



**Programa de Doctorado en Lenguas Aplicadas, Literatura
y Traducción**

Escuela de Doctorado de la Universitat Jaume I

**LA SINCRONIZACIÓN
EN EL DOBLAJE DE VIDEOJUEGOS
ANÁLISIS EMPÍRICO Y DESCRIPTIVO
DE LOS VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN-AVENTURA**

**Memoria presentada por Laura Mejías Climent para optar al grado de doctora
por la Universitat Jaume I**

Laura Mejías Climent

Frederic Chaume Varela

Castellón de la Plana, enero de 2019

Financiación recibida

Programa de apoyo a la formación e incorporación de personal investigador de la Universitat Jaume I (convocada en julio de 2015): Ayuda predoctoral para la formación de personal investigador (FPI – UJI)

- Contrato predoctoral (PDI) para la incorporación al grupo de investigación TRAMA (Traducción para los Medios Audiovisuales y Accesibilidad), del Departamento de Traducción y Comunicación
- Ayuda complementaria del *Programa de movilidad del personal investigador de la Universitat Jaume I: Becas para realizar estancias temporales en otros centros de investigación, para el personal docente e investigador de la Universidad*

Agencias financiadoras: **Universitat Jaume I**

A mi familia,
con mención especial al *gamer*

AGRADECIMIENTOS

Son muchos aquellos a quienes debo agradecer su aportación durante los largos (o cortísimos) años de dedicación a este trabajo. Todos ellos me han transmitido la energía que en más de una ocasión me ha hecho falta para continuar, con esta tesis y con todo.

En primerísimo lugar, debo agradecerle al Dr. Frederic Chaume el haber creído y confiado en mí (más que yo misma a veces), desde aquel día en que acudí en busca de un guía, el mejor, en mi afán por cumplir este objetivo doctoral. Su entusiasmo y su sabiduría hacen que trabajar bajo su dirección sea un verdadero placer, además de un honor. Gracias por todos esos consejos, estrategias, bromas, sonrisas, paciencia, ánimos y por tantísima experiencia y conocimiento que me ha ido transmitiendo, día a día, correo tras correo y reunión tras reunión, por muy apresurada que fuera.

Gracias a su orientación y a la oportunidad que me ofreció la Universitat Jaume I, he podido disfrutar de un periodo de contrato predoctoral becado que ha sido, sin duda, crucial para completar este trabajo de la mejor manera posible. En esta Universidad a la que estoy tan agradecida he conocido a varias personas de las que me llevo mucho, tanto en el ámbito profesional como, por supuesto, en el personal. Gracias al Departament de Traducció i Comunicació al completo, en especial, a la dirección, que siempre me ha atendido con dedicación y cariño. Gracias a la Dr. Pilar Ezpeleta y a todos los compañeros con los que he compartido aunque sea tan solo una sonrisa por el pasillo. En pocos lugares es fácil sentirse así de valorado.

Gracias, por supuesto, al grupo TRAMA: Irene, José Luis, Ximo, Gloria, Anna, Julio, Juanjo, Ana T., Bea, María, Ana P. De un grupo ejemplar, también a nivel personal, solamente he podido sacar experiencias positivas. Gracias a cada uno de vosotros por vuestro apoyo.

Gracias al Dr. Joss Moorkens y al Centre of Translation and Textual Studies (CTTS) por haberme acogido durante la estancia de investigación que realicé en la Dublin City University, y a todos los compañeros que pude conocer allí. Thanks to you all, especially, to Joss and, of course, to Lisa. Your nice words made every day for me in Drumcondra.

Muchas gracias a todos los profesionales de la localización y el doblaje de los videojuegos que sustentan esta tesis. Sin su tiempo y sin toda la información que han compartido conmigo amable y desinteresadamente este proyecto no podría estar completo. Gracias también a tantos profesionales e investigadores cuyo conocimiento y apoyo han sido valiosísimos para este trabajo, en especial, al Dr. Patrick Zabalbeascoa, a Iván Villanueva, al Dr. Arturo Vázquez y sus dotes informáticas, a Belén Agulló y a Santiago G. Sanz. Y gracias a todos aquellos estudiantes, investigadores y traductores a los que he descubierto en

congresos, encuentros, cursos y clases (gracias, Juanjo M. M.), y que me han hecho creer en mi proyecto, por muy poquito que nos conociéramos.

Gracias a los compañeros de trabajo que conocí en Sevilla y que siempre han sabido guiarme en la mejor dirección, como el Dr. Rafael López-Campos, o apoyarme y sacarme una sonrisa, como Pier, Pablo y Cristina. Y a Megan, whose Spanish is even better than mine.

Gracias, especialmente, a mis compañeros de batallas doctorales e investigadoras: Robert, Núria, Alicia, Paula. Somos el mejor equipo. Gracias por cada día que compartimos. Y gracias a grandes amigos como Lourdes, Melissa y Jorge. Dicen que la sinceridad es la base de una amistad... en vuestro caso, sería, quizás más aún, la paciencia. También la paciencia debo agradecerse a Alfredo, así como tantos planes, comidas y palabras de ánimo, complicidad y apoyo. Sin ti, este proyecto no sería el mismo. Y yo tampoco.

Para terminar, cualquier agradecimiento a mi madre, a mi padre y a Guillermo me suena a poco, así que me limitaré a decir lo que ya sabréis: **gracias**. Sois incondicionales y modelos inequívocos. Me habéis hecho ser quien soy y llegar hasta aquí. Y, precisamente, Guille, en algún sitio he leído que...

«Mastery of the video game can be more involved (and involving) than mastery of a film; in addition to critical skills, the researcher must possess game-playing or puzzle-solving skills, **or at least know someone who does**» (Wolf, 2005, p. 7).

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE EJEMPLOS	xiii
ÍNDICE DE ABREVIATURAS Y SIGLAS	xvii
INTRODUCCIÓN	1
MOTIVACIÓN	1
OBJETIVOS	3
METODOLOGÍA Y CORPUS	7
ESTRUCTURA	9
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES	11
1. LOS VIDEOJUEGOS MODERNOS	15
1.1. CONTEXTO ACTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS	15
1.2. APUNTES HISTÓRICOS.....	19
1.3. DEFINICIÓN.....	24
1.4. EL VIDEOJUEGO COMO TEXTO AUDIOVISUAL INTERACTIVO	27
1.4.1. Canales de significación en videojuegos: la dimensión interactiva	27
1.4.2. La interacción en el texto audiovisual.....	34
1.4.3. Los códigos de significación en videojuegos y las reglas del juego	38
1.4.4. Implicaciones para la traducción y la investigación: <i>gameplay</i> y jugabilidad	44
2. CLASIFICACIONES DE VIDEOJUEGOS.....	51
2.1. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN.....	51
2.2. PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN	62
2.3. LOS VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN-AVENTURA	66

3. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.....	69
3.1. LOCALIZACIÓN Y TRADUCCIÓN.....	69
3.2. PARTICULARIDADES DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	74
3.3. EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	78
3.3.1. Fases en el proceso de localización.....	80
3.3.2. Agentes en el proceso de localización.....	85
3.3.3. Elementos traducibles y situaciones de juego	87
4. EL DOBLAJE Y EL AJUSTE.....	95
4.1. EL DOBLAJE EN CINE Y TELEVISIÓN	95
4.1.1. El proceso de doblaje	98
4.1.2. La sincronización	102
4.1.3. Los códigos de significación y el doblaje	105
4.2. EL DOBLAJE EN VIDEOJUEGOS.....	110
4.2.1. El proceso de doblaje en localización	114
4.2.2. La sincronización en videojuegos	122
4.2.2.1. Definición.....	122
4.2.2.2. Clasificaciones y restricciones en el ajuste	124
4.2.2.3. Propuesta de clasificación de los tipos de ajuste	129
4.2.3. Los códigos de significación y las situaciones de juego en la localización	132
5. METODOLOGÍA	137
5.1. JUSTIFICACIÓN.....	137
5.2. PARADIGMA DE LA INVESTIGACIÓN	141
5.3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	143
5.4. OBJETIVOS	144
5.5. OBTENCIÓN DE DATOS Y HERRAMIENTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	146
5.5.1. Entrevistas	148
5.5.1.1. Desarrolladoras y distribuidoras.....	153
5.5.1.2. Gestores de proyectos.....	154
5.5.1.3. Traductores.....	155
5.5.1.4. Revisores	156
5.5.1.5. Directores de doblaje.....	157
5.5.1.6. Actores de doblaje.....	158

5.5.1.7. Técnicos de sonido	160
5.5.2. Extracción de datos empíricos	161
6. CORPUS DE TRABAJO.....	167
6.1. CRITERIOS DE SELECCIÓN.....	167
6.2. POBLACIÓN.....	169
6.3. CATÁLOGO	172
6.4. CORPUS DE ANÁLISIS.....	173
6.4.1. <i>Batman: Arkham Knight</i>	179
6.4.2. <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	182
6.4.3. <i>Rise of the Tomb Raider</i>	186
7. ANÁLISIS	191
7.1. ANÁLISIS CUALITATIVO PRELIMINAR: ENTREVISTAS	191
7.1.1. El proceso de localización y doblaje de <i>Batman: Arkham Knight</i>	194
7.1.1.1. Perfil de los entrevistados	195
7.1.1.2. Preparación del material y traducción.....	195
7.1.1.3. Doblaje en sala	198
7.1.1.4. Valoración general	201
7.1.2. El proceso de localización y doblaje de <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	203
7.1.2.1. Perfil de los entrevistados	204
7.1.2.1. Preparación del material y traducción.....	204
7.1.2.3. Doblaje en sala	207
7.1.2.4. Valoración general	209
7.1.3. El proceso de localización y doblaje de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	210
7.1.3.1. Perfil de los entrevistados	211
7.1.3.2. Preparación del material y traducción.....	212
7.1.3.3. Doblaje en sala	214
7.1.3.4. Valoración general	216
7.2. TIPOS DE AJUSTE EN <i>BATMAN: ARKHAM KNIGHT</i>	217
7.1.2. Tareas	220
7.2.2. Acción de juego	223
7.2.3. Diálogos	227
7.2.4. Escenas cinemáticas.....	238

7.3. TIPOS DE AJUSTE EN <i>ASSASSIN'S CREED SYNDICATE</i>	245
7.3.1. Tareas	251
7.3.2. Acción de juego	253
7.3.3. Diálogos	258
7.3.4. Escenas cinemáticas	264
7.4. TIPOS DE AJUSTE EN <i>RISE OF THE TOMB RAIDER</i>	272
7.4.1. Tareas	276
7.4.2. Acción de juego	277
7.4.3. Diálogos	283
7.4.4. Escenas cinemáticas	289
7.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	295
7.5.1. Comparativa entre las versiones originales y traducidas.....	296
7.5.2. Comparativa entre videojuegos y tendencias	300
7.5.3. Comparativa entre videojuegos y cine	303
8. CONCLUSIONES	307
8.1. OBJETIVO ESPECÍFICO 1	307
8.2. OBJETIVO ESPECÍFICO 2.....	309
8.3. OBJETIVO ESPECÍFICO 3.....	310
8.4. OBJETIVO ESPECÍFICO 4.....	311
8.5. OBJETIVO ESPECÍFICO 5.....	313
8.6. OBJETIVO ESPECÍFICO 6.....	313
8.7. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN: OBJETIVO PRINCIPAL	314
8.8. LIMITACIONES DEL ESTUDIO	315
8.9. PERSPECTIVAS DE FUTURO	317
BIBLIOGRAFÍA	321
SITIOS WEB	337
VIDEOJUEGOS	339
TABLE OF CONTENTS, INTRODUCTION AND CONCLUSIONS (as required for the International Doctorate Mention).....	341
ANEXOS.....	Véase carpeta adjunta en formato electrónico

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tendencia de uso de los términos <i>videojuegos</i> y <i>video games</i> en corpus de libros publicados en español e inglés, respectivamente, de 1960 a 2000	17
Figura 2. Tendencia de uso de los términos <i>videojuegos</i> y <i>video games</i> en corpus de libros publicados en español e inglés, respectivamente, de 1960 a 2000, con una regularización (<i>smoothing</i>) de 5 (Ngram Viewer)	17
Figura 3. Tendencia de uso de los términos <i>videojuegos</i> , <i>video games</i> , <i>movies</i> y <i>cinema</i> en corpus de libros publicados en español e inglés entre 1880 y 2000 (Ngram Viewer)18	
Figura 4. Porcentajes de uso de videojuegos de los adultos españoles mayores de 18 años (AEVI y Sigma Dos, 2015)	19
Figura 5. Lu, K., 2017. Spacewar on the Computer History Museum's PDP-1	20
Figura 6. Pong (Atari, 1972).....	20
Figura 7. Actividades del comportamiento humano que participan en la interacción... 31	
Figura 8. Canales de comunicación en la interacción con el videojuego	34
Figura 9. Los dos ejes de la comunicación audiovisual.....	35
Figura 10. El doble eje audiovisual de los canales y sistemas de signos de Zabalbeascoa (2008) con la inclusión del canal táctil y cinético	37
Figura 11. Canales y códigos presentes en la configuración semiótica de un videojuego.....	38
Figura 12. Código háptico en <i>Assassin's Creed: Origins</i>	41
Figura 13. Códigos de significación que intervienen en la interacción jugador-videojuego	43
Figura 14. Perspectiva en 1. ^a persona en <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (Nintendo EAD, 1998).....	46
Figura 15. Perspectiva en 3. ^a persona en <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> (Nintendo EAD, 1998).....	46
Figura 16. Diagrama de Venn de los géneros de videojuegos.....	61

Figura 16. Diferencias en el proceso de adaptación-traducción de filmes, videojuegos y <i>software</i> a una cultura meta	78
Figura 17. Proceso de localización de videojuegos con sus agentes y productos intermedios.....	81
Figura 18. Principales fases en el proceso de localización de videojuegos.....	82
Figura 19. Integración de la localización en el desarrollo de videojuegos	85
Figura 20. Itinerarios de producción en los servicios profesionales de TAV.....	101
Figura 21. Un modelo alternativo a la traducción subordinada.....	106
Figura 22. Ampliación del esquema de Mangiron y O'Hagan (2013, p. 129) (Figura 18) de los principales pasos en el proceso de localización de videojuegos	114
Figura 23. Propuesta de hoja de Excel para recoger las cadenas de texto para doblaje en un videojuego.....	116
Figura 24. Muestra de una hoja de cálculo de traducción para el doblaje de un videojuego.....	117
Figura 25. Niveles de restricción (tipos de sincronías) en el doblaje de videojuegos según las situaciones de juego	130
Figura 26. Objetivos de la presente tesis doctoral	145
Figura 27. Metodología de la presente tesis doctoral	147
Figura 28. Parámetros analizados en el corpus de estudio en busca de tendencias en el ajuste	165
Figura 29. Criterios de obtención de listados de videojuegos en el sitio web Doblaje Videojuegos.es	172
Figura 30. Distribución de los videojuegos del catálogo según el género.....	174
Figura 31. Distribución de los videojuegos del catálogo según el medio	175
Figura 32: Criterios de elección del corpus de análisis	178
Figura 33. Bloques temáticos contenidos en las entrevistas y agentes entrevistados..	193
Figura 34. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de <i>BAK</i>	196
Figura 35. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de <i>ACS</i>	205

