

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA**

LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE TRADUCCIÓN  
AUTOMÁTICA Y POSEDICIÓN EN UN PRODUCTO  
AUDIOVISUAL. EL CASO DE LA SERIE *EL JUEGO DEL  
CALAMAR*

-TRABAJO DE FIN DE MÁSTER-

AUTOR: NOEMÍ RUBIO FERNÁNDEZ

TUTOR: MARCOS CÁNOVAS MÉNDEZ

FECHA DE DEPÓSITO: 05/09/2022

LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE TRADUCCIÓN  
AUTOMÁTICA Y POSEDICIÓN EN UN PRODUCTO  
AUDIOVISUAL. EL CASO DE LA SERIE *EL JUEGO DEL  
CALAMAR*

AUTOR: NOEMÍ RUBIO FERNÁNDEZ

FECHA DE DEPÓSITO: 05/09/2022

A mis abuelos, quienes siguen acompañándome desde arriba.

A mi madre y a mi tía, por ser el pilar de mi vida.

A mis amigos, por el apoyo incondicional.

Y a mi pareja, por sostenerme

ante los derrumbes.

## RESUMEN

La traducción automática se ha hecho un hueco dentro del mundo de la traducción profesional gracias a la mejora inigualable de las nuevas técnicas de digitalización y automatización del trabajo. Estos proyectos incluyen la práctica de la posesición en el flujo de trabajo, una tarea que implica mucho más que un simple trabajo de revisión.

El objetivo principal de este trabajo consiste en analizar la traducción obtenida mediante el proceso combinado de traducción automática y posesición de un producto audiovisual. Utilizaremos el primer capítulo de la serie *El juego del calamar* como objeto de análisis.

Tras un breve recorrido por la historia de la traducción automática, la posesición y el concepto de calidad, se analizará la subtitulación en español de la serie y se clasificarán los errores según el marco *Multidimensional Quality Metrics* (MQM).

En este caso, los resultados muestran que el traductor automático y el proceso de posesición han sido insuficientes y han generado un texto de calidad baja. Si bien es cierto, la traducción puede resultar aceptable a ojos del consumidor, pero según los estándares generalmente aceptados, el texto resultante no habría conseguido los mínimos de calidad exigidos.

**Palabras clave:** traducción automática, posesición, producto audiovisual, MQM, calidad, análisis de errores

## *ABSTRACT*

Machine translation has gained recognition within the professional translation sphere thanks to new techniques dealing with digitalisation and work automation. The resulting projects include post-editing as part of the work flow, a task that goes beyond revision processes.

The main purpose of this work is to analyse the translation obtained by means of a combination of machine translation and subsequent post-editing of an audiovisual product. The first chapter of the series *Squid Game* will be used as the object of analysis.

After a brief outline concerning the history of machine translation, post-editing and the concept of quality, we will examine the Spanish version (subtitles) of the series and errors will be classified based on the Multidimensional Quality Metrics (MQM) framework.

In this particular case, results show that machine translation and the post-editing process have been insufficient, resulting in a low-quality text. While it is true that viewers could define the translation as acceptable, according to the generally recognised standards, the text has not achieved a fit for purpose quality.

**Keywords:** machine translation, post-editing, audiovisual product, MQM, quality, error analysis

## Contenido

1	INTRODUCCIÓN.....	8
2	METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO .....	10
2.1	Objetivos.....	10
2.2	Justificación .....	11
2.3	Metodología .....	12
3	LA INCORPORACIÓN DE LA TA A LA INDUSTRIA DEL SUBTITULADO .....	14
4	LA POSEDICIÓN. UNA VISIÓN GLOBAL .....	20
5	BENEFICIOS Y LIMITACIONES DE LA TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA Y POSEDICIÓN EN LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES .....	24
5.1	Ventajas de la TA.....	24
5.2	Desventajas de la TA .....	25
6	SISTEMAS REGULADORES DE CALIDAD EN LA TRADUCCIÓN.....	29
7	EL PROCESO DE CONTROL DE LA CALIDAD EN <i>EL JUEGO DEL CALAMAR</i> 32	
7.1	Objeto de estudio .....	32
7.1.1	Argumento de la serie .....	33
7.1.2	Argumento del capítulo .....	34
7.2	Evaluación de la calidad: <i>Multidimensional Quality Metrics</i> (MQM) .....	35
7.3	Análisis de la traducción. Errores por tipología.....	36
7.3.1	Precisión .....	37
7.3.2	Fluidez .....	42
7.3.3	Convención local.....	44

7.3.4	Estilo.....	46
8	SISTEMA DE PUNTUACIÓN.....	48
8.1	Resultados.....	48
9	PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....	54
10	CONCLUSIONES.....	60
11	FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	62
12	OBRAS CITADAS.....	63
13	LISTA DE FIGURAS.....	68
14	ANEXOS.....	69
14.1	Transcripción del capítulo “Luz roja, luz verde” EN-ES.....	69

# 1 INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos han transformado a la humanidad. El estilo de vida y relaciones personales se han visto impactados y, en la mayoría de los casos, mejorados por el uso de la tecnología. Esto es aplicable a todas las esferas de la vida y, como no es de extrañar, estos beneficios también se han visto dirigidos al ámbito de la traducción. Por ello, hoy en día los traductores profesionales cuentan con un acceso inmediato y remoto a todo tipo de recursos que les permiten facilitar su flujo de trabajo. Entre los recursos más utilizados podemos destacar las herramientas de traducción asistida, las memorias de traducción o los diccionarios online. No obstante, también se han ido incorporando los sistemas de traducción automática que definitivamente han llegado para quedarse.

Los sistemas de traducción automática más antiguos eran bastante crudos y, por ello, se ha tachado, de forma diabólica, a estas herramientas como inválidas. Algunos eruditos defienden la productividad como componente clave de este tipo de traducción mientras que otros recalcan la pérdida de calidad como un factor irrecuperable. El debate sigue estando vivo a día de hoy, no obstante, ya no se centra tanto en los resultados de la TA sino en su rentabilidad en comparación con la traducción humana. Para que un proyecto sea rentable, este tiene que resultar válido desde el punto de vista lingüístico y comercial a partes iguales. Normalmente la TA cumple este requisito cuando nos centramos en ciencias específicas, lo que comúnmente denominaríamos como campos de especialización.

Asimismo, debemos recordar el concepto de posesición. La traducción automática y la posesición son actividades complementarias e inseparables. Muchas empresas (y muchos clientes) exigen la realización de traducciones poseídas para agilizar el proceso y la productividad de sus encargos. Sin embargo, que este proceso se agilice o no dependerá en gran medida del motor de traducción utilizado, pues más fácil será poseer una traducción que parta de un texto intermedio con calidad buena o aceptable frente a uno que muestre una calidad pésima. Cuando nos enfrentamos a este último caso, el tiempo que emplea el poseedor puede ser incluso mayor que el que emplearía en hacer la traducción desde cero.

El gran interrogante se centra ahora en cuáles son los ámbitos que pueden sacar mayor provecho de la traducción automática y la posesición. ¿Es el campo de la traducción



audiovisual (TAV) uno de ellos? Este trabajo pretende responder la última cuestión mediante un estudio de caso en concreto. Para ello, utilizaremos un capítulo del gran éxito mundial, la serie *El juego del calamar*. Procederemos a elaborar un proceso de control de calidad en el que se investiguen los tipos de errores más comunes que muestra la TA más posesición. No obstante, no es un estudio generalizable, por lo que los resultados aquí obtenidos solo podrán ser manejados dentro de este trabajo y no debe extrapolarse a otros sectores. Este documento únicamente describe, compara y evalúa el resultado de la TA del capítulo analizado.

Asimismo, la traducción audiovisual es un campo en constante mejora e innovación al igual que la tecnología. En este caso, contamos con una subtitulación como producto de análisis. Como sabemos, el subtitulado cuenta con ciertas restricciones espacio-temporales que otros campos de traducción no tienen. Sin embargo, esta esfera también aboga por la transmisión de un mensaje lo más literal posible al original. Teniendo en cuenta que la traducción automática neuronal utiliza el aprendizaje profundo, un sistema basado en algoritmos que en ocasiones tiende a calcar estructuras sintácticas y gramaticales de la lengua origen y las traspasa a la lengua de llegada, ¿puede ser que este sea un campo provechoso que haga frente a las limitaciones del sector audiovisual? Descubriremos los pros y los contras de este tipo de traducción y la aplicación al ámbito audiovisual en el documento presente.

## 2 METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO

### 2.1 Objetivos

Este Trabajo Final de Máster está dedicado a la investigación de la calidad obtenida mediante el uso de la traducción automática y su correspondiente posesición respecto a un producto audiovisual (una subtitulación). No se pretende criticar ni juzgar este tipo de traducción pues es un hecho que es uno de los instrumentos que cada día más traductores incorporan como herramienta de trabajo. Sin embargo, valoraremos si el resultado final de esta producción muestra problemas que pudiesen llegar a afectar a la calidad del producto final —cuyos resultados no pueden aplicarse a otro dominio externo a este trabajo.

Los procesos de posesición pueden incorporar dos tipos de nivel de corrección, la suficientemente buena y aquella con revisión de alta calidad. Aquí se tendrá en cuenta la primera de ellas (véase apartado 4), por lo que observaremos si esta técnica conlleva una serie de pérdidas sustanciales tanto de significado como de comprensión del texto.

En este ejemplo particular, el público receptor englobaría a miles de consumidores de la plataforma Netflix. Como se puede esperar, una empresa de entretenimiento mundialmente conocida debería garantizar a sus usuarios productos audiovisuales de valor y calidad. Sin embargo, la traducción de *El juego del calamar* (*Squid Game* en su versión en inglés) ha causado gran revuelo entre los profesionales del sector y los propios usuarios de la plataforma, quienes alegan que existen errores que impiden el seguimiento correcto de la serie.

*El juego del calamar* es una serie coreana, aunque la traducción al idioma analizado en este trabajo (español de España) ha sido realizada desde el guion en inglés. Esto ya incluye un nivel de pérdida de información (coreano > inglés > español). Existe el riesgo de perder parte del significado o de la connotación de un texto durante la elaboración de un encargo. A esto se le conoce como «pérdida en la traducción» y es una situación que puede verse agravada, en este caso, tanto por el cambio de lengua como por el cambio de canal lingüístico (del oral al escrito).

A modo de recapitulación de lo anterior, partiremos de la hipótesis de que toda traducción requiere un proceso de revisión y control de calidad. Los textos realizados mediante TA exigen unos métodos de revisión distintos a aquellos realizados con

traducción convencional. Se procederá a establecer los criterios de calidad con los que debe cumplir una TA con posesición para ser aceptable. Por ende, los dos objetivos de este Trabajo Fin de Máster son los siguientes:

- Establecer los beneficios y las limitaciones que acarrea una traducción mediante el uso de un *software* informático en los productos audiovisuales.
- Evaluar el uso de la TA y la posesición desde el punto de vista de la calidad en la traducción de la serie *El juego del calamar*. Crítica y propuesta de solución.

## 2.2 Justificación

El buen traductor tiene varios compromisos que cumplir, entre los que destacan la puntualidad, la confidencialidad y la calidad de sus trabajos (por mencionar algunos). Al igual que en otras esferas, la traducción profesional utiliza las TIC como herramientas de ayuda externa. Sin embargo, y a pesar de la creciente e ininterrumpida mejora e innovación de la inteligencia artificial, esta todavía puede generar sesgos y alteraciones en la versión de llegada de los encargos de traducción. Por ello, para conseguir un proyecto de traducción eficaz y eficiente debemos ejercer un proceso de control de la calidad. El control de la calidad va ligado al proceso de la posesición y servirá como medio de evaluación, corrección y referencia para futuros encargos.

El trabajo realizado consistirá en el análisis traductológico de una serie subtitulada mediante traducción automática y posesición. El objetivo será medir la calidad de los subtítulos de la serie *El juego del calamar*. Limitaremos el objeto de análisis al primer capítulo de la primera temporada, denominado «Luz roja, luz verde» (EP1 T1). El análisis tiene aplicabilidad real y resulta de vital importancia para determinar hasta qué grado la posesición tuvo la calidad esperada. La base del trabajo consistirá en evaluar los errores que la posesición dejó en el producto final. Toda la parte práctica se verá respaldada por un componente teórico que, en primer lugar, generará una visión global de la TA en el entorno audiovisual y, en segundo lugar, presentará las pautas necesarias para ejercer un control de calidad de forma acertada.

El motivo que me hizo inclinar la balanza hacia la creación de este trabajo fue la gran polémica surgida en España con respecto a la subtitulación de la serie *El juego del calamar*. Este gran éxito mundial emitido por la plataforma en *streaming* Netflix había recibido una fuerte lluvia de críticas por la calidad de los subtítulos publicados, los cuales habían sido poseitados en lugar de haber sido traducidos de forma convencional. Esta

vorágine de críticas culminó con el comunicado de la Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España (ATRAE) quienes reprendieron permitir «a una máquina el grueso del trabajo y después le pasa el (deficiente) resultado a un humano para que haga lo que el software no ha podido y por un precio considerablemente menor». En ese preciso instante decidí que sería satisfactorio elaborar un proceso de control de la calidad para averiguar los fallos que tanto sacudieron al sector de la traducción.

Tras haber estudiado las convenciones de la subtitulación estándar y las características de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la traducción, me considero en buena disposición para determinar el grado de calidad de la traducción resultante. Asimismo, este trabajo se muestra como una gran oportunidad para expandir los conocimientos actuales que competen a mi formación.

## **2.3 Metodología**

El componente teórico de este trabajo consiste en un proceso de investigación que analizará el estado de la traducción automática (TA) y de la posesición dentro de la práctica profesional de la traducción. El marco conceptual en el que se inserta explicará cómo funciona la TA y la posesición, por qué están en auge y qué resultados otorgan.

Como investigadora y creadora del escrito formaré parte del proceso de indagación. Se procederá a la realización de una reflexión sobre una cuestión —precisar cuán provechosas pueden resultar la TA y la posesición en términos de calidad—. Para ello, el componente práctico del trabajo examinará la subtitulación en español del capítulo uno de la serie *El juego del calamar* y clasificará los errores localizados siguiendo el marco MQM. Los resultados estarán recopilados en el apartado de conclusiones.

Seguiremos este esquema general como guía:

1. Búsqueda y compilación documental sobre el caso específico de la TA y la posesición en los productos audiovisuales. Elaboración de un contexto en el que se pueda desarrollar la investigación.
2. Planteamiento de las opiniones de los profesionales sobre la TA y la posesición en general y de la traducción de *El juego del calamar* en particular. Utilizaremos recursos online, libros electrónicos, documentos y boletines oficiales como base.

3. Análisis de la traducción de un capítulo de la serie *El juego del calamar*. Es una investigación orientada al proceso de traducción en el que se medirá la calidad de los resultados obtenidos. El proceso de evaluación de la calidad estará respaldado por el sistema métrico MQM (métrica de calidad multidimensional, por sus siglas en inglés). A continuación, se exponen soluciones alternativas para la traducción publicada por la plataforma.
4. Estudio de los resultados obtenidos y consideraciones finales. Comparación de los resultados del punto anterior a través de la observación. Analizaremos los beneficios de los cambios propuestos para el producto audiovisual.

Con esta experiencia práctica no se pretende generalizar acerca del buen o mal uso de la TA y la posesición; tan solo se intenta arrojar luz sobre una cuestión en particular, en efecto, la obtención de un producto de calidad mediante la utilización de una técnica de traducción no convencional en este caso concreto de subtitulación.

### 3 LA INCORPORACIÓN DE LA TA A LA INDUSTRIA DEL SUBTITULADO

Nuestra sociedad actual se encuentra íntegramente vinculada al uso de las nuevas tecnologías. De hecho, las TIC han conseguido propiciar un cambio drástico en casi todos los entornos laborales. Y el sector dedicado a la traducción no es menos. Por ello, durante estos últimos años han aparecido nuevos aliados para los traductores profesionales. El kit esencial de cualquier traductor constituiría una mezcla entre las múltiples herramientas de traducción actuales (memorias de traducción, programas de gestión terminológica, programas de alineación de textos, glosarios, correctores gramaticales, etc.). No obstante, también existe un tipo de traducción automatizada que se está ganando un hueco entre el amplio repertorio de posibilidades que ofrece la tradumática.

La traducción audiovisual es aquella que, como su propio nombre indica, combina señales auditivas y visuales. Normalmente está asociada a productos cinematográficos, aunque también es una esfera presente en medios como la televisión. La traducción audiovisual está compuesta por distintos tipos de traducción, entre los que destacan el doblaje, el subtulado, las voces superpuestas (*voice-over*), la localización y la transcripción, para diferentes géneros audiovisuales: ficción, publicidad, series, etc.

El subtulado conforma el medio audiovisual más conocido del mundo (Georgakopoulou y Bywood, 2013). No obstante, afirmar la oración anterior como universal no sería apropiado. De hecho, hay varios países con tradición de doblaje, como es el caso de España.

El proceso de subtitulación ha sufrido varios cambios a lo largo de su existencia. Como el resto de ramas en la traductología, el paso del lápiz y papel a los equipos informáticos han convertido este trabajo laborioso en uno más conveniente y práctico. Sin embargo, la traducción audiovisual no ha conseguido beneficiarse al mismo nivel de las herramientas TAO como han hecho otras ramas de la traducción como, por ejemplo, la localización de sitios web o la localización de *software*. Si bien es cierto que existen algunas herramientas como la visibilización de la línea de tiempo o la representación de la onda de sonido que facilitan la labor de subtitulación, son mecanismos que no pueden llegar a compararse con las memorias de traducción, los glosarios, o al resto de recursos que comentábamos al principio del epígrafe.

El primer contacto entre la TA y la traducción audiovisual se atribuye a los sistemas de traducción automática estadística (*Statistical Machine Translation*, SMT por sus siglas en inglés) normalmente combinados con material audiovisual (p.ej. subtítulos). De esta forma se elimina la creación de reglas y el análisis semántico necesario con los métodos de traducción anteriores. La traducción correcta, por ende, resulta a partir de datos y múltiples corpus. En primer lugar, se especifica el conjunto de posibles traducciones para cada oración. Por consiguiente, se determina la fluidez de la oración y, por último, se escoge la traducción que tenga mayor probabilidad de ser correcta.

Uno de los primeros grandes proyectos que buscó combinar la TA y la subtitulación fue *SUMAT* (*SUBtitling for MAchine Translation*, por sus siglas en inglés). El proyecto *SUMAT* transcurrió entre los años 2011 y 2014. En él se comprobó el potencial que ofrece la TA estadística en la industria del subtitulado con el adecuado procesamiento del texto, preparándolo con precisión para la TA en un servicio de traducción en línea y llevando a cabo un minucioso proceso de edición de los segmentos creados (Sánchez-Gijón, 2016).

El proyecto, fundado por la Unión Europea, consiguió reunir a cuatro empresas de subtitulación<sup>1</sup> y varias empresas colaboradoras especializadas en tecnología<sup>2</sup> así como a la Universidad de Maribor. Se utilizaron alrededor de 15 millones de subtítulos monolingües para entrenar los sistemas de TA. La evaluación de los resultados fue realizada por subtituladores profesionales y se dividió en dos fases principales. En la primera, los subtítulos se catalogaron en escalas de calidad siguiendo la siguiente clasificación: 1) subtítulo inservible, 2) subtítulo con gran esfuerzo de posesición, 3) subtítulo con mala traducción, 4) subtítulo inteligible y 5) subtítulo de buena calidad. La tabla, además, se acompañó de anotaciones sobre los errores más frecuentes. Bywood, Georgakopoulou y Etchegoyhen (2017) compilaron los resultados y determinaron que un 56,79% de los subtítulos encajaban con los apartados 4 y 5 de la métrica de calidad, asumiendo que requerían poco o ningún esfuerzo de posesición (p. 497). La segunda fase consistió en medir la productividad de los subtituladores en términos de tiempo de posesición. Para ello se utilizaron los pares de lenguas de trabajo de mayor interés comercial (inglés, francés, alemán, español y lenguas eslovenas). Los resultados

---

<sup>1</sup> Deluxe Media Europe, Voice & Script International, InVision Ondertiteling y Titelbild Subtitling and Translation.

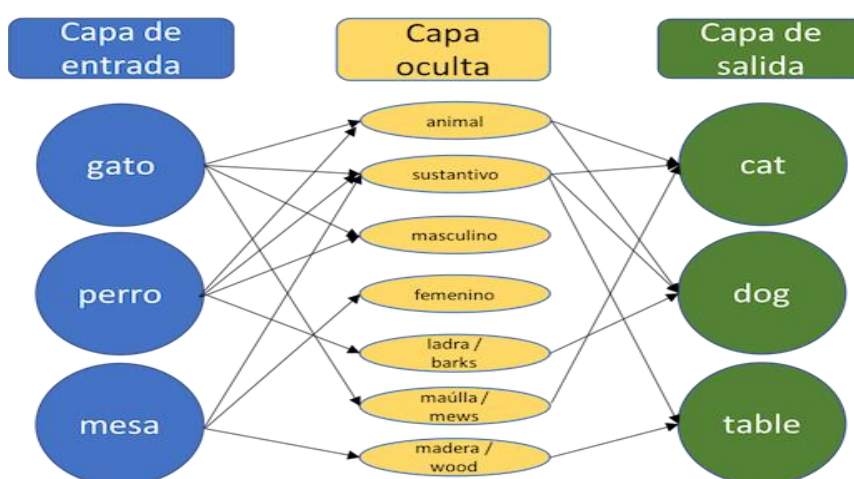
<sup>2</sup> CAPITA TI, TextShuttle, ATC y Vicomtech-IK4.

mostraron un margen de productividad mayor al poseer los archivos que al realizarlos desde cero desde una plantilla.

En efecto, el proyecto corroboró que la TA es una opción favorable en cuanto a la automatización de los procesos de subtitulado y, por consiguiente, podría mejorar el rendimiento en productividad que la industria requiere. Resulta evidente que esto conlleva otras ganancias como la adición de un nuevo perfil profesional dentro de la industria, el del poseedor que creará una relación más estrecha entre traducción y tecnología.

