



Universitat
Oberta
de Catalunya

UVIC

UNIVERSITAT DE VIC
UNIVERSITAT CENTRAL
DE CATALUNYA

EL JOC DE TAULA COM A TEXT IL·LUSTRAT

ANÀLISI I TRADUCCIÓ DE LES RELACIONS
INTERTEXTUALS A *TWILIGHT STRUGGLE*

Autor: Miquel Miró Torrents

Tutora: Auba Llompart Pons

Curs: 2022/2023

Treball Final de Grau

Grau en Traducció, Interpretació i Llengües Aplicades.

Universitat de Vic — Universitat Oberta de Catalunya

Gener 2023

Resum

Aquest treball presenta el joc de taula com un text il·lustrat que des del punt de vista traductològic comparteix moltes de les característiques i molts dels desafiaments que es poden trobar als còmics, als contes o a qualsevol altra mena de text que acompanyi a una imatge o il·lustració. Conté un breu repàs d'alguns dels principals reptes i estratègies a l'hora d'abordar la traducció del joc de taula, tot parant especial atenció al fenomen de la intertextualitat, que s'estudia en profunditat per al cas del joc de taula *Twilight Struggle*. Per a l'estudi de les relacions intertextuals en aquest joc es fa una anàlisi i proposta de traducció d'una selecció dels exemples més significatius des del punt de vista traductològic.

Paraules clau

Joc de taula, text il·lustrat, traducció subordinada estàtica, intertextualitat

Abstract

This project presents the board game as an illustrated text that, from a translation point of view, shares many of the characteristics and challenges of comics, tales or any other type of text accompanying an image or illustration. A brief overview is given of some of the main challenges and strategies in translating board games, with a particular focus on the phenomenon of intertextuality, which is studied in depth for the case of the board game *Twilight Struggle*. For the study of intertextual relations in this game, an analysis and translation proposal is made of a selection of the most interesting examples from a translation point of view.

Keywords

Board game, illustrated text, static constrained translation, intertextuality

Contingut

1. INTRODUCCIÓ	4
1.1. JUSTIFICACIÓ	4
1.2. METODOLOGIA	5
1.3. ESTRUCTURA	6
1.4. OBJECTIUS	6
2. MARC TEÒRIC	7
2.1. EL JOC DE TAULA COM A TEXT IL·LUSTRAT	7
2.2. LA TRADUCCIÓ SUBORDINADA ESTÀTICA: UNA DIFICULTAT AFEGIDA	9
2.2.1. <i>Humor</i>	11
2.2.2. <i>Onomatopeies, sons i interjeccions</i>	12
2.2.3. <i>Jocs fonètics i de paraules</i>	13
2.2.4. <i>Intertextualitat</i>	14
2.2.5. <i>Adaptacions visuals</i>	15
2.2.6. <i>Símbols i text icònic</i>	17
2.3. ESTRATÈGIES DE TRADUCCIÓ	18
2.3.1. <i>Anostrament i estrangerització</i>	18
2.3.2. <i>Transcreació i localització</i>	20
2.3.3. <i>Estratègies funcionalistes</i>	22
3. ANÀLISI I TRADUCCIÓ DE <i>TWILIGHT STRUGGLE</i> DES DEL PUNT DE VISTA DE LA INTERTEXTUALITAT	24
3.1. SOBRE <i>TWILIGHT STRUGGLE</i>	24
3.2. LA IMPORTÀNCIA DE LA INTERTEXTUALITAT EN AQUEST JOC	25
3.3. ESTRATÈGIA GENERAL I DECISIONS DETALL	26
3.4. ANÀLISI I TRADUCCIÓ	28
3.4.1. <i>Títol i subtítol del joc</i>	28
3.4.2. <i>Selecció de cartes</i>	33
4. CONCLUSIONS	42
5. BIBLIOGRAFIA	44
6. ANNEXOS	50
6.1. ÍNDEX DE JOCS	50
6.2. CARTES DE <i>TWILIGHT STRUGGLE</i>	51

1. Introducció

1.1. Justificació

El joc de taula com a manifestació cultural sovint és oblidat o, si més no, descuidat pels estudis que tracten qüestions de lingüística o de traducció. Sovint no se'l considera una tipologia textual o un producte cultural amb trets prou substanciosos per suscitar l'interès del món acadèmic. Rares vegades se l'esmenta dins la categoria de text il·lustrat compartint espai amb còmics o contes i és lluny de gaudir de la mateixa atenció que es para al videojoc, del qual comença a existir una bibliografia força extensa.

La transformació que ha viscut el joc de taula en les darreres dècades i la seva evolució cap a formes narrativament més sofisticades i complexes posen encara més en evidència la necessitat de centrar-hi la nostra atenció. El joc de taula contemporani hauria de tenir un lloc destacat dins la categoria de text il·lustrat i s'hauria d'estudiar i traduir com a tal. Malauradament, això no és el més habitual.

Així, doncs, aquest treball pretén ser un granet de sorra dedicat a l'estudi del joc de taula des del punt de vista traductològic partint de la seva concepció com a text il·lustrat.

1.2. Metodologia

La metodologia que s'ha seguit en aquest treball ha consistit en:

- Primerament, s'ha fet una recerca bibliogràfica amb l'objectiu d'introduir el concepte de joc de taula i situar-lo dins la categoria de text il·lustrat. Aquesta recerca també s'ha estès al concepte de traducció subordinada estàtica, d'on se n'han destacat alguns dels principals desafiaments, tot remarcant-ne la figura de la intertextualitat. Finalment, també s'han repassat breument les principals estratègies de traducció.
- En paral·lel a la recerca bibliogràfica s'ha fet una cerca de jocs de taula que poguessin servir d'exemple per a il·lustrar tots els conceptes teòrics estudiats. Trobem aquests exemples intercalats dins el marc teòric d'aquest treball.
- Un cop exposat el marc teòric, s'ha procedit a l'estudi d'un cas pràctic concret. Per aquest estudi s'ha partit d'un hipotètic encàrrec de traducció que ha servit per a poder fixar la corresponent estratègia de traducció. D'entre tots els desafiaments que presenta la traducció del joc de taula s'ha triat la intertextualitat com a objectiu d'estudi. El joc seleccionat ha estat *Twilight Struggle*, del qual s'ha fet la proposta de traducció del títol, subtítol i d'una selecció de cartes. Les cartes seleccionades mostren relacions intertextuals rellevants des d'un punt de vista traductològic.

Ni en el marc teòric ni en el cas pràctic s'han tingut en compte les instruccions del joc de taula. En aquest treball s'ha considerat que el tipus de text que apareix a les instruccions d'un joc de taula és d'una naturalesa descriptiva que poc o gens té a veure amb la naturalesa del text il·lustrat que es troba en els components (taulell, cartes, peces). Per tant, és important destacar que les instruccions, tant les que consten als llibres d'instruccions com les que apareixen en els components del joc, queden fora de l'abast d'aquest treball. Aquest treball només contempla aquell text que té la funció de contextualitzar o formar la temàtica (*theme*) del joc.

1.3. Estructura

Aquest treball s'estructura en dos blocs clarament diferenciats:

- Un marc teòric on es presenta el joc de taula com a text il·lustrat i s'exposen els principals conceptes, idees i teories necessàries per a poder acceptar i portar a bon terme un encàrrec de traducció.
- Un cas pràctic on es fa una proposta de traducció del títol, subtítol i una selecció de cartes. D'entre els desafiaments que pot representar la traducció d'un joc de taula, el cas pràctic se centra únicament en la figura de la intertextualitat.

1.4. Objectius

Aquest treball té els següents objectius:

1. Catalogar el joc de taula modern com a un text il·lustrat.
2. Exposar les principals dificultats o desafiaments que hom troba a l'hora de traduir un joc de taula.
3. Mostrar la importància de les relacions intertextuals en la contextualització del joc de taula modern.
4. Exposar com detectar, analitzar i traduir les relacions intertextuals d'un joc de taula prenent com a exemple el cas pràctic seleccionat.

2. Marc teòric

2.1. El joc de taula com a text il·lustrat

La majoria de persones tenen una idea preconcebuda del que és un joc de taula. Aquesta idea probablement inclou tota una sèrie d'elements i conceptes com ara fitxes, peces, cartes, daus, caselles, punts, mecanismes, victòria, derrota, etc. Aquests elements semblen només tenir en compte la part més mecànica o matemàtica del joc. Poques vegades se'n té en compte la part narrativa o textual. Sense anar més lluny, en la seva extensa entrada per al terme *joc de taula* (Ripoll i Lavega, s.d.), el portal *Enciclopèdia.cat* no fa cap esment del joc com a tipologia textual. L'entrada ens porta per un recorregut històric que parla de murals de l'antic Egipte, papirs de l'any 1200 aC o jocs típics de l'Imperi Romà, però no hi ha cap referència que obri la possibilitat de considerar el joc de taula com un text il·lustrat. Aquesta concepció del joc de taula potser no és errònia, però sí que és decididament incompleta.

Certament, la majoria de jocs, si més no, els més antics i paradigmàtics, acostumen a ser el que en anglès s'anomena *wordless*. Pensem en jocs com els escacs, el backgammon, les dames, l'oca o el parxís. Aquests jocs esdevenen en universos purament o gairebé del tot mecànics, matemàtics i geomètrics. Però fins i tot en aquests mons privats de paraules hi trobem forts referents culturals i una gran càrrega d'intertextualitat. Com a exemple tenim l'anàlisi dels lligams històrics i intertextuals que Thibault (2016) observa en els escacs:

Kings, queens, bishops, rooks, and knights today link us to the courtly medieval warfare and give sense to a game that without, it would just be the movement of some pieces of wood on a table. If the playing pieces had different names, the gameplay would be a rather different experience (p. 77).