Figura 36. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de <i>RTR</i>	212
Figura 37. Esquema del menú de pausa de <i>BAK</i> con las misiones del juego	217
Figura 38. Situaciones de juego en <i>BAK</i> (audio en español).....	219
Figura 39. Situaciones de juego en <i>BAK</i> (audio en inglés).....	219
Figura 40. Tipos de ajuste en <i>BAK</i> (audio en español).....	220
Figura 41. Tipos de ajuste en <i>BAK</i> (audio en inglés)	220
Figura 42. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de <i>BAK</i> (versiones original y doblada).....	222
Figura 43. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>BAK</i> (versión doblada)	227
Figura 44. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>BAK</i> (versión original).....	227
Figura 45. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>BAK</i> (versión doblada)	238
Figura 46. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>BAK</i> (versión original)	238
Figura 47. Tipos de ajuste en las cinemáticas de <i>BAK</i> (versión doblada)	245
Figura 48. Tipos de ajuste en las cinemáticas de <i>BAK</i> (versión original)	245
Figura 49. Indicador de progreso en <i>ACS</i>	246
Figura 50. Indicaciones en pantalla en <i>ACS</i>	247
Figura 51. Situaciones de juego en <i>ACS</i> (audio en español y en inglés).....	250
Figura 52. Tipos de ajuste en <i>ACS</i> (audio en español)	251
Figura 53. Tipos de ajuste en <i>ACS</i> (audio en inglés).....	251
Figura 54. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de <i>ACS</i>	252
Figura 55. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>ACS</i> (audio en español)	258
Figura 56. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>ACS</i> (audio en inglés)	258
Figura 57. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>ACS</i> (audio en español)	264
Figura 58. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>ACS</i> (audio en inglés).....	264
Figura 59. Cinemática no prerrenderizada en <i>ACS</i>	266
Figura 60. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>ACS</i> (audio en español).....	271
Figura 61. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>ACS</i> (audio en inglés).....	271

Figura 62. Esquema del menú de pausa de <i>RTR</i> con la misión en curso.....	273
Figura 63. Situaciones de juego en <i>RTR</i> (audio en español)	274
Figura 64. Situaciones de juego en <i>RTR</i> (audio en inglés)	274
Figura 65. Tipos de ajuste en <i>RTR</i> (audio en español)	275
Figura 66. Tipos de ajuste en <i>RTR</i> (audio en inglés).....	275
Figura 67. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de <i>RTR</i>	277
Figura 68. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>RTR</i> (audio en español)	283
Figura 69. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>RTR</i> (audio en inglés)	283
Figura 70. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>RTR</i> (audio en español)	289
Figura 71. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>RTR</i> (audio en inglés).....	289
Figura 72. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>RTR</i> (audio en español).....	295
Figura 73. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>RTR</i> (audio en inglés).....	295
Figura 74. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>BAK</i> (ES).....	296
Figura 75. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>BAK</i> (EN)	296
Figura 76. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>ACS</i> (ES)	298
Figura 77. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>ACS</i> (EN).....	298
Figura 78. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>RTR</i> (ES)	299
Figura 79. Tipos de ajuste en cada situación de juego de <i>RTR</i> (EN).....	299
Figura 80. Tipos de ajuste empleados en <i>BAK</i> , <i>ACS</i> y <i>RTR</i> (ES).....	301
Figura 81. Tipos de ajuste empleados en <i>BAK</i> , <i>ACS</i> y <i>RTR</i> (EN)	301

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Canales y códigos de significación que configuran el sentido en un texto audiovisual interactivo	44
Tabla 2. Comparación entre la estructura semiótica de los textos audiovisuales y los textos audiovisuales interactivos, y las posibilidades de análisis en los EDT	49
Tabla 3. Ejemplos de clasificaciones comerciales de empresas distribuidoras de videojuegos	55
Tabla 4. Clasificaciones de videojuegos de corte académico según distintos autores y años	57
Tabla 5. Tipos de actividades por categorías	59
Tabla 6. Géneros interactivos de videojuegos según su <i>gameplay</i>	64
Tabla 7. Los niveles del proceso de localización de videojuegos.....	86
Tabla 8. Principales agentes en el proceso de localización de los videojuegos analizados	87
Tabla 9. Cuadro comparativo de la localización de videojuegos con otras modalidades de traducción.....	89
Tabla 10. Situaciones de juego para cada uno de los componentes del videojuego, formas de traducción y sus tipos de texto	92
Tabla 11. Contenidos textuales de las cadenas traducibles en cada situación de juego	94
Tabla 12. La cadena profesional de la traducción y adaptación para el doblaje.....	99
Tabla 13. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje, según Gilabert <i>et al.</i> (2001).	103
Tabla 14. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje	104
Tabla 15. Los códigos de significación según los distintos canales en un texto audiovisual, a partir de Chaume (2004b) y Cassetti y Di Chio (1991).....	107
Tabla 16. Relación entre los diferentes planos según su tamaño y las sincronías del doblaje (Chaume, 2004b, p. 256).....	110
Tabla 17. Distintos términos del doblaje en el ámbito de la TAV y de la localización	112

Tabla 18. Datos necesarios para planificar la grabación del audio de un videojuego, según Sioli <i>et al.</i> (2007, p. 19).....	119
Tabla 19. Diferencias en el doblaje de cine y televisión frente a videojuegos	122
Tabla 20. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje para cine y televisión y para videojuegos	129
Tabla 21. Tipos de ajuste en videojuegos	130
Tabla 22. Tipos de ajuste en videojuegos, en comparación con las sincronías descritas para cine y televisión	131
Tabla 23. El ajuste en videojuegos y las sincronías en cine determinados por los códigos que componen el sentido del producto audiovisual interactivo.....	135
Tabla 24. Ejemplo de la no correspondencia literal de los segmentos originales y meta durante la acción de juego en <i>BAK</i>	142
Tabla 25. Entrevistas diseñadas para los agentes en el proceso de localización de los videojuegos analizados.....	152
Tabla 26. Guía de entrevista para las desarrolladoras/distribuidoras	154
Tabla 27. Guía de entrevista para los gestores de proyectos	155
Tabla 28. Guía de entrevista para los traductores	156
Tabla 29. Guía de entrevista para los revisores	157
Tabla 30. Guía de entrevista para los directores artísticos.....	158
Tabla 31. Guía de entrevista para los actores de doblaje.....	159
Tabla 32. Guía de entrevista para los técnicos de sonido	160
Tabla 33. Ficha de trabajo.....	162
Tabla 34. Corpus de análisis definitivo.....	178
Tabla 35. Ficha técnica de <i>Batman: Arkham Knight</i> : factores externos.....	181
Tabla 36. Ficha técnica de <i>Assassin's Creed Syndicate</i> : factores externos	185
Tabla 37. Ficha técnica de <i>Rise of the Tomb Raider</i> : factores externos	188
Tabla 38. Agentes entrevistados para cada uno de los tres videojuegos	194
Tabla 39. Factores profesionales: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para <i>BAK</i>	202