Pero con el cambio de siglo aparece la última corriente en TA: la traducción automática neuronal (TAN) o NMT del inglés *neural machine translation*. La TAN comenzó a abrirse un hueco dentro de la industria a finales de 2014. Es, sin duda, uno de los campos en los que más avances se están produciendo debido a la mejora de las TIC y las inteligencias artificiales.

Puede resultar bastante complejo explicar el funcionamiento de la TAN, ya que parte del proceso se relaciona con el campo de la programación. *Grosso modo*, podríamos decir que la TAN intenta emular la actividad neuronal de un humano. Tras la recopilación de una cantidad de datos casi inmensurable, se crea una red neuronal artificial en la que el procesamiento de la información viene acompañado de conexiones y distintos vínculos que puedan producir una traducción como resultado. A modo ilustrativo, Parra (2018) recoge los sustantivos «perro» y «gato» para demostrar que, según el contexto, existirán palabras que compartan más o menos asociaciones «véase figura 1».





**Figura 1:** Relación de la información en las capas de un sistema de TAN. Extraído de C. Parra, *La Linterna del Traductor*. Recuperado de <http://www.lalinternadeltraductor.org/n16/traduccion-automatica.html> © Copyright - La Linterna del Traductor

El ejemplo por excelencia de un traductor automático neuronal es Google Translate. Este sistema traduce bloques de oraciones al completo, en lugar de separarlas pieza por pieza. La clave de su éxito recae en la capacidad de aprendizaje autónomo del propio *software*, o lo que se conoce como *deep learning*. En un estudio sobre la calidad de las traducciones de Google Translate, Wu et al. (2016) confirmaron que la tasa de errores se había visto reducida hasta en un 60% gracias a la implantación del *deep learning*. Pese a este descubrimiento, existen otros traductores online que compiten contra la efectividad del gigante traductor de Google como DeepL, Reverso o Yandex. No obstante, ninguno parece destronar, hasta el momento, al traductor de Google como el sistema más fiable y preciso en términos de calidad. Aunque, por otra parte, también cabe mencionar los puntos débiles de dicho traductor, como la aplicación de las mismas operaciones independientemente de la tipología textual a tratar, una solución de traducción marcada por la literalidad (un calco de la sintaxis de la lengua meta) y la falta de vocabulario y colocaciones que sirvan para enriquecer y dotar al texto de naturalidad (Pérez, 2016).

Así funcionan plataformas como YouTube, que incorpora la opción de traducción automática para sus subtítulos utilizando el traductor Google Translate. Es una característica que sigue desarrollándose cada día, pero si la calidad de los subtítulos de origen es buena, la traducción será bastante aceptable. Curiosamente, YouTube también ofrece la posibilidad de transcripción automática de los subtítulos, es decir, una forma de generar subtítulos a partir del audio del vídeo mediante la aplicación de técnicas de reconocimiento del habla.

La TAN parece haber cambiado las reglas del juego en la tradumática. Actualmente se cree que la TA y posesición reemplazarán a la traducción convencional en muchos campos, puesto que abaratan costes frente a un trabajo de traducción totalmente humano. Pero también es habitual encontrar afirmaciones sobre la utopía del trabajo humano perfecto. Sin embargo, esta declaración parte de varios supuestos indebidos. En primer lugar, y aunque cueste admitirlo, los humanos cometemos errores. Por eso hay que evitar condenar las aplicaciones informáticas con una respuesta tan vaga como «las máquinas cometen fallos con frecuencia». Esto extiende una visión errónea y

simplista acerca del funcionamiento de la TA porque, en segundo lugar, la TAN no somete al texto a un proceso de traducción *per se*, sino que reconoce patrones de comportamiento y aprende de ellos. Autores como Pym y Torres-Simón (2021) definen este sistema de traducción como «celestinas lingüísticas que emparejan usuarios con traducciones humanas existentes» (p. 484).

Y es bajo este concepto que Netflix utiliza la TAN junto con la posesición para la subtitulación de sus productos audiovisuales desde hace ya tres años. La traducción automatizada no está únicamente restringida a esta plataforma, sino que sus compañeras HBO o Amazon Prime Video también incorporan esta práctica. De esta manera, estas plataformas de entretenimiento *online* pueden cubrir las necesidades de todo su público mucho más velozmente que con traducción convencional. Pero son diversos los estudios que muestran la eficacia —o, en algunos casos, la ineficacia— de la TAN más posesición en las series y documentales de estas plataformas. Sin ir más lejos, la popular serie *Las chicas del cable* ya ha sido sometida a este análisis, concluyendo que los principales errores están ligados a aspectos como la fluidez y la precisión (Bellés-Calvera y Caro, 2021).

La traducción automática se encuentra muy difundida entre la industria de la traducción, especialmente en los textos de carácter técnico debido a su alto nivel de repeticiones internas. La insuficiente integración de traducción automatizada a los productos audiovisuales, a la subtitulación en concreto, puede relacionarse con la propia naturaleza del texto.

El subtítulo presenta tres aspectos que dificultan la incorporación de TA a gran escala. Por una parte, su variedad temática —medicina, educación, deporte, naturaleza— contrasta con el uso general de la TA que ha resultado ser beneficiosa cuanto más limitado sea el vocabulario (vocabulario contextual) y el tema (Bender, 2010). En segundo lugar, el cambio de canal lingüístico. En el subtítulo, el texto de partida es una representación escrita de la lengua oral con una gramática destinada para ese fin (McCarthy y Carter, 2001). La creación de una «oralidad prefabricada» es uno de los mayores retos de este tipo de traducción audiovisual. Las herramientas de traducción automática han sido creadas a partir de una gramática escrita estándar y no para reproducir un discurso espontáneo con sus correspondientes interrupciones, dubitaciones o interjecciones. Y, por último, la restricción de caracteres. Cada subtítulo tiene una longitud (un número máximo de caracteres permitidos) que no debe

sobrepasarse si se desea garantizar la correcta lectura y comprensión del texto. Por ello, es corriente que los profesionales recurran a técnicas de elisión, reducción y síntesis para no exceder el límite establecido. Desafortunadamente, la longitud de los segmentos del texto meta es un factor que la TA todavía no contempla.

## 4 LA POSEDICIÓN. UNA VISIÓN GLOBAL

Los traductores automáticos no son perfectos. Suelen cometer errores ligados a las partes más abstractas de un texto o de un significado más implícito. Sin embargo, estos no son los únicos deslices que se observan en textos producidos mediante esta modalidad. También reúnen errores de carácter más general de tipo morfológico, sintáctico, o de estilo, entre otros. La posesición, según Yuste (2012) implica:

modificaciones en el orden de los elementos de la frase o ciertas mejoras lingüísticas de modo tal que el texto que devuelva tenga la misma calidad de traducción que si se hubiera traducido de manera exclusivamente humana desde el principio (p. 158).

En la actualidad resulta inconcebible separar la tecnología de los procesos de traducción. La disponibilidad de sucesivas mejoras en la industria del lenguaje cada año insta a los profesionales del sector a hacer uso de ellas para mejorar la productividad de sus encargos. La traducción convencional y la traducción automática con posesición comparten ciertos rasgos como el dominio de los pares de lengua de trabajo, el propio conocimiento del sector, buenas habilidades de comprensión o habilidades de documentación. Pero, hoy por hoy, estas tareas han de complementarse con aquellas de informática. Las nuevas competencias necesarias incluirían una «actitud positiva hacia la tecnología, la capacidad de ejecutar *software* [...] o la comprensión de los principios de la traducción automática.» (Zhang, 2022, p. 455). Por ende, poseer no involucra única y exclusivamente la corrección de errores generados por la traducción automática, sino que también mejora los criterios y la capacidad estratégica individual para evaluar las fuentes de datos.

Muchos son escépticos respecto al uso de TA más posesición, justificándolo como una pérdida de calidad inevitable (Fernández, 2017). Para otros, es una práctica que ahorra tiempo (Aranberri, 2014). Estas tensiones dividen el mundo de la traducción entre las dos versiones y, debido a este hecho, han sido varios los estudios que han surgido recientemente a modo de comparación entre textos realizados con traducción humana (o convencional) y otros realizados con traducción automática.

Podemos destacar el estudio de Cadwell, Castilho, O' Brien y Mitchell (2016) como uno de los más favorables hacia la TA. Reunieron a 70 traductores profesionales con un doble objetivo: por un lado, saber qué tareas de traducción realizaban con TA y, por otro, entender qué factores habían propiciado o no su uso. Los resultados mostraron

que la TA era una práctica utilizada diariamente por la mayoría de sus participantes y que les resultaba particularmente útil. De hecho, indicaron que la TA i) aumenta la productividad, ii) devuelve un producto de calidad aceptable, iii) sirve de inspiración para crear una frase, y iv) reduce el esfuerzo de mecanografía.

Es de suma importancia también mencionar los siguientes estudios, pues muestran la actitud de algunos negocios hacia la posesición. En un estudio de 2015 realizado por el Grupo Tradumàtica de la UAB, se llevó a cabo una encuesta sobre el grado de implantación de TA y posesición en el entorno laboral de 55 empresas de servicios lingüísticos españolas. Resulta extraño encontrar un método de investigación mixto (cualitativo y cuantitativo) en los estudios que conciernen al mercado de la traducción. Sin embargo, la aplicación de ambos métodos ha permitido identificar el quid de los conflictos actuales, indudablemente mucho más fructífero que el mero suministro de datos cuantitativos. Los resultados mostraron que menos de la mitad de las empresas incorporaban ambas prácticas debido al rechazo que despertaban estas tareas entre sus profesionales (Presas, Cid-Leal y Torres-Hostench, 2016). Los argumentos variaron entre problemas con el producto final —reticencia hacia la obtención de un producto de buena calidad—, problemas financieros —altos costes de implantación de dichas tecnologías—, y, por último, problemas de adaptación por parte de los profesionales —debido a una posible falta de formación de los mismos—. Por tanto, la TA y posesición en las empresas de servicios lingüísticos dista de ser vista como una oportunidad de implementación, lo que contradice la hipótesis inicial de la que había partido el estudio, confiando en la TA como una ventaja para las empresas en sí.

Sin embargo, en el mismo año, el *European Master's in Translation* (EMT) llevó a cabo otro estudio para identificar las competencias traductoras más útiles adquiridas durante la etapa universitaria. Más de 1700 egresados participaron en el experimento y concluyeron que un 38% valoraba positivamente todas las competencias relacionadas con la TA y un 13% hacía lo mismo con las tareas de posesición (Krause, 2017, p. 150, citado por Cid-Leal, Espín-García y Presas, 2019, p.195). Se concluye que un 51% de las competencias traductoras más beneficiosas se relacionan con el ámbito de la tecnología. Así pues, la TA y la posesición en la práctica profesional parecen completar el panorama profesional acerca de la relevancia de estas habilidades.

El papel del traductor, o poseedor como nos referiremos a partir de ahora en este epígrafe, es el de corregir el texto fruto de una máquina. Ya hemos mencionado algunos

de los errores que pueden cometer los traductores automáticos, por lo tanto, comprendemos que el poseedor debe, en términos generales, dotar al texto de naturalidad en primer lugar. Aunque quizá no sea la característica principal de la posesición, es conveniente mencionar la naturalidad siempre y cuando la entendamos como una transformación diamésica (una mezcla de los códigos tanto de la lengua escrita como de la lengua hablada). Recordemos que este trabajo es un estudio de caso acerca de la subtitulación de una serie. El objetivo será crear oraciones de modo que resulten cercanas o habituales en el idioma de llegada, recurriendo siempre al principio de la oralidad prefabricada. Por eso, el concepto de «naturalidad» ha de entenderse como la transposición lingüística vinculada a la traducción audiovisual, la reproducción de un diálogo ordinario mediante un cambio de canal.

A veces la traducción automática no consigue resolver, por sí sola, estos problemas y otorga resultados con calcos sintácticos o fraseológicos que solo consiguen denotar pobreza lingüística y demasiada homogeneidad. De todas formas, es innegable que el concepto de naturalidad juega un papel muy importante pero no lo es todo. Esta es una de las tantas partes que conforman el aglomerado de calidad en la traducción como pueden ser también otros elementos como la adecuación o la fluidez.

Actualmente, la calidad de traducción se encuentra íntimamente relacionada con los procesos de corrección. Sin embargo, en la clasificación realizada por TAUS (2010) el esfuerzo en la posesición estará principalmente determinado por la calidad final esperada del contenido. Por un lado, estaría la calidad considerada «suficientemente buena» (*good enough* en inglés) o aquella que simplemente sea «apta para su finalidad» (*fit for purpose* en inglés). Este tipo de calidad necesita una posesición parcial. Para alcanzarla, debemos:

- Obtener una traducción correcta.
- Modificar todo el contenido ofensivo o inadecuado.
- No implementar correcciones estilísticas.
- No reestructurar oraciones con el fin de mejorar la naturalidad del texto.

De vuelta a la clasificación de calidad propuesta por TAUS (2010), el segundo tipo sería la que se denomina como «para publicación» (*publishable* en inglés) o «similar a la alcanzada con la traducción y revisión humana de alta calidad» (*high-quality human*

*translation and revision* en inglés). En este caso, la posesición es obligatoriamente completa y precisa. Para alcanzarla, se aconseja lo siguiente:

- Obtener una traducción comprensible en todas sus esferas.
- Asegurarse de que la terminología clave esté incorporada correctamente en el texto.
- Asegurarse de que el formato sea el establecido por el cliente.

En vista de lo anterior, podríamos especificar brevemente los tipos de textos que son idóneos para la traducción automática y la posesición (independientemente del grado de posesición necesario). Aquellos textos que sean más creativos y con más recursos expresivos serán descartados mientras que aquellos que cuenten con una estructura cerrada y sean más simples, estilísticamente hablando, serán los que ofrezcan mejores resultados. Analizaremos más adelante, desde esta perspectiva, cómo se comporta un texto audiovisual ante esta situación.

Para finalizar el apartado, es necesario mencionar las competencias del poseedor en cuestión. Dado que no existe una tarea de posesición sin una traducción automática previa, concebimos que ambos procesos están íntegramente vinculados. Pudiera parecer desde fuera que cualquier persona interesada por las TIC o por la TA pudiera trabajar en este sector. O también podríamos pensar en algún profesional ajeno al sector de la traducción, pero con dominancia de, al menos, dos pares de lenguas de trabajo. ¿Serían perfiles adecuados para realizar este tipo de trabajo? La respuesta es rotundamente negativa. Es totalmente necesaria la experiencia y el conocimiento de un poseedor profesional. Rico y Torrejón (2012) proponen un esquema de competencias, divididas entre competencias básicas, lingüísticas e instrumentales. La primera de ellas recoge la propia capacidad del poseedor para «hacer frente a los problemas de subjetividad involucrados en definir y aplicar las especificaciones de PE, manejando adecuadamente las expectativas del cliente en términos de aceptación de la calidad del texto» (Rico y Torrejón, 2012, p.170). La segunda de ellas vela por la competencia comunicativa, textual y cultural del experto. En último lugar, la tercera se relacionaría con el ámbito de las tecnologías e involucraría un buen dominio acerca de la TA, así como de herramientas y diccionarios en línea o destrezas básicas de programación, entre otros.

## **5 BENEFICIOS Y LIMITACIONES DE LA TRADUCCIÓN AUTOMÁTICA Y POSEDICIÓN EN LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES**

La digitalización no deja exento a ningún sector. El mundo globalizado en el que vivimos obliga a que exista un alto grado de competitividad entre entidades para poder satisfacer las necesidades de los clientes de forma rápida y eficaz. Por ello, el sector de la traducción ha abierto sus puertas a la traducción automática, una tecnología que funciona con inteligencia artificial en la que el resultado bruto depende únicamente de un *software* informático. La TA normalmente se posiciona como la alternativa idónea cuando se trata de contenidos con un periodo de entrega ajustado. El resultado final que ofrece la máquina se combina con una tarea de revisión y posesición humana para resolver los problemas de calidad que el motor puede no haber resuelto por sí solo. Pero, aunque el ser humano confíe cada vez más en procesos automatizados, todavía existen ciertas restricciones (monetarias principalmente) que impiden la implantación de las nuevas tecnologías en las grandes empresas. Los costes de implementación de un sistema propio de TA son extremadamente elevados teniendo en cuenta todos y cada uno de los procesos que han de llevarse a cabo: la preparación de corpus de textos como ensayo, la propia instalación del sistema de TA, el entrenamiento del sistema en fase de pruebas y los costes correspondientes a la formación de los traductores. Por todo ello, en este apartado se expondrán con detalle los factores que muestran las aportaciones de la TA a la práctica del subtítulo, al igual que sus principales limitaciones.

### **5.1 Ventajas de la TA**

Con la utilización de la lingüística computacional se observa una disminución en la inversión de tiempo. La obtención de la traducción (que no necesariamente implica que sea el resultado final) se consigue de forma instantánea. Esta solución multilingüe puede traducir mucho contenido en poco tiempo, por lo que se aligera el trabajo de traducción. Dicho de otro modo, existe un incremento en el volumen de traducciones, estrechamente vinculado al apartado anterior. La reducción del tiempo invertido en cada traducción con este servicio favorece las estrategias de captación de clientes, así como la aceptación de un mayor número de encargos por parte del traductor. La mayor parte de las traducciones que ofrecen los *softwares* informáticos son perfectamente útiles. Por tanto, ya no es necesario comenzar una traducción desde cero. Los traductores pueden



dejarse guiar por las opciones ofrecidas por la máquina y, desde ahí, empezar a catalogar cuanto quieren reutilizar de la traducción propuesta. Estudios referentes a la actuación de la máquina (a partir de corpus textuales automatizados) permitirían comprender los fallos más frecuentes y categorizarlos como primordiales a la hora de realizar los procesos de revisión y control de calidad. La experiencia en esta área propiciará una mayor velocidad de revisión en encargos sucesivos, al igual que en la traducción convencional. Precisamente con este objetivo se entrenan de manera regular los motores de traducción automática neuronal.

Por último, pero no menos importante, la TA ha favorecido la aparición de nuevas salidas profesionales. La fusión tecnología y traducción ha propiciado la creación de otros perfiles para los trabajadores del sector. Por eso actualmente existen nuevos puestos de trabajo como consultor lingüístico, corrector o revisor. Estos perfiles toman gran relevancia dentro del ámbito de la TA pues siempre se acompaña de un servicio de revisión si el objetivo es lograr un estándar de calidad profesional en el encargo. Aparecería también el trabajo del corrector de pruebas (*proofreader*), un especialista que se encarga de corregir los aspectos generales de una traducción y su estilo o determinar si su contexto es o no adecuado. Iría más allá de lo que conocemos como la figura del revisor (Parra, 2006), quien normalmente se encargaría de examinar los errores ortotipográficos de su mismo encargo, al contrario del corrector de pruebas, quien realizaría una evaluación crítica de una traducción ajena.

## **5.2 Desventajas de la TA**

Los motores de traducción automática también muestran varios obstáculos y limitaciones. Para empezar, los traductores automáticos trabajan con un gran número de idiomas distintos, lo cual les permite ser utilizados por millones de personas alrededor del mundo. Sin embargo, hay ciertas combinaciones lingüísticas que funcionan mejor que otras, y que ofrecen resultados de mejor provecho. Un estudio realizado por Aiken y Balan (2011) sobre la precisión del traductor de Google así lo demuestra —las traducciones entre los idiomas europeos son más precisas que aquellas con lenguas de Asia, que generalmente ofrecen resultados más pobres—. Por ende, si trabajamos con las combinaciones lingüísticas más populares, un traductor automático puede convertirse en nuestro aliado. Sin embargo, un traductor humano cuyas lenguas de trabajo integren idiomas exóticos o con un menor número de hablantes no puede disfrutar de esta ventaja tecnológica pues los resultados serían inservibles. Dado que la

eficacia de la TA depende del grado de cercanía entre lenguas, sería interesante haber comparado la serie de *El juego del calamar* en su versión original, coreano, y la versión de llegada a nuestro país, castellano. No obstante, se ha procedido a utilizar la versión en inglés como idioma intermedio. El inglés y el castellano son idiomas mucho más similares que el coreano y el inglés o el coreano y el español. Entonces, la calidad de la TA debería ser mayor en el primer par de idiomas que en el segundo y tercero. Sin embargo, aunque el inglés y el español parezcan idiomas mucho más próximos dado que ambos provienen del indoeuropeo, el español ofrece gran variedad de inflexiones morfológicas que el inglés no contempla.

Por otra parte, conviene destacar la flexibilidad en la traducción. Un traductor de carne y hueso rara vez traducirá una oración de la misma forma que realizó con anterioridad. La TA se encarga de todas estas repeticiones, ofreciendo resultados idénticos cuando las frases originales también son idénticas. Además, también es un medio que sirve para garantizar cohesión y coherencia interna. En este sentido, al traductor sólo le quedaría trabajar con la parte más creativa del texto y se liberaría por completo de los fragmentos monótonos y repetitivos. Esto es muy fácil de ver en el caso del lenguaje jurídico y administrativo, pero en la traducción audiovisual no funciona de la misma manera. La TAV es creativa en todo su conjunto, rara vez existen dos diálogos iguales. Por ello, la TA no está plenamente recomendada para su uso en la TAV dado que puede perjudicar el rendimiento del traductor tanto temporal como económicamente. Es una habilidad que no podemos disfrutar en todo su potencial en este tipo de encargos.

Si convertimos la traducción automática en nuestra herramienta de trabajo, debemos estar alerta al concepto de calidad. La calidad sigue siendo un objetivo que todavía no ha sido plenamente conseguido por los traductores automáticos. Es decir, la TA presenta resultados aceptables, pero no siempre adecuados. Errores léxicos, sintácticos, morfológicos, pragmáticos, son solo algunas de las tantas incorrecciones existentes en los motores de traducción automática. Generalmente, el esfuerzo de posesición y la ganancia de productividad están estrechamente ligados al resultado de la TA en bruto. Pero es necesario integrar otra variable en este apartado, la creación de un lenguaje artificial. El principio básico de la industria del subtítulo es el logro de un producto basado en una oralidad prefabricada. Esto resulta extremadamente complejo de conseguir debido al cambio del canal lingüístico, lo cual ya ha sido explicado en apartados anteriores. Dado que la traducción automatizada parece no manejar este

lenguaje con relativa eficiencia, es entendible que la TA no se utilice frecuentemente en contextos audiovisuales. No obstante, para mejorar la calidad de los resultados se diseñan metodologías y tests. Pero ello conlleva otra desventaja, el alto coste de integración de esos sistemas funcionales.