Veiem que fins i tot en jocs on les paraules hi són absents, hi ha la voluntat de construir un context que contribueixi a millorar el que Thibault anomena *l'experiència del joc*. Es tracta de construir una ficció al voltant dels jugadors que doni contingut i sentit a la mecànica del joc. Aquesta ficció en la qual es desenvolupa el joc pot ser molt més present quan s'empren per a la seva construcció imatges i elements textuais. Brown i Waterhouse-Watson (2014), ressalten aquest fet tot citant un text de David Ciccoricco (2010) en referència als videojocs que, segons aquests autors, es podria aplicar a qualsevol joc de taula contemporani:

Narratological textual analyses of such texts [video games] are valuable because 'they are not simply video games with appealing stories, but games in which story mechanics and game mechanics are integrated, interdependent, and ultimately inseparable when it comes to understanding how and why we play them' (p. 8).

Del que Brown i Waterhouse-Watson anomenen *joc contemporani*, Mayer i Harris (2009) en diuen *joc modern*, *joc d'autor (designer game)* o *joc d'estil europeu (European style game)*. Segons aquests darrers autors, els jocs que pertanyen a aquesta categoria comparteixen una sèrie de característiques de les quals en destaquen especialment la següent: "The most complex feature of many designer games is an intricate interplay between mechanics and theme" (p. 12). És aquesta característica la que transforma el joc de taula modern en un text il·lustrat, i és aquesta transformació el que ha suposat el pas decisiu cap a l'evolució del joc modern, tal com assenyalen Moriarty i Kay (2019):

[...] Games today are much better than they have ever been. Their design, components, production, artwork, ease of play, depth —everything about them has advanced over the decades. [...] Games, at their best, have the power to create a special space, a world within the world. It's a kind of magic circle where different rules apply. Inside the magic circle, failure is not only accepted but welcomed (p. 9-10).

2.2. La traducció subordinada estàtica: una dificultat afegida

El joc de taula modern com a text il·lustrat implica trobar-nos davant una sèrie de components (principalment capsa, tauler, cartes i peces) que poden presentar un text imprès acompanyat d'una o diverses imatges o il·lustracions. La part gràfica va associada a la part textual i ben segur que n'afectarà el significat o el sentit. Pot ser que els reforci, els complementi, els contradigui de manera intencionada per, per exemple, propiciar una situació humorística, o només els ornamenti per a crear un context o una atmosfera determinada. Les opcions poden ser moltes, però sovint la traducció del text no es podrà fer d'esquena a la imatge. És aquí quan cal introduir el concepte de traducció subordinada.

Valero (2000), en un article sobre els desafiaments i les estratègies en la traducció del còmic, ens ofereix la següent definició de traducció subordinada:

Por subordinada se entiende aquella traducción en la que el texto se encuentra acompañado y, en mayor o menor medida, sometido a códigos extralingüísticos (visuales, sonoros y tipográficos fundamentalmente) que restringen y encauzan el margen de actuación del traductor (p. 77).

Val a dir, però, que el primer a emprar aquesta designació va ser Christopher Titford l'any 1982 i que avui en dia s'aplica a la traducció de tota mena de textos il·lustrats i de productes audiovisuals, com ara pel·lícules o videojocs. En el cas dels textos il·lustrats parlarem de traducció subordinada estàtica, perquè la imatge és fixa; en el cas de productes audiovisuals parlarem de traducció subordinada dinàmica, perquè la imatge és un flux que varia en el temps (Zanettin, 2011).

En general, segons exposa Valero (2000), trobem dues menes de restriccions específiques en la traducció subordinada:

- Un espai limitat. Restricció quantitativa.
- Un marge de desviació limitat per la imatge que acompanya el text. Restricció qualitativa.

El procés de traducció del joc de taula presentarà aquestes restriccions, que contribuiran a fer més difícils els desafiaments habituals que hom pot trobar en qualsevol text escrit. El text, que normalment caldrà encabir en un espai molt limitat (una carta, un requadre en un taulell, una peça o la capçalera, el revers o el lateral d'una capsula) s'haurà de traduir de manera molt ajustada a l'espai que ocupi o al nombre de paraules que presenti el text original. Per altra banda, el marge de desviació també serà molt limitat perquè, o bé la il·lustració que l'acompanya o bé la temàtica general del joc faran molt difícil trobar una solució diferent de la del text de sortida.

La millor manera de copsar aquesta dificultat afegida que suposen les limitacions en l'espai i el marge de desviació és mitjançant un exemple. A continuació en trobem una selecció ordenada pel tipus de desafiament al qual s'enfronti el traductor: la traducció d'un fragment humorístic, d'un joc de paraules, d'una relació intertextual, etc. Es tracta d'una classificació on s'han intentat encabir molts dels reptes traductològics més habituals, alguns dels quals, com ara les onomatopeies, les interjeccions, els jocs de paraules o les adaptacions visuals, han estat àmpliament estudiats per al còmic per autors com De la Cruz (2009), Valero (2000) o Zanettin (2011, 2014).

2.2.1. Humor

L'humor és un element molt present en el joc de taula i en alguns casos en serà l'element principal sobre el qual girarà l'ambientació i l'atmosfera del joc. Trobar solucions reeixides a la traducció de l'humor, però, pot ser realment complicat. Una mostra d'aquesta complicació la tenim en la sèrie de jocs *Bohnanza*.

Aquests jocs de cartes són senzills, fàcils de jugar i molt divertits. Part de la diversió, però, la introdueixen els seus protagonistes, unes mongetes intrèpides que apareixen caracteritzades com a pistolers del *far west*. L'humor del joc es basa en aquesta caracterització i en els diferents jocs de paraules amb la paraula *Bohne* (mongeta en alemany). Com afrontar-ne la traducció? La figura 2.1 mostra diferents solucions on s'ha optat per mantenir el títol original i adaptar-ne el subtítol.

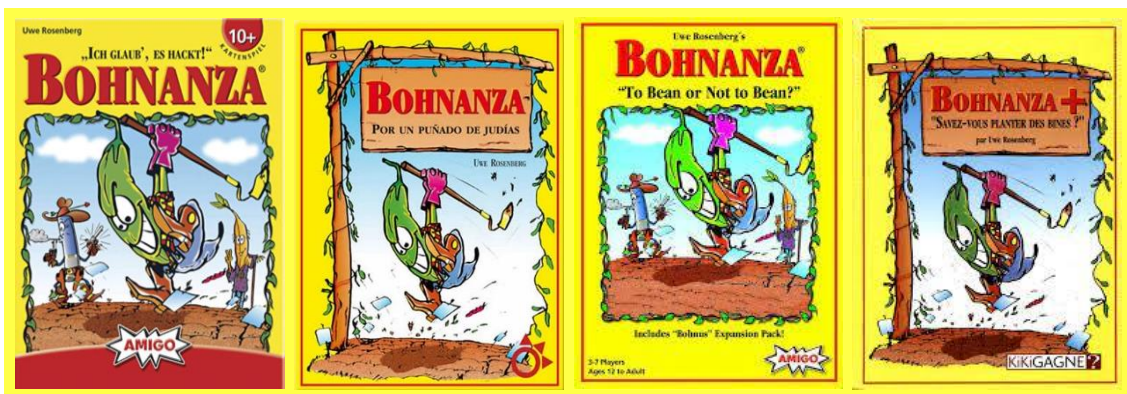


Figura 2.1. Original i diferents traduccions de la portada de *Bohnanza*. Extret de “BohnanzaDE”, “BohnanzaSP”, “BohnanzaFR” i “BohnanzaEN”. Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/3125614/bohnanza>, <https://boardgamegeek.com/image/271056/bohnanza>, <https://boardgamegeek.com/image/914219/bohnanza> i <https://boardgamegeek.com/image/69366/bohnanza>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

2.2.2. Onomatopeies, sons i interjeccions

Són elements d'un gran valor expressiu que els fa ideals per acompanyar il·lustracions. Sembla que els jocs imiten l'ús que se'n fa al còmic, tant pel que fa a la manera d'utilitzar-los com al fet de fer servir el mateix tipus d'expressions. Més avall en veiem un parell d'exemples a la figura 2.2.



Figura 2.2. Exemples de cartes de *Munchkin*. Extret de “Munchkin Awful” i “Munchkin Curse”. Recuperat de <https://munchkin.game/products/accessories/promos/promo-cards/awful-green-thing-munchkin-promo-card/> i <http://www.goominet.com/unspeakable-vault/vault/96/>. *Munchkin.game* i *Goominet*. Copyright, Munchkin.game i Goominet.

2.2.3. Jocs fonètics i de paraules

Generalment, el seu propòsit és introduir tocs d'humor o d'enginy (vegeu figura 2.3). Molt habituals en els jocs de taula, sovint no podrem fer-ne una traducció literal. Segons Valero (2000), cal utilitzar la imaginació i, en els casos menys reeixits, compensar la pèrdua d'enginy en un altre lloc del text.



Figura 2.3. Portades de *Brawling Barons* i *Broom Service* i carta de *Munchkin*. Extret de "Brawling Barons", "Broom Service" i "Munchkin Croc Pot". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1390477/brawling-barons>, <https://boardgamegeek.com/image/2386259/broom-service> i <http://www.dorktower.com/2012/03/08/sneak-peek-at-munchkin-8-half-horse-will-travel/>. BoardGameGeek i Dorktower. Copyright, BoardGameGeek i Dorktower.