Tabla 40. Factores profesionales: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para <i>ACS</i>	210
Tabla 41. Factores externos: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para <i>RTR</i>	216
Tabla 42. Situaciones de juego en <i>Batman: Arkham Knight</i>	219
Tabla 43. Tipos de ajuste en <i>Batman: Arkham Knight</i>	220
Tabla 44. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>Batman: Arkham Knight</i>	226
Tabla 45. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>Batman: Arkham Knight</i>	238
Tabla 46. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>Batman: Arkham Knight</i>	245
Tabla 47. Número de registros que componen cada secuencia de <i>ACS</i>	249
Tabla 48. Situaciones de juego en <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	250
Tabla 49. Tipos de ajuste en <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	251
Tabla 50. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	257
Tabla 51. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	263
Tabla 52. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	271
Tabla 53. Situaciones de juego en <i>Rise of the Tomb Raider</i>	274
Tabla 54. Tipos de ajuste en <i>Rise of the Tomb Raider</i>	275
Tabla 55. Tipos de ajuste en la acción de juego de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	283
Tabla 56. Tipos de ajuste en los diálogos de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	289
Tabla 57. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	295
Tabla 58. Resultados de los tipos de ajuste en el corpus de videojuegos analizado y comparación con las sincronías en cine, en función de los códigos semióticos de los productos audiovisuales	304

ÍNDICE DE EJEMPLOS

Ejemplo 1. Muestras BAK_T1-EN y BAK_T1-ES	221
Ejemplo 2. Muestras BAK_T2-EN y BAK_T2-ES	222
Ejemplo 3. Muestras BAK AC1-EN y BAK_AC1-ES	223
Ejemplo 4. Muestras BAK_AC2-EN y BAK_AC2-ES	224
Ejemplo 5. Muestras BAK_AC3-EN y BAK_AC3-ES	225
Ejemplo 6. Muestras BAK_AC4-EN y BAK_AC4-ES	226
Ejemplo 7. Muestras BAK_D1-EN y BAK_D1-ES	228
Ejemplo 8. Muestras BAK_D2-EN y BAK_D2-ES	229
Ejemplo 9. Muestras BAK_D3-EN y BAK_D3-ES	230
Ejemplo 10. Muestras BAK_D4-EN y BAK_D4-ES	231
Ejemplo 11. Muestras BAK_D5-EN y BAK_D5-ES	231
Ejemplo 12. Muestras BAK_D6-ES y BAK_D6-ES	233
Ejemplo 13. Muestras BAK_D7-EN y BAK_D7-ES	234
Ejemplo 14. Muestras BAK_D8-EN y BAK_D8-ES	235
Ejemplo 15. Muestras BAK_D9-EN y BAK_D9-ES	235
Ejemplo 16. Muestras BAK_D10-EN y BAK_D10-ES	236
Ejemplo 17. Muestras BAK_D11-EN y BAK_D11-ES	237
Ejemplo 18. Muestras BAK_D12-EN y BAK_D12-ES	237
Ejemplo 19. Muestras BAK_C1-EN y BAK_C1-ES	239
Ejemplo 20. Muestras BAK_C2-EN y BAK_C2-ES	240
Ejemplo 21. Muestras BAK_C3-EN y BAK_C3-ES	241
Ejemplo 22. Muestras BAK_C4-EN y BAK_C4-ES	241
Ejemplo 23. Muestras BAK_C5-EN y BAK_C5-ES	242
Ejemplo 24. Muestras BAK_C6-EN y BAK_C6-ES	243
Ejemplo 25. Muestras BAK_C7-EN y BAK_C7-ES	244

Ejemplo 26. Muestras ACS_T1-EN y ACS_T1-ES	252
Ejemplo 27. Muestras ACS_AC1-EN y ACS_AC1-ES	254
Ejemplo 28. Muestras ACS_AC2-EN y ACS_AC2-ES	254
Ejemplo 29. Muestras ACS_AC3-EN y ACS_AC3-ES	255
Ejemplo 30. Muestras ACS_AC4-EN y ACS_AC4-ES	256
Ejemplo 31. Muestras ACS_AC5-EN y ACS_AC5-ES	257
Ejemplo 32. Muestras ACS_D1-EN y ACS_D1-ES	258
Ejemplo 33. Muestras ACS_D2-EN y ACS_D2-ES	259
Ejemplo 34. Muestras ACS_D4-EN y ACS_D4-ES	259
Ejemplo 35. Muestras ACS_D3-EN y ACS_D3-ES	260
Ejemplo 36. Muestras ACS_D5-EN y ACS_D5-ES	261
Ejemplo 37. Muestras ACS_D7-EN y ACS_D7-ES	262
Ejemplo 38. Muestras ACS_D6-EN y ACS_D6-ES	263
Ejemplo 39. Muestras ACS_C1-EN y ACS_C1-ES.....	265
Ejemplo 40. Muestras ACS_C2-EN y ACS_C2-ES.....	267
Ejemplo 41. Muestras ACS_C3-EN y ACS_C3-ES.....	268
Ejemplo 42. Muestras ACS_C4-EN y ACS_C4-ES.....	269
Ejemplo 43. Muestras ACS_C5-EN y ACS_C5-ES.....	269
Ejemplo 44. Muestras ACS_C6-EN y ACS_C6-ES.....	270
Ejemplo 45. Muestras ACS_C7-EN y ACS_C7-ES.....	271
Ejemplo 46. Muestras RTR_T1-EN y RTR_T1-ES	276
Ejemplo 47. Muestras RTR_T2-EN y RTR_T2-ES	276
Ejemplo 48. Muestras RTR_AC1-EN y RTR_AC1-ES	278
Ejemplo 49. Muestras RTR_AC2-EN y RTR_AC2-ES	279
Ejemplo 50. Muestras RTR_AC3-EN y RTR_AC3-ES	279
Ejemplo 51. Muestras RTR_AC4-EN y RTR_AC4-ES	280
Ejemplo 52. Muestras RTR_AC5-EN y RTR_AC5-ES	281
Ejemplo 53. Muestras RTR_AC6-EN y RTR_AC6-ES	282

Ejemplo 54. Muestras RTR_AC7-EN y RTR_AC7-ES	282
Ejemplo 55. Muestras RTR_D1-EN y RTR_D1-ES	284
Ejemplo 56. Muestras RTR_D2-EN y RTR_D2-ES	285
Ejemplo 57. Muestras RTR_D3-EN y RTR_D3-ES	286
Ejemplo 58. Muestras RTR_D4-EN y RTR_D4-ES	287
Ejemplo 59. Muestras RTR_D5-EN y RTR_D5-ES	287
Ejemplo 60. Muestras RTR_D6-EN y RTR_D6-ES	288
Ejemplo 61. Muestras RTR_D7-EN y RTR_D7-ES	288
Ejemplo 62. Muestras RTR_C1-EN y RTR_C1-ES.....	290
Ejemplo 63. Muestras RTR_C2-EN y RTR_C2-ES.....	290
Ejemplo 64. Muestras RTR_C3-EN y RTR_C3-ES.....	291
Ejemplo 65. Muestras RTR_C4-EN y RTR_C4-E.....	291
Ejemplo 66. Muestras RTR_C5-EN y RTR_C5-ES.....	292
Ejemplo 67. Muestras RTR_C6-EN y RTR_C6-ES.....	293
Ejemplo 68. Muestras RTR_C7-EN y RTR_C7-ES.....	294

ÍNDICE DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

AEVI – Asociación Española de Videojuegos

ACS – *Assassin's Creed Syndicate*

AVT – *Audiovisual Translation*

BAK – *Batman: Arkham Knight*

CD-ROM – *Compact Disc Read-Only Memory*

CGI – *Computer Generated Imagery*

DEV – Desarrollo Español de Videojuegos (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento)