Con el estado actual de la tecnología, prescindir de la posesición no es nunca una opción, independientemente de que sea una corrección superficial o una rigurosa. Poseditar un texto suele conllevar menos tiempo que realizar una traducción desde cero, pero la inversión de tiempo en la revisión puede verse incrementada dependiendo del motor de traducción utilizado o de la propia naturaleza del texto (como su campo temático). Además, las estrategias de reducción en la producción de subtítulos no se encuentran integradas en la configuración de los *softwares* informáticos. Por ello, es altamente probable que los subtítulos que nazcan como fruto de la utilización de TA observen un número de caracteres desorbitado, siendo inutilizables en una subtitulación real en la mayoría de los casos. Las dotes del poseedor se ponen en funcionamiento tras la aparición de esta sobredosis de caracteres, ofreciendo distintos métodos de elipsis y omisión que la máquina no realizaría por sí sola dado que traduciría todo el contenido íntegro. Por ello, en los subtítulos es frecuente omitir los nombres propios si los personajes aparecen en pantalla o deshacerse de redundancias texto-imagen, entre otros.

En resumen, el desarrollo de la TA es un factor clave hoy en día para la eliminación de fronteras idiomáticas. La TA goza de buena salud y la investigación y el desarrollo acerca de estos sistemas parece no tener fin. Muchos son ya los profesionales que confían en estos motores de traducción debido a la reducción de tiempo que supone para sus encargos. Así consiguen aceptar otros y ampliar su cartera de clientes pudiendo acercarse a fechas de entrega más justas. No obstante, tampoco se deben olvidar las limitaciones de estos sistemas.

El gran punto a tratar por excelencia es la «reducción» de costes por trabajo. La elección de TA y posesición o traducción convencional se basa en la rentabilidad de cada proyecto. Existen encargos mucho más adecuados (en base a su combinación lingüística o a su tipología textual) para la TA que otros, como se han explicado en apartados anteriores de este documento. Existe la creencia de que un mismo encargo resultará más caro si es realizado por un traductor con una tarifa estándar de precio por palabra que con traducción automática y posterior posesición dado que el tiempo y el

esfuerzo invertido suele resultar menor. Esto no puede convertirse en una generalización dado que la TA no siempre resultará más económica, especialmente si se tiene en cuenta un parámetro de calidad final como «apto para su publicación». Entonces, es vital adecuar las herramientas de traducción disponibles a nuestros encargos, de otra manera, no optimizaremos los costes de traducción de la TA frente a una traducción humana.

La investigación se sigue centrando en obtener una traducción de alta calidad y preparada para la publicación mediante los sistemas de TA. Hasta entonces la labor del traductor y del poseedor seguirán siendo obligatorios. La TA no es una amenaza para el trabajo del traductor, sino una herramienta útil en contextos generales. La duda se redirige hacia la existencia de posibles mejoras en el funcionamiento de estos motores dentro del ámbito audiovisual.

## 6 SISTEMAS REGULADORES DE CALIDAD EN LA TRADUCCIÓN

De forma casi intuitiva, el poseedor mantiene la mayor parte de la traducción original ofrecida por el sistema de TA utilizado, siempre y cuando la calidad del texto resultante así lo permita. Tras esto, el profesional procede a insertar los cambios necesarios que sirvan para ajustarse a los estándares de calidad marcados por el cliente. De algún modo, se podría decir que estos cambios son siempre mínimos y bajo ningún concepto serán de carácter preferencial. Esta es la naturaleza que define a la posesición como tal, lo que termina arrojando dudas sobre la calidad final de la traducción.

A través de los distintos procesos de revisión, los traductores buscan asegurar la confección de una traducción de gran calidad y la satisfacción del cliente por consecuencia.

A high-quality translation is one in which the message embodied in the source text is transferred completely into the target text, including denotation, connotation, nuance, and style, and the target text is written in the target language using correct grammar and word order, to produce a culturally appropriate text that, in most cases, reads as if originally written by a native speaker of the target language for readers in the target culture (Koby, Fields, Hague, Lommel y Melby, 2014, pp. 416-417).

En lo que respecta a la técnica del subtítulado, el concepto de calidad se refleja en varios ámbitos: la sincronía texto-imagen, la permanencia en pantalla, la elaboración de unos diálogos creíbles, la coherencia texto-imagen, la fidelidad al texto origen y la correcta segmentación de los subtítulos, entre otros. El punto que más nos interesa a nosotros es la adecuación del texto a un registro oral prefabricado.

Las traducciones se mueven entre los polos de la adecuación y la aceptabilidad a la cultura meta. Los pilares básicos que sustentan una buena subtitulación son:

- Ser consciente de qué se va a traducir, es decir, un texto audiovisual.
- Entender bien lo que se dice en el texto, teniendo en cuenta que, los textos audiovisuales suelen llegar sin guion en la lengua original y el traductor debe «sacar de pantalla» el texto original.
- Conocer el significado exacto de las palabras en su contexto.
- Realizar una división adecuada de los subtítulos.
- Producir una traducción idiomática y fiel.
- Perder la mínima información posible.

- Producir una composición del texto sencilla.
- Y, finalmente, una evaluación posterior que sirva de corrección de pruebas. (Gottlieb, 1997, p. 114-127, citado por Chaume, 2005, p. 10).

La revisión tiene el mismo o incluso más valor que la propia traducción. En el caso de la TA, el proceso de revisión se denomina posesición, y consiste en la corrección de los errores que ha hecho el sistema de la computadora. De esta manera aseguramos que el texto final presente la calidad y la naturalidad propias de una traducción como si esta hubiera sido llevada a cabo a manos de un profesional.

Puesto que los procesos de corrección y la propia definición de calidad pueden ser subjetivos, se han creado normas y marcos para evaluar la calidad de las traducciones. Una de las normas más relevantes es la ISO 17100:2015, en la que se detallan el conjunto de disposiciones que deben seguir todos los procesos de traducción para ofertar un servicio de calidad.

La norma ISO 17100:2015<sup>3</sup> acopla varias indicaciones antes del propio proceso de traducción, otorgando múltiples apartados a las definiciones que conforman el sector y a los principales recursos de los que se puede sacar provecho. Tras la propia actividad de traducción, la norma se centra en el proceso de revisión, corrección y verificación final del encargo.

Por otra parte, existen diferentes marcos, esquemas que recogen un conjunto de reglas para llevar a cabo la evaluación de una traducción, de entre los cuales se puede destacar el marco MQM.

El *Multidimensional Quality Metrics* (MQM) es un marco lanzado en 2013 como resultado del proyecto de investigación QTLaunch Pad, apoyado por la Unión Europea (Lommel, Uskroreit y Burchardt, 2014). Estos autores afirman que el MQM se desarrolló con la intención de poder utilizarlo en combinación con otras normas. Este marco puede aplicarse tanto en textos originales como en traducciones. Su finalidad es proporcionar un conjunto de criterios que favorezcan una evaluación lo más objetiva posible de manera diversificada y atendiendo siempre a los requisitos del cliente.

---

<sup>3</sup> Véase una copia online de la norma haciendo click en la segunda entrada: <https://www.bing.com/search?q=norma+de+calidad+UNE-EN+ISO+17100%3A2015+pdf&cvid=2e93b15372374b049d70423b147a74b6&ags=edge..69i57.3420j0j4&FORM=ANAB01&PC=HCTS->

A medida que la industria de la traducción siga metamorfoseándose, y la TA y los flujos de trabajo de posesición crezcan en demanda, aumentarán las peticiones de experiencia en habilidades de posesición. Las tecnologías de control de calidad de la TA deben seguir siendo investigadas, reguladas y puestas en práctica para mejorar la precisión de las traducciones. No obstante, la calidad del texto resultante es una mezcla tanto de la calidad del propio *software* informático involucrado como de las habilidades del poseedor. Por tanto, para conseguir traducciones impecables debemos reforzar ambos ámbitos: el técnico en cuanto a tecnología y el humano en cuanto a estudios e investigaciones.

## 7 EL PROCESO DE CONTROL DE LA CALIDAD EN *EL JUEGO DEL CALAMAR*

Tras haber recopilado toda la información teórica necesaria sobre el tema de este trabajo, procedo a presentar el texto que voy a analizar y las herramientas que emplearé para ello.

### 7.1 Objeto de estudio

El texto que he elegido para llevar a cabo el análisis se corresponde con el episodio uno de la serie *El juego del calamar*. Utilizaremos la versión subtitulada en español del capítulo «Luz roja, luz verde». La extensión del capítulo es de un total de 59 minutos y 42 segundos y está publicado en la plataforma de entretenimiento Netflix. Netflix es un servicio de *streaming* que permite a sus usuarios ver una amplia variedad de series, películas, dibujos animados y documentales de forma ininterrumpida (sin anuncios) a través de cualquier dispositivo conectado a internet por un bajo coste mensual.

Decidí escoger esta serie debido al gran fenómeno que causó en el momento de su estreno. Sin embargo, organismos oficiales (ATRAE, 2021) han maldecido a Netflix en general y a *El juego del calamar* en particular debido al uso de TA y posesición, alegando que estas nuevas prácticas solo desembocan en una pérdida de reputación y dinero para las distribuidoras. Esta ha sido la razón por la cual he decidido realizar este análisis; para observar si es cierto que la calidad ha resultado afectada y, de ser así, en qué medida y cuáles han sido los errores más frecuentes. También hemos de tener en cuenta que la subtitulación no es el tipo de traducción más preciso debido a las limitaciones espacio-temporales, aunque esa es una discusión aparte.

El corpus del trabajo se centra en la subtitulación en castellano del capítulo uno. Es necesario mencionar que Netflix ha publicado dos versiones de esta serie. La primera, brutalmente criticada, y la segunda, será a la que pertenezca este análisis. Procederemos a comprobar si la calidad es óptima, aceptable o si sigue calificándose como «mediocre». En el Anexo I se puede encontrar la transcripción en inglés y la subtitulación en castellano del episodio. El guion en inglés ya se encontraba publicado en internet mientras que la subtitulación en español ha sido transcrita manualmente por la autora de este documento.



### 7.1.1 Argumento de la serie

Netflix estrena el pasado septiembre *El juego del calamar* (2021), una serie de televisión web surcoreana, escrita y dirigida por Hwang Dong-hyuk. La serie cuenta con un total de dos temporadas, aunque la última de estas no ha salido a la luz aún.

La historia de este drama de supervivencia se centra en un concurso compuesto por 456 jugadores profundamente endeudados. Las pruebas que han de ir superando no son más que juegos infantiles, aunque las consecuencias son mortales si resultan descalificados. De lo contrario, los jugadores que superen todos los juegos tendrán la posibilidad de ganar la cantidad máxima de 45 600 millones de wones. Las ganancias totales son correlativas al número de jugadores vivos, es decir, la muerte de un jugador supone un beneficio económico. Por ello, este drama explora las capacidades de inteligencia, astucia e incluso engaño cuando la vida de los personajes involucrados se encuentra en peligro.

Los juegos a los que se someten los participantes son, en su mayoría, juegos infantiles tradicionales, conocidos entre todas las culturas. Los seis juegos son los siguientes:

- Luz roja, luz verde. Comparte características con lo que conocería el público de España como “¡Palomita blanca es!”.
- Galletas de azúcar. No existe similitud con otro juego. Consiste en recortar la forma dibujada en una galleta sin romperla en el límite de tiempo establecido.
- Tira y afloja. El popular juego de “La Soga” o “La cuerda”, según se denomine.
- Las canicas. Cada pareja de compañeros debe ser capaz de reunir las diez canicas de su otro compañero, y adversario a su vez, mediante juegos.
- Los peldaños de vidrio. No existe similitud con otro juego. La acción pone a prueba la suerte de cada jugador a la hora de averiguar si el peldaño por el que se dispone a avanzar está hecho de vidrio templado o de vidrio normal. Una buena o mala elección supone vivir o morir en consecuencia.
- El juego del calamar. Comparte algunas semejanzas con “La Rayuela” —donde se salta con una o dos piernas dependiendo de la casilla en la que nos encontremos— y “Las Cuatro Esquinas”, que consiste en el intercambio de esquinas —usando piedras o tizas para delimitar el campo de juego— entre jugadores. De hecho, este último juego es el responsable de dar título a la serie. En *El juego del calamar*, dos jugadores se enfrentan dentro de las formas de un

círculo, un triángulo y un cuadrado que, en su totalidad, dan forma a una figura parecida a este cefalópodo. Es un juego de ataque y defensa.

Por supuesto la serie no es apta para todos los gustos ya que integra bastantes escenas violentas y gores que pueden herir la sensibilidad del público más delicado. Pero, a su vez, esto ha sido lo que le ha hecho escalar entre las listas y posicionarse como una de las series más vistas dentro de todo el panorama actual.

Tras esta visión global, procedemos a insertarnos en materia. *El juego del calamar* puede estudiarse a varios niveles, tanto como obra artística, como a nivel de denuncia social. No obstante, el apartado práctico de este trabajo consistirá en analizar los principales retos de posesición y se procederá a realizar un estudio de caso en cuanto al control de la calidad del resultado final.

### **7.1.2 Argumento del capítulo**

El primer episodio de la serie nos presenta a nuestro protagonista, Seong Gi-hun, un habitante de los barrios pobres de Seúl adicto a las apuestas. Esto le ha llevado a acumular una gran deuda con unos usureros que, desgraciadamente, no puede pagar por sí solo. Seong Gi-hun es un hombre divorciado y tiene una hija, a la que no puede mantener debido a su terrible situación económica.

En una estación de tren, un hombre trajeado le pide a Gi-hun que juegue al *ddakji* con él a cambio de dinero. Después de elegir un sobre, azul o rojo, los jugadores deberán intentar voltear el sobre de su oponente lanzando el suyo encima. Cada vez que uno gane recibirá cien mil wones. Tras comprobar que no se trata de ninguna clase de engaño, el hombre le ofrece una tarjeta a Gi-hun donde le advierte que podría ganar incluso más dinero si participa en otra serie de juegos.

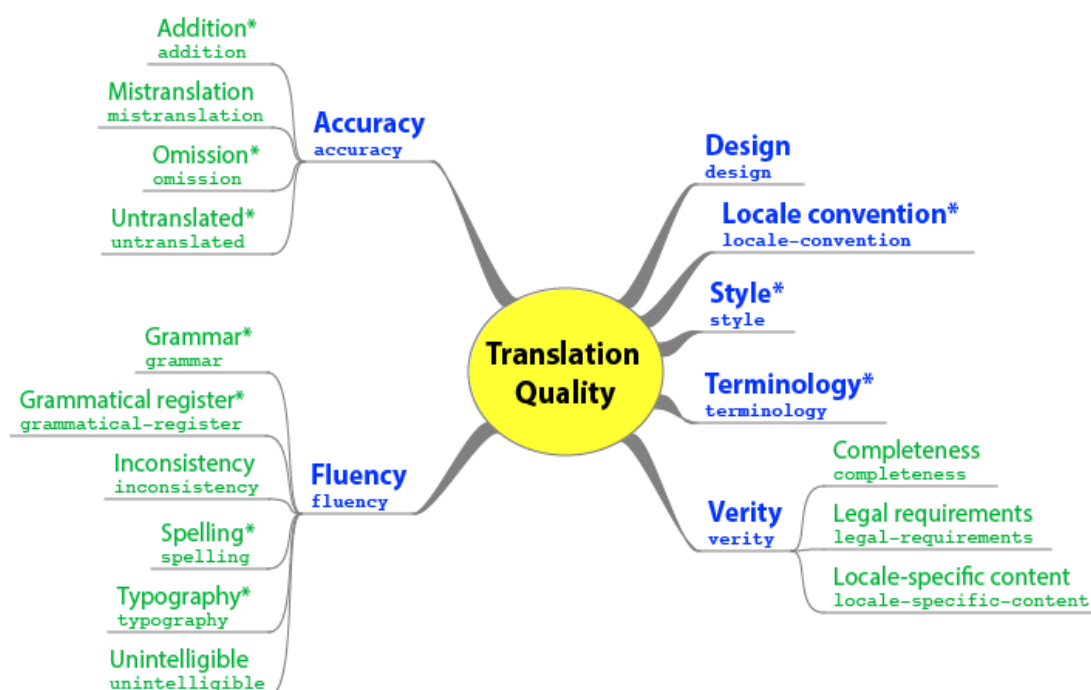
Esta petición ronda la mente de Gi-hun toda la noche y, finalmente se decide por llamar al número. No es el único que participa, sino que le acompañan otras 455 personas. Los participantes se montan en varias furgonetas, pero llegan al lugar del juego inconscientes, vestidos un uniforme verde y un número asignado para cada individuo. Los vigilantes del juego llevan máscaras con figuras geométricas y portan unos monos de color rosado, a excepción del Líder, que se muestra vestido entero de negro.

El personal enmascarado comienza a explicar las instrucciones y las reglas del juego y da comienzo el juego número uno, Luz roja, luz verde, similar al escondite inglés.

Aunque parezca un juego infantil, pronto los jugadores entenderán que ser descalificado es sinónimo de perder la vida. Gi-hun junto con otros jugadores consiguen superar el primer juego y temen por descubrir cuáles serán los siguientes.

## 7.2 Evaluación de la calidad: *Multidimensional Quality Metrics (MQM)*

Tras investigar sobre diversos marcos (TAUS DQF, BLEU) y normas que pudiera utilizar como referencia para realizar el análisis de la traducción, me decanté por el marco MQM. Es uno de los marcos más actuales y, además, su última actualización data del año 2015. El motivo de la elección de este marco no es otro que su amplia sección de categorización de errores.



**Figura 2.** Representación gráfica del sistema de categorización de errores ofrecido por el marco MQM. Extraído de K. Harris, A. K. Melby, A. Görög, S. Gladkoff y L. Glazychev, *Multidimensional Quality Metrics (MQM) Definition*. Licencia ©2015, Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz GmbH / German Research Center for Artificial Intelligence (DFKI) and QTLaunchPad.

La clasificación de errores del MQM se divide en nueve apartados principales: precisión, diseño, fluidez, internacionalización, convención local, estilo, terminología, verosimilitud, y compatibilidad. Sin embargo, este trabajo se centrará solo en las categorías precisión, fluidez, convención local y estilo. He descartado las categorías restantes porque tienen

en cuenta parámetros que no son aplicables al campo de la traducción audiovisual, por ejemplo, diagramas o tablas. A continuación, se presentarán las categorías y subcategorías con sus definiciones según Harris, Melby, Görög, Gladkoff y Glazychev (2015):

- **Precisión:** las ideas del texto origen no son exactas a las del texto traducido.
  - Mala traducción: el mensaje publicado es poco claro o erróneo.
  - Adición: elongación de la traducción con ideas que no aparecen en el texto original.
  - Supresión: eliminación de ideas que aparecen en el texto original.
  - No traducido: algún fragmento de valor del texto origen no se ha plasmado en el texto traducido.
- **Fluidez:** incluye problemas que impiden entender el texto correctamente.
  - Gramática: errores en la organización de las palabras dentro de una oración (sintaxis).
  - Registro gramatical: se emplea el registro gramatical incorrecto, por ejemplo, la distinción entre el pronombre «tú» y «usted» dependiendo del contexto formal o informal.
  - Inconsistencia: un término o expresión se ha traducido de distinta manera a lo largo de un texto o un proyecto.
  - Ortografía: errores en la escritura de una lengua.
  - Tipografía: errores en la presentación visual del texto.
  - Ininteligibilidad: errores que dificultan o impiden por completo la comprensión del texto. El texto se vuelve indescifrable.
- **Convención local:** el texto no se ciñe a las convenciones de la región para la que ha sido adaptado.
- **Estilo:** errores relacionados con el aspecto físico del texto o el modo en el que una lengua es usada en un contexto concreto (registro).

### 7.3 Análisis de la traducción. Errores por tipología

En este apartado analizaré la subtítulos en español del capítulo “Luz roja, luz verde” y expondré los diferentes problemas que he encontrado. Como ya se ha mencionado más arriba, los errores se clasificarán de acuerdo con el marco MQM que he detallado en la sección anterior. Cabe señalar que es posible que un mismo error pueda encajar en diferentes categorías.

En general, la subtitulación generada por TA y posesición es aceptable pero no es de buena calidad. Esto es, el contenido se puede entender en la mayoría de los casos, a pesar de que existan algunos aspectos que impiden la comprensión completa del fragmento. Existen subtítulos que muestran errores graves que perjudican la inmersión del usuario en la serie, pudiendo llegar a crear una visión distinta de la misma según en que idioma se visualice. Por tanto, se deberían realizar muchos cambios para que la traducción se considerara de «buena calidad» o de una «calidad óptima para publicación», más teniendo en cuenta el gigante de la plataforma Netflix.

A continuación, se presenta el análisis. Los errores serán distribuidos según las categorías. Asimismo, cada categoría estará separada de sus compañeras para estructurar el trabajo de forma más clara. Más adelante se llevará a cabo un recuento de errores según la métrica de MQM. Este modelo de puntuación proporciona un método que sirve para calcular la calidad como valor porcentual. Y, por último, cerraremos el bloque de contenido con una sección dedicada a una propuesta de solución para estos errores, cumpliendo con la guía de subtitulación de Netflix.

### 7.3.1 Precisión

La precisión ha sido uno de los parámetros con más errores. Procedo a comentar algunos de los más relevantes.

En primer lugar, encontramos la oración *But if an attacker cuts through the waist of the squid passing defense, then they are given freedom to use both feet* traducida como «Pero si un atacante supera a la defensa y atraviesa el calamar, consigue la libertad de moverse con los dos pies.» El error de esta oración y el error por excelencia de la TA es la literalidad. Hay que tener en cuenta que una inteligencia artificial no comprende el porqué del uso de cada palabra, sino que produce una traducción que puede llegar a alterar el orden de las palabras o incluir usos gramaticales incorrectos. Si bien es cierto que esta frase se puede comprender perfectamente, hay elementos que deberían modificarse —al menos de forma preferencial— para dotar a la oración de mayor naturalidad. Hablo de un sustantivo en concreto, *passing defense*, y su traducción «superar a la defensa». Considero que en una primera lectura este término puede resultar demasiado vago. Esto es, a la oración le falta un ápice de vida, sino se muestra inconexa. Una de las alternativas de solución que más me gustan es la propia definición que proporciona la RAE para el término «defensa». Hablo de «línea defensiva».