2.2.4. Intertextualitat

Com ja hem exposat anteriorment, el joc de taula modern és un producte altament contextualitzat. Els autors posen molta cura en crear un món dins el qual transcorrerà el joc, un món que ha de ser el més real i creïble possible. Tots els elements amb què compta el creador del joc es posaran a disposició d'aquest propòsit: il·lustracions, figures, símbols, text icònic, inclusió de personatges i fets històrics que recrearan una època determinada o connexions i referències a qualsevol mena de text o producte cultural, que pot anar des d'una pel·lícula fins a un discurs polític o a un cantautor. Aquest laberint d'associacions tenen l'objectiu d'endinsar el jugador en el que s'anomena *Psychological Bubble* i que no és altra cosa que la bombolla fictícia que separa la realitat del món imaginari dins del qual es desenvoluparà la partida (Thibault, s.d.).

La figura de la intertextualitat serà una de les eines més poderoses de les quals disposarà l'autor per aconseguir aquesta recreació o realitat paral·lela de la qual parla Thibault. Tanmateix, quan parlem d'intertextualitat en el joc de taula potser és convenient partir d'una definició molt oberta del terme, en la qual es tenen en compte relacions i referències a tota mena de textos (no únicament literaris), esdeveniments o situacions. En aquest sentit, és interessant esmentar el concepte de *semiosfera* introduït per primer cop per Jurij Lotman el 1984 i que en paraules de Thibault (2016) es defineix com "The ensemble of all the signification processes of culture that coexist and mingle as a biological unity" (p. 76).

Per altra banda, cal no perdre de vista que la del joc de taula és una traducció subordinada a la imatge i als altres elements gràfics del joc. Les relacions intertextuals sovint es presentaran com un missatge compost (text-imatge) del qual cal respectar el que Mayoral et al. (1988) descriuen com una sincronia de contingut entre els components lingüístics i no lingüístics del missatge.

La traducció de la intertextualitat serà un dels desafiaments més importants i, com veurem a la part pràctica d'aquest treball, sovint el traductor haurà de prendre decisions difícils pel que fa a la seva adaptació a la cultura d'arribada.

2.2.5. Adaptacions visuals

Les pràctiques i estratègies d'adaptació visual poden estar motivades per diverses raons. La classificació que en fa Zanettin (2014) per al còmic és perfectament aplicable als jocs:

- Motivades per factors culturals i comercials.
- Motivades per l'existència de regulacions que afectin el contingut.
- Motivades pel contingut verbal de l'obra.

A causa del cost econòmic que impliquen, les adaptacions visuals s'acostumen a evitar i, per exemple, sovint es procura no incloure gaire text en elements com el tauler o les peces, de tal manera que aquests elements siguin aprofitables en totes les versions del joc (Evans, 2013). De tant en tant, però, haver de fer alguna adaptació és inevitable, com veiem en aquesta carta del joc *Munchkin* (figura 2.4) que s'inclouria dins la primera categoria de les motivacions enumerades anteriorment.



Figura 2.4. Dues versions, la polonesa i la britànica, d'una mateixa carta de *Munchkin*. Extret de "Munchkin Patryjota". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/802790/munchkin>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

2.2.6. Símbols i text icònic

Podem dir que els símbols i text icònic s'utilitzen en el joc de taula en els mateixos casos que Valero (2000) descriu per al còmic: expressió censurada d'insults o suggeriments de pensaments no expressats pels personatges. Ara bé, el gran gruix el trobarem destinat a ambientar i a ornamentar el joc i, en molts casos, facilitar instruccions i indicacions al jugador d'una manera creativa i divertida. En trobem un parell d'exemples a continuació (figura 2.5).



Figura 2.5. Carta de *Munchkin* i cartes amb peces de *Cat Lady*. Extret de "Munchkin Harsh Language" i "Cat Lady Components". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1058511/munchkin> i <https://boardgamegeek.com/image/4752909/cat-lady>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

2.3. Estratègies de traducció

Segons Nida (2002), la llengua és el tret més distintiu d'una cultura i n'és l'element indispensable per al seu funcionament i perpetuació. En aquest sentit, Nida argumenta que un traductor competent ha de ser conscient que el significat de les paraules no es pot deslligar del context que ofereix la cultura que vehiculen, és a dir, que les paraules només tenen significat dins el context cultural en el qual succeeixen. En aquest apartat interpretarem aquesta argumentació des d'una òptica de la teoria de la comunicació i del concepte d'equivalència dinàmica (Nida i Taber, 1969), que emmarcarem dins l'estratègia coneguda com a anostrament. En contraposició a aquesta estratègia, també tractarem el concepte d'estrangerització. Seguidament, veurem com la transcreació i la localització són fenòmens que cal tenir presents en la traducció dels jocs de taula i, per últim, caldrà també tenir en compte les aproximacions més funcionalistes d'autors com Hans J. Vermeer o Justa Holz-Mänttari.

2.3.1. Anostrament i estrangerització

Lawrence Venuti és el primer autor a fer servir aquesta designació. A *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (1995) Venuti parla de les dues estratègies en aquest termes:

[...] A domesticating method, an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the autor back home, and a foreignizing method, an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad (p. 20).

En altres paraules, anostrar és acostar el text a la cultura d'arribada, fer-lo familiar i reconeixible per als seus membres mitjançant la cerca d'equivalències. Estrangeritzar és acceptar la diferència i transmetre-la com a tal a la cultura d'arribada. Com s'apliquen aquestes dues estratègies a la traducció de jocs de taula? En podem veure un parell d'exemples tot seguit.

Anostrament (figura 2.6):



Figura 2.6. Portades de *Morels* i de *Boletaires*, la seva versió en català. Extret de "Morels" i "Boletaires". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1284667/morels> i <https://boardgamegeek.com/image/4141928/morels>. *BoardGameGeek*. Copyright, BoardGameGeek.

Estrangerització (figura 2.7):



Figura 2.7. Portades de *Twilight Struggle* en la versió original i la seva traducció castellana. Extret de “Twilight Struggle” i “Twilight Struggle ES”. Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1466357/twilight-struggle> i <https://boardgamegeek.com/thread/2549888/resena-en-espanol-twilight-struggle>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

Cal pensar que la imatge que acompanya el text limitarà la nostra llibertat a l'hora de seguir una estratègia d'anostrament. Si pensem en termes de cercar una equivalència dinàmica, és a dir, una traducció que tot i que no sigui lingüísticament equivalent (equivalència formal) generi la mateixa resposta en el receptor de la llengua d'arribada (Nida i Taber, 1969), veurem que no sempre serà possible o, si més no, les opcions del traductor es veuran força més reduïdes. En casos extrems, potser caldrà tenir presents altres estratègies com les que veurem tot seguit.

2.3.2. Transcreació i localització

Manllevem aquests dos termes del món publicitari i del món dels videojocs respectivament. Si bé és cert que ni transcreació ni localització es consideren estrictament estratègies de traducció, sí que les podríem arribar a considerar un cas d'anostrament extrem.

En el món publicitari podem entendre la transcreació com un procés de re-conceptualització d'una campanya publicitària que en la seva forma més extrema pot resultar en l'obtenció d'un producte només vagament basat en l'original (Melby et al., 2014). Aquesta pràctica s'aplica en campanyes que caldria adaptar tant a la cultura d'arribada que s'opta per gairebé fer-ne una de nova. Les aplicacions que la transcreació pot tenir en la traducció del joc de taula són clares. Per exemple, si pensem en un joc tan nostrat per als valencians com *La Fallera Calavera* (vegeu figura 2.8), veurem que el seu anostrament a una altra cultura és gairebé impossible. Potser podríem copiar la mecànica del joc i modificar-ne la temàtica de tal manera que tindríem un joc a mida de la cultura d'arribada amb els seus menjars, festes típiques, personatges televisius més emblemàtics o polítics més trapelles. Els canvis, però, serien massa importants per parlar d'anostrament, així que possiblement hauríem d'emprar el terme de transcreació.

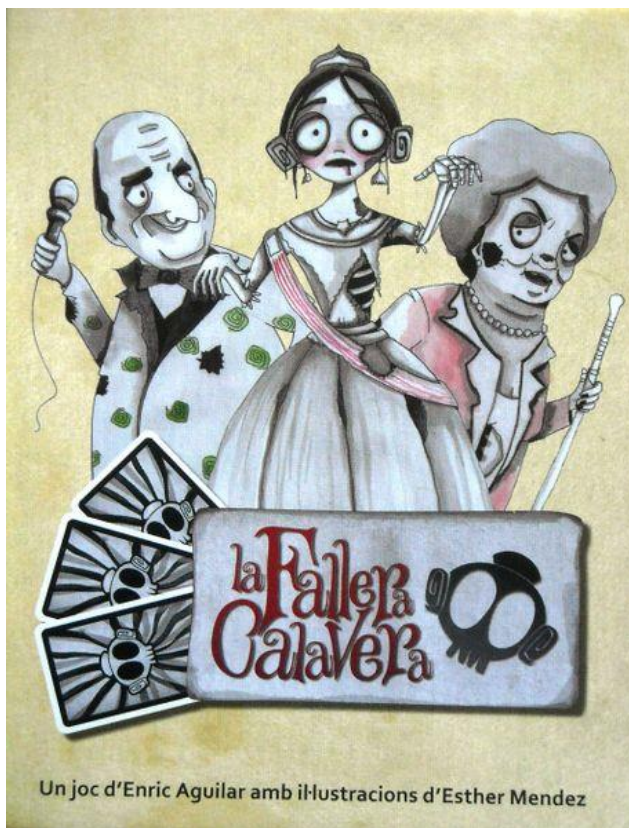


Figura 2.8. Portada de *La Fallera Calavera*. Extret de "La fallera calavera". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1972040/la-fallera-calavera>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

Per altra banda, tenim el fenomen de la localització, que segons Schäler (2011) es pot definir com l'adaptació lingüística i cultural dels continguts digitals als requisits i ubicació d'un mercat estranger. Aquesta adaptació va més enllà de la traducció o anostrament d'un text i pot afectar qualsevol element d'un software (gràfics, música, moneda, elements funcionals com la manera d'entrar adreces o números de telèfon, etc.) (Melby et al., 2014). Bàsicament, s'aplica a videojocs, però des de la perspectiva del joc de taula val la pena tenir aquesta pràctica en consideració, ja que l'objectiu últim de la localització pot ser molt semblant al que busquem en la traducció d'un joc de taula pel que fa a la recreació de l'experiència o del que se sent jugant a un cert joc. Segons Mangiron (2006): "A good quality localisation, which succeeds in maintaining the gameplay experience and the look and feel of the original, is the main goal of the localisation process" (p. 316).