DLC – *Downloadable Content*

DTS – *Descriptive Translation Studies*

DVD – *Digital Versatile Disc*

EDT – Estudios Descriptivos de Traducción

EN – inglés

ES – español

EULA – *end-user license agreement*

FMV – *Full Motion Video*

IA – inteligencia artificial

Ibid. – *ibidem* (mismo autor y año, distinta página de referencia)

ICAA – Instituto de la Cinematografía y de las Artes audiovisuales

Id. – *idem* (misma referencia)

L10n – localización

MIT – Massachusetts Institute of Technology

MMORPG – *Massive Multiplayer Online Rol Playing Game* (juego de rol multijugador masivo en línea)

NDA – non-disclosure agreement

NES – Nintendo Entertainment System

NPC – *Non-Player Character*

Op. cit – *opere citato*

PM – *Project Manager*

PNJ – Personaje no Jugable

QA – *Quality Assurance*
QC – *Quality Control*
RPG – *Role Playing Game* (juego de rol)
RTR – *Rise of the Tomb Raider*
SNES – Super Nintendo Entertainment System
SS – *Sound-Sync*
STC – *Strict Time Constraint*
TAV – Traducción Audiovisual
TC – *Time Constraint*
TCALA - *As Long As (strict time constraint)*
TCR – *Time Code Record*
UI – *User Interface*
VGLOC – *Video Game Localization*
Vid. – *vide* (véase)
VO – *voice over*

INTRODUCCIÓN

MOTIVACIÓN

La presente tesis doctoral se inserta en el ámbito de los estudios en Traducción Audiovisual con el interés de analizar un producto multimedia de tan reciente aparición como los videojuegos, cuya traducción y adaptación a una nueva cultura va más allá del mero trasvase lingüístico, un proceso complejo que en la industria ha recibido el término de *localización*. Teniendo presentes ambas perspectivas, la de la Traducción Audiovisual y la de la localización, este trabajo toma como referencia los Estudios Descriptivos de Traducción (EDT), concretamente, el ámbito de la Traducción Audiovisual (TAV), para adentrarse en el proceso de localización de los videojuegos (VGLOC) y analizar las particularidades de su doblaje como una de las modalidades de traducción audiovisual presentes en dicho proceso.

Los motivos que justifican la puesta en marcha de este trabajo son varios: por supuesto, nos mueve el interés en profundizar en la práctica del doblaje y, específicamente, en la complejidad de esta modalidad de traducción audiovisual, que ha de adaptarse a la información que procede de diferentes canales y códigos de transmisión del texto audiovisual. El modelo de Chaume (2004, 2012) sobre las distintas sincronías que se practican en el doblaje profesional es un referente imprescindible para analizar la traducción para el doblaje y los tipos de ajuste. A partir de él, nuestra intención es analizar un nuevo formato de texto audiovisual y multimodal, cuyas características y proceso de traducción y doblaje difieren en cierta medida de los textos audiovisuales tal y como los conocíamos hasta ahora. Consideramos, pues, que estos textos audiovisuales modernos y multimedia aún ofrecen muchas perspectivas de análisis no exploradas, especialmente en el caso de su ajuste. El doblaje o *audio localization*, de hecho, es una de las áreas en las que aún hay necesidad de nuevas investigaciones (Mangiron, 2017, p. 87). Por ello, la sincronización en videojuegos representa un reto interesante sobre el que comenzar a indagar.

En segundo lugar, como se ha dicho, el objeto de estudio de esta tesis doctoral son los videojuegos como producto audiovisual moderno. A pesar de su corta vida, están causando un impacto notable en la sociedad: sin ir más lejos, en el año 2017, esta forma

de ocio superó considerablemente a la industria del cine en datos de facturación¹ y también con creces a la industria musical. Asimismo, también en el año 2017, el sector de los videojuegos supuso, a nivel mundial, unos ingresos de más de 108 000 millones de euros (AEVI, 2018), muestra evidente del alcance que estos productos tienen en la sociedad. Son llamativas estas cifras, teniendo en cuenta que los primeros videojuegos datan de los años 60 y 70 –hablamos de títulos como *Spacewar!* (S. Russell, 1962) y *Pong* (Atari, 1972), considerados los primeros videojuegos de la historia (López Redondo, 2014, p. 130)²–. Resulta evidente que su evolución y acogida han avanzado exponencialmente en pocas décadas. Así, consideramos de gran interés centrarnos en un producto que ha conseguido tal impacto en tan poco tiempo, dado que, además, existen aún pocos estudios centrados en videojuegos –en especial, referidos a su doblaje–, en comparación con otros productos de entretenimiento.

Por último, en esta misma línea, nos llama la atención la ausencia de estudios sobre este particular y aún relativamente novedoso texto multimedia desde la perspectiva de su doblaje, a pesar de tratarse de un producto consumido diariamente por millones de personas (en España, se contabilizan actualmente casi 16 millones de videojugadores, es decir, un 44 % de la población [AEVI, 2018]). Tratándose de un país en el que los telespectadores se inclinan por el cine y la televisión doblados al español, también en videojuegos adquiere una gran importancia esta modalidad de traducción. Así pues, consideramos justificado un estudio centrado en el doblaje de esta moderna y extendida forma de ocio, planteamiento sobre el que aún apenas encontramos importantes referencias. Si bien la Traducción Audiovisual, aunque de reciente incorporación a los Estudios de Traducción, reúne ya una bibliografía de un importante recorrido³, concretamente el estudio de los videojuegos desde un punto de vista tan específico como su doblaje y, más aún, su ajuste, es un enfoque novedoso del que aún no nos consta que

¹ Según datos del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA, MECD, 2018), en cuanto a la industria cinematográfica, la recaudación total de largometrajes en 2017 fue de 591 millones de euros en nuestro país, mientras que la facturación del mercado de los videojuegos alcanzó los 1359 millones de euros en el mismo año dentro de nuestras fronteras (AEVI, 2018). También la industria musical queda muy lejos de alcanzar los ingresos del mundo de los videojuegos, con un total de 231,7 millones de euros facturados en 2017 (IndustriaMusical, 2018).

² Junto a los citados, ostentan el título de primeros videojuegos de la historia *Tic-Tac-Toe*, también conocido como *OXO*, de A. S. Douglas (1952), y *Tennis for Two* (W. Higinbotham, 1958), *vid.* § 1.2.

³ Ciertamente, la Traducción Audiovisual, y en concreto el doblaje, es un ámbito de investigación muy reciente en comparación con otros campos, considerando que el autor pionero en elaborar una clasificación de los tipos de sincronía en el doblaje, Fodor, publicó su obra clave en 1976; a pesar de haber transcurrido no demasiadas décadas desde entonces, contamos ya con diversas obras que versan sobre el doblaje y se ha avanzado notablemente en el estudio del ajuste, si bien –y esto es lo novedoso de nuestro planteamiento–, ninguna de ellas hasta ahora se había centrado en el análisis de videojuegos como corpus de trabajo.

existan análisis empíricos, hasta donde hemos podido comprobar (Mangiron, 2017)⁴. Además, la industria podría verse enriquecida partiendo de estudios descriptivos como el que nos proponemos, que profundicen en las características específicas del doblaje y, en el futuro, de otras modalidades de traducción, de modo que los procesos de localización puedan optimizarse y orientarse a las particularidades del medio.