También se me ocurren otras variaciones como «defensor» o «contrincante», para las cuales habría que ofrecer una nueva reformulación del texto. De esta forma, nos deshacemos de la literalidad del sustantivo abstracto «defensa».

En segundo lugar, encontramos otro ejemplo de un término traducido de forma literal que causa confusión en el espectador. Hablo de la oración *When we were ready for the final battle, all the attackers gathered at the entrance to the squid* y su equivalente en español «Tras prepararse para la batalla final, los atacantes se juntan en la entrada del calamar.» La solución poseditada, en rasgos generales, es aceptable y, además, correcta. No obstante, el término *entrance* ha sido traducido de manera literal, lo que hace perder el hilo del juego. La frase hace referencia a la parte superior del calamar, su cabeza, por eso literalmente es la entrada. Ahí es donde tiene lugar la batalla final. Sin embargo, el uso de la palabra «entrada» da lugar a confusión y el espectador puede desviarse del sentido original y no entender donde tendrá lugar el juego. La solución más rápida y sencilla, sería cambiar ese vocablo por el sustantivo «cabeza», mucho más preciso y visual. Además, el sustantivo «entrada» suele acompañar otro tipo de nociones (p. ej. la entrada a una casa o a una cueva) y rara vez se asocia con una temática animal.

He aquí otro caso de literalidad abusiva. La oración *Once you tap the squid's head, you win and yell out, "Victory."* ha sido traducida como «Una vez dentro de la cabeza del calamar, ganas y gritas: "Hurra".» Como podemos observar la oración resultante no es idiomática en nuestra lengua. Un pequeño cambio en la gramática de la oración podría ofrecer una versión mejorada que fuera más acertada y pasara desapercibida como una traducción. La razón por la cual parece infringir la gramática española se debe a tener los verbos «ganar» y «gritar» juntos. Una buena solución puede ser modular la oración haciendo que uno de los dos verbos forme parte de una estructura preposicional (p. ej. añadir "tener que" + gritar).

Más adelante encontramos un fragmento que incorpora una sobretraducción. *Here. A little something for you. Thanks again* se convierte en «Toma. Para que te tomes un café.» La traducción ofrece mucha más información que el original. El original no incorpora el sustantivo café; ni siquiera incita a pensar en algún tipo de bebida. No hay ninguna palabra que genere ese recuerdo. Por eso, la posesión ha sobrepasado la barrera de la creatividad. Si bien es una frase que pulula por la cultura española, el texto original no quiere reflejar que el dinero pueda ser utilizado para eso, sino que deja en el

aire que puede utilizarse para lo que la mujer desee. Debemos encontrar una opción que sea mucho menos precisa en cuanto a imponer que el dinero sirva para consumir una bebida. Algunas de las opciones que podrían utilizarse son «Toma, para ti» o «Déjalo de propina». En ninguna de las traducciones anteriores se impone la forma en la que debe de utilizarse el dinero, por lo que creo que es la idea que refleja el original.

Otro ejemplo a comentar es el caso de las traducciones imprecisas. Por ejemplo, *Think about what you wanna eat and make me a list during recess* traducido como «No lo escribas en clase. Durante la pausa. ¿Vale?» *Recess* significa literalmente «el recreo» o «el descanso». Según el contexto de esta escena, el padre habla con su hija por teléfono y le pide que anote lo que quiera por su cumpleaños cuando tenga un hueco libre en el colegio. Es lógico que nos inclinemos entonces por alguna de las opciones mencionadas, preferiblemente la primera. Utilizar la expresión «la pausa» puede ocasionar errores de comprensión para el público receptor. No es un término recogido en nuestro idioma como sí que puede serlo «el recreo». Al final ambas palabras tienen la misma connotación, se asocian con un tiempo de relajación. No obstante, no todas están recogidas en la cultura española (por ello tenemos que rechazar la propuesta de «pausa en el colegio»).

A continuación, se muestra un caso de traducción errónea. El fragmento *The company laid you off ten years ago* se convierte en «Lo dejó hace 10 años.» Centremos la atención en el verbo principal de la oración *to lay off*. Según diversos diccionarios, este verbo significa «despedir». Por lo tanto, los verbos difieren en significado en ambas versiones. El original hace hincapié en que la compañía despidió a uno de los personajes mientras que la subtitulación menciona que es la propia persona la que se fue de la empresa. La frase en español menciona una realidad distinta a la expresada en el texto origen. Afortunadamente esto no es un detalle de valor en la serie, pero ¿y si lo fuera? Estaríamos rozando la fina línea de que existieran dos versiones de la misma serie debido a sus errores de traducción.

El siguiente ejemplo puede incorporarse tanto en la clasificación de errores de precisión como de terminología. El área de recreativos *THE FUN DOESN'T END, CRANE GAME* ha sido traducida como «DIVERSIÓN SIN FIN / MÁQUINAS DE GRÚA». La solución ofrecida no es la equivalencia oficial de *Crane game* en español. Para solucionarlo, podemos utilizar una alternativa genérica como «Sala de recreativos». No obstante, pienso que es primordial centrar la atención en este tipo de máquinas, pues es donde

el protagonista obtiene el regalo para su hija. Además, la escena solo enfoca a esta máquina y no a otro tipo de juegos. La mejor equivalencia sería, entonces «Máquinas expendedoras de peluches» o «Máquinas de grúas de peluches». Así se puede encontrar en distintas webs de internet, como páginas donde se venden estos artilugios. Escogeremos la alternativa que mejor se adecue a nosotros. Además, podríamos necesitar acortar la traducción debido a las restricciones espacio-temporales de la escena y de la propia subtitulación.

Otro ejemplo de este calibre se muestra en la oración *We reluctantly took all of those measures to maintain confidentiality as we brought you here* y la traducción «Tomamos esas medidas para garantizar la seguridad mientras os traíamos aquí.» Según varios diccionarios, como el de la RAE, la confidencialidad no significa lo mismo que la seguridad. Por lo tanto, la incorporación de un término u otro cambiará el sentido de la frase traducida. En este caso debemos optar por el sustantivo «confidencialidad», como sinónimo de «privacidad». Si mantenemos «seguridad» el usuario puede llegar a pensar que se intenta acomodar la experiencia de los jugadores, es decir, transportarlos a salvo, sin daños. Sin embargo, lo que se pretende mantener es la privacidad, el anonimato de las personas incorporadas en el juego. La elección de un término u otro determinará la percepción inicial que se obtiene del juego y de las personas enmascaradas a cargo. En este caso, la traducción habría ofrecido una solución errónea (no equivalente) entre texto de partida y texto de llegada.

Unos minutos más delante de la anterior intervención, encontramos la siguiente oración *In order to play fair, we cannot disclosure any information about the games ahead of time* traducida como «Para jugar limpiamente, no podemos adelantar información.» En primer lugar, se ha de tener precaución con el uso de los adverbios en español. Son mucho menos frecuentes que en inglés (al menos aquellos que finalizan con la terminación -mente). En general, estos adverbios suelen sustituirse por una forma compuesta que comience con una preposición. Entonces, de «limpiamente» obtendremos «de forma justa, limpia, imparcial» o incluso podemos transcribir la frase y obtener un «obedecer las reglas» como resultado. Este último paso puede conllevar un nivel de creatividad adecuado para la práctica de la subtitulación. Si mantuviésemos la oración intacta tal y como ha propuesto la posesición, la traducción no resulta natural ni idiomática para un espectador hispanoparlante.



En cuanto a este error, también puede incorporarse en dos categorías distintas, esta vez en la de precisión y la de fluidez. En cierto momento del capítulo el protagonista comienza a cantar una canción *♪ Mom salted the mackerel ♪* y su versión *Una caballa salada...* en español. La traducción no representa la misma realidad que el texto original. La frase original habla del proceso de elaboración del pescado por parte de una mujer. Por tanto, es preciso mencionar este proceso (1), no el resultado (2) (tras haberse añadido sal (1) a la caballa, esta resulta salada (2)). Si nos centramos en el resultado, como ha sido el caso de la traducción ofrecida, conseguimos una frase incoherente. Además, pragmáticamente la frase tampoco es adecuada. El hecho de añadir sal a una comida no la hace necesariamente salada (en el sentido peyorativo de la frase). Aunque forme parte de una canción, y por ello quizá deberíamos priorizar el componente artístico, tampoco podemos otorgar una traducción errónea e incierta.

La siguiente oración, una vez más, sigue el mismo modelo que las dos anteriores. Es decir, puede aplicarse a dos categorías de error diferentes, como son de precisión y de estilo. El fragmento *Look at those eyes. You still have that temper, huh. Then again... nobody broke your spirit, you could always take a hit* y su correspondiente «Mira esos ojos. Tu carácter no ha cambiado. Por otro lado, no eres de las que se acojonan por unos cuantos golpes.» De nuevo, la frase resulta demasiado literal. Podrían buscarse nuevas alternativas que mejoraran la versión actual en busca de una mayor naturalidad y una mayor concisión para respetar los caracteres permitidos.

El centro de atención de la serie son los juegos. Sin embargo, cuando se dicta como deben jugar los jugadores, las órdenes también resultan confusas debido a las traducciones existentes. Por ejemplo, en la oración *You are allowed to move forward when "it" shouts out, "Green Light". Stop when "it" shouts, "Red Light"* y la traducción «Solo podéis moveros cuando oigáis, «luz verde, luz roja».» El resultado poseditado es ambiguo, pues no explica que mientras se diga «luz roja» los participantes no se pueden mover. Las oraciones han sido reducidas y unificadas, pero únicamente han conseguido oscurecer el significado. Para mejorarlo tenemos dos opciones, o bien explicamos ambas opciones (de avance o parada) dentro de los límites de espacio que permite la subtitulación y el propio diálogo o, mi preferencia, eliminamos el término «luz roja» por completo. Así pues, solo tendremos que explicar detenidamente el proceso mediante el cual los participantes pueden avanzar, en este caso, cuando escuchen a la muñeca cantar «luz verde». De esta manera desaparece la ambigüedad de la oración y

desviamos la importancia hacia el objetivo principal: saber cuándo realmente puede moverse el jugador.

Por último, pero no menos importante, quisiera hacer especial mención a los últimos minutos del capítulo, en la que se puede escuchar la canción ♪ ♪ *Fly me to the moon* ♪ ♪ *And let me play among the stars* ♪ ♪ *Let me see what spring is like on* ♪ ♪ *Jupiter and Mars* ♪ ♪ *In other words* ♪ ♪ *Hold my hand* ♪ ♪ *In other words, darling, kiss me* ♪ ♪ *Fill my heart with song* ♪ *And let me sing forevermore* ♪ ♪ *You are all I long for* ♪ ♪ *All I worship and adore* ♪ ♪ *In other words* ♪ ♪ *Please be true* ♪ ♪ *In other words* ♪ ♪ *I love you* ♪ la cual ha sido completamente omitida en la versión en castellano. La subtitulación de la canción ha desaparecido por completo. No existen subtítulos ni en inglés ni en español para este fragmento. Considero oportuno que al menos una de las dos alternativas idiomáticas debería haber sido adherida. Ante la posibilidad de escoger, me decanto por traducir la canción al español. La letra es sencilla y no guarda mayor relación con la temática del juego, pero, aun así, sirve para rellenar un hueco bastante duradero en el tiempo que perdura esta canción en pantalla. La canción no presenta rimas ni unas estrofas métricas a seguir, así que puede traducirse fácilmente. Sin embargo, debemos tener en cuenta el componente estético. Tal y como defiende Estévez (2005) las canciones son la forma de traducción más subordinada que existe; de hecho, son textos «indisociables de un todo orgánico, de la canción» (párr. 5). Esta es una canción real compuesta en 1954 por Frank Sinatra. Entonces, si quisiéramos ir un paso más allá, podríamos hasta incluir ambas subtitulaciones, tanto en español como en inglés, manteniendo la versión en inglés en la parte superior de la pantalla y la española en la inferior.

### **7.3.2 Fluidez**

Dentro de esta categoría se insertan diferentes tipos de errores como la ambigüedad, el uso incorrecto de la gramática o la sintaxis, la ininteligibilidad o la incoherencia.

La ambigüedad es dueña de muchas de las oraciones que han resultado del proceso de TA y posesición. Un ejemplo de ello es *Once the game starts, the defense can run around on two feet within bounds, while the offense outside the lines are only allowed to hop on one foot*, en español «Los defensores pueden correr con dos pies dentro del calamar. Los atacantes, en cambio, saltan a la pata coja fuera.» Como podemos observar, no existe una buena formulación en español del texto traducido. El espectador

puede no comprender tras una primera lectura el sentido de la frase. «Correr con dos pies» es redundante; es sabiduría convencional que el propio proceso de caminar o correr se lleva a cabo con las piernas. Y el final de la oración «saltan a la pata coja fuera» está incompleta. ¿Fuera de dónde? Si bien es cierto que se ha de priorizar el principio de la concisión en la subtitulación, no podemos permitir que las frases resulten inconexas y dudosas. Será necesario deshacerse de las redundancias (porque son contenidos ya implícitos, en este caso, en el verbo) y no omitir información importante (p. ej. *outside the lines* que aparece en el original y su omisión en español es lo que crea una frase confusa).

Explicaremos ahora un caso de error en el orden sintáctico de la oración. *In order to win, the attackers must tap the small closed-off space on the squid's head with their foot* ha sido traducida como «Para ganar, los atacantes deben tocar con el pie el espacio de la cabeza del calamar.» Realmente la propuesta es válida. Sin embargo, el orden canónico del español es sujeto + verbo + complemento (objeto directo/indirecto) + complemento circunstancial (a principio o a final de frase). La solución propuesta antecede el complemento al objeto directo de la oración. Procederemos a estructurar la oración de forma que tras el verbo observemos el objeto directo y luego el complemento. En realidad, es un cambio preferencial, no obligatorio, pero que consigue ofrecer un resultado más natural al texto.

Encontramos en este caso un error que forma parte del discurso, de la gramática. Podemos observar que algo falta en *And don't forget, go and get her, uh, something for dinner later* traducido como «Pues no te olvides de invitarla una buena cena.» La frase no es coherente. Será necesario añadir la preposición «a» entre «invitarla» y «una» para crear una oración gramáticamente correcta. Otra opción sería proceder a cambiar el verbo por «ofrecer». En este caso, la preposición sería innecesaria. Este es uno de los errores más graves encontrados en la traducción de este capítulo y, por ello, en la siguiente sección del trabajo le otorgaré un valor crítico.

Otro error de suma importancia es el siguiente. *Make sure you soak the dishes after you're done* resultando en «Pon los platos en agua cuando termines.» La traducción no es idiomática en absoluto. «Poner los platos en agua» no es una expresión arraigada en el idioma español. Puede sustituirse por «poner los platos en remojo» o simplemente «lavar los platos». Si la frase no se modifica, el espectador no entenderá el significado

de la misma porque no está recogido en el amplio abanico de expresiones hechas de su idioma. En una primera instancia, la traducción parecerá ininteligible.

Relacionado con lo anterior en cierta manera, también encontramos errores de coherencia. Por ejemplo, *You're going to become a stranger to her* y su traducción «Te convertirás en una extraño para siempre.» Salta a la vista que el género del artículo y el sustantivo no concuerdan. Como el protagonista es un hombre, la solución sería transferir el artículo al masculino singular «un». Este tipo de fallos son inadmisibles pues demuestran que el proceso de revisión ha sido exiguo.

Por otra parte, el texto está repleto de bastantes palabras malsonantes y groserías. En realidad, la mayoría de ellas son adecuadas a su contexto. Pero existe una excepción. *You're telling me you don't know your own mother's birthday? Any kid knows that* y su traducción «¿No sabes cuál es? ¡Capullo desagradecido!» Se ha añadido un insulto a la oración resultante que ni siquiera estaba incorporada en la versión intermedia — recordemos que la original es la coreana—. En este caso, se exceden los límites de la creatividad. Esta sobretraducción hace este fragmento inservible. No debemos transcribir demasiado con las palabras fuertes.

Finalmente, en este caso en particular, el problema localizado se debe a un error de inconsistencia. Esto es, el enunciado *What scheme are you two running? You're asking me? What's your problem with this girl, 101?* y la traducción «¿Qué relación tienes? ¿Este de qué va? ¿Qué relación tienes tú?» muestran realidades diferentes y agramáticas. El fragmento pone de manifiesto la relación entre dos personas, tanto de la carterista con el matón como el de la carterista con el protagonista. Por ende, los verbos han de ir en plural, porque la relación envuelve a dos personas. Hemos de cambiar los verbos por «tenéis» y los pronombres por «vosotros».

### **7.3.3 Convención local**

El uso del lenguaje varía de región en región geográfica. Por tanto, aunque exista un uso estandarizado o globalizado dentro de lo que se consideraría como un lenguaje común, también existen ciertos vocablos o expresiones específicos para una determinada zona geográfica o grupo social. En este caso, debemos de aproximar el texto al español de España (castellano). Esto permitiría que los espectadores de la serie puedan sentirse miembros de una misma sociedad. Sin embargo, ha habido situaciones

en el producto audiovisual en que el lenguaje no se ha aproximado a la variedad esperada.

Por ejemplo, *I don't believe in Jesus* literalmente «No creo en Jesús.» En español, existe una frase hecha, equivalente, a la versión original de este fragmento. Hablamos de «No creo en Dios». La teología incorpora el uso de ambos términos, pero cada uno tiene una acepción diferente. Hay quien cree que Dios y Jesús es el mismo, pero de acuerdo a la Biblia, Jesús es el hijo de Dios. Dios representa la trinidad en la Biblia, por lo tanto, es el mayor exponente de la religión cristiana. Por esto mismo, la frase «no creo en Dios» está mucho más extendida, teniendo en cuenta que España se caracteriza por tener un alto porcentaje de población que practica el cristianismo. Es un término genérico y, además sirve para reforzar la idea que procede este diálogo, cuando el protagonista afirma que proviene de una familia budista y, por lo tanto, rechaza la existencia de un único Dios creador. Por esto mismo, la distancia entre el budismo y el cristianismo podría llegar a hacer verosímil la referencia que habitualmente un cristiano no emplearía (optando por usar el término Jesús). Por el mismo motivo, también podría haberse aplicado en la versión en inglés (*Jesus* o *God*). En general, ambas acepciones serían igualmente válidas según la interpretación individual del contexto.

En el caso de *He at least ought to buy me a drink* y «Pero nunca me ha invitado a un trago» sucede algo similar a lo que se redactó al principio del epígrafe. La oración no está mal formulada, de hecho, es comprensible. Es una expresión que podríamos encontrar fácilmente en el español latinoamericano de México, Bolivia o Perú (Diccionario panhispánico de dudas, 2005). En español peninsular, esta expresión no resulta tan extraña así que cualquier adaptación a nuestra cultura no sería más que un cambio preferencial.

No podemos finalizar este apartado sin el grande de los problemas. El revuelo en cuanto a la traducción de *Green Light. Red Light*. En la versión oficial en español se ha optado por «Luz roja, luz verde». La discusión acerca de esta problemática puede observarse en el epígrafe sobre la «Precisión» (véase apartado 7.3.1). El capítulo en coreano se llama *무궁화 꽃이 피던 날* transcrito como «*Mugunghwa Kkoch-i Pideon Nal*». Literalmente el título significa «El día que floreció la Flor de Mugunghwa». Según la cultura coreana, esta frase es una de las partículas que los niños pequeños usan para contar hasta el número 10. Es parte de un juego, por lo que la frase puede decirse a la

velocidad que cada niño considere necesario. Sigue el mismo funcionamiento que la muñeca. Comienza diciendo las oraciones de forma extremadamente lenta, pero según avanza el juego, las va narrando de forma apresurada. En vista de que este juego tiene una gran semejanza con el juego infantil español «Un, dos, tres, palomita blanca es», creo que una fusión entre ese título y el juego es posible. De esta forma favoreceremos el acercamiento del receptor a la obra. Hay que tener en cuenta que nuestra cultura es completamente distinta a la coreana, tanto en juegos, alimentación, ocio, política y demás. Poder encontrar un pequeño vínculo, por menor que sea, ayuda al receptor a sentirse más a gusto y, una vez más, a no entender la obra como una traducción, sino como a una obra escrita en el idioma leído.

#### **7.3.4 Estilo**

En general, el estilo de la traducción es muy similar al texto original, especialmente por los calcos de las estructuras sintácticas y las construcciones verbales del inglés que como resultado no reflejan el habla habitual de la población hispana. Los problemas relacionados con el estilo no impiden la comprensión del contenido, pues la mayoría, además, están relacionados con problemas de registro. Aun así, hay algunos fallos que pueden llegar a entorpecer la lectura.

Primero quisiera determinar los problemas de registro encontrados en el texto. Por ejemplo, *ENTER YOUR PIN* y su traducción «INTRODUCE EL CÓDIGO PIN». En este caso particular, debemos optar por el imperativo «Introduzca». Todos los órganos e instituciones oficiales del Estado, utilizan siempre el pronombre «usted» como medio para acercarse a sus clientes. Así está establecido en nuestra cultura; «usted» se utiliza en situaciones formales y laborales. En inglés «tú» y «usted» equivalen a *you*. Por tanto, a veces es difícil acoplar esa traducción de forma correcta sin un contexto adecuado.

Algo similar sucede en el caso de *Look at those eyes. You still have that temper, huh. Then again... nobody broke your spirit, you could always take a hit* en español como «Mira esos ojos. Tu carácter no ha cambiado. Por otro lado, no eres de las que se acojonan por unos cuantos golpes.» Es preciso resaltar el uso inapropiado de «por otro lado». Es un conector demasiado formal para una conversación tú a tú. Y más aun teniendo en cuenta que este fragmento forma parte de una discusión entre varios personajes. El buen uso de conectores es fundamental para estructurar en el texto tanto

la información nueva como la suministrada anteriormente. Pero, aunque algunos conectores sean polisémicos, no todos pueden utilizarse en los mismos contextos.