2.3.3. Estratègies funcionalistes

En termes generals, el funcionalisme veu la traducció com un acte de comunicació on el significat queda supeditat a la funció i finalitat del text. Així, en aquest enfocament el principi que regeix la pràctica de la traducció és la funcionalitat (Schäffner, 2011). Dins d'aquest corrent cal fer esment dels autors Hans Josef Vermeer i Katharina Reiss per la teoria de skopos i la teoria funcional de la traducció i Justa Holz-Mänttari per la teoria de l'acció traslativa.

Tots tres autors aprofundeixen en la funcionalitat i la comunicació com a objectius del traductor i enfoquen la traducció cap a aquest propòsit. Què pot aportar aquesta visió més pragmàtica i menys lingüística de la traducció en el cas del joc de taula?

Si veiem el joc com un producte que ha de satisfer o acomplir un seguit de necessitats i requisits, tindrem una nova visió de com afrontar-ne la traducció. No parlariem tant en termes d'anostrament o d'estrangerització com d'adaptació a un propòsit o funcionalitat. Per exemple, si emprenem la tasca de traduir *Food Chain Magnate* (vegeu figura 2.9) des d'una perspectiva funcionalista en comptes de fer-ho des del binomi anostrament-estrangerització potser tindrem més llibertat per a trobar solucions imaginatives sense haver d'analitzar la distància lingüística o cultural que separa la nostra traducció de l'original.



Figura 2.9. Portada, lateral de la capsa i algunes cartes de *Food Chain Magnate*. Extret de “Box Mockup”, “Your Training Crew” i “Price Wars”. Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/2649623/food-chain-magnate>, <https://boardgamegeek.com/image/2672076/food-chain-magnate> i <https://boardgamegeek.com/image/2681572/food-chain-magnate>. BoardGameGeek. Copyright, BoardGameGeek.

3. Anàlisi i traducció de *Twilight Struggle* des del punt de vista de la intertextualitat

3.1. Sobre *Twilight Struggle*

Twilight Struggle: The Cold War, 1945–1989 (vegeu figura 3.1) és un joc de taula dissenyat per Ananda Gupta i Jason Matthews i publicat l'any 2005. Classificat dins de la categoria de jocs de guerra, es tracta d'un joc de cartes amb taulell que té una mecànica de joc relativament senzilla si tenim en compte la complexitat habitual d'aquesta mena de jocs. Se'l classifica també dins de la tipologia de *joc europeu* o *joc d'autor* a causa de la forta càrrega d'elements d'ambientació i de contextualització que tenen la missió d'endinsar el jugador dins el *cercle màgic* o *bombolla psicològica* sobre els que parlàvem en els punts anteriors.



Figura 3.1. Set complet de *Twilight Struggle*. Extret de "Twilight Struggle Set". Recuperat de <https://www.despelvogel.com/product/twilight-struggle-deluxe/>. Despelvogel. Copyright, Despelvogel.

No és habitual que un joc de guerra transcendeixi més enllà de la seva categoria. Per aquest motiu encara és més remarcable que *Twilight Struggle* hagi ocupat, segons l'entrada del joc a la *Wikipedia*, la posició número 1 de desembre de 2010 fins a gener de 2016 al rànquing de la coneguda base de dades de jocs de taula *Board Game Geek*. El mateix article també informa que és el joc més venut de l'editorial de jocs de guerra *GMT Games*.

Considerat per alguns com el millor joc del món (Roeder, 2014) i amb una popularitat que cap altre joc de taula modern ha tingut fins ara (els seus números al rànquing de *Board Game Geek* no han estat mai igualats per cap altre joc), potser és hora de mirar d'analitzar què és el que fa aquest joc tan especial.

3.2. La importància de la intertextualitat en aquest joc

Part de l'èxit de *Twilight Struggle* és comptar amb una mecànica de joc força senzilla. Les partides duren de mitjana només 3 hores (temps irrisori per a un joc de guerra). Amb tot, podríem argumentar que es tracta d'un joc relativament simple. Aquesta simplicitat pel que fa a la mecànica del joc no ve acompanyada d'una simplicitat en la seva posada en escena i contextualització. Tot el contrari. Cadascun dels elements del joc, des de la capsa fins a l'última carta o racó del taulell, contribueixen a transportar el jugador a l'època de la guerra freda i a crear la il·lusió que s'és un polític poderós amb la capacitat de dominar el món.

Per aconseguir aquest viatge al passat i posar els jugadors en situació, el joc es val d'esdeveniments històrics i de referents culturals, científics i polítics de l'època. Algunes vegades és una referència directa a un fet o esdeveniment determinat. D'altres l'evocació del passat i de la situació de guerra freda es fa amb una mica més de subtileza i es deixa a càrrec del jugador fer les connexions i relacions necessàries per a copsar el missatge. És sobretot en aquestes darreres evocacions més subtils on trobem relacions intertextuals que des del punt de vista de la traducció pot ser més interessant de destacar.

Com veiem, el concepte d'intertextualitat apareix a *Twilight Struggle* en el seu vessant més ampli. No es limita a textos literaris, sinó que les relacions intertextuals poden estendre's a qualsevol manifestació cultural, científica o política. Això pot incloure: cimeres, teories científiques, fragments de discursos polítics, campanyes publicitàries, cançons, pel·lícules, personatges, etc. Ja veurem en els punts següents que el joc presenta força riquesa pel que fa a l'ús de tota mena de referents. Fins i tot, i com a exemple en clau d'humor, hi ha cartes que fan referència al mateix joc i al mateix concepte de joc de guerra (vegeu figura 3.2).



Figura 3.2. Tres cartes de *Twilight Struggle* que presenten relacions intertextuals dins el mateix joc.

En resum, podem dir que ja es pot començar a intuir que les relacions intertextuals que s'estableixen a *Twilight Struggle* són cabdals a l'hora de recrear un temps i un estat d'ànim o una actitud en el jugador que contribuiran a millorar l'experiència del joc.

3.3. Estratègia general i decisions detall

A l'hora de decidir com afrontar la traducció de *Twilight Struggle* caldrà tenir en compte la naturalesa del producte, així com les característiques del mercat del joc de taula i del públic al qual va dirigit.

De la naturalesa del producte cal destacar que el que fa aquest joc especial és la combinació d'una mecànica senzilla amb una contextualització complexa i molt elaborada. *Twilight Struggle* és un joc americà d'estil europeu. Com s'ha explicat anteriorment, aquesta mena de joc es caracteritza per la creació d'una temàtica dins de la qual es desenvolupa el joc. Aquesta ambientació és tant o més important que la mateixa mecànica del joc i hi afegeix una dimensió narrativa o textual que dona sentit als moviments o estratègies del jugador.

Pel que fa a les característiques del públic d'arribada, cal assenyalar que no es disposa d'un estudi de mercat sobre el qual establir un encàrrec de traducció. Sí que s'han consultat articles i estadístiques (Booth, 2019 i Amplifyxl, 2022) que ens encaminen a pensar que el públic potencial de *Twilight Struggle* és majoritàriament de gènere masculí, nivell cultural mitjà/elevat i edat compresa entre 25 i 44 anys. Aquest col·lectiu acostuma a integrar els grups de jugadors coneguts com a *hobbyists* i *strategy Gamers* que es caracteritzen per ser jugadors habituals que dediquen moltes hores del seu temps lliure a jugar i tenen un nivell d'exigència molt elevat pel que fa a la qualitat del joc.

De la informació anterior n'extrapolarem un hipotètic encàrrec de traducció. Malgrat que la mecànica senzilla de *Twilight Struggle* disminueix l'edat recomanable per a jugar-hi a catorze anys, la nostra estratègia de traducció tindrà com a objectiu els col·lectius *hobbyists* i *strategy Gamers*. No considerarem, doncs, *Twilight Struggle* com un joc familiar o per a adolescents. En aquest sentit, considerarem el nostre públic d'arribada com a un col·lectiu amb un nivell d'exigència molt elevat que espera una immersió completa en el que abans anomenàvem *cercle màgic* i *bombolla psicològica* del joc. Es tracta d'un públic que vol gaudir al màxim l'experiència del joc. Per aquest motiu la part contextual i narrativa d'un joc com *Twilight Struggle* on, justament, el que es pretén és transportar el jugador a una cultura i temps molt determinats es traduirà seguint una estratègia d'estrangerització.

3.4. Anàlisi i traducció

3.4.1. Títol i subtítol del joc

El títol d'un joc —com el títol d'un llibre, d'un còmic o d'una pel·lícula— és segurament el primer que ens en cridarà l'atenció. El podem veure integrat en el disseny de la capsa a la nostra botiga de jocs o per la xarxa, però també el podem veure tot sol, sense cap acompanyament visual, en una llista de jocs o citat en algun fòrum d'aficionats als jocs de taula. La informació que n'extraïem, tant en un cas com en l'altre, és cabdal a l'hora de catalogar un joc dins el nostre imaginari i començar a tenir-ne les primeres impressions.