OBJETIVOS

Los videojuegos constituyen un material multimedia con características singulares y, dada su idiosincrasia, no siguen el mismo proceso de traducción que el material audiovisual cinematográfico y televisivo a la hora de ser adaptados a nuevas culturas. De hecho, como se ha dicho, en lengua española hablamos más bien de *localización* para los primeros frente a *traducción* para lo segundo (en inglés, en especial en EE. UU., se habla de *media localization* frente a *video game localization*). Esto nos hace pensar que una de las prácticas concretas dentro de la localización de los videojuegos, el doblaje, también presentará diferencias con respecto al doblaje que se realiza para cine y televisión. Dada la ingente labor que supondría identificar y describir empíricamente todos los aspectos que diferencian el doblaje de videojuegos frente al doblaje para cine y televisión, centraremos nuestro análisis en el proceso concreto de la sincronización del audio traducido. La sincronización, a su vez, se ha descrito como uno de los estándares de calidad que la sociedad valora a la hora de consumir productos doblados en nuestro país (Chaume, 2005). Al tratarse de productos audiovisuales con características distintivas, consideramos que el ajuste que se lleva a cabo en los videojuegos responde a las particularidades del medio, causantes de restricciones propias y distintas de las del texto audiovisual tradicional. Este, por tanto, será el objeto específico de nuestro análisis: **el ajuste en videojuegos**.

A partir de estas ideas, nos planteamos la siguiente **pregunta de investigación** para llevar a cabo este trabajo: *¿Qué tipos de ajuste se emplean en el doblaje de los videojuegos de acción-aventura en función de las distintas situaciones de juego?* Con esta pregunta como punto de partida, el **objetivo principal** que guía la investigación será

⁴ La reciente tesis doctoral de Vázquez Rodríguez (2018) ya emplea un corpus de análisis basado en videojuegos, así como, anteriormente, Pujol (2015). Sin embargo, el primero se centra en estudiar las tipologías de errores de traducción mientras que, el segundo, aborda la caracterización de personajes en el doblaje desde una perspectiva transmedia, sumando al corpus también películas (*vid.* § 5.1.). Ningún estudio, hasta donde hemos podido comprobar, aborda las características concretas del doblaje en un corpus exclusivamente de videojuegos.

identificar y describir los tipos de ajuste que se aplican en el doblaje al español peninsular de un corpus constituido por videojuegos del género de acción-aventura, originalmente en inglés, y comprobar si los patrones recurrentes que rigen estos tipos de ajuste responden a unas necesidades distintas de los que rigen el ajuste de los textos audiovisuales televisivos y cinematográficos, de forma que obtengamos una clasificación propia del ajuste en videojuegos, para un género concreto. Nuestra intención, así pues, será identificar patrones recurrentes en el tipo de ajuste empleado en el corpus en función de las distintas situaciones que se suceden a lo largo de un videojuego, de forma que podamos describir tendencias de traducción en este material (Martínez Sierra, 2010).

Como se ha dicho, los videojuegos suponen un nuevo formato audiovisual, diferenciado de películas, series y demás producciones audiovisuales tradicionales, y presentan unas características propias que hacen necesario un doblaje adaptado a sus particularidades y que discutiremos más adelante (*vid.* § 3.2.). Además, sumamos la dificultad de que cada videojuego es único y tiene unos rasgos distintivos, en la carrera por la originalidad que persiguen los desarrolladores. Esto hace necesaria una forma de traducción audiovisual, dentro del proceso de localización, adaptada ya no solo al nuevo medio y al género de videojuego en concreto, sino, prácticamente, a la medida del videojuego en cuestión (Mangiron y O'Hagan, 2006). Cada videojuego es «único» en función del tema en torno al que se desarrolle la trama, sus características, su dinámica y, más concretamente, las situaciones de juego (*vid.* § 3.3.3.) en las que esté articulado.

Por todo ello, nos proponemos comenzar a describir cómo se lleva a cabo el ajuste en videojuegos centrándonos en un único género, los videojuegos de acción-aventura, que constituirán nuestro corpus de estudio. A pesar de la citada originalidad que persigue cada juego, sí puede clasificarse, de forma flexible, el diverso panorama de videojuegos actuales en distintas categorías, amplias, con criterios comunes, para llevar a cabo un estudio sistemático según el tipo de juego. De esta forma, será necesario situar y delimitar el género de los videojuegos de acción-aventura en una clasificación práctica de los videojuegos que se encuentran actualmente en el mercado.

En relación a la clasificación de videojuegos, es importante insistir en el hecho de que la industria avanza con el lanzamiento continuo de productos que buscan la originalidad, para hacerse un hueco en el mercado, jugando con las nuevas posibilidades tecnológicas y creativas que se han ido desarrollando en los últimos años. Esta amplia variedad de videojuegos existentes dificulta el establecimiento de una clasificación unívoca a partir de la cual identificar las características del doblaje según el género del videojuego. Por ello, consideramos necesario planteamos el primer **objetivo específico**:

a partir de la revisión de las principales clasificaciones de videojuegos establecidas tanto en el ámbito académico como en el comercial, nuestra intención será obtener una clasificación propia y práctica, mediante un único criterio, que nos permita ubicar el corpus objeto de estudio dentro de un género concreto y que resulte de utilidad para futuros estudios empíricos sobre localización de videojuegos. Dicha clasificación nos ayudará a determinar las características textuales y dinámicas del género objeto de nuestro estudio y, por tanto, nos permitirá relacionar de manera particular los tipos de ajuste con el género en cuestión.

Por otra parte, a la hora de detectar y clasificar los tipos de ajuste en el corpus de trabajo, se nos plantea la necesidad de establecer un criterio de clasificación de las sincronías apropiado al tipo de texto: así como Chaume (2004) describe las distintas sincronías que se aplican en el doblaje de cine y televisión dependiendo de los códigos de significación que intervienen en la construcción del mensaje (*vid.* § 4.1.3.), en el caso de un videojuego, habremos de recurrir a los distintos momentos o *situaciones de juego*, las cuales plantean diferentes restricciones de doblaje que demandarán un ajuste específico⁵. Además, al no tratarse de textos audiovisuales como tradicionalmente se conciben, el texto de un videojuego se estructura en mensajes convertidos en cadenas de texto (*strings*) y organizadas en hojas de cálculo; por ello, un segundo **objetivo específico** que perseguiremos en este trabajo será la clasificación y caracterización de las distintas situaciones de juego, articuladas en cadenas de texto traducibles, que presentan los videojuegos del género de acción-aventura.

A partir de los citados códigos de significación activos en un texto audiovisual (Chaume, 2004), será necesario también, como tercer **objetivo específico**, determinar qué códigos intervienen en la creación del mensaje en un videojuego. En este, además de los conocidos canales acústico y visual del texto audiovisual (Chaume, 2004; Zabalbeascoa, 2008, 2001), observamos una nueva dimensión interactiva –a través de un canal táctil (Pujol, 2015) o a través del mismo canal visual, mediante códigos cinésicos– que motiva una revisión del concepto de videojuego como texto audiovisual y de los distintos códigos que se articulan en sus canales de transmisión del mensaje.

⁵ La determinación del tipo de ajuste en función de las distintas situaciones de juego, en lugar de según los códigos de planificación, como se ha hecho para cine y televisión (Chaume, 2004), no implica que en videojuegos no existan distintos planos. Sin embargo, estos se apreciarán una vez el juego esté compilado y producido finalmente. Durante el proceso de localización, no suele disponerse de vídeos, además de que se trata de productos interactivos con perspectiva generalmente variable, en función de las acciones y elección del jugador. Por todo ello, por encima de los tipos de planos, argumentaremos que son las situaciones de juego las que determinan en primera instancia una forma de traducir y, por tanto, un tipo u otro de ajuste en su doblaje (*vid.* § 4.2.3.).