Otro de los errores que podemos añadir al apartado de estilo, es la jerga, sobre todo aquella relacionada con el uso de palabras malsonantes. Se puede observar en: *Oh, goddamn it! Oh, shit* y su correspondiente «Porras. ¡Me cago en diez!». Los insultos proporcionados por la TA no suelen ser utilizados en español por la gente adulta. Se asemejan más a aquellos que utilizan los niños cuando están aprendiendo a decir groserías. El español es un idioma muy rico en palabras malsonantes; de hecho, algunas son extremadamente fuertes en comparación con otros idiomas. No obstante, un adulto estándar no utilizaría la expresión «porras» en su día a día. Es necesario buscar un equivalente que no roce la línea de la vulgaridad y que tampoco sea capaz de ofender al prójimo. Otro ejemplo similar es el siguiente: *Prick! That was 12,000 won*, siendo en español «Cuesta 12 000 wones, pícaro.» El uso de «pícaro» no es adecuado en esta instancia. En primer lugar, no es un vocablo comúnmente extendido. Y, en segundo lugar, teniendo en cuenta el contexto, podemos pensar en otros términos que se adecúen mucho más en contenido como «tacaño» o «rata» o incluso si queremos seguir por el mismo hilo que «pícaro» (entendiéndolo como un sabelotodo) podríamos utilizar «listillo». La elección dependerá del traductor y de cómo este entienda la frase.

Y, para concluir, podemos incluir en esta categoría los usos no idiomáticos del lenguaje. Un buen ejemplo es la oración *Oh, she got sleepy, I carried her* traducida como «Le dio sueño y he tenido que llevarla.» Es necesario reformular la frase, por ejemplo, mediante una transposición (tenía sueño > se durmió; de sustantivo a verbo). De esta forma la frase parece más natural y refleja mejor el uso cotidiano de este idioma. Recordemos la necesidad de buscar la oralidad prefabricada en el discurso del subtítulo. También pienso que es fructífero añadir un ápice de información que termine por completar el significado del verbo original *to carry* y la traducción «llevarla». La imagen en la que se inserta esta escena es bastante evidente, así que podemos mencionar el modo en el que el padre trae a su hija en el cuello.

## 8 SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Las puntuaciones de calidad, según el marco MQM, toman los siguientes valores por defecto:

- **Error nulo:** Elementos de corrección preferencial. Esto es, no son cambios obligatorios pues no influyen en la comprensión del texto. Este tipo de errores no tienen penalización.
- **Error menor:** Elementos que no afectan la usabilidad del contenido pero que pueden entorpecer la lectura del mismo. Por ejemplo, la adición de un espacio extra en la oración.
- **Error mayor:** Elementos que afectan la comprensión del texto pero que no lo hacen inutilizable. Por ejemplo, una palabra mal escrita puede dificultar el flujo de información, pero permite que el texto siga siendo apto para su propósito.
- **Error crítico:** Elementos que hacen del texto un discurso ineficaz. Por ejemplo, errores gramaticales que cambien el significado del texto. Cualquier componente que muestre información incorrecta al usuario debería calificarse como crítico.

### 8.1 Resultados

Procedemos a otorgar a los segmentos la puntuación correspondiente siguiendo la clasificación mencionada anteriormente.

**Tabla 1.** Asignación de valores por error para los fragmentos poseídos. Las entradas han sido ordenadas según la aparición de los subtítulos en el guion

TEXTO ORIGINAL	TEXTO TRADUCIDO	TIPOLOGÍA DEL ERROR	ESCALA DE ERROR
Once the game starts, the defense can run around on two feet within bounds, while the offense <u>outside the lines</u> are only allowed to hop on one foot.	Los defensores pueden correr con dos pies dentro del calamar. Los atacantes, en cambio, saltan a la pata coja <u>fuera</u> .	Fluidez	Menor



But if an attacker cuts through the waist of the squid <u>passing defense</u> , then they are given freedom to use both feet.	Pero si un atacante <u>supera a la defensa</u> y atraviesa el calamar, consigue la libertad de moverse con los dos pies.	Precisión	Menor
When we were ready for the final battle, all the attackers gathered <u>at the entrance to the squid</u> .	Tras prepararse para la batalla final, los atacantes se juntan <u>en la entrada del calamar</u> .	Precisión	Menor
In order to win, the attackers must tap <u>the small closed-off space on the squid's head with their foot</u> .	Para ganar, los atacantes deben tocar <u>con el pie el espacio de la cabeza del calamar</u> .	Fluidez	Menor
Once you tap the squid's head, <u>you win and yell out</u> , "Victory."	Una vez dentro de la cabeza del calamar, <u>ganas y gritas</u> : "Hurra".	Precisión	Menor
And don't forget, go and <u>get her, uh, something for dinner</u> later.	Pues no te olvides de <u>invitarla una buena cena</u> .	Fluidez	Crítico
Make sure you <u>soak the dishes</u> after you're done.	<u>Pon los platos en agua</u> cuando termines.	Fluidez	Mayor
Here. A <u>little something for you</u> . Thanks again.	Toma. <u>Para que te tomes un café</u> .	Precisión	Mayor
<u>ENTER YOUR PIN</u>	<u>INTRODUCE EL CÓDIGO PIN</u>	Estilo	Nulo
<u>Oh, goddamn it! Oh, shit.</u>	<u>Porras. ¡Me cago en diez!</u>	Estilo	Nulo

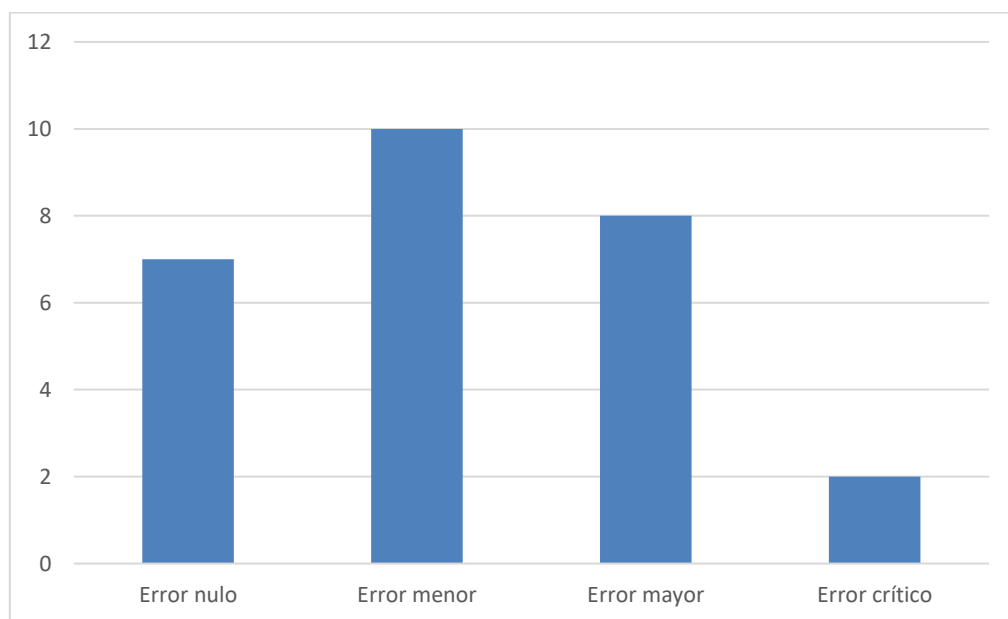
You're telling me you don't know your own mother's birthday? <u>Any kid knows that.</u>	¿No sabes cuál es? ¡ <u>Capullo desagradecido!</u>	Fluidez	Nulo
Think about what you wanna eat and make me a list <u>during recess.</u>	No lo escribas en clase. <u>Durante la pausa.</u> ¿Vale?	Precisión	Mayor
THE FUN DOESN'T END, <u>CRANE GAME</u>	DIVERSIÓN SIN FIN <u>MÁQUINAS DE GRÚA</u>	Precisión / Terminología	Mayor
Oh, <u>she got sleepy</u> , I carried her.	<u>Le dio sueño</u> y he tenido que llevarla.	Estilo	Menor
I don't believe in <u>Jesus.</u>	No creo en <u>Jesús.</u>	Convención local	Nulo
The company <u>laid you off</u> ten years ago.	<u>Lo dejó</u> hace 10 años.	Precisión	Crítico
He at least ought to <u>buy me a drink.</u>	Pero nunca me ha <u>invitado a un trago.</u>	Convención local	Nulo
<u>Prick!</u> That was 12,000 won.	Cuesta 12 000 wones, <u>picaro.</u>	Estilo	Nulo
♪ <u>Mom salted the mackerel</u> ♪	<u>Una caballa salada...</u>	Precisión / Fluidez	Mayor
You're going to become <u>a stranger</u> to her.	Te convertirás en <u>una extraño</u> para siempre.	Fluidez	Mayor
Look at those eyes. You still have that temper, huh. <u>Then again...</u> nobody broke your	Mira esos ojos. Tu carácter no ha cambiado. <u>Por otro lado,</u> no eres de	Precisión / Estilo	Menor

spirit, you could always take a hit.	las que se acojonan por unos cuantos golpes.		
<u>What scheme are you two running? You're asking me? What's your problem with this girl, 101?</u>	<u>¿Qué relación tienes? ¿Este de qué va? ¿Qué relación tienes tú?</u>	Fluidez	Mayor
We reluctantly took all of those measures to maintain <u>confidentiality</u> as we brought you here.	Tomamos esas medidas para garantizar la <u>seguridad</u> mientras os traíamos aquí.	Precisión	Mayor
In order to play <u>fair</u> , we cannot disclosure any information about the games ahead of time.	Para jugar <u>limpiamente</u> , no podemos adelantar información.	Precisión	Menor
<u>Green Light</u> <u>Red Light</u>	<u>Luz verde, luz roja</u>	Convención local	Nulo
<u>You are allowed to move forward when "it" shouts out, "Green Light". Stop when "it" shouts, "Red Light".</u>	<u>Solo podéis moveros cuando oigáis, "luz verde, luz roja".</u>	Precisión	Menor
♪ <i>Fly me to the moon</i> ♪ ♪ <i>And let me play among the stars</i> ♪ ♪ <i>Let me see what spring is like on</i> ♪ ♪ <i>Jupiter and Mars</i> ♪ ♪ <i>In other words</i> ♪	-	Precisión	Menor

♪ Hold my hand ♪			
♪ In other words, darling, kiss me ♪			
♪ Fill my heart with song And let me sing forevermore ♪			
♪ You are all I long for ♪			
♪ All I worship and adore ♪			
♪ In other words ♪			
♪ Please be true ♪			

Nota. La tabla recoge todos los fragmentos problemáticos explicados anteriormente según su categoría de error. Cada fragmento cuenta con una asignación de valor de error según el marco MQM.

Gráficamente, la tasa de errores se muestra a continuación:



**Figura 3.** Recolección de la tasa de errores tras la asignación de valores según el marco MQM.

Visiblemente, la mayoría de los errores involucrados pertenecen a la escala de gravedad menor, para los cuales los cambios han de ser técnicamente imperceptibles. No

obstante, la tasa de errores mayores y críticos resulta bastante elevada. De hecho, la suma de ambas incluso alcanza a la tasa de errores menores. A modo de conclusión, la TA y posesión ha resultado no ofrecer una calidad alta u óptima. Sin embargo, quisiera enfatizar que no existe la «traducción correcta» entendiéndola como única. Un mismo error puede tener varias alternativas de resolución. Así que, mientras que las variantes para las soluciones pueden ser múltiples, los errores no pueden serlo. Dos traducciones realizadas por dos profesionales distintos que varíen susceptiblemente pueden ser igual de «válidas» pero el error seguirá siendo catalogado como el mismo. Esto también se aplica al campo de la traducción automática, donde los procesos de revisión variarán de acuerdo con el revisor en cuestión. Por ello, este análisis propio ofrece mi visión acerca de los errores de la traducción recibida, así como de los valores otorgados. No es una verdad absoluta y cualquier opinión argumentada será discutible.

## 9 PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Tras haber expuesto los fallos de traducción encontrados, procedo a ofrecer mi propuesta de solución para todos y cada uno de los errores. A la hora de realizar mi propuesta, he tenido en cuenta los criterios de subtítulos de Netflix, como si este trabajo fuese a ser publicado por la plataforma. Tendré en cuenta los siguientes parámetros:

- 42 cpl > Netflix eleva el número a 42 caracteres por línea en comparación con otras fuentes cuyos valores rondan los 32 o 37.
- Máximo de dos líneas por subtítulo.
- Correcta separación de sintagmas.
- Uso del guion en diálogos.
- Uso de cursiva en palabras extranjeras.

**Tabla 2.** Propuesta de solución a los problemas encontrados

TEXTO ORIGINAL	TEXTO POSEDIDO	PROPUESTA DE MEJORA	EXPLICACIÓN
Once the game starts, the defense can run around on two feet within bounds, while the offense outside the lines are only allowed to hop on one foot.	Los defensores pueden correr con dos pies dentro del calamar. Los atacantes, en cambio, saltan a la pata coja fuera.	Solo puedes moverte usando los dos pies / cuando estás dentro del calamar.	Nos deshacemos de los fragmentos repetitivos que incluían información implícita en otra parte del mensaje.
But if an attacker cuts through the waist of the squid passing defense, then they are given	Pero si un atacante supera a la defensa y atraviesa el calamar, consigue la libertad de moverse con los dos pies.	Cuando atraviesas la línea defensiva <sup>4</sup> puedes usar ambos pies para correr.	Misma explicación que en el ejemplo 1.

<sup>4</sup> La raya se utiliza como medio de separación de subtítulos.

freedom to use both feet.			
When we were ready for the final battle, all the attackers gathered at the entrance to the squid.	Tras prepararse para la batalla final, los atacantes se juntan en la entrada del calamar.	La batalla final tiene lugar / en la cabeza del calamar.	Misma explicación que en el ejemplo 1.
In order to win, the attackers must tap the small closed-off space on the squid's head with their foot.	Para ganar, los atacantes deben tocar con el pie el espacio de la cabeza del calamar.	Cuando llegas a la cabeza del calamar, / ganas.	Misma explicación que en el ejemplo 1.
Once you tap the squid's head, you win and yell out, "Victory."	Una vez dentro de la cabeza del calamar, ganas y gritas: "Hurra".	Ganas al atravesar la cabeza del calamar / y entonces tienes que gritar "Hurra".	Frase mucho más idiomática en español.
And don't forget, go and get her, uh, something for dinner later.	Pues no te olvides de invitarla una buena cena.	No olvides invitarla a una buena cena.	Creación de una frase correcta gramaticalmente.
Make sure you soak the dishes after you're done.	Pon los platos en agua cuando termines.	Lava los platos cuando termines.	Creación de una frase correcta gramática y pragmáticamente.
Here. A little something for you. Thanks again.	Toma. Para que te tomes un café.	Toma, una propina.	Procedemos a elaborar una respuesta más vaga. Así evitamos una suposición que no aparece en el original.

ENTER YOUR PIN	INTRODUCE EL CÓDIGO PIN	INTRODUZCA EL CÓDIGO PIN	Registro adecuado a la situación y al contexto.
Oh, goddamn it! Oh, shit.	Porras. ¡Me cago en diez!	Joder, ¡me cago en todo!	Jerga adecuada a los participantes y al contexto.
You're telling me you don't know your own mother's birthday? Any kid knows that.	¿No sabes cuál es? ¡Capullo desagradecido!	¿No sabes cuál es? ¡Menudo tío!	Convención típica en español. El uso de estas palabras malsonantes es mucho más apropiado y cercano a nuestro idioma.
Think about what you wanna eat and make me a list during recess.	No lo escribas en clase. Durante la pausa. ¿Vale?	Piensa qué te apetece cenar, / pero no te distraigas en clase ¿vale?	Reformulación en la oración que ha permitido respetar el número máximo de caracteres permitidos. Se ha mantenido el valor del original.
THE FUN DOESN'T END, CRANE GAME	DIVERSIÓN SIN FIN MÁQUINAS DE GRÚA	DIVERSIÓN SIN LÍMITES MÁQUINAS EXPENDEDORAS DE PELUCHES	Compensación en el segundo elemento de la oración. La frase obtenida resulta más cercana a la cultura española.
Oh, she got sleepy, I carried her.	Le dio sueño y he tenido que llevarla.	Se durmió / y he tenido que traerla en cuello.	Reformulación de la oración para conseguir una frase más natural.
I don't believe in Jesus.	No creo en Jesús.	No creo en Dios.	Expresión hecha que forma parte del idioma castellano.



The company laid you off ten years ago.	Lo dejó hace 10 años.	Le despidieron hace diez años.	Elección verbal correcta. La propuesta poseditada había hecho uso de un verbo inadecuado.
He at least ought to buy me a drink.	Pero nunca me ha invitado a un trago.	Nunca me ha invitado a tomar algo.	Domesticación de la oración hacia el público español.
Prick! That was 12,000 won.	Cuesta 12 000 wones, pícaro.	Cuesta 12 000 wones, ¡listillo!	Adecuación de la terminología al contexto. La traducción ofrecida incorporaba una palabra en desuso.
♪ Mom salted the mackerel ♪	Una caballa salada...	Mientras mi madre salaba la caballa...	Desaparece la ambigüedad de la oración. Dota a la frase de naturalidad.
You're going to become a stranger to her.	Te convertirás en una extraño para siempre.	Te convertirás en un extraño para siempre.	Coherencia artículo – sustantivo.
Look at those eyes. You still have that temper, huh. Then again... nobody broke your spirit, you could always take a hit.	Mira esos ojos. Tu carácter no ha cambiado. Por otro lado, no eres de las que se acojonan por unos cuantos golpes.	¡Mira quien está aquí, doña carácter! / Tú no temes a los puñetazos, eh.	Condensación de información dentro de los límites establecidos según la guía de subtitulación de Netflix.
What scheme are you two running? You're asking me? What's your problem with this girl, 101?	¿Qué relación tienes? ¿Este de qué va? ¿Qué relación tienes tú?	¿Y vosotros qué? / ¿Tú de qué vas? ¿De qué la conoces?	Coherencia participantes – forma verbal.

<p>We reluctantly took all of those measures to maintain confidentiality as we brought you here.</p>	<p>Tomamos esas medidas para garantizar la seguridad mientras os traíamos aquí.</p>	<p>Tomamos estas medidas / para mantener nuestra confidencialidad.</p>	<p>Prescindimos de un elemento en la oración sin importancia y procedemos a otorgar la equivalencia real del término <i>confidentiality</i>.</p>
<p>In order to play fair, we cannot disclose any information about the games ahead of time.</p>	<p>Para jugar limpiamente, no podemos adelantar información.</p>	<p>Las reglas no permiten / desvelar información sobre los juegos.</p>	<p>Reformulación de la oración hasta conseguir un texto que un hablante hispano puede reconocer como propio.</p>
<p>Green Light Red Light</p>	<p>Luz verde, luz roja</p>	<p>Un, dos, tres, luz verde ya es.</p>	<p>Proceso de acercamiento de la serie a la cultura española mediante un sistema de juegos popularmente conocido.</p>
<p>You are allowed to move forward when "it" shouts out, "Green Light", Stop when "it" shouts, "Red Light".</p>	<p>Solo podéis moveros cuando oigáis, "luz verde, luz roja".</p>	<p>Moveos cuando oigáis "Luz verde".</p>	<p>Focalizamos la información en la parte más importante del mensaje: cuándo está permitido el movimiento.</p>
<p>♪ Fly me to the moon ♪ ♪ And let me play among the stars ♪ ♪ Let me see what spring is like on ♪</p>	<p>- (cada línea se inserta en un subtítulo diferente, ya que la canción ocupa varias secuencias de varios minutos).</p>	<p><i>Llévame a la Luna / Y déjame jugar entre las estrellas / Déjame ver cómo es la primavera / En Júpiter y Marte / Mejor dicho /</i></p>	<p>La traducción al español ha intentado mantenerse fiel en la mayoría de los segmentos. No obstante, para dotarla de armonía y fluidez, ha habido fragmentos (sobre todo aquellos de las últimas columnas)</p>

<i>♪ Jupiter and Mars</i> <i>♪</i> <i>♪ In other words ♪</i> <i>♪ Hold my hand ♪</i> <i>♪ In other words,</i> <i>darling, kiss me ♪</i> <i>♪ Fill my heart with</i> <i>song And let me</i> <i>sing forevermore ♪</i> <i>♪ You are all I long</i> <i>for ♪</i> <i>♪ All I worship and</i> <i>adore ♪</i> <i>♪ In other words ♪</i> <i>♪ Please be true ♪</i>		<i>Sostén mi mano /</i> <i>Amor mío, bésame /</i> <i>Llena mi corazón de</i> <i>esta canción /</i> <i>Y déjame cantar sin</i> <i>parar /</i> <i>Eres todo lo que deseo</i> <i>/</i> <i>Lo que venero y lo que</i> <i>anhelo /</i> <i>Así que eso espero /</i> <i>Que seas el verdadero</i> <i>/</i>	en los que he podido encontrar una rima entre versos.
---	--	---	--

*Nota.* La tabla muestra una comparación visual del fragmento de partida, el texto de llegada (con errores previamente analizados) y mi propuesta personal de solución, así como una pequeña explicación de dichas modificaciones.

Cierto es que la posesición intenta incorporar el menor número de cambios posible que pueda hacer de una traducción un producto aceptable. Sin embargo, al hacer frente a una tarea de subtítulos me he tomado total libertad de expresión para poder reducir el texto a las 42 líneas por segundo permitidas. Una traducción literal no habría sido posible en la mayoría de estos casos.

## 10 CONCLUSIONES

Este trabajo tenía como objetivo la realización de un proceso de revisión secundario de una subtitulación publicada en Netflix mediante el uso de traducción automática y posesición. El objeto de análisis ha radicado en determinar si los resultados obtenidos han mostrado una calidad de traducción óptima y si ha sido capaz de resolver los entresijos que planteaba un reto de este calibre.

Una vez realizado el análisis, podemos afirmar que la subtitulación de *El juego del calamar* nos permite entender las ideas principales de la serie, pero presenta bastantes errores que dificultan, en la mayoría de los casos, la comprensión del texto. Las categorías en las que se han insertado estos errores han sido las siguientes: precisión, fluidez, convención local y estilo.