El títol del joc acostuma a aparèixer de manera predominant a l'anvers de la capsa. No és estrany que es repeteixi en dos o els quatre laterals i, de manera més discreta, també pot aparèixer al revers de la capsa. Com és lògic, s'integra dins el disseny i harmonitza amb la temàtica i el contingut del joc. Podem dir que el disseny o la part gràfica que embolcalla el joc és una il·lustració que conté una part textual de la qual el títol en serà l'element més notable.

El títol *Twilight Struggle* apareix a l'anvers i laterals de la capsa del joc. A tots cinc plans es mostra de manera destacada i, tot i que d'entrada el significat de l'expressió no ens situï immediatament en l'escenari de guerra freda on transcorre el joc, només caldrà veure la il·lustració, la font en la qual s'han imprès els caràcters i el subtítol per a captar el missatge complet.

Twilight Struggle s'escriu en una font que recorda l'alfabet ciríl·lic. Apareix sota els símbols de la falç i el martell sobre un fons vermell i una estrella sobre un fons blau. A la part central s'hi veu la figura d'un home que porta una gavadina (cal intuir que és un espia). L'home està d'esquena i la il·lustració imita una fotografia feta a contrallum, de manera que només en veiem la silueta, i no en distingim cap altre tret. El terra podria ben bé ser un taulell d'escacs on a banda i banda s'alcen murs amb filferro espinós i al fons hi trobem la Porta de Brandenburg. Darrere la Porta de Brandenburg encara hi trobem un altre fons en forma de mapamundi. Si tota aquesta càrrega d'imatges i simbolisme no fos suficient, el títol ve acompanyat del subtítol següent: *The Cold War, 1945-1989*. A la figura 3.3 es mostra la portada de la capsa i també la portada del llibret d'instruccions.

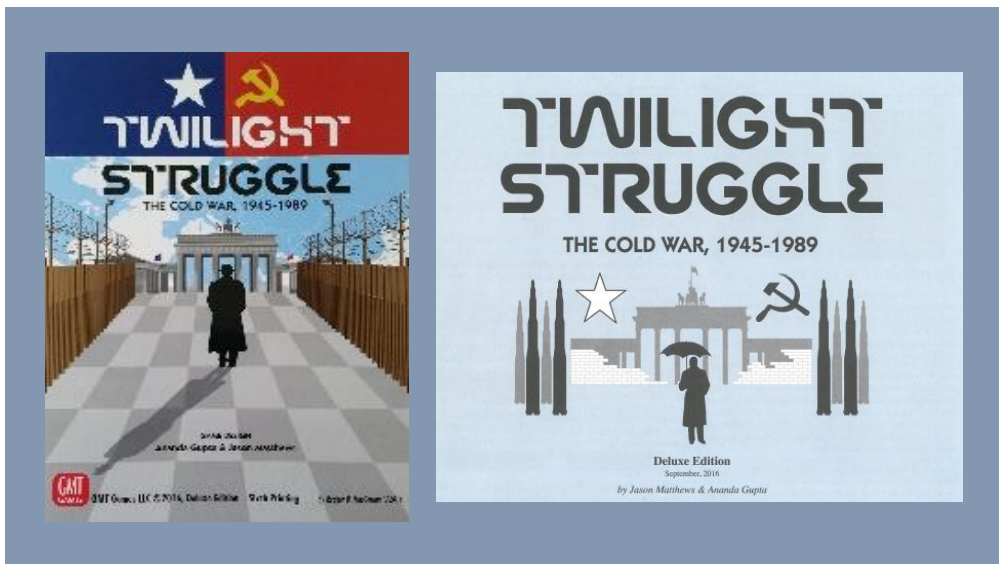


Figura 3.3. Portades de la capsa i del llibret d'instruccions de *Twilight Struggle*.

Veiem com ens trobem davant d'un text il·lustrat (o potser hauríem de dir una il·lustració acompanyada d'un petit text) on la part gràfica limitarà les opcions de traducció, tant pel que fa a l'espai com al marge de desviació (Valero, 2000). Així, sigui quina sigui la decisió del traductor, aquesta haurà d'adaptar-se a l'espai i al context oferts per la imatge. Dit això, passem tot seguit a analitzar quines opcions tenim i quina és la més adequada tenint en compte la nostra estratègia de traducció que ja hem dit que tendirà a l'estrangerització.

Per què *Twilight Struggle*? D'on surt aquest títol? Quina relació té amb la guerra freda? Aquestes haurien de ser les primeres qüestions que el traductor hauria de fer-se abans d'entrar a sospesar cap opció. Un cop esbrinat l'origen del nom, el següent pas hauria de ser plantejar-se si és prou conegut o serà prou significatiu per al públic de la cultura d'arribada. En tercer lloc, potser també caldria parar atenció a aspectes fonètics i de facilitat de pronunciació. Un nom amb 16 caràcters dels quals 12 són consonants potser no és el més fàcil de pronunciar o recordar per a un usuari català. Per altra banda, cal no perdre de vista quin és el nostre públic potencial i el fet que no hem de seguir una estratègia d'anostrament. Per aquest joc es cerca el que Venuti anomena la invisibilitat del traductor (Venuti 1995).

El nom *Twilight Struggle* prové d'un fragment del discurs d'inauguració de la presidència que John F. Kennedy va pronunciar el 20 de gener de 1961:

Now the trumpet summons us again, not as a call to bear arms, though arms we need; not as a call to battle, though embattled we are —but a call to bear the burden of a long twilight struggle.

No cal entrar en una anàlisi detallada del discurs de Kennedy per deduir que l'expressió *Twilight Struggle* fa referència a la situació de guerra freda que es vivia en aquell moment i al fet que no seria un conflicte de solució ràpida o fàcil (tal com la història va acabar demostrant). Trobem, així, en el títol del joc, la primera relació intertextual.

El discurs inaugural de Kennedy és força conegut, fins i tot icònic per a la societat americana. Cal tenir en compte que Kennedy moriria assassinat només dos anys més tard i molts americans havien dipositat grans esperances en el seu mandat, sobretot per sortir de la difícil situació semibèlica que representava la guerra freda. Una prova de la significança d'aquest discurs i, concretament, de l'expressió *Twilight Struggle* és el fet que l'any 1992 va ser adoptada com a títol per a una biografia de Kennedy: *A Twilight Struggle: The Life Of John Fitzgerald Kennedy* (Harrison i Terris, 1992).

La majoria de llengües a les quals s'ha traduït *Twilight Struggle* respecten aquesta relació intertextual o en cerquen una altra de semblant. Aquest és el cas de la versió alemanya, *Gleichgewicht des Schreckens*, que s'inspira en un altre fragment del mateix discurs. Un fragment que fa clara referència a la divisió del món en dos blocs i a l'incert equilibri de terror que separa la humanitat de la guerra:

But neither can two great and powerful groups of nations take comfort from our present course--both sides overburdened by the cost of modern weapons, both rightly alarmed by the steady spread of the deadly atom, yet both racing to alter that uncertain balance of terror that stays the hand of mankind's final war.

És evident que el títol *Twilight Struggle* i el discurs del qual procedeix no tenen la mateixa significança i càrrega icònica per al públic europeu que per a l'americà. Amb tot, sembla interessant mantenir la relació intertextual perquè si, com en el cas alemany, se'n volgués cercar una altra, probablement ens trobaríem amb el mateix nivell de familiaritat.

Un altre factor important a tenir en compte és el temps que fa que el joc és al mercat i el nivell de coneixença que en tenen els jugadors potencials. *Twilight Struggle* és un joc de l'any 2005 del qual se'n publica la primera edició traduïda al castellà l'any 2012. La versió castellana, igual que la majoria de traduccions que s'han fet del joc, conserva el títol original. Aquest fet fa que el jugador catalanoparlant que pugui estar interessat en la versió catalana ja estigui familiaritzat amb el nom *Twilight Struggle*, bé perquè coneix l'original en anglès, bé perquè ha sentit a parlar de la traducció castellana.

Finalment, cal no oblidar que a banda del títol també disposem d'un subtítol. Això juga a favor de la idea de mantenir el títol en anglès. La possible ambigüitat quedaria resolta amb el subtítol *La Guerra Freda, 1945-1989*, que és el mateix que presenta la versió original. Sembla, doncs, que malgrat alguns inconvenients com poden ser la difícil fonètica o la inicial manca de relació amb el context del joc que el títol original en anglès pot tenir per alguns jugadors, l'opció de mantenir *Twilight Struggle* en la versió catalana és la que preval. Aquesta decisió encaixa amb l'estratègia d'estrangerització seguida pel traductor tot tenint en compte el col·lectiu al qual s'adreça el joc.

A continuació es mostra una taula amb l'opció de traducció triada (en negreta) juntament amb altres possibles solucions descartades per aquest encàrrec de traducció:

Títol	Subtítol
Twilight Struggle	The Cold War, 1945-1989
Twilight Struggle	La Guerra Freda, 1945-1989
Lluita crepuscular / Lluita en la foscor / Lluita en les tenebres	La Guerra Freda, 1945-1989
Guerra Final	La Guerra Freda, 1945-1989

Taula 3.1. Possibles solucions de traducció del títol de *Twilight Struggle*.

3.4.2. Selecció de cartes

Les cartes són el component de *Twilight Struggle* que introdueix més elements contextualitzadors en el joc: esdeveniments històrics, personatges rellevants, fragments de discursos, moviments culturals o descobriments i teories científiques. Qualsevol fet rellevant de l'època es pot aprofitar per a crear l'ambientació adient.