Una vez determinado cuáles son las situaciones de juego presentes en nuestro corpus y los códigos de significación que configuran un videojuego, el cuarto **objetivo específico** será relacionar dichas situaciones de juego con los tipos de ajuste que se den en cada una de ellas. Obtenida esta nueva descripción del ajuste en videojuegos según las situaciones de juego, se desprende un quinto **objetivo específico**: la comparación de esta taxonomía particular frente a la ya conocida de las tres sincronías en cine y televisión.

Por último, será interesante comprobar si los tipos de ajuste observados en el corpus de videojuegos doblados se corresponden con la forma de ajuste inicial que presentaban los videojuegos en su versión original en inglés. Esto nos permitirá valorar hasta qué punto el proceso de localización implica modificaciones en la precisión con la que se ajusta el audio del nuevo producto adaptado a un mercado meta. De tal forma, nuestro último **objetivo específico** será determinar si el proceso de localización comporta diferencias notables en el ajuste de la versión doblada al español peninsular.

En síntesis, resumimos la intención del presente trabajo en los siguientes puntos:

❖ **Pregunta de investigación:**

¿Qué tipos de ajuste se emplean en el doblaje de los videojuegos de acción-aventura en función de las distintas situaciones de juego?

❖ **Objetivo principal:**

Identificar y describir los tipos de ajuste en el proceso de traducción para el doblaje al español peninsular de un corpus constituido por videojuegos de acción-aventura.

○ **Objetivo específico 1:**

Establecer una clasificación propia y práctica para ubicar los videojuegos objeto de estudio en el mapa de los videojuegos actuales.

○ **Objetivo específico 2:**

Detectar cuáles son las situaciones de juego que presentan los videojuegos de acción-aventura.

○ **Objetivo específico 3:**

Determinar los canales de comunicación por los que se transmite un videojuego y los distintos códigos de significación que operan en su configuración textual.

○ **Objetivo específico 4:**

Describir cuáles son los tipos de ajuste en el doblaje de cada situación de juego.

- **Objetivo específico 5:**
Comparar los tipos de ajuste identificados con las taxonomías sobre sincronización en cine y TV.
- **Objetivo específico 6:**
Comprobar si el proceso de localización comporta cambios en las formas de ajuste empleadas en el texto doblado con respecto al audio original.

METODOLOGÍA Y CORPUS

El trabajo que llevaremos a cabo será un estudio **exploratorio, descriptivo y empírico**: en primer lugar, nuestra intención es examinar y profundizar en un tema aún poco estudiado; sí existen algunas referencias al doblaje de videojuegos, pero principalmente de carácter algo más teórico, con alguna salvedad, y, especialmente, sin comprobaciones empíricas que validen las hipótesis y sistematicen los conceptos. Mediante la observación de datos, pretendemos desvelar cómo se realiza el ajuste en el doblaje de este tipo de material audiovisual. Tal es la intención de los estudios exploratorios, pues estos «se realizan cuando el objetivo es examinar un tema [...] poco estudiado», «indagan desde una perspectiva innovadora» y «preparan el terreno para nuevos estudios», según Hernández Sampieri *et al.* (2010, p. 79).

Siguiendo la exposición de estos autores, cabe mencionar también que, «[a]sí como los estudios exploratorios sirven fundamentalmente para descubrir y prefigurar, los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno» (*ibid.*, p. 80). De ahí que, en nuestro caso, se trate también de un estudio de carácter descriptivo, pues pretendemos elaborar, a partir de la observación y del trabajo experimental (Williams y Chesterman, 2002, p. 58), una clasificación que nos permita dar cuenta de los tipos de ajuste que presenta la localización de este nuevo corpus, mediante las regularidades observadas en el análisis empírico y las entrevistas a los agentes involucrados en el proceso. Por tanto, podemos considerar que nuestro trabajo se ubica dentro de los **Estudios Descriptivos de Traducción**.

Asimismo, se trata de un estudio de carácter tanto **cualitativo** como **cuantitativo**: por una parte, llevaremos a cabo entrevistas con los principales agentes participantes en la cadena de traducción y doblaje de los videojuegos analizados, con cuyos resultados podamos contrastar el marco teórico elaborado previamente a partir de la revisión bibliográfica. Por otra parte, con este marco teórico consolidado, confeccionaremos una ficha de análisis en la que recogeremos los datos cuantitativos que se extraerán del corpus.

Este se definirá a partir de delimitar cuál será la población, de la que obtendremos un catálogo de videojuegos del que, a su vez, obtendremos tres juegos como corpus de análisis, aplicando una serie de filtros al catálogo.

De tal forma, pondremos en práctica una **triangulación de datos** que fundamente nuestro trabajo: 1) revisión teórica del concepto de ajuste en traducción audiovisual y localización de videojuegos, 2) datos cualitativos extraídos de las entrevistas a los agentes y 3) datos empíricos, cuantitativos y cualitativos, extraídos del corpus.

En cuanto al desarrollo del estudio, cubriremos las siguientes etapas:

1. Revisión de la bibliografía para elaborar el marco teórico, basándonos tanto en las investigaciones disponibles hasta ahora en el ámbito de la VGLOC, como en las obras consolidadas sobre doblaje en el campo de la TAV. También se consultarán fuentes de otros campos como la Semiótica, los Estudios de Comunicación o la Teoría del Videojuego, dado el marcado enfoque interdisciplinar que requiere un estudio sobre videojuegos.
2. Revisión de las principales clasificaciones de videojuegos, académicas y comerciales, y establecimiento de aquella sobre la que trabajaremos, mediante la elección de un criterio único y coherente.
3. Revisión de los canales y códigos de significación que transmiten y componen el significado de un videojuego como texto audiovisual.
4. Revisión de las distintas situaciones de juego presentes en un videojuego y las restricciones que estas presentan.
5. Delimitación de los tipos de ajuste en videojuegos mencionados hasta el momento en la bibliografía revisada y determinación de la clasificación que estudiaremos en el corpus.
6. Presentación del catálogo de videojuegos, del que extraeremos nuestro corpus de trabajo constituido por tres videojuegos de acción-aventura, originalmente en inglés y localizados al español peninsular.
7. Confección y puesta en marcha de las entrevistas a los principales agentes de la localización de los videojuegos analizados.
8. Elaboración de la ficha de trabajo con la que describir las principales tendencias detectadas en el ajuste del doblaje de los videojuegos que constituyen el corpus.
9. Análisis cuantitativo y reflexión cualitativa a partir de las entrevistas y de los fenómenos detectados.
10. Exposición de las conclusiones y propuesta de las futuras líneas de trabajo.

ESTRUCTURA

Esta tesis doctoral se compone de ocho capítulos, más el apartado donde recogemos toda la bibliografía y las webs consultadas, y los correspondientes anexos.

Tras la presente **Introducción**, donde resumimos la motivación y los objetivos que guían el estudio, así como la metodología empleada y los antecedentes, en el **Capítulo 1**, *Los videojuegos modernos*, contextualizamos históricamente los orígenes de los videojuegos, para continuar con una revisión en profundidad del concepto de videojuego y, en línea con esta definición, su categorización como texto audiovisual y las particularidades que lo diferencian de los textos audiovisuales tradicionales, tal y como los conocíamos hasta ahora. Revisamos también la estructura semiótica de los videojuegos y cómo esta se relaciona con su traducción y determina nuestra investigación.

