriptivista: la traducción audiovisual. *Tonos: Revista electrónica de estudios filológicos*, 13. Recuperado de https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/tritonos_A_doblaje.htm
- Burchardt, A., Lommel, A., Bywood, L., Harris K. y Popović, M. (2016). Machine translation quality in an audiovisual context. En Y. Gambier y S. Ramos Pinto (Eds.) *Audiovisual Translation: Theoretical and methodological challenges* (pp. 206-221). John Benjamins Publishing Company.
- Cinemanía. (2021, octubre 14). Polémica con la traducción de 'El juego del calamar': ¿qué es la posesición y por qué se quejan los traductores?. *20 minutos*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://www.20minutos.es/cinemanía/series/polemica-con-la-traducion-de-el-juego-del-calamar-posesicion-4855044/>
- Chaume, F. (2000). Aspectos profesionales de la traducción audiovisual. En D. Kelly (Ed.) *La traducción y la interpretación en España hoy: Perspectivas profesionales*. (pp. 47-83). Granada: Comares.

- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2. doi: <https://doi.org/10.1075/ts.2.06cha>
- De Partearroyo, D. (2021, octubre 4). Detrás de la traducción de 'El juego del calamar': "Sabía que la serie lo iba a petar, pero no tanto". *20 minutos*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://www.20minutos.es/cinemanía/series/juego-calamar-traduccion-4843832/>
- Díaz Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual: El subtitulado*. Salamanca: Ediciones Salmar.
- Díaz Cintas, J. (2010). Subtitling. En Y. Gambier y L. V. Doorslaer (Eds.) *Handbook of Translation Studies: Volume 1* (pp. 344-349). John Benjamins Publishing Company.
- Díaz Cintas, J. (2020). Audiovisual translation. En E. Angelone, M. Ehrensberger-Dow y G. Massey (Eds.). *The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies* (pp. 209-230). London: Bloomsbury
- Díaz Cintas, J. y Remael, A. (2021). *Subtitling: Concepts and Practices*. Abingdon | New York: Routledge.
- Entertainment Globalization Association. (2021). *Localization Consumer Impact Study*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://www.flipsnack.com/egahollywood/ega-localization-customer-impact-study-figs-2021/full-view.html>
- Ferreirós, A. P. (2021, octubre 1). La historia tras 'El juego del calamar' y el juego real que inspiró la serie de Netflix. *Sensacine*. Recuperado 19 de abril de 2022, de <https://www.sensacine.com/noticias/series/noticia-18589641/>
- Guerberof Arenas, A. y Toral, A. (2022). *Creativity in translation: Machine translation as a constraint for literary texts*. doi: <https://doi.org/10.1075/ts.21025.gue>
- Gyu-lee, L. (2021, septiembre 30). Director shares backstory of global hit, 'Squid Game'. *The Korea Times*. Recuperado 19 de abril de 2022, de https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/10/688_316211.html
- O'Brien, S. (2002). Teaching post-editing: a proposal for course content. En *Proceedings of the 6th EAMT Workshop: Teaching Machine Translation*, Manchester: European Association for Machine Translation. Recuperado de <https://aclanthology.org/2002.eamt-1.11>
- O'Brien, S. (2011). Towards predicting post-editing productivity. *Machine Translation*. 25. (pp. 197-215). doi: <https://doi.org/10.1007/s10590-011-9096-7>
- Orrego, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana De Traducción*, 6(2), 297–

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/mutatismutandis/article/view/17081>

- Parra, C. (2018). ¿Cómo ha evolucionado la traducción automática en los últimos años?. *La linterna del traductor: La revista multilingüe de Asetrad*, 16. Recuperado de <http://lalinternadeltraductor.org/n16/traduccion-automatica>
- Pym, A. y Torres-Simón, E. (2021). Efectos de la automatización en las competencias básicas del traductor: la traducción automática neuronal. En A. Vidal Suñe y A. Alarcón (Dir.), *Ocupaciones y lenguaje. Indicadores y análisis de competencias lingüísticas en el ámbito laboral* (pp. 475-506). Publicacions de la Universitat Rovira i Virgili.
- Sánchez Ramos, M. D. M. y Rico Pérez, C. (2020). *Traducción automática: conceptos clave, procesos de evaluación y técnicas de posesión*. Granada: Comares. Recuperado de <https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/ereader/uoc/151202?page=19>
- Serrano, R. (2020). Traducción automática y literatura: ¿enemigas íntimas?. *Vasos comunicantes: Revista de ACE Traductores*, 54. Recuperado de <https://vasoscomunicantes.ace-traductores.org/2020/09/11/traduccion-automatica-y-literatura-enemigas-intimas/>
- Szarkowska, A., Díaz Cintas, J. y Gerber-Morón, O. (2021). Quality is in the eye of the stakeholders: what do professional subtitlers and viewers think about subtitling?. *Universal Access in the Information Society* 20, 661–675. doi: <https://doi.org/10.1007/s10209-020-00739-2>
- Toral, A., Wieling, M. y Way, A. (2018). Post-editing Effort of a Novel With Statistical and Neural Machine Translation. *Frontiers in Digital Humanities*, 5. doi: <https://doi.org/10.3389/fdigh.2018.00009>
- Zamora, I. (2021a). La difícil traducción del humor en televisión. *ABC*. Recuperado 19 de abril de 2022, de https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-dificil-traduccion-humor-television-202108090007_noticia.html
- (2021b). Los traductores españoles, contra Netflix por subtitular con un programa informático 'El juego del calamar'. *ABC*. Recuperado 19 de abril de 2022, de https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-traductores-espanoles-contra-netflix-subtitular-programa-informatico-juego-calamar-202110140838_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fplay%2Fseries%2Fnoticias%2F
- (2021c). Los errores más flagrantes en la traducción de 'El juego del calamar'. *ABC*. Recuperado 19 de abril de 2022, de

https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-errores-mas-flagrantes-traduccion-juego-calamar-202110151038_noticia.html

Imagen de portada: Estibaliz Cabañes Martínez de Cripán

Anexo 1. Ficha técnica y cifras de *El juego del calamar*

Ficha técnica

Primera emisión: 2021 / Género: drama, suspense

Título original en coreano: 오징어 게임 (ojing-eo geim)

Título en inglés: Squid Game

Creada por: Hwang Dong-hyuk

Reparto: Lee Jung-jae, Park Hae-soo, O Yeong-su, Jung HoYeon

Nacionalidad: Corea del Sur

Distribuidor: Netflix

Subtítulos: Iyuno-SDI Group

El juego del calamar en cifras⁸

Tras su estreno consiguió **111 millones de visualizaciones en solo 17 días**, lo que le hizo convertirse en el mejor estreno en la historia de la plataforma. Por detrás en el *ranking* se encuentran *Los Bridgerton* (82 millones), *Lupin* (76 millones) y *The Witcher* (76 millones).

Durante los primeros diez días en la plataforma fue la **serie más vista de la plataforma en un total de 90 países**.

El presupuesto total de la producción fue de **20 000 millones de wones surcoreanos (14,46 millones de euros)**.

Cada capítulo de la ficción, de 60 minutos de duración cada uno, costó **2 500 millones de wones surcoreanos (1,8 millones de euros)**.

⁸ Datos a fecha de octubre de 2021, extraídos de *Forbes*: <https://forbes.es/lifestyle/120879/la-historia-y-las-cifras-de-el-juego-del-calamar-el-triunfo-de-una-serie-que-casi-no-existio/>