Cada carta presenta un títol i una il·lustració que seran els encarregats de *vestir* el joc des del punt de vista temàtic. En segon lloc, la carta mostra un fragment d'instruccions que pertany a la part pràctica del joc i que els jugadors hauran de seguir durant la partida (vegeu figura 3.4). En total hi ha 110 cartes de les quals en trobarem una relació completa a l'annex 2.

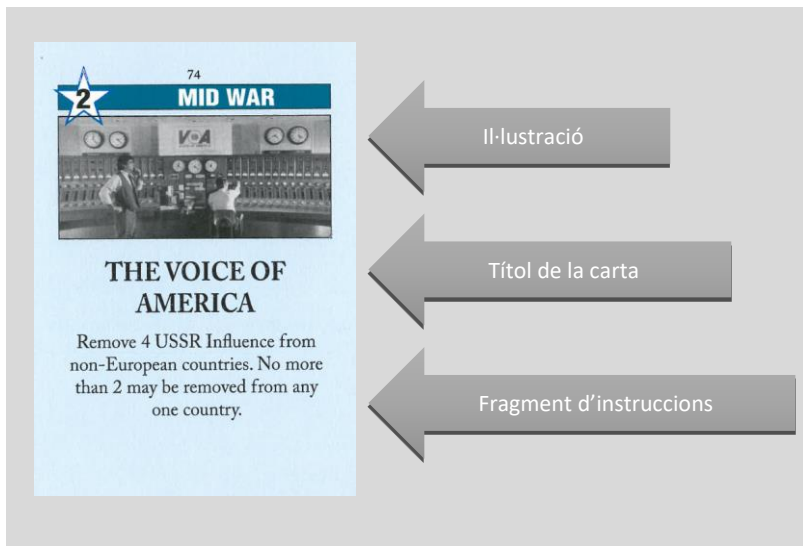


Figura 3.4. Parts d'una carta de *Twilight Struggle*.

La manera com s'introdueixen fets, personatges o esdeveniments presenta diferents graus de complexitat en funció del nivell de relació o associació que cal establir entre la imatge, el text, la informació que el conjunt ens transmet i la connexió que aquesta informació guarda amb l'època que es vol evocar. Algunes cartes mostren una relació directa entre text, imatge, informació transmesa i la relació o significança que aquesta informació té amb l'època de la guerra freda. D'altres requereixen que el jugador en faci les associacions oportunes fins a trobar aquesta connexió. Trobem un exemple dels diferents graus de complexitat amb la qual es presenten alguns personatges en la següent mostra de cartes (vegeu figura 3.5).



Figura 3.5. Quatre cartes de *Twilight Struggle* que presenten diferents nivells de complexitat pel que fa a les relacions intertextuals.

D'esquerra a dreta la manera com es mostren els personatges es torna més subtil i indirecta: nom (*Allende*), sobrenom (*The Iron Lady*), descripció (*Our man in Tehran*) i cita (*We will bury you*). També trobem més exemples de diferents nivells d'interrelació a l'hora de presentar esdeveniments, moviments socials o accions polítiques, tal com mostra la figura 3.6.



Figura 3.6. Cinc cartes de *Twilight Struggle* que introdueixen relacions intertextuals.

La varietat d'elements i la diferent manera com són introduïts en el joc forma part del treball de contextualització de *Twilight Struggle*. La funció de les cartes, a banda de proporcionar fragments d'instruccions, és ser el vehicle que transporta els jugadors a la realitat del joc. Això s'aconsegueix mitjançant la creació de relacions intertextuals.

La intertextualitat en aquest joc de taula va més enllà d'una relació entre textos. A *Twilight Struggle* l'evocació d'un fenomen cultural com el *moviment Hippie* o d'un xoc entre potències com la *carrera espacial* poden considerar-se relacions intertextuals quan partim d'una concepció oberta del terme. A continuació analitzarem i farem la proposta de traducció d'una selecció de cartes que presenten relacions intertextuals que tenen interès des del punt de vista traductològic.

Lone gunman



Figura 3.7. Carta *Lone gunman*.

La figura de Kennedy és molt present a tot el joc. Són vàries les cartes que en fan referència i cal no oblidar que és el seu discurs inaugural com a president dels Estats Units el que n'inspira el nom. Malgrat aquesta rellevància, Kennedy no té una carta que en faci referència directa com Truman, Salvador Allende o Fidel Castro. Una de les cartes que indirectament tenen la figura de Kennedy com a protagonista, però, és *Lone gunman* (figura 3.7). El nom no fa referència al president, sinó a la persona que el va matar, Lee Harvey Oswald.

Articles, llibres i documentals sobre l'home que va assassinar Kennedy on se l'anomena *lone gunman* són la causa que en l'imaginari nordamericà Oswald sigui el *tirador solitari* per excel·lència. Amb una cerca ràpida a *Google* es poden recuperar llibres o articles que inclouen aquest sobrenom al títol. A tall d'exemple trobem el llibre de Michael L. Kurtz (2006) amb el títol *JFK Assassination Debates: Lone Gunman Versus Conspiracy*.

Per al jugador nordamericà el títol de *Lone gunman* sobre un fèretre cobert amb la bandera nordamericana no pot evocar altra cosa que l'assassinat de Kennedy. Cal preguntar-se si també és així per al jugador europeu. Aquesta mateixa il·lustració amb el títol *el tirador solitari* produirà el mateix efecte? Si fem una cerca ràpida a *Google* obtenim alguns documents on s'anomena Oswald *tirador solitari*, però també trobem construccions com *l'home que va actuar en solitari*.

Arribats a aquest punt, el traductor es pot plantejar si no fora bo rebaixar la dificultat de la relació intertextual que s'estableix en aquesta carta. En aquest sentit, podríem traduir-ne el títol com *Lee Harvey Oswald*. La connexió entre aquest títol i la imatge que acompanya la carta és més directa. Al jugador no li cal saber com es fa referència sovint a Oswald.

Per altra banda, potser fora bo que el traductor evités trencar aquesta cadena de diferents nivells d'intertextualitat. La complexitat de les relacions intertextuals enriqueixen el joc. Quan les relacions intertextuals se simplifiquen, el joc pot perdre profunditat i la bombolla psicològica on s'immergeixen els jugadors es fa més feble.

Davant del dilema que ens ofereixen les dues opcions de traducció serem fidels a l'estratègia general d'estrangerització que hem triat tot tenint en compte el perfil del nostre públic d'arribada, a qui suposarem prou coneixements sobre la cultura de sortida per apreciar la carta tal com es presenta en el joc original: *tirador solitari*.

Duck and cover

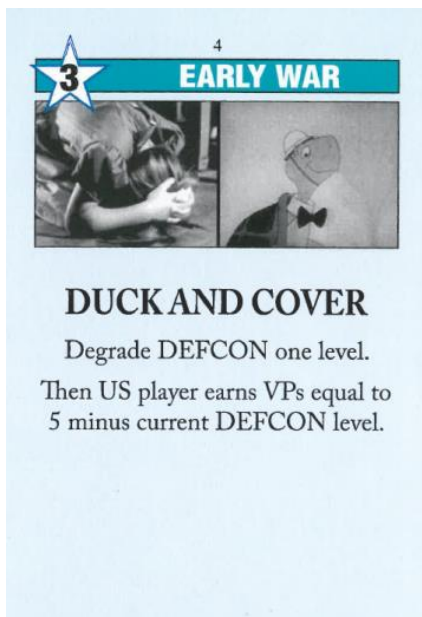


Figura 3.8. Carta *Duck and cover*.

La carta *Duck and cover* (figura 3.8) estableix una connexió amb una campanya publicitària engegada per l'administració dels Estats Units l'any 1952 (*Duck and Cover* (film), 2022). Aquesta campanya tenia el propòsit d'instruir la població més menuda en tècniques de defensa contra possibles atacs amb míssils per part de l'enemic soviètic.

Aquesta carta no presenta diferents nivells d'intertextualitat. El títol és també el títol de la campanya. A la imatge hi tenim a Bert, la tortuga que n'era el protagonista. La complexitat d'aquesta carta des del punt de vista traductològic rau en el fet que aquesta campanya potser no és gaire coneguda per la cultura d'arribada. Kennedy i Oswald (o el tirador solitari), tot i que amb menys intensitat, formen part de l'imaginari europeu. La campanya *Duck and Cover* ja és més improbable que estigui present en la cultura d'arribada. Com plantejar, doncs, la traducció d'aquesta carta? Si fem un cop d'ull a com ho han fet altres cultures, trobem que la traducció polonesa ha adoptat aquesta solució (figura 3.9):



Figura 3.9. Carta *Kampania Duck and cover*. Extret de "Kampania Duck and cover". Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/617587/twilight-struggle>. *BoardGameGeek*. Copyright, BoardGameGeek.

Sense la il·lustració, el traductor podria plantejar-se canviar la temàtica de la carta per una altra de més coneguda. Amb la il·lustració aquesta opció queda totalment descartada. No hi ha marge de desviació, el text no pot fer referència a altra cosa que a la campanya *Duck and cover*. L'únic que podem fer és seguir la solució polonesa, és a dir, donar una peça extra d'informació que guiï els jugadors.

Pel que fa al nom de la campanya, traduir-lo tampoc sembla tenir gaire sentit. Dues imatges diferents, l'una al costat de l'altra, mostren una nena ajupida que es cobreix el cap i Bert, la tortuga, amb el seu casc posat. En aquest cas cal deixar les imatges fer la seva funció aclaridora o acompanyant del text i deixar que els jugadors en treguin la conclusió. Així, doncs, la proposta de traducció per aquesta carta és *Campanya Duck and Cover*.