El **Capítulo 2**, *Clasificaciones de videojuegos*, repasa las principales taxonomías de videojuegos elaboradas hasta la fecha tanto por diferentes investigadores en el ámbito académico como por las propias desarrolladoras o distribuidoras, desde el punto de vista comercial. Tras determinar los distintos criterios bajo los que se pueden clasificar los videojuegos, justificaremos y confeccionaremos una clasificación propia de los géneros interactivos de videojuegos, adoptando un único criterio. Describiremos también las características concretas del género en el que se situará nuestra investigación: el de los videojuegos de acción-aventura.

En el **Capítulo 3**, *La localización de videojuegos*, repasamos el concepto de localización y las particularidades que presenta el proceso para videojuegos frente a otros productos que también se localizan –los sitios web y el *software*–. A continuación, detallamos las distintas fases que se siguen para localizar un videojuego, deteniéndonos también en los agentes que participan en cada una de ellas. Por último, definimos los elementos traducibles que configuran el videojuego y que se modifican en el proceso de localización, así como las cuatro situaciones de juego en las que dichos componentes traducibles se articulan.

En el **Capítulo 4**, *El doblaje y el ajuste*, nos centramos en una de las fases del proceso de localización descritas en el capítulo anterior y que es clave conocer en profundidad para los objetivos de este trabajo: nos referimos a la etapa de doblaje o *audio localization* del videojuego. Este capítulo cuarto se divide en dos secciones: en la primera, repasamos las particularidades del doblaje en cine y televisión, que será la forma de doblaje de referencia, para estudiar a continuación cómo se desarrolla el mismo proceso en videojuegos. Durante esta primera sección, retomamos el concepto y los pasos en los

que se articula el proceso de doblaje cinematográfico, los tipos de sincronía que se aplican y los códigos de significación que han de tenerse en cuenta en dichas sincronías. Todo ello nos servirá de modelo para, en la segunda sección, establecer cómo se lleva a cabo el doblaje de un videojuego, cuáles son los tipos de ajuste que pueden encontrarse en él, en comparación con otras clasificaciones de las sincronías en doblaje tradicional y *voiceover*, y cómo se relacionan estas sincronías con las distintas situaciones de juego.

Tras estos primeros capítulos de carácter más teórico, en el **Capítulo 5**, sobre la *Metodología* de trabajo, expondremos la necesidad de emprender un estudio de estas características, qué objetivos lo guían y cuál es el paradigma de investigación en el que se enmarca, dentro de los Estudios Descriptivos de Traducción. Expondremos también el proceso de trabajo seguido y las herramientas prácticas que hemos empleado: por una parte, una serie de entrevistas a los agentes del proceso de doblaje de los tres videojuegos analizados. Por otra, un estudio empírico de los tipos de ajuste que dichos videojuegos presentan, estudio que se basará en una ficha de análisis que presentaremos también en este capítulo.

En el **Capítulo 6**, referido al *Corpus*, expondremos los criterios de selección que nos han guiado para determinar el catálogo de videojuegos doblados al español peninsular del que extraer el corpus de análisis, constituido por los tres videojuegos cuyas formas de ajuste estudiaremos: *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015), *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) y *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2016). También nos detendremos en la ficha técnica y la sinopsis de cada uno de los tres títulos.

En el **Capítulo 7**, *Análisis*, expondremos los datos extraídos de las dos fases empíricas en las que se articula nuestro trabajo: por una parte, recogeremos el análisis cualitativo preliminar de las entrevistas llevadas a cabo con los principales agentes involucrados en la localización y doblaje de los tres videojuegos citados. Por otra parte, recogeremos los tipos de ajuste observados en cada uno de los tres títulos. Dichos resultados se estructurarán en diferentes apartados, que se corresponderán con las cuatro situaciones de juego analizadas (tareas, acción de juego, diálogos y cinemáticas), además de una valoración inicial de las características generales del doblaje de cada uno de los tres videojuegos. También añadiremos un apartado de discusión en el que demos cuenta del conjunto de los resultados extraídos en los tres videojuegos.

En el **Capítulo 8**, *Resultados y conclusiones*, retomaremos la pregunta de investigación y los objetivos descritos al comienzo para comprobar si los hemos cumplido a lo largo de la presente tesis doctoral y, con ello, podemos dar respuesta a la pregunta de

partida. También haremos referencia a ciertas limitaciones detectadas en el estudio y a las perspectivas de futuro que este nos ofrece.

En el capítulo dedicado a la **Bibliografía**, recogemos todas las fuentes bibliográficas consultadas en el ámbito de los Estudios en Traducción, Traducción Audiovisual, Localización, *Game Studies*, Estudios de Comunicación, Semiótica y algunas fuentes de diversa índole, como blogs y estudios disponibles en webs especializadas en el ámbito de los videojuegos. También se enumera a continuación la lista de **Páginas web** consultadas y los **Videojuegos** a los que se hace referencia a lo largo de este trabajo.

Tal y como se requiere para la mención de Doctora Internacional, el **Índice**, la **Introducción** y la **Conclusiones** de esta tesis se incluyen asimismo en lengua inglesa, tras la exposición de la Bibliografía.

Por último, aportamos también una serie de **Anexos**, en **formato electrónico**, en los que se incluyen 1) el Excel que contiene el **listado de videojuegos** que componen el catálogo, 2) las tres **fichas de análisis** cumplimentadas con la observación empírica de los tres videojuegos, 3) la transcripción y las respuestas obtenidas por escrito de las **entrevistas**, y una 4) estructura de carpetas que contienen distintos **clips de vídeo** que justifican las observaciones expuestas en el Capítulo 7, *Análisis*, sobre los tipos de ajuste detectados en cada uno de los tres videojuegos analizados.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

«In Translation Studies game localization is often introduced as a hybrid mode of Audiovisual Translation (AVT) and Software Localization (Munday, 2013, p. 279) in an attempt to locate this newly emerged practice within an established category» (Mangiron, O'Hagan y Orero, 2014, p. 11). Ante estos dos ámbitos que convergen, el presente trabajo se inserta en los Estudios Descriptivos de Traducción con el interés de explorar y analizar empíricamente un aspecto concreto del doblaje de videojuegos, como formato moderno de texto audiovisual. Este producto multimedia interactivo constituirá nuestro objeto de estudio desde la perspectiva principal de la Traducción Audiovisual, aunque será necesario recurrir a otras áreas de investigación estrechamente relacionadas con el objeto de estudio y que, de hecho, aportarán conceptos importantes a nuestro marco teórico. Es indudable que se trata de un objeto de estudio complejo que requiere de un enfoque multidisciplinar para trazar tanto su definición como las características que lo constituyen: «Games are both object and process; they can't be read as texts or listened

to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader or listener» (Aarseth, 2001).

Para empezar, en cuanto a la Traducción Audiovisual, concretamente en el ámbito del doblaje, partimos de obras de referencia exhaustivas como las ya citadas de Chaume (2004, 2012), sobre el panorama actual de esta modalidad de traducción audiovisual. También contamos con estudios de diversos autores centrados en los textos audiovisuales y las restricciones (Zabalbeascoa, 1993; Agost, 1999; Chaves, 2000; Bartrina, 2001; Martí Ferriol, 2010), los estándares de calidad en el doblaje (Chaume, 2005) o la lengua artificial del doblaje o *dubbese* (Pavesi, 2008; Romero Fresco, 2009; Baños, 2009; Prats, 2014; Marzà, 2016), sin olvidar por supuesto obras que versan sobre el ajuste (Fodor, 1976; Luyken et al., 1991; Whitman-Linsen, 