La categoría que más errores presenta, sin duda, es la precisión junto con la fluidez. El mayor problema ha sido la mala traducción de términos comunes que han provocado confusión en el texto final. Como ya hemos explicado, el traductor automático no piensa *per se* y no tiene en cuenta el contexto de la traducción. Y a ello todavía podemos sumarle la idea de que estos mecanismos reemplazan palabra por palabra el texto origen en el texto de llegada, creando en la mayoría de las ocasiones traducciones no idiomáticas y antinaturales. No obstante, los errores finales no deben achacarse al proceso mencionado anteriormente, sino que resultan del proceso de posesición. Este servicio lingüístico ha descuidado la calidad del producto original y ha ofrecido un texto como resultado que ofrece multitud de errores comunes. La primera versión de esta serie ya había publicado un texto audiovisual con un nivel de posesición de baja calidad. Sin embargo, la segunda variante dista bastante de presentar una traducción de calidad óptima. No tenemos pruebas de cómo se llevaron a cabo los procesos de revisión, pero podemos concluir, de nuevo, que han resultado insuficientes y han producido un resultado de calidad aceptable-baja. Existen algunos errores, sobre todo de cohesión y estructura gramatical que saltan a la vista mediante una lectura rápida.

Así pues, considero que esta traducción no es, en absoluto, apta para su publicación. Existen multitud de modificaciones que han de realizarse para generar una traducción sobresaliente y más aun teniendo en cuenta el fenómeno de la plataforma Netflix. Los fallos que presenta la subtitulación son inadmisibles. Estos resultados tan poco aceptables se deben única y exclusivamente al propio proceso de revisión. Se ha

comprobado que el proceso de revisión no ha sido exhaustivo. Por tanto, podemos afirmar que la revisión es un elemento fundamental en cualquier proceso de traducción tanto en cuanto a conocimientos lingüísticos, extralingüísticos o culturales.

Una plataforma como Netflix debe mejorar su sistema de control de la calidad. Estos fallos quizá podrían encontrarse en los *fansubs*, o subtitulaciones hechas por fans. Sin embargo, cuando son traductores profesionales los que están a cargo del proyecto y han cobrado por dicho trabajo, se ha de luchar siempre por la excelencia, tanto para uno mismo como para los clientes a los que ofrecemos los servicios.

No me gustaría finalizar este trabajo sin mencionar que estoy muy orgullosa de haber sido capaz de evaluar traducciones ya publicadas y de defender mi propia propuesta de mejora. Esto se ha convertido en toda una experiencia tanto personal como profesional. He aprendido que señalar los errores léxicos no lo son todo en una revisión. La equivalencia entre textos también ha de ser pragmática y, por tanto, el texto de llegada debe respetar la función asignada en el texto de partida.

## 11 FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

El trabajo aquí presentado, al ser un estudio de caso, da lugar a que se puedan realizar estudios complementarios para aproximarnos aún más a la realidad actual del uso de la TA con posesición en el ámbito de la traducción audiovisual. Este estudio se ha realizado con la finalidad de afirmar una serie de hipótesis acerca de un tema concreto para así llevar a cabo estudios más elaborados con un muestreo mucho más grande con posterioridad.

Algunas de las investigaciones más relevantes para este ámbito son las siguientes:

- Un estudio cuyos participantes sean traductores audiovisuales de España que utilicen la TA con posesición para saber cómo funciona con los textos audiovisuales (bien sea en técnicas como el doblaje o en la subtitulación). Este tipo de estudio ampliaría el corpus de este mismo trabajo.
- Un estudio formado por traductores audiovisuales de España que utilicen TA con posesición para conocer de qué forma han adquirido las competencias para posesitar. Este tipo de estudio ayudaría a profesionalizar los procesos de revisión de un texto.

No me atrevería a decir que la etapa de investigación acerca de este campo esté en declive, sino todo lo contrario. La creciente demanda de las tecnologías hace que esta sea un área muy propensa a ser estudiada. No obstante, los prejuicios iniciales sobre la falta de calidad de las traducciones obtenidas mediante estos motores parecen entorpecer todos los estudios que podrían llevarse a cabo. Aun así, los servicios de posesición ya son una realidad en España y existen multitud de proyectos que se llevan a cabo tanto dentro del territorio español, así como en organizaciones internacionales.

## 12 OBRAS CITADAS

- Aiken, M., Balan, S. (2011). An Analysis of Google Translate Accuracy. *Translators & Computers. Translation Journal*, 16(2). Recuperado de <https://translationjournal.net/journal/56google.htm>
- Aranberri, N. (2014). Posedición, productividad y calidad. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la Traducció*, 12, 471-477. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica\\_a2014n12/tradumatica\\_a2014n12p471.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2014n12/tradumatica_a2014n12p471.pdf)
- ATRAE, Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España. (2021). *Comunicado sobre la posedición*. Recuperado el 17 de Agosto de 2022, de <https://atrae.org/comunicado-sobre-la-posedicion/>
- Bellés-Calvera, L., Caro, R. (2021). Audiovisual Translation through NMT and Subtitling in the Netflix Series 'Cable Girls'. *Proceedings of the Translation and Interpreting Technology Online Conference*, 142-148. Recuperado de <https://aclanthology.org/2021.triton-1.15.pdf>
- Bender, O. (2010). *Robust machine translation for multi-domain tasks*. (Tesis doctoral. Universidad Técnica de Aquisgrán: Aachen). Recuperado de <https://www-i6.informatik.rwth-aachen.de/publications/download/691/Bender--2010.pdf>
- Bywood, L., Georgakopoulou, P., Etchegoyhen, T. (2017). Embracing the threat: machine translation as a solution for subtitling. *Perspectives*, 25(3), 492-508. Recuperado de <https://www.vicomtech.org/upload/download/publicaciones/dd64603832fcb9877911610bcf82145c.pdf>
- Cadwell, P., Castilho, S., O' Brien, S., Mitchell, L. (2016). Human Factors in Machine Translation and Post-Editing among Institutional Translators. *Translation Spaces*, 5(2), 1-34. Recuperado de <https://doras.dcu.ie/23074/1/Human%20factors%20in%20machine%20translation%20and%20post-editing%20among%20institutional%20translators.pdf>
- Chaume, F. (2005). Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual. *Puentes*, 6, 5-12. Recuperado de <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/01-Frederic-Chaume.pdf>

- Cid-Leal, P., Espín-García, M.C., Presas, M. (2019). Traducción automática y posesición: Perfiles y competencias en los programas de formación de traductores. En Tolosa, Miguel., Echeverri, A. (Eds.). (2019). *Porque algo tiene que cambiar. La formación de traductores e intérpretes: Presente & futuro / Because something should change: Present & Future Training of Translators and Interpreters. MonTI*, 11, 187-214. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99836/3/MonTI\\_11\\_07.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99836/3/MonTI_11_07.pdf)
- Dong-hyuk, H. (Guion y Dir.). (2021). Luz roja, luz verde [Episodio de serie de televisión]. En Netflix (Productor ejecutivo), *El juego del calamar*. Corea del Sur: Siren Pictures Inc.
- Estévez, J. A. (2005). Una propuesta para el estudio de la traducción de canciones: hacia un refinamiento cualitativo del corpus de estudio. *Academia*. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55452060/019.\\_Una\\_propuesta\\_para\\_el\\_estudio\\_de\\_la\\_traducccion\\_de\\_canciones-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1656409074&Signature=By6jHiQTMx2MkEt~4e-ErEN9L-00qe4coPb5ZpSsyQmgEvxPjk4TkrpxQCDagkQ-a9ZQaboTj~QtpgeGhwXiGau7u5267IQ~~ok6X4gbUefHTv7-bTQ~5fvk4kia2uWjy7FK7v8aLLvQIBK9W8boy7DH4qe3Cvnu8QpfEvYuKjAWYaokV0FA9wf9e-BvjbTS0O4zpanM8jTQuIM7x0Nv2QOF3X7ZTs0WQnsZX~4XC-zUaZ2k2jTXD6-3BCeAkNcxcZwYEjuofN9rV6DYmWZuAvj8FtAgqOWCjvBfVI4P5uESxYzpKXHKTNcpE4G~DWVpn4wehvaYQu3fJpOnyHQjw\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55452060/019._Una_propuesta_para_el_estudio_de_la_traducccion_de_canciones-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1656409074&Signature=By6jHiQTMx2MkEt~4e-ErEN9L-00qe4coPb5ZpSsyQmgEvxPjk4TkrpxQCDagkQ-a9ZQaboTj~QtpgeGhwXiGau7u5267IQ~~ok6X4gbUefHTv7-bTQ~5fvk4kia2uWjy7FK7v8aLLvQIBK9W8boy7DH4qe3Cvnu8QpfEvYuKjAWYaokV0FA9wf9e-BvjbTS0O4zpanM8jTQuIM7x0Nv2QOF3X7ZTs0WQnsZX~4XC-zUaZ2k2jTXD6-3BCeAkNcxcZwYEjuofN9rV6DYmWZuAvj8FtAgqOWCjvBfVI4P5uESxYzpKXHKTNcpE4G~DWVpn4wehvaYQu3fJpOnyHQjw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Fernández, Y. (2017). POSEDICIÓN: ENTRE LA PRODUCTIVIDAD Y LA CALIDAD. *Redit – Revista Electrónica De Didáctica De La Traducción Y La Interpretación*, 10, 22-42. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/redit/article/view/2489/pdf>
- Georgakopoulou, P., Bywood, L. (2013). MT in subtitling and the rising profile of the post-editor. *MultiLingual*. Recuperado de <https://multilingual.com/articles/mt-in-subtitling-and-the-rising-profile-of-the-post-editor/>



- Harris, K., Melby, A. K., Görög, A., Gladkoff, S., Glazychev, L. (2015). Multidimensional Quality Metrics (MQM). Recuperado de <http://www.qt21.eu/mqm-definition/definition-2015-12-30.html>
- Invitar. (2005). En Diccionario panhispánico de dudas. Madrid. Recuperado el 11 de junio de 2022, de <https://www.rae.es/dpd/invitar#main>
- Koby, G. S., Fields, P., Hague, D., Lommel, A., Melby, A. (2014). Defining translation quality. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la Traducció*, 12, 413-420. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica\\_a2014n12/tradumatica\\_a2014n12p413.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2014n12/tradumatica_a2014n12p413.pdf)
- Lommel, A., Uszkoreit, H., Burchardt, A. (2014). Multidimensional Quality Metrics (MQM): A Framework for Declaring and Describing Translation Quality Metrics. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la Traducció*, 12, 455-463. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica\\_a2014n12/tradumatica\\_a2014n12p455.pdf#:~:text=The%20Multidimensional%20Quality%20Metrics%20%28MQM%29%20framework%20is%20a,create%20a%20one-size-fits-all%20model%20for%20evaluating%20translation%20quality.](https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2014n12/tradumatica_a2014n12p455.pdf#:~:text=The%20Multidimensional%20Quality%20Metrics%20%28MQM%29%20framework%20is%20a,create%20a%20one-size-fits-all%20model%20for%20evaluating%20translation%20quality.)
- McCarthy, M., Carter, R. (2001). Ten criteria for a spoken grammar. En E. Hinkel., S. Fotos (Eds.). (2002). *New perspectives on grammar teaching in second language classrooms*. 51-75. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/003998677c16fe77302ba>
- NETFLIX (2021). *Timed text style guide: General requirements*. Recuperado de <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617-Timed-Text-Style-Guide-General-Requirements>
- Parra, S. (2006). La revisión y otros procedimientos para el aseguramiento de la calidad de la traducción en el ámbito profesional. *Turjuman (Revue de Traduction et d'Interprétation – Journal of Translation Studies)*, 15(2), 1-27. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/7369/La%20%20%20%20revisi%c3%b3n%20y%20otros%20procedimientos%20para%20el%20aseguramiento%20de%20la%20calidad%20%20de%20la%20traducci%c3%b3n%20en%20el%20%c3%a1mbito%20profesional.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Pérez, F. (2016). *Google Translate and Quality Assessment: A Comparative Analysis of Two Different Genres*. (Trabajo Fin de Grado. Facultad de Filosofía y Letras, Zaragoza). Recuperado de <https://zaguan.unizar.es/record/58900/files/TAZ-TFG-2016-4725.pdf>
- Presas, M., Cid-Leal, P., Torres-Hostench, O. (2016). Machine translation implementation among Language service providers in Spain: A mixed methods study. *Journal of Research Design and Statistics in Linguistics and Communication Science*, 3(1), 126-144. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2016/176378/jouresdes\\_a2016v3n1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2016/176378/jouresdes_a2016v3n1.pdf)
- Pym, A., & Torres-Simón, E. (2021). Efectos de la automatización en las competencias básicas del traductor: la traducción automática neuronal. *Ocupaciones y lenguaje. Indicadores y análisis de competencias lingüísticas en el ámbito laboral*, 479-509. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Anthony-Pym-3/publication/349255682\\_Efectos\\_de\\_la\\_automatizacion\\_en\\_las\\_competencias\\_basicas\\_del\\_traductor\\_la\\_traducccion\\_automatica\\_neuronal/links/60b09291299bf13438f00420/Efectos-de-la-automatizacion-en-las-competencias-basicas-del-traductor-la-traducccion-automatica-neuronal.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anthony-Pym-3/publication/349255682_Efectos_de_la_automatizacion_en_las_competencias_basicas_del_traductor_la_traducccion_automatica_neuronal/links/60b09291299bf13438f00420/Efectos-de-la-automatizacion-en-las-competencias-basicas-del-traductor-la-traducccion-automatica-neuronal.pdf)
- Rico, C., Torrejón, E. (2012). Skills and Profile of the New Role of the Translator as MT Post-editor. *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, 10, 166-178. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica\\_a2012n10/tradumatica\\_a2012n10p166.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2012n10/tradumatica_a2012n10p166.pdf)
- Sánchez-Gijón, P. (2016). La posesición: hacia una definición competencial del perfil y una descripción multidimensional del fenómeno. *Sendebor* 27, 151-162. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2016/169202/4016-11850-1-PB.pdf>
- Scraps from the Loft. (2021, septiembre 23). Squid Game – S01E01 – Red Light, Green Light [Transcript]. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://scrapsfromtheloft.com/tv-series/squid-game-s01e01-red-light-green-light-transcript/>
- TAUS. (2010). *MT Post-editing Guidelines*. Recuperado de <https://www.taus.net/academy/best-practices/postedit-best-practices/machine-translation-post-editing-guidelines>

- Wu, Y., Schuster M., Chen, Z., Le, Q. V., Norouzi, M., Macherey, W., Krikun, M., Cao, Y., Gao, Q., Macherey, K., Klingner, J., Shah, A., Johnson, M., Liu, X., Kaiser, Ł., Gouws, S., Kato, Y., Kudo, T., Kazawa, H., Stevens, K., Kurian, G., Patil, N., Wang, W., Young, C., Smith, J., Riesa, J., Rudnick, A., Vinyals, O., Corrado, G., Hughes, M., Dean, J. (2016). Google's Neural Machine Translation System: Bridging the Gap between Human and Machine Translation. Recuperado de <https://arxiv.org/pdf/1609.08144v1.pdf>
- Yuste, E. (2012). La posesión en el flujo de producción de contenido multilingüe: tendencias, actantes e implicaciones tecnológicas. *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, 10, 157-165. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica\\_a2012n10/tradumatica\\_a2012n10p157.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/tradumatica_a2012n10/tradumatica_a2012n10p157.pdf)
- Zhang, Y. (2022). Translation Ability-oriented MT-PE Course Design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 62, 454-460. Recuperado de <https://www.atlantis-pess.com/proceedings/icelaic-21/125972354>

## 13 LISTA DE FIGURAS

Harris, K., Melby, A. K., Görög, A., Gladkoff, S., Glazychev, L. Representación gráfica del sistema de categorización de errores ofrecido por el marco MQM [Imagen digital]. Recuperado de <http://www.qt21.eu/mqm-definition/definition-2015-12-30.html>

Parra, C. (2018). Relación de la información en las capas de un sistema de TAN [Imagen digital]. Recuperado de <http://www.lalinternadeltraductor.org/n16/traduccion-automatica.html>

## 14 ANEXOS

### 14.1 Transcripción del capítulo “Luz roja, luz verde” EN-ES

Subtitulación de Netflix EN	Subtitulación de Netflix ES
<p>In my town, we had a game called the “Squid Game.”</p> <p>We called it that because it’s played in a court shaped like a squid.</p> <p>The rules are simple.</p> <p>Children are divided into two groups, the offense and the defense.</p> <p>Once the game starts, the defense can run around on two feet within bounds,</p> <p>while the offense outside the lines are only allowed to hop on one foot.</p> <p>It’s your mom.</p> <p>But if an attacker cuts through the waist of the squid passing defense,</p> <p>then they are given freedom to use both feet.</p> <p>Inspector royal.</p> <p>Inspector royal.</p> <p>For whatever reason, we called that the inspector royal.</p> <p>When we were ready for the final battle,</p> <p>all the attackers gathered at the entrance to the squid.</p> <p>Go.</p>	<p>En mi ciudad lo llamaban “el juego del calamar”.</p> <p>Las líneas en el suelo recordaban la forma de un calamar.</p> <p>Las reglas son sencillas.</p> <p>Los niños se dividen en dos grupos: los atacantes y los defensores.</p> <p>Los defensores pueden correr con dos pies dentro de calamar.</p> <p>Los atacantes, en cambio, saltan a la pata coja fuera.</p> <p>¡Tu madre!</p> <p>Pero si un atacante supera a la defensa y atraviesa el calamar,</p> <p>consigue la libertad de moverse con los dos pies.</p> <p>Inspector real.</p> <p>Por alguna razón, a eso lo llamábamos “inspector real”.</p> <p>Tras prepararse para la batalla final,</p> <p>los atacantes se juntan en la entrada del calamar.</p> <p>Ya.</p> <p>Para ganar, los atacantes</p>

<p>In order to win, the attackers must tap the small closed-off space on the squid's head with their foot. But if someone on the defense manages to push you outside of the squid's boundaries, you die. That's right. You die. Victory! Victory. Once you tap the squid's head, you win and yell out, "Victory." At that moment, I felt as if I owned the entire world, exhilarated. Ah. Um... Is this my daily allowance or what? No. Remember, Ga-yeong's birthday is today? Yeah. Of course, I do. And don't forget, go and get her, uh, something for dinner later. Well, I can't buy her a nice meal with these much. Times are tough. Ga-yeong loves fried chicken, you know. Go buy her some fried chicken.</p>	<p>deben tocar con el pie el espacio de la cabeza del calamar. Pero, si el defensor te empuja fuera de la línea del calamar, estás muerto. Así es. Estás muerto. ¡Hurra! "Hurra" Una vez dentro de la cabeza del calamar, ganas y gritas: "Hurra". Y en ese momento, me sentía como si el mundo me perteneciera. Eufórico. EPISODIO 1 LUZ ROJA, LUZ VERDE ¿Qué es esto? ¿Es para mí? ¿No te acuerdas? Hoy es el cumpleaños de Ga-yeong. Sí, claro. Pues no te olvides de invitarla una buena cena. Con esto ya no da para una buena cena. A Ga-yeong le encanta el pollo frito. Cómprale pollo frito. No puedo hacer eso. Debería hacerle un regalo. Dame un poco más.</p>
---	--

Just chicken, Mom?	No tengo dinero.
Don't you think I should get a present for her?	¿Qué estás diciendo?
Give me some more, huh?	Te di el dinero que gané de chófer.
I'm broke.	Por favor, ¿esa calderilla?
What are you talking about?	Eso no da ni para pagar los intereses mensuales de tu préstamo.
I gave you everything I made chauffeuring.	No podemos pagarlo viviendo así.
Oh, please, that petty change?	Démonos algún capricho.
Hey, we can't even pay your loan's monthly interest off with that.	Madre mía.
We can't do that now, and we barely spend anything.	¿Podrías dejar de hacer eso?
Let's use some when we have to.	Pon los platos en agua cuando termines.
Goodness.	¡Te quejas de la espalda y no haces para tanto!
Oh.	A ver...
And will you stop working so much?	BANCO DE DAEHAN
Make sure you soak the dishes after you're done.	INTRODUCE EL CÓDIGO PIN
You don't even make that much, plus you're pulling your back out!	PIN INCORRECTO
Ah!	- Era mi fecha de nacimiento.
DAEHAN BANK	- Ha cambiado el código.
ENTER YOUR PIN	Tu madre ha renegado de ti.
Huh?	Mierda.
Hey.	PIN INCORRECTO
It should be my birthday.	Mierda. ¿Por cuál lo ha cambiado?
	Prueba con la suya.
	¿Su fecha de nacimiento?

No way.	Mamá nació el...
Pin number changed on you, huh?	¿No sabes cuál es? ¡Capullo desagradecido!
I guess your mother finally abandoned you.	¡Vete por ahí, imbécil! ¡Sí que lo sé!
Hold on.	Lo celebra según el calendario lunar. Y cambia cada año.
Huh?	- Idiota. No te enteras.
Oh, shit. What did that woman change it to, huh?	- Prueba la fecha lunar.
Try her birthday or, or something.	Porras.
Her birthday?	¡Me cago en diez!
Her birthday.	Mierda.
Um, uh...	Oye. Cuidado.
You're telling me you don't know your own mother's birthday?	Se bloqueará si vuelves a equivocarte.
Any kid knows that.	Piensa. ¿No se te ocurre nada?
Hey!	<i>Comprobando... Introduzca el importe que desea retirar.</i>
Don't say that. I do know.	- ¿Cuál era?
Hey.	- Hoy. El cumpleaños de mi hija.
She celebrates it going by the lunar date, meaning it's not the same every year.	Vaya, a mi vieja le importa más su nieta que yo.
Use your brain for once.	¡Vaya!
Then put in the lunar date.	<i>El 9, Triple Line, va segundo. El 6, Dry Thunder, tercero.</i>
Come on. Work!	<i>Jack Prince, el 3, cuarto. El primero se distancia.</i>
Oh, goddamn it!	<i>Termina la recta y entran en la curva...</i>
Oh, shit.	
Hey, hey, hey, hey, hold on.	- ¡Eso es! ¡Número nueve!