How I learned to stop worrying

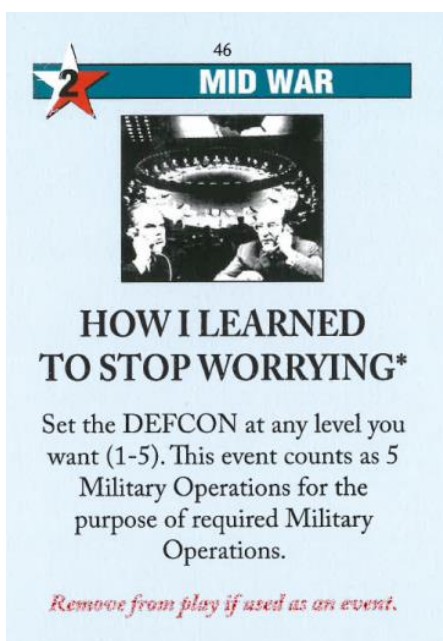


Figura 3.10. Carta *How I learned to stop worrying*.

La carta porta com a títol un fragment del títol de la pel·lícula de Stanley Kubrick *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. Es tracta d'una pel·lícula satírica sobre la guerra freda feta durant la guerra freda. Arxiconeguda, paradigmàtica, icònica, antològica... Qualsevol adjectiu es queda curt a l'hora d'explicar el seu pes en el món del cinema i, per descomptat, el seu pes específic dins la temàtica de la guerra freda.

No podia ser d'altra manera que una pel·lícula d'aquest nivell no hagués estat doblada tant al català com al castellà. El títol en català escurça l'original fins al simple *Dr. Strangelove*, mentre que el títol en castellà s'inspira en un dels elements més antològics de la pel·lícula, el telèfon vermell (Doctor Strangelove, s.d.). Així, tenim aquest *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*. En aquest sentit, no es pot menystenir el pes que la versió castellana de la pel·lícula ha tingut en l'imaginari col·lectiu de la cultura d'arribada. Com afrontar, doncs, la traducció d'aquesta relació intertextual?

Curiosament, la solució que proposarem entra en contradicció amb dues idees que s'han explicat en aquest treball:

- La primera és haver manifestat la intenció de seguir una estratègia estrangeritzadora, donat el perfil del públic d'arribada al qual en primera instància va adreçat el joc.
- La segona és el fet que en un text il·lustrat la part gràfica acostuma a ser una dificultat afegida a l'hora de traduir el text que l'acompanya. És el que havíem anomenat *marge de desviació limitat* (Valero, 2000).

Malgrat haver afirmat que seguiríem una estratègia d'estrangerització, en certes decisions de detall pot resultar més interessant recórrer a l'estratègia oposada, l'anostrament. Per al cas d'aquesta carta el traductor no vol perdre la força i l'impacte que encara avui té la traducció castellana de la pel·lícula. Fer-ne ara una traducció diferent no sembla tenir gaire sentit. Per altra banda, utilitzar el títol en anglès seria una estrangerització excessiva.

Un altre factor que juga a favor de la decisió de fer una traducció anostrada inspirant-nos en el títol castellà de la pel·lícula és la imatge que il·lustra la carta. La imatge no és altra que la del president dels EUA parlant per telèfon

amb el seu homòleg rus sobre el *petit* problema de tenir una bomba atòmica volant cap a Rússia. Aquesta conversa és la que té lloc mitjançant el famós i icònic telèfon vermell. Veiem com en aquest cas la imatge posa en safata de plata una solució tan simple per al títol de la carta com: *El telèfon vermell*.

4. Conclusions

Aquest treball ha intentat mostrar el joc de taula com el producte de l'evolució i l'enriquiment que ha experimentat en les últimes dècades fins a arribar al que avui en dia es coneix com a joc de taula contemporani. Aquesta transformació ha dotat el joc de taula d'una dimensió narrativa que no sempre s'havia tingut en compte o, si més no, no amb la cura i la meticulositat actuals.

És evident que el joc de taula no narra una història com ho fan un còmic o una novel·la, però amb una combinació generalment de text, imatge i símbols sí que transmet una història o un context on es desenvolupa el joc i on els jugadors s'hi han de sentir immersos amb l'objectiu de gaudir de l'experiència al màxim. En aquest sentit, el context i l'atmosfera creats al voltant dels jugadors poden ser tant o més importants que la mecànica del joc.

Els elements per a crear aquesta realitat no són altres que els que podem trobar a qualsevol altra tipologia textual amb la peculiaritat que el text sol anar sempre acompanyat d'una imatge. En aquest sentit, el joc de taula és un text il·lustrat on la part escrita se subordina a una part gràfica que acostuma a ser prominent. Com tot text il·lustrat, la traducció del joc de taula es veu limitada per aquesta part gràfica, tal com succeeix en altres tipologies de textos il·lustrats com ara còmics o contes. Les dificultats a l'hora de traduir la part textual es veuran augmentades pel fet limitant de la imatge. En aquest aspecte, les dificultats i restriccions que la bibliografia consultada atribueix a la traducció del còmic com a text il·lustrat són de plena aplicació en el cas del joc de taula. També en són d'aplicació algunes estratègies de traducció aplicades al món de la publicitat i dels videojocs com són la transcreació i la localització.

D'entre la tria d'elements que s'ha exposat en aquest treball a l'hora de mostrar com el fet de tenir un text subordinat a una imatge en dificulta la traducció (humor; onomatopeies, sons i interjeccions; jocs fonètics i de paraules; intertextualitat; adaptacions visuals; símbols i text icònic) s'ha seleccionat la intertextualitat com a element principal d'estudi per considerar-se aquest element clau a l'hora de construir la contextualització del joc. En aquest sentit, l'anàlisi com a cas pràctic del joc *Twilight Struggle* ha confirmat que la figura de la intertextualitat és un element fonamental a l'hora de construir la *bombolla psicològica* i el *cercle màgic* del qual parlen alguns autors per a referir-se a aquesta realitat paral·lela on transcorren els jocs de taula.

La traducció de les relacions intertextuals en els jocs de taula, tal com ha mostrat el cas de *Twilight Struggle*, s'ha d'emprendre amb flexibilitat i obertura de mires. Sigui quina sigui l'estratègia de traducció adoptada cal tenir en compte de quina manera, en quin grau i en quina forma aquesta relació intertextual s'ha assentat en la cultura d'arribada i adaptar una solució conseqüent amb el resultat de la nostra anàlisi.

5. Bibliografia

AMPLIFY XL. (2022). *Understanding the Target Market for Board Games*.

Recuperat de <https://amplifyxl.com/target-market-for-board-games/>

BoardGameGeek. (s.d.). *Browse Board Games*. Recuperat 10 novembre

2022 de <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>

BohnanzaDE [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/3125614/bohnanza>

BohnanzaEN [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/69366/bohnanza>

BohnanzaFR [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/914219/bohnanza>

BohnanzaSP [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/271056/bohnanza>

Boletaires [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/4141928/morels>

Booth, P. (2019). *Who's at the Table. Board Game Players and*

Communities. Recuperat de

<https://www.meeplemountain.com/articles/whos-at-the-table-board-game-players-and-communities/>

Box Mockup [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/2649623/food-chain-magnate>

Brawling Barons [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/1390477/brawling-barons>

Broom Service [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/2386259/broom-service>

Brown, A., i Waterhouse-Watson, D. (2014). Reconfiguring narrative in contemporary board games: story-making across the competitive-cooperative spectrum. *Intensities: the journal of cult media*, 7, 5-19.

Recuperat de

https://www.academia.edu/5998661/Reconfiguring_Narrative_in_Contemporary_Board_Games_Story_Making_Across_the_Competitive_Cooperative_Spectrum

Cat Lady Components [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/4752909/cat-lady>

De la Cruz, Isabel i Tejedor, Cristina (2009). La influencia de las formas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en los tebeos españoles. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 4, 47-58.

doi:10.4995/rlyla.2009.734

Doctor Strangelove. (s.d.). Dins *Ésadir, El portal lingüístic de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*. Recuperat de

https://esadir.cat/filmoteca/fitxa/node/Doctor_Strangelove

Duck and Cover (film). (2022). Dins *Wikipedia*. Recuperat 19 de novembre 2022 de

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Duck_and_Cover_\(film\)&oldid=1120276782](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Duck_and_Cover_(film)&oldid=1120276782)

Evans, J. (2013). *Translating board games: multimodality and play*. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 15-32. Recuperat de

<https://core.ac.uk/download/pdf/44334031.pdf>

Harrison, B. i Terris, D. (1992). *Twilight Struggle: The Life Of John Fitzgerald Kennedy*. New York: Lothrop Lee & Shepard.

Kampania Duck and cover [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de

<https://boardgamegeek.com/image/617587/twilight-struggle>

Kennedy, J.F. (1961). Inaugural Address of President John F. Kennedy (20 de gener 1961). *John F. Kennedy Presidential Library and Museum*.

Recuperat de <https://www.jfklibrary.org/archives/other-resources/john-f-kennedy-speeches/inaugural-address-19610120>

Kennedy, J.F. (1963). Remarks of President John F. Kennedy at the Rudolph Wilde Platz, Berlin (26 de juny 1963). *John F. Kennedy Presidential Library and Museum*. Recuperat de <https://www.jfklibrary.org/archives/other-resources/john-f-kennedy-speeches/berlin-w-germany-rudolph-wilde-platz-19630626>

Kubrick, S (Prod. i Dir.) (1964). *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* [DVD]. USA/UK: Columbia Pictures.

Kurtz, M. L. (2006). *JFK Assassination Debates: Lone Gunman Versus Conspiracy*. Kansas: University Press Of Kansas.

La fallera calavera [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1972040/la-fallera-calavera>

Mangiron Hevia, C. (2006). Video games localization: Posing new challenges to the translator. *Perspective*, 14 (4), 306-317.
doi:10.1080/09076760708669046

Mayer, B. i Harris, C. (2009). *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. doi:10.1604/9780838999288

Mayoral, R., Kelly, D. i Gallardo, N. (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta*, 33 (3), 356-367. doi:10.7202/003608ar

Melby, A., Fields, P.J., Hague, D., Koby, G. i Lommel, A. (2014). Defining the Landscape of Translation. *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, 12, 392-403. Recuperat de <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/download/286860/375082>

Morels [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1284667/morels>

Moriarity, J. i Kay, J. (2019). *Your Move: What Board Games Teach Us About Life*. Toronto: Sutherland House Books.

Munchkin Awful [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://munchkin.game/products/accessories/promos/promo-cards/awful-green-thing-munchkin-promo-card/>

Munchkin Croc Pot [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <http://www.dorktower.com/2012/03/08/sneak-peek-at-munchkin-8-half-horse-will-travel/>

Munchkin Curse [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <http://www.goominet.com/unspeakable-vault/vault/96/>

Munchkin Harsh Language [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1058511/munchkin>

Munchkin Patryjota [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/802790/munchkin>

Nida, E.A. (2002). *Contexts in Translating*. Benjamins Translation Library (41). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company

Nida, E.A. i Taber, C.R. (1969, 1982). *The theory and practice of translation*. Leiden: United Bible Societies. E.J. Brill.

Price Wars [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/2681572/food-chain-magnate>

Ripoll i Gonzàlez, O. i Lavega i Burgués, P. (s.d.). Jocs de taula. *Enciclopèdia.cat El teu portal del coneixement*. Recuperat de <https://www.enciclopedia.cat/tradicionari/jocs-de-taula>

Roeder, O. (2014). *Designing The Best Board Game On The Planet*. Recuperat de <https://fivethirtyeight.com/features/designing-the-best-board-game-on-the-planet/>

Schäffner, C. (2011). Functionalist approaches. Dins Baker, M. i Saldanha, G. (Coords.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2a ed.) 115-121. London/New York: Routledge. doi:10.4324/9780203872062

Schäler, R. (2011). Localization. Dins Baker, M. i Saldanha, G., *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2a ed.) 157-161. London/New York: Routledge. doi:10.4324/9780203872062

Thibault, M. (2016). Notes on the Narratological Approach to Board Games. *An International Journal of Pure Communication Inquiry*, 4 (2), 74-81. doi:10.17646/KOME.2016.26

Thibault, M. (s.d.). *Play and meaning, the semiotic features of playing practices*. Recuperat de https://www.academia.edu/25457562/Play_and_meaning_the_semiotic_features_of_playing_practices

Twilight Struggle. (2022). Dins *Wikipedia*. Recuperat 19 novembre 2022 de https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Twilight_Struggle&oldid=1120147689

Twilight Struggle [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/image/1466357/twilight-struggle>

Twilight Struggle ES [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://boardgamegeek.com/thread/2549888/resena-en-espanol-twilight-struggle>

Twilight Struggle Set [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de <https://www.despeltvogel.com/product/twilight-struggle-deluxe/>

Valero Garcés, C. (2000). La traducción del comic: retos, estrategias y resultados. *TRANS: revista de traductología*, 4, 75-88. doi:10.24310/TRANS.2000.v0i4.2518

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility*. doi:10.4324/9780203360064

Your Training Crew [Fotografia]. (s.d.). Recuperat de
<https://boardgamegeek.com/image/2672076/food-chain-magnate>

Zanettin, F. (2011). Comics. Dins Baker, M. i Saldanha, G., *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2a ed.) 37-40. London/New York: Routledge. doi:10.4324/9780203872062

Zanettin, F. (2014), Visual adaptation in translated comics. *inTRAlinea Online translation journal*, 16. Recuperat de
<http://www.intralinea.org/archive/article/2079>

6. Annexos

6.1. Índex de jocs

Bohnanza¹ (1997). Uwe Rosenberg (dissenyador). Frédéric Bertrand, Marek Bláha, Andrea Boekhoff et al. (il·lustradors). Editorial Amigo.

Brawling Barons (2012). Jonathan Fryxelius, Benjamin Fryxelius (dissenyadors). Daniel Fryxelius, Benjamin Fryxelius, Isaac Fryxelius (il·lustradors). Editorial FryxGames.

Broom Service (2015). Andreas Pelikan, Alexander Pfister (dissenyadors). Vincent Dutrait (il·lustrador). Editorial Alea.

Cat Lady (2017). Josh Wood (dissenyador i il·lustrador). Editorial Alderac Entertainment Group.

Food Chain Magnate (2015). Jeroen Doumen, Joris Wiersinga (dissenyadors). Iris de Haan, Ynze Moedt (il·lustradors). Editorial Splotter Spellen.

La Fallera Calavera (2014). Enric Aguilar Almodóvar (dissenyador). Esther Méndez (il·lustrador). Editorial Zombi Paella.

Morels² (2012). Brent Pavis (dissenyador). Vince Dorse, Jarek Nocoń, Brent Pavis (il·lustradors). Editorial Two Lanterns Games.

Munchkin (2001). Steve Jackson (dissenyador), Alex Fernandez, Edwin Huang, John Kovalic et.al (il·lustradors). Editorial Steve Jackson Games.

Twilight Struggle³ (2005). Ananda Gupta, Jason Matthews (dissenyador). Viktor Csete, Rodger B. MacGowan, Chechu Nieto et al. (il·lustradors). Editorial GMT Games.

¹ Les edicions en espanyol, francès i anglès són a càrrec de Mercurio, Kikigagne i Amigo.

² L'edició en català de *Morels, Boletaires*, és d'Homoludicus i es va publicar l'any 2014.

³ L'edició castellana de *Twilight Struggle* és de Devir Iberia i es va publicar l'any 2012.

6.2. Cartes de *Twilight Struggle*

EARLY WAR

- 1 Asia Scoring
- 2 Europe Scoring
- 3 Mideast Scoring
- 4 Duck and Cover
- 5 Five Year Plan
- 6 The China Card
- 7 Socialist Governments
- 8 Fidel
- 9 Vietnam Revolts
- 10 Blockade
- 11 Korean War
- 12 Romanian Abdication
- 13 Arab-Israeli War
- 14 COMECON
- 15 Nasser
- 16 Warsaw Pact Formed
- 17 De Gaulle Leads France
- 18 Captured Nazi Scientist
- 19 Truman Doctrine
- 20 Olympic Games
- 21 NATO
- 22 Independent Reds
- 23 Marshall Plan
- 24 Indo-Pakistani War
- 25 Containment
- 26 CIA Created
- 27 US/Japan Mutual Defense Pact
- 28 Suez Crisis
- 29 East European Unrest
- 30 Decolonization
- 31 Red Scare/Purge
- 32 UN Intervention
- 33 De-Stalinization
- 34 Nuclear Test Ban
- 35 Formosan Resolution

MID WAR

- 36 Brush War
- 37 Central America Scoring
- 38 Southeast Asia Scoring
- 39 Arms Race
- 40 Cuban Missile Crisis
- 41 Nuclear Subs
- 42 Quagmire
- 43 SALT Negotiations
- 44 Bear Trap
- 45 Summit
- 46 How I Learned To Stop Worrying
- 47 Junta
- 48 Kitchen Debates
- 49 Missile Envy
- 50 "We Will Bury You"
- 51 Brezhnev Doctrine
- 52 Portuguese Empire Crumbles
- 53 South African Unrest
- 54 Allende
- 55 Willy Brandt
- 56 Muslim Revolution
- 57 ABM Treaty
- 58 Cultural Revolution
- 59 Flower Power
- 60 U2 Incident
- 61 OPEC
- 62 "Lone Gunman"
- 63 Colonial Rear Guards
- 64 Panama Canal Returned
- 65 Camp David Accords
- 66 Puppet Governments
- 67 Grain Sales To Soviets
- 68 John Paul II Elected Pope
- 69 Latin American Death Squads
- 70 OAS Founded
- 71 Nixon Plays The China Card
- 72 Sadat Expels Soviets
- 73 Shuttle Diplomacy
- 74 The Voice of America
- 75 Liberation Theology
- 76 Ussuri River Skirmish
- 77 "Ask Not What Your Country."
- 78 Alliance For Progress
- 79 Africa Scoring
- 80 "One Small Step"
- 81 South America Scoring

LATE WAR

- 82 Iranian Hostage Crisis
- 83 The Iron Lady
- 84 Reagan Bombs Libya
- 85 Star Wars
- 86 North Sea Oil
- 87 The Reformer
- 88 Marine Barracks Bombing
- 89 Soviets Shoot Down KAL-007
- 90 Glasnost
- 91 Ortega Elected in Nicaragua
- 92 Terrorism
- 93 Iran-Contra Scandal
- 94 Chernobyl
- 95 Latin American Debt Crisis
- 96 Tear Down This Wall
- 97 "An Evil Empire"
- 98 Aldrich Ames Remix
- 99 Pershing II Deployed
- 100 Wargames
- 101 Solidarity
- 102 Iran-Iraq War
- 103 (Early War) Defectors

OPTIONAL CARDS

- 104 (Early War) The Cambridge Five
- 105 (Early War) Special Relationship
- 106 (Early War) NORAD
- 107 (Mid War) Che
- 108 (Mid War) Our Man in Tehran
- 109 (Late War) Yuri and Samantha
- 110 (Late War) AWACS Sale