They'll block your card if you get it wrong again.	- ¡Rápido! ¡Dale!
You really gotta think about this one.	- <i>Jack Prince acelera.</i>
Please select the amount you would like to withdraw.	- ¡Dale!
Oh!	- <i>Alcanza a Triple Line.</i>
What was it? Your birthday?	- ¡Vamos! ¡Venga!
My kid's. It's today.	- <i>El 4, Hwarang, no cede su posición.</i>
Ah! The old woman cares about her granddaughter	- ¡Dale! ¡Corre!
more than her own son.	- <i>El número 4, Hwarang, cruza la meta.</i>
Ah, shit.	- ¡No!
Number nine...	¡Mierda!
Go, go, go.	¡Dijiste que ganaría el número nueve!
Come on!	Menudo idiota.
Come on!	¿Cómo has podido perder con un caballo tan bueno?
Come on!	<i>En breve, se cerrarán las apuestas para la décima carrera.</i>
Go, go!	- <i>Repito.</i>
Go! Yeah, come on. Go! Go!	- Date prisa.
Go, go!	<i>En breve, se cerrarán las apuestas para la décima carrera.</i>
Let's go.	Oye.
Let's go!	- Pero ¿qué...?
Go! Go! Faster!	- ¡Me quieres dejar en paz, joder!
Dang!	¡Estoy intentando pensar!
You told me that I was gonna win this. Goddamn it!	Muy bien.
	<i>El número 9 se coloca justo en medio.</i>

Stupid little jerk.	- <i>Thunderflash recorta distancias.</i>
How could you lose with an animal like that?	- Bien. Sigue.
Attention. Betting for the tenth race is about to end.	- <i>Pero sigue lejos.</i>
Please place your final bet.	- ¡Corre!
I repeat. Betting for the tenth race...	- <i>Se dirigen hacia la curva.</i>
Hey, man, hurry up, will you, please?	- Bien. Gira.
...is about to end. Please place your final bet.	- <i>Golden Bullet y Mad Dash.</i>
Hey, buddy.	- Gira.
Hey, what are you... Ooh!	- <i>Van a toda velocidad.</i>
Please don't touch me!	- ¡Pégate! ¡Por fuera!
How about you leave me alone? Can't you see I'm trying to think?	<i>¡Un momento! Pasando por fuera...</i>
Okay.	- <i>¡Es Thunderflash!</i>
No. 9 Baekil Legend is placed right in the middle.	- ¡Sí!
That's it.	- <i>¡Gana terreno!</i>
Come on.	- ¡Va, 6 y 8!
Go, come on.	- <i>¡Los está cogiendo!</i>
Go. Okay. Yeah.	- ¡Dale!
That's it. Come on, come on!	- <i>El número 6 se pone segundo.</i>
Come on! Faster! Faster! Come on.	- ¡Vamos!
Yeah. Oh!	- <i>Y no para ahí.</i>
No. 6, Thunderflash, continues to run forward.	- ¡Vamos!
	- <i>¡El 6, Thunderflash, es el ganador!</i>

Go! Go!	- ¡Sí!
Thunderflash outruns No. 7...	¡Ven a mí! ¡Seis y ocho!
Go six and eight!	¡Es mío!
That's it! That's it! That's it!	- ¿De dónde ha salido el 6?
That's it! Go, six and eight!	- ¡En serio!
Second place from...	¿Qué te dije? ¡Hoy es el cumpleaños de mi hija!
I did it, man. Six and eight!	El 8 de junio. ¡Ocho del seis!
Why did you choose six, anyway?	Tome su premio.
Oh!	Gracias.
Damn! What did I say?	Toma. Para que te tomes un café.
Today's June 8th. Six and eight! The day my daughter was born!	¿Y yo?
Four and a half million won.	- El dinero era de mi madre.
Oh, thanks so much.	- ¡Espera!
Here. A little something for you. Thanks again.	¿Y el cajero?
What do I get?	APUESTAS HÍPICAS
Come on!	Papá te recogerá delante de la academia.
Hey, wait up for me, asshole!	¿Qué? ¿Pollo frito?
OFF TRACK BETTING	Oye, puedes elegir algo más caro si quieres.
I hope you're excited. Uh-huh! I'll pick you up after school, okay?	Apunta todo lo que quieras comer.
Fried chicken?	No.
Hey, you can get something really expensive tonight, huh!	No lo escribas en clase.
Don't worry about the price at all, okay? Hmm?	Durante la pausa. ¿Vale?
	Muy bien. A las siete.

Mm, mm, mm...	Adivina qué te regalaré para tu cumpleaños.
Think about what you wanna eat and make me a list during recess.	Ni te lo imaginas.
Okay, honey?	Ya verás qué sorpresa...
I'll see you at seven then.	¡Eh, Gi-hun!
♪ Guess what I'm getting for the birthday girl ♪	¡Eh!
Look forward to it.	¡Cuánto tiempo!
You're not gonna believe what...	Eh, Ga-yeong. Yo también te quiero.
Hey! Hey, Gi-hun!	- ¿Qué?
Hey!	- ¡Cogedlo!
Long time no see, huh!	Disculpen. ¡Que paso!
Hey, Ga-yeong, hold on, right. I love you too. Okay, bye.	Lo siento. ¿Estás bien?
Huh?	- Lo siento.
Hey, hey, hey.	- ¡Cógelo!
He's running!	¡Alto ahí!
Get him!	Espera. Un segundo. Deja que me levante.
Excuse me. Coming through. Sorry.	Tengo dinero. De verdad.
Oh.	¿Ah sí?
Oh!	- ¿Y por qué corrías?
Oh.	- Porque...
I'm sorry.	Quería pagároslo todo de una vez para ahorrarnos molestias.
Hey, kid, you okay? Oh. Shit!	Caray, eres un hacha.
I'm sorry.	¿Entonces? ¿Cuánto tienes?
Hey, get him!	Cuatro millones.

Get him! Over there! Over there!	Quedaos esto ahora y pagaré el resto el mes que viene...
Wait a minute. Let me stand up.	¿Estás bien?
Okay. Just... Look, I got cash for real.	Déjame ver.
Oh, yeah?	Vamos, déjame ver.
Uh-huh.	¡Vaya!
Then why did you run, huh?	Qué dulce.
Because I...	Habrás comido muy bien con mi dinero.
I, I've been saving up so I... I could pay you all the ones that I took.	Lo llevaba encima.
Goodness, what a trooper. Look at you.	Seis y ocho... Ganaron el seis y el ocho. Tenía dinero.
So then, how much you got?	Oye.
Four million.	¿Sabes por qué se sangra tanto por la nariz?
Take this amount now. I'll pay the rest next month, so...	Porque hay muchos vasos capilares.
What...	- No, por favor. No me mates.
Oh!	- Tu sangre está rica.
Hey, kid, you okay?	Voy a llenar un tazón y me haré una sopa esta noche.
Oh.	Os voy a pagar.
Let me see. Oop, oop, oop, opp, oop,	Te lo juro. Pagaré.
Come on, let me see.	Tío, eres un cagado.
Poor thing.	No llores. Me haces sentir mal.
Ahh...	No sabía que eras un blando.
Got a sweet taste of it.	Trae.
I guess you're still eating well. Spending the money you know is mine.	Ahora sécate las lágrimas y pon tu huella aquí.
I swear I had it...	

I had it, I had your money.	Si no pagas el mes que viene, te quitaré un riñón
Look, I bet on six and eight and they won, so I had the cash right here.	y uno de tus ojos. ¿De acuerdo?
Hey.	- ¿No te gusta?
Do you know why nosebleeds are so easy to get, huh?	- No es eso. Sí, lo entiendo.
Because there are so many capillaries.	- Venga.
Oh, no. Hey, don't do this.	- De acuerdo.
I don't wanna die.	Necesito tinta.
Your blood was tasty.	Ahí la tienes. Tinta natural.
I think my boys and I should make a nice delicious soup in it.	¿Perdón?
I'll pay you!	Sí, claro.
I'll pay you. I mean it. I'll pay you.	Sí, justo ahí. Bien.
Jesus, guy.	RENUNCIA DE DERECHOS FÍSICOS
Don't make me feel sorry for you with all that crying.	Bien hecho.
How did you know I was such a softie?	Tienes un mes. Cuídate.
Hey.	Un momento.
Okay, wipe off your tears.	Siento pedirlo, pero...
Sign here and your fingerprint.	¿Me prestarías 10 000 wones?
If you don't pay it off by next month, I'll take one of your kidneys.	Enserio. Pedazo de...
And then after that, I'll take one of your eyes. Okay?	CERRADA
You don't like it?	Disculpa.
No, uh, I got it. Yeah.	Perdona, pero...
	¿me devuelves los 10 000 wones?
	DIVERSIÓN SIN FIN
	MÁQUINAS DE GRÚA

Next month is good with me.	Porras.
Here.	¡Vamos!
Okay.	Bien, así.
Well, I, I need ink.	¡Mierda!
There, you got your ink. It's all natural too.	¡Hostia!
Huh?	Señor.
Oh.	Falla siempre porque elige sin pensar.
That's it. Right there.	¿Eres bueno?
DISCLAIMER OF PHYSICAL RIGHTS	Eso es. Bien.
You did it, huh!	Si, eso es.
You have one month. Take care of yourself.	¡Eres una máquina!
Uh, hold on. Sir, excuse me.	¿Esto?
I'm sorry to even ask but...	Me picó un mosquito enorme.
may I please borrow 10,000 won?	Los mosquitos de ahora son muy malos.
You little...	Papá, puedes pelearte todo lo que quieras, pero que no te hagan polvo.
Forget it.	Lo siento, cariño.
WINDOW CLOSED	Quería invitarte a algo mejor.
Excuse me.	Está bien.
Sorry to do this.	Ya he ido a un asador con mamá y mi padrastro.
Uh...	¿Has comido bistec?
Can I get back that 10,000?	Qué bien.
THE FUN DOESN'T END, CRANE GAME	Pero el <i>tteokbokki</i> me gusta más.
Come on.	Mamá no me deja porque dice que es comida basura.
Ah!	

Yeah. Come on. That's it, that's it.	Come.
That's right. Ah!	¡Sí!
Goddamn it!	Ga-yeong, te he traído un regalo de cumpleaños.
Excuse me, sir.	¿Sabías que hay muchas mujeres en el Ejército hoy en día?
You need to stop and pick the prize you want first.	Algún día no habrá discriminación entre hombres y mujeres.
Does that help you?	Debes acostumbrarte a estas cosas.
Ah. Ah...	Es un mechero.
That's it. Good.	Parece de verdad, ¿eh?
Yes, that's it.	Pero creo que, si mamá ve esto, tendrás problemas.
Oh!	¿Tú crees?
Yay!	Entonces, me la quedaré hasta que seas mayor.
Yay!	Pero no lo uses para fumar.
Great job! Thank you. Thank you!	Ya no fumo.
Yay!	De acuerdo.
Oh, this?	Dejaré de fumar, no te preocupes.
It's a huge mosquito bite, that's all.	Y en tu próximo cumpleaños te haré un regalo increíble.
Mosquitoes are really mean these days. Yeah.	Te lo prometo.
Dad, you can be in all of the fights that you want,	¿El que viene?
but don't get hurt too bad.	Ha pasado muy rápido.
I'm sorry, sweetie. I really am.	El tiempo pasa volando.
You know, I wanted to buy you a nicer dinner than this.	No falta nada.
It's okay.	



<p>We went with my stepdad to a steakhouse earlier, so...</p> <p>A steak, huh?</p> <p>That's nice of him.</p> <p>Well, I still want <i>tteokbokki</i> a lot more, though.</p> <p>I'm not allowed to have it at home.</p> <p>Mom says it's junk food.</p> <p>Eat up then.</p> <p>Oh, my gosh.</p> <p>Surprise.</p> <p>Ga-yeong, I got your present right here.</p> <p>Ah...</p> <p>Uh...</p> <p>You know why, huh? These days, even women go to war.</p> <p>Uh-huh.</p> <p>I mean, when you finally get older, there's not gonna be that kind of discrimination like we got now.</p> <p>And you'll need to get used to this pretty soon, you know.</p> <p>Ah.</p> <p>Oh, plus, it's a lighter.</p> <p>Looks like the real deal, doesn't it?</p> <p>I think you'll get in trouble with Mom again if she saw me holding this.</p>	<p>Papá.</p> <p>¿Sí? ¿Qué pasa?</p> <p>No importa.</p> <p>Muy bien. Come más <i>tteokbokki</i>.</p> <p>Perdón, más por 1000 wonos.</p> <p>Y pastel de pescado.</p> <p>¿Por qué la traes tan tarde?</p> <p>Está desabrigada.</p> <p>Le dio sueño y he tenido que llevarla.</p> <p>Son diez minutos de retraso.</p> <p>Dije que iría a buscarla.</p> <p>Ya basta. Es su cumpleaños.</p> <p>Mamá.</p> <p>- Ya, ya.</p> <p>- Ga-yeong, baja.</p> <p>La llevaré hasta el ascensor.</p> <p>La malacostumbrarás.</p> <p>Mamá...</p> <p>- Ga-yeong, baja.</p> <p>- En serio, madre mía.</p> <p>Vamos.</p> <p>Adiós, papá.</p> <p>Entra, entra.</p> <p>¡Un momento! Espere...</p>
--	--

Is that right?	Señor.
I'll keep it then, just till you get a little bit older. Okay?	¿Tiene un minuto?
Hey, don't smoke of it, though.	No creo en Jesús.
Oh, come on, I'm clean now.	No es eso.
All right. All right.	Quisiera ofrecerle una gran oportunidad...
I'll make sure I'll stop smoking for real.	Vengo de una familia de budistas, deja de molestarme y lárgate.
And you'll see next year, huh, I'll get an awesome present for you, okay?	Señor.
Ga-yeong, I swear.	¿Quiere jugar a un juego?
Next year?	¿Quién eres?
Last year, you had a birthday.	¿Un vendedor?
This one came right around, right?	Ya no sabéis cómo vender.
And the next one will be quick.	Entiendo que estés desesperado, pero no tengo tiempo para...
Um, Dad?	Habrá jugado al <i>ddakji</i> alguna vez, ¿no?
Hmm? Shoot.	Juegue conmigo.
Nothing.	Cada vez que gane, le daré 100 000 wones.
Okay. Come on, come on. Have more <i>tteokbokki</i> .	Espera, si le doy la vuelta a tu <i>ddakji</i> ,
Excuse me, sir, one more order, okay?	¿me das 100 000 wones?
And mix it with some of that in.	Pero, cada vez que gane yo, deberá dármelos usted.
Why did you bring her back so late?	Le dejaré que empiece.
She's not dressed for the cold.	Hoy estoy de muy mal humor.
Oh, she got sleepy, I carried her.	Si se trata de una estafa, te juro que te mato.
We're ten minutes late at most. Okay?	
I said I'd drive down to get her, didn't I?	

It's her birthday. Let's not yell.	Voy primero, entonces.
Mom.	¿Qué color quiere?
Oh.	¿No tiene dinero?
Hey, Ga-yeong, hey, get down.	Dinero...
I'll carry her to the elevator if you don't mind, okay?	Puede pagar con su cuerpo.
She can walk on her own.	¿Mi cuerpo?
Mom...	¿De qué vas?
Ga-yeong, get down.	Cada bofetada vale 100 000 wones.
Ah, jeez. Seriously.	Otro intento.
All right. Let's go.	<i>Abriendo puertas.</i>
Bye, Dad.	¡Venga!
Go on in. Good night.	¡He ganado! ¿Has visto eso?
Ah, wait a minute! Hey, open the door!	¿Lo has visto? ¡He ganado!
Ah, shit!	Venga. Pon la cara.
Hello, sir.	Suéltame, idiota.
Can I talk to you?	Sus 100 000 wones.
I don't believe in Jesus.	Enhorabuena.
It's not that.	Claro.
Listen, I wanna let you in on a great opportunity to...	Recibo 100 000.
I come from a very long line of Buddhists, so find another guy to preach to,	Señor.
Mister.	Puede ganar mucho dinero jugando durante unos días.
Would you like to play a game with me?	¿Quiere intentarlo?
Who are you?	Oye.
	¿Es una nueva estafa piramidal?

Salesman, huh?	Te has equivocado de tío.
You people have all kinds of tactics.	No soy tan ingenuo.
And I know you're only doing your job, but I really don't have time to sit here...	Señor Seong Gi-hun.
I'm sure you've played <i>ddakji</i> before, right?	Ha firmado una renuncia de derechos físicos.
Play a few round of <i>ddakji</i> with me.	Edad: 47 años. Educación: Instituto Técnico de Daehan.
And each time you win, I'll pay you a 100,000 won.	Exempleado de Dragon Motors.
Wait, so if I hit your <i>ddakji</i> , and it flips over,	Lo dejó hace 10 años. Abrió un restaurante de pollo y un bar.
I get a 100,000 won?	Fracasaron. Ahora trabaja de chófer.
And if I can flip yours, you will give me the exact same amount of money.	Se divorció hace tres años y tiene una hija de diez años.
You can also be the first to play.	Debe 160 millones de wones a unos usureros
Hey, look, I had a bad day today.	y 255 millones al banco.
You pull a scam or you rip me off, well, then, I'll... I'll kill you, huh?	¿Quién eres?
So then it's my turn, eh?	¿Cómo te atreves a investigarme?
So which color do you wanna play as?	No quedan muchos huecos libres.
Shh...	Llámeme.
Well, what's wrong?	Toma ya. Sí.
So the thing is...	<i>Me entra sed por la noche, abro la nevera...</i>
How about you use your body to pay?	¿Has bebido hoy?
A what?	No.
What the hell, man?	No he bebido ni una gota, pero estoy eufórico.
I'll take a 100 grand off per slap.	
One more round.	¡Porque hoy he ganado dinero!

One more round.	Gi-hun, ¿sigues apostando?
Oh! Ah!	No he estado apostando.
Did you see that? I beat you, man!	Me lo he ganado honradamente.
Did you see that? I did it. I won.	¿Y esa cara?
Get over here. It's my turn to do this.	- ¿Andas metido en peleas?
What are you doing, jerk?	- Déjalo.
Your 100 grand.	¿Qué hará Sang-woo? ¿Cómo le va el trabajo?
You're welcome, sir.	Siempre está ocupado.
Oh, yeah.	Está en el extranjero por negocios.
The money.	Menudo desagradecido.
You know, sir.	Dile que me llame cuando vuelva.
There are other games like this where you can make even more.	Te acuerdas, ¿no?
Come on, it must sound tempting.	Entró en la Universidad de Seúl por mí.
Hey, dude.	Lo llevaba al cole cuando éramos pequeños.
Is this some new pyramid scheme or what?	Gracias a mí, consiguió un trabajo. Pero nunca me ha invitado a un trago.
Look, I'm desperate, okay?	Deja de decir tonterías. Toma, llévate esto a casa.
Still, not that desperate yet.	Y no vayas al bar.
Mr. Gi-hun.	Ten. Quédate con el cambio.
Earlier, you signed away your physical rights.	<i>Me entra sed por la noche, abro la nevera...</i>
Your name, Seong Gi-hun. 47 years old.	Cuesta 12 000 wones, pícaro.
You attended Daehan Technical High School.	<i>Una caballa salada en el rincón de la habitación...</i>
Worked at Dragon Motors, Assembly Team One.	

The company laid you off ten years ago.	¿Tienes hambre? ¿Sí?
Opened a chicken shop, and then a small snack bar.	Toma.
Both of them failed, you're working as a chauffeur right now.	Come esto.
You've been divorced for about three years,	Termínatelo, eh.
and your daughter is ten years old.	Recibí bofetadas para ganarme ese dinero.
A hundred and sixty million won owed just to loan sharks,	<i>Qué tonto soy.</i>
and you owe 250 more to the bank.	<i>Solo ver a mi madre me complace.</i>
Who are you?	Toma. Para tus gastos.
What business of yours is all that?	Cógelo.
We don't have many spots left.	Pero ¿qué...?
Just think about it.	¿Has vuelto a apostar?
All right, then.	No.
♪ I got thirsty ♪	Entonces, ¿qué te ha pasado en la cara?
You drink at all tonight?	¿Por qué no contestas?
No.	¡No es nada de eso!
I haven't had a drop, but I feel tipsy still, anyway.	Espera, ¿se lo has robado a alguien?
Because look what I got.	No he apostado ni he robado.
Gi-hun, what did you do now? You gambled again?	Me he dejado las manos, la cara y el cuerpo para ganar este dinero.
Don't you look at me like that. I didn't.	Madre mía.
I earned it all this time. It's all legit.	¿Le has comprado pollo frito a Ga-yeong?
What's with your face, by the way?	La llevé a cenar y le di un regalo antes de venir a casa. ¿Te dijo algo?

What'd they try to beat you up for now?	¿Decirme el qué?
Hey.	Ga-yeong, su madre y su padrastro
Forget it.	se mudarán a Estados Unidos el año que viene.
Sang-woo been around here?	Y en tu próximo cumpleaños te haré un regalo increíble.
How's he doing at work?	Te lo prometo.
Always keeping busy.	¿El que viene?
Right now, he's on a business trip abroad.	¿A Estados Unidos?
Ah, ungrateful prick.	Si.
Tell him to give me a call when he gets back in town.	Su padrastro ha conseguido un trabajo en Estados Unidos, así que se irán todos.
After all I did?	Vale.
He got into Seoul National University, thanks to me.	¿Cómo puedes seguir comiendo?
I used to take him to school when we were young.	Tienes que recuperar a tu hija.
That's why he went to school, got a good job.	¿Cómo voy a hacer eso?
He at least ought to buy me a drink.	Eso quedó acordado en los papeles del divorcio.
What are you talking about now? Here, take this home, okay?	El joven de arriba, que sabe de leyes, ha dicho
Not to a bar. Go straight home.	que si el padre demuestra que puede mantener a su hijo,
Here. Keep the change.	puede recuperarlo.
♪ I open the fridge ♪	Si se muda a Estados Unidos,
♪ To find a treat ♪	se le olvidará el coreano
♪ But she pour it all down... ♪	y os costará mucho comunicaros.
Prick! That was 12,000 won.	Te convertirás en una extraña para siempre.

♪ Mom salted the mackerel ♪	¿Estás seguro...
Hmm.	de que podrás vivir sin verla?
Are you hungry? Huh?	¿Diga?
Here.	Soy...
Come on.	al que le diste la tarjeta esta tarde.
You have to finish it, okay?	¿Desea participar en el juego?
I got that with the money I made getting slapped, so enjoy it.	<i>Si desea participar, diga su nombre y fecha de nacimiento.</i>
Ooh.	Vaya.
♪ My stomach was empty Yeah, my pockets were light ♪	¿Seong Gi-hun?
♪ I got thirsty late at night ♪	Sí.
Here. Some allowance.	¿La contraseña?
Come on. Take it.	Luz roja, luz verde.
Hold on.	Parece que están todos...
Were you out gambling again?	cansados.
Of course not.	¿Cuánto se tarda en llegar al lugar del juego?
Wait a minute. What did you do to your face?	¿Qué?
Answer me right now!	Cincuenta, cincuenta y dos...
It was nothing like that!	cincuenta y cinco, cincuenta y seis...
Hold on. Are you saying this money is stolen?	Señor.
I didn't steal anything, Mom. I earned it all.	¿Qué hace?
I worked, okay. All day, I worked my hands and face off to earn this money for us.	No me hables. Me distraes.
	¿Por dónde iba?
	¿Está contando las personas?



Oh, gosh.	Sí, así que no me hables.
So did you get fried chicken for Ga-yeong?	Y... ¿Qué?
Yes, I got her dinner...	Espera.
and my present and everything. It was nice.	¿Por dónde iba?
And did anything come up tonight?	Señor, mire allí. Aquí hay 456 personas.
Like what?	Usted fue el primero en llegar.
Ga-yeong, her mother, and her stepdad are all going somewhere.	Y yo... ¿Qué?
They're moving to the US next year.	Soy el último.
And you'll see next year, huh. I'll get an awesome present for you. Okay?	Eso también lo sé.
Ga-yeong, I swear.	Solo estoy contando.
Next year?	El médico me dijo que contar es bueno para prevenir la demencia.
The US?	Entonces, ¿para qué viene aquí?
That's right.	Debería estar comiendo lo que le prepara su nuera
Her stepdad's job begins soon and needs him to go.	y luego descansar mientras ve jugar a sus nietos.
So the entire family is going to move there.	Y tus padres,
I see.	¿Se comen la comida que les prepara su nuera?
You hear me? How can you eat anything right now, huh?	Verás. Tengo los días contados.
You need to get your daughter to stay here.	¿Perdón?
And how do I do that?	El médico me dijo que tengo un bulto en la cabeza.
	¿Un bulto?
	Un tumor cerebral.

<p>We're done. We settled that when we agreed to the divorce.</p>	<p>¡Zorra!</p>
<p>I talked to that young man upstairs who knows the law,</p>	<p>¡Oye! Joder.</p>
<p>and he said that the father has to show the child</p>	<p>No me creo que estés aquí.</p>
<p>will have financial support, and when you can prove that...</p>	<p>Mira esos ojos. Tu carácter no ha cambiado.</p>
<p>then you can take custody. Huh?</p>	<p>Por otro lado, no eres de las que se acojonan por unos cuantos golpes.</p>
<p>If she moves to the US, you know what will happen?</p>	<p>Te di de comer, y un techo, incluso te enseñé mis habilidades.</p>
<p>She'll forget how to speak Korean.</p>	<p>¿Y me traicionas?</p>
<p>She won't be able to talk to you like she can right now.</p>	<p>Me quitaste más de lo que te debía.</p>
<p>You're going to become a stranger to her.</p>	<p>Si estás tan segura, ¿por qué huiste?</p>
<p>Are you sure that you...</p>	<p>No hui. Me hice independiente.</p>
<p>can really keep going without seeing your little girl?</p>	<p>¿"Independiente"?</p>
<p>Ah, shh...</p>	<p>¿Independiente? ¿Vas de activista o qué?</p>
<p>Hello. Who's calling?</p>	<p>Coge una bandera.</p>
<p>Hello.</p>	<p>Ah, ya.</p>
<p>You gave me your business card earlier.</p>	<p>Eres del norte. Pues coge la norcoreana.</p>
<p>Do you wish to participate in the game?</p>	<p>Ven aquí.</p>
<p>If you wish to participate, please state your name and birthdate.</p>	<p>Esa cicatriz.</p>
<p>Mr. Seong Gi-hun?</p>	<p>¡Eres tú, la carterista!</p>
<p>Uh, yeah.</p>	<p>Devuélveme mi dinero. ¿Dónde está?</p>
<p>Password?</p>	<p>¡Devuélvemelo!</p>

Red light, green light. That's the password.	¿De qué vas?
Ah...	¿Quién eres?
I guess everyone is...	¿Quién coño eres?
pretty tired. Um...	¿Yo? Pues...
How long will it take to get to the...	Soy Seong Gi-hun, de Ssangmun-dong.
game venue or whatever?	- Señor Ssangmun-dong.
Mm...	- ¿Sí?
What?	No he terminado con esta zorra.
Fifty... Fifty-two...	Lo siento, pero yo también tengo algo urgente que discutir con ella.
What the...	Cabrón.
Fifty-five, fifty-six.	¿Qué relación tienes?
Excuse me, sir.	¿Este de qué va? ¿Qué relación tienes tú?
And then, there are those...	Tienes pinta de ser de los que se aprovechan de las mujeres.
What are you doing?	¿Le dijiste que me robara?
Stop talking to me or I lose count.	- ¡Hijo de puta!
And so I was at 50, so the...	- ¡Espera!
Ah, you must be trying to count how many of us there are, is that right?	¡El matón quiere matarme!
That's right. So could you stop talking to me for a while?	¡Que alguien haga algo! ¡Pedid ayuda!
And then... Huh?	Ahí vienen.
Hold on.	¡Aquí! Un matón y una carterista.
Where was I just then?	Me gustaría daros una cálida bienvenida a todos.
Up on the board, sir. There are 456 here.	Participaréis todos en seis juegos a lo largo de seis días.

Oh. Look, that means you were given the number one.	Los que ganen los seis juegos recibirán un cuantioso premio en efectivo.
And I'm... Oh.	¿Por qué íbamos a creerlos?
I'm the last.	Nos dormís, nos quitáis el móvil y la cartera,
I know all that too.	y nos traéis a este lugar.
I'm just counting the numbers.	¿Ahora dices que nos pagaréis bien si jugamos?
My doctor said counting is good so I don't get dementia or anything.	¿Esperáis que os creamos?
If dementia's a concern for you, then what are you doing here?	Tomamos esas medidas
I think you'd wanna stay at home,	para garantizar la seguridad mientras os traíamos aquí.
let your daughter-in-law cook your meals for you.	Os lo devolveremos todo al terminar los juegos.
Go sit on a coffee chair somewhere.	¿Por qué lleváis esas máscaras?
And look at your grandkids, I think.	No revelamos los rostros ni información privada del personal.
You think so?	Es para garantizar la imparcialidad y la privacidad.
What about both of your parents?	- Entendedlo.
Do they get nice food cooked by their daughter-in-law all day long?	- No me creo nada de lo que dices.
I don't have much time left now.	Incitación, secuestro, confinamiento.
Huh?	No reveláis quiénes sois porque sabéis que es todo ilegal.
The doctor said there's a...	Dadnos una buena razón para confiar en vosotros.
a lump inside over here. Growing every day.	Jugador 218, Cho Sang-woo.
Your... your head?	Edad: 46.
Brain tumor.	
You little shit!	

Stop them!	Exdirector de Inversiones Joy.
Hey!	Desviaste dinero de tus clientes,
Wow.	lo invertiste en productos financieros que fracasaron.
It really is a small world, huh!	Pérdidas actuales: 650 millones de wones.
Look at those eyes. You still have that temper, huh.	Jugadora 107, Kim Mi-ok, 540 millones. Jugador 118, Oh Yeong-uk, 1020.
Then again...	Jugador 322, Jung Min-tae, 880 millones.
nobody broke your spirit, you could always take a hit.	Jugador 119, No Sang-hun, 1390 millones.
I took care of you,	Jugador 369, Park Ju-un, 900 millones de deuda.
I fed you, I taught you when you had nowhere else.	Todos los que os encontráis aquí
This is what I get?	vivís al límite,
You took more from me than whatever I might possibly owe.	con deudas que no podéis saldar.
If all of that's true, how come you ran then?	Cuando fuimos a veros por primera vez, ninguno confió en nosotros.
Well, I didn't. I went independent.	Pero, como sabéis, jugamos a un juego
Hmm.	y os dimos el dinero prometido.
"Independent"?	Todos confiasteis en nosotros
Independent, huh? Are you some kind of activist?	y os ofrecisteis voluntariamente en este juego.
Come on then, go wave a flag.	Os daré una última oportunidad para elegir.
Oh, that's right.	¿Queréis volver a vuestras vidas, perseguidos por vuestros acreedores?
You're from North Korea, huh? Then wave theirs. Hmm?	¿O aprovecharéis la última oportunidad que os ofrecemos?
Damn you!	
Hey, you come here. Hold still.	

Oh. That scar on your neck.	¿De qué juegos se trata?
You're the damn pickpocket! You loser.	Para jugar limpiamente, no podemos adelantar información.
My money, give it back. Where is it?	Disculpa.
You took it. I need it... Ah!	¿A cuánto asciende el premio?
What the hell?	El premio se irá acumulando en la hucha después de cada juego.
Who are you?	Os revelaremos la cantidad una vez termine el primer juego.
Uh...	Si no deseáis participar, hacéndonlo saber ahora.
What do you think you're doing?	FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO
Me? Uh, well... Look.	CLÁUSULA 1: LOS JUGADORES NO PUEDEN RETIRARSE.
The name's Seong Gi-hun. I live in Ssangmun-dong.	CLÁUSULA 2: QUIEN SE NIEGUE A JUGAR QUEDARÁ ELIMINADO.
Hey, Ssangmun-dong shit.	CLÁUSULA 3: LOS JUEGOS TERMINAN SI LO APRUEBA LA MAYORÍA.
Yeah?	¿Esto es todo?
This little bitch and I weren't done talking.	FIRMA: SEONG GI-HUN
Yeah, I understand that. It's just there's something that me and this...	<i>El juego está a punto de empezar.</i>
woman should talk about urgently.	<i>Seguid las instrucciones y dirigíos a la sala de juegos.</i>
You bastard!	Mira eso.
What scheme are you two running?	Vaya, este sitio es enorme.
You're asking me?	<i>Mira a la cámara. Sonríe.</i>
What's your problem with this girl, 101?	<i>Mira a la cámara.</i>
Yeah, I'll bet that, that you're a thug who preys on girls	<i>Sonríe.</i>
that takes advantage of them.	
Did you tell her to rob me like that?	
You little son of a bitch!	

Get away! Hey!	Mierda.
Hey, he wants to hit me.	Aparta, idiota.
This thug is trying to hit me, huh!	<i>Mira a la cámara.</i>
Hey, somebody get over here! We need help!	<i>Sonríe.</i>
Oh! Oh, there they are!	Verificado.
Over here. She'll pick all our pockets, sir.	¡Eh, Sang-woo!
Him too. They'll pick, they'll pick...	Sang-woo, eres tú.
I would like to extend a heartfelt welcome to you all.	¿Qué ha pasado? ¿Qué haces aquí?
Everyone here will participate in six different games over six days.	Estuve en la tienda de tu madre y dijo que estabas de viaje de negocios.
Those who win all six games will receive a handsome cash prize.	¿Es verdad lo que han dicho?
And why should we believe that?	¿Estás endeudado?
Y-You took all our stuff and put us to sleep coming here,	¿Tú, el orgullo de Ssangmun-dong?
and then you brought us to this strange warehouse.	<i>Bienvenidos al primer juego.</i>
Now you're saying you'll pay us if we go and play a few games?	Luego hablamos.
You really expect us to buy that?	<i>Atención, esperad un momento en el campo.</i>
We reluctantly took all of those measures to maintain confidentiality as we brought you here.	<i>Repito.</i>
We'll return everything once the games are over.	<i>Atención, esperad un momento en el campo.</i>
You all... you all have masks. Why are you wearing those things?	Habla el líder.
	Los preparativos del primer juego están listos.
	Podéis empezar.
	- Oye.
	- ¿Qué?

<p>We do not disclose the faces and personal information of our staff to any of the participants.</p> <p>It's a measure we take to ensure fair games and confidentiality.</p> <p>Please understand.</p> <p>Well, I don't believe you one bit. You got that?</p> <p>You tricked us. We were kidnapped.</p> <p>You can make as many excuses as you want</p> <p>to make sure nobody knows you broke the law in here.</p> <p>If you're going to make up for that, then we're gonna need something more.</p> <p>Player 218, Cho Sang-woo.</p> <p>Age, 46 years.</p> <p>Former team leader of Team Two at Joy Investments.</p> <p>Siphoned money off from his clients' balances,</p> <p>then invested it in derivatives and futures options and failed.</p> <p>Current loss, 650 million won.</p> <p>107, Kim Mi-ok, 540 million in debt.</p> <p>118, Oh Yeong-uk, 1.02 billion in debt.</p> <p>322, Jung Min-tae, 880 million in debt.</p> <p>119, No Sang-hun, 1.39 billion in debt.</p>	<p>Mira. ¿Qué es eso?</p> <p>Da bastante yuyu.</p> <p>Joder, qué cabezón tiene.</p> <p><i>El primer juego se llama "Luz roja, luz verde".</i></p> <p><i>Solo podéis moveros cuando oigáis "luz verde, luz roja".</i></p> <p><i>Si lo hacéis después, seréis eliminados.</i></p> <p>¿Luz roja, luz verde?</p> <p>¿No jugábamos a esto de pequeños?</p> <p>- <i>Repito.</i></p> <p>- Creo que sí.</p> <p>¿Es una broma?</p> <p>- <i>Solo podéis moveros cuando oigáis...</i></p> <p>- ¿En serio?</p> <p>¿Apostamos a ver quién gana?</p> <p><i>Si lo hacéis después, seréis eliminados.</i></p> <p>Un millón.</p> <p>¿Vale?</p> <p>Joder, tío. Trato hecho.</p> <p><i>Los que crucen la meta sin ser eliminados en cinco minutos, superarán este juego.</i></p> <p><i>Que comience el juego.</i></p> <p>Luz verde, luz roja.</p> <p>Jugador 324. Eliminado.</p>
--	---



<p>369, Park Ju-un, 900 million in debt.</p> <p>Every person standing here in this room is living on the brink of financial ruin.</p> <p>You all have debts that you can't pay off.</p> <p>When we first went to see each of you, not a single one of you trusted us.</p> <p>But as you all know, we played a game, and as we promised, gave you money when you won.</p> <p>And suddenly, everyone here trusted us.</p> <p>You called and volunteered to participate in this game of your own free will.</p> <p>So this is it.</p> <p>I'll give you one last chance to choose.</p> <p>Will you go back to living your old and depressing lives getting chased by your creditors?</p> <p>Or will you act and seize this last opportunity we're offering here?</p> <p>Hey! Which games are we playing here?</p> <p>In order to play fair, we cannot disclose any information about the games ahead of time.</p> <p>One question.</p> <p>If we win, just how much do we get?</p> <p>Your prize money will be accumulated in there after every game.</p>	<p>A este idiota lo han pillado.</p> <p>¿Qué...</p> <p>ha sido ese sonido?</p> <p><i>Luz verde, luz roja.</i></p> <p>Oye estás eliminado, idiota.</p> <p>No hagas el tonto y levántate.</p> <p>MOVIMIENTO DETECTADO</p> <p>MOVIMIENTO DETECTADO</p> <p><i>Repito.</i></p> <p><i>Solo podéis moveros cuando oigáis "luz verde, luz roja".</i></p> <p><i>Si lo hacéis después, seréis eliminados.</i></p> <p><i>Repito.</i></p> <p><i>Solo podéis moveros cuando oigáis "luz verde, luz roja".</i></p> <p><i>Si lo hacéis después, seréis eliminados.</i></p> <p><i>Que comience el juego.</i></p> <p><i>Luz verde, luz roja.</i></p> <p><i>Luz verde, luz roja.</i></p> <p><i>Luz verde, luz roja.</i></p> <p><i>Luz verde, luz roja.</i></p> <p>Gi-hun, no gires la cabeza. Solo escucha.</p> <p>Si te quedas así, morirás.</p> <p>La muñeca tiene un sensor.</p> <p>No te verá si te escondes detrás de alguien.</p>
--	---

We will disclose the amount to everyone after the first game is over.	<i>Luz verde, luz roja.</i>
If you do not wish to participate, then please let us know at this time.	Se acaba el tiempo. <i>Luz verde, luz roja.</i>
PLAYER CONSENT FORM	<i>Luz verde, luz roja.</i>
CLAUSE 1: A PLAYER IS NOT ALLOWED TO STOP PLAYING	<i>Luz verde, luz roja.</i> ¿Quién me sigue?
CLAUSE 2: A PLAYER WHO REFUSES TO PLAY WILL BE ELIMINATED	La zorra que te traicionó.
CLAUSE 3: GAMES MAY BE TERMINATED IF THE MAJORITY AGREES	Hija de puta. ¿Quieres que lo vuelva a hacer?
So then, is that it or...	No lo hagas.
SIGNATURE, SEONG GI-HUN	Por favor.
Attention, all players. The first game is about to begin.	Deja de temblar, idiota.
Please follow the staff's instructions.	Si te atrapan, morirás. <i>Luz verde, luz roja.</i>
Please make your way towards the game hall.	<i>Luz verde, luz roja.</i>
Dude, look.	Por favor, ayúdame. Por favor.
Wow, this place is gigantic.	Suéltame.
Please look into the camera. Smile.	Por favor...
Please look into the camera.	<i>Luz verde, luz roja.</i>
Smile.	<i>Luz verde, luz roja.</i>
Ah, shit.	
Hey, move it.	
Ah, shh!	
Please look into the camera.	

<p>Smile.</p> <p>Identity verified.</p> <p>Hey, Sang-woo!</p> <p>Oh, Sang-woo, my man!</p> <p>What happened? What the hell are you doing here?</p> <p>Uh, your mother and I were talking the other day.</p> <p>She told you were out of the country on a business trip.</p> <p>What was that guy talking about, huh?</p> <p>You can't be in debt?</p> <p>The same Sang-woo who attends SNU, right?</p> <p>Attention, all players.</p> <p>After you enter the game hall...</p> <p>We'll talk about it later.</p> <p>...please stand behind the white line drawn on the field</p> <p>and await further instructions.</p> <p>Once again, will all players please stand behind the white line</p> <p>and await further instructions.</p> <p>This is the Front Man speaking.</p> <p>Preparations for the first game are complete.</p> <p>We can begin now.</p> <p>Hey.</p>	
---	--

<p>Huh?</p> <p>What's that? Over there.</p> <p>Looks really freaky.</p> <p>Damn, that thing has a freaking huge head.</p> <p>Here is the first game.</p> <p>You will be playing Red Light, Green Light.</p> <p>You are allowed to move forward when "it" shouts out, "Green Light,"</p> <p>stop when "it" shouts, "Red Light."</p> <p>If your movement is detected afterward, you will be eliminated.</p> <p>Red Light, Green Light?</p> <p>The thing we did as kids in the playground?</p> <p>Let me repeat the rule.</p> <p>I think that's what she said.</p> <p>Red Light, Green Light?</p> <p>Is this a joke?</p> <p>You're allowed to move...</p> <p>Do you think they're serious?</p> <p>...when "it" shouts out, "Green Light."</p> <p>Well then, bet on the first one there?</p> <p>Stop when "it" shouts, "Red Light."</p> <p>If your movement is detected afterward, you will be eliminated.</p>	
--	--

<p>A million won.</p> <p>Deal?</p> <p>Goddamn it.</p> <p>You're on!</p> <p>Those players who cross the finish line without being eliminated within the five- minute playtime will pass this round.</p> <p>With that, let the game begin.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Whoa.</p> <p>Player 324. Eliminated.</p> <p>Dumbass got caught.</p> <p>That bang.</p> <p>Did you hear that?</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Hey, you got eliminated, idiot.</p> <p>You can stop with the act.</p> <p>I will now repeat the rules.</p> <p>You are allowed to move forward when "it" shouts out, "Green Light"</p> <p>stop when "it" shouts, "Red Light."</p> <p>If your movement is detected afterward, you will be eliminated.</p>	
---	--

<p>I will repeat the rules again.</p> <p>You can move forward when “it” shouts out, “Green Light,”</p> <p>stop when “it” shouts, “Red Light.”</p> <p>If your movement is detected afterward, you will be eliminated.</p> <p>With that, let the game resume.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>Gi-hun, don’t look back. Just listen.</p> <p>You can’t stay there much longer.</p> <p>I think that doll senses when you move around.</p> <p>You won’t get caught if you’re behind somebody else.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p> <p>That timer.</p> <p>Green Light.</p> <p>Red Light.</p>	
--	--

Green Light.

Red Light.

Green Light.

Red Light.

Who is that? I hear you.

The bitch who crossed you.

You little shithead.

Want me to cross you one last time?

Let go of me.

Please.

Quit trembling, you jerk.

He'll kill you if you get caught.

Green Light.

Red Light.

Green Light.

Red Light.

Help, please. I don't wanna die.

Let go. What are you doing?

Please, help.

Help me.

Green Light.

Red Light.

Green Light.

Red Light.

<p>♪ Fly me to the moon ♪</p> <p>♪ And let me play among the stars ♪</p> <p>♪ Let me see what spring is like on ♪</p> <p>Green Light. Red Light.</p> <p>♪ Jupiter and Mars ♪</p> <p>♪ In other words ♪</p> <p>♪ Hold my hand ♪</p> <p>♪ In other words, darling, kiss me ♪</p> <p>♪ Fill my heart with song and let me sing forevermore ♪</p> <p>♪ You are all I long for ♪</p> <p>♪ All I worship and adore ♪</p> <p>♪ In other words ♪</p> <p>♪ Please be true ♪</p> <p>♪ In other words ♪</p> <p>♪ I love you ♪</p> <p>♪ Fly me to the moon ♪</p> <p>♪ And let me play among the stars ♪</p> <p>♪ Let me see what spring is like on ♪</p> <p>♪ Jupiter and Mars ♪</p> <p>♪ In other words, hold my hand ♪</p> <p>♪ In other words, darling, kiss me ♪</p>	
--	--



♪ Fill my heart with song And let me sing  
forevermore ♪

♪ You are all I long for ♪

♪ All I worship and adore ♪

♪ In other words ♪

♪ Please be true ♪

♪ In other words ♪

♪ I love you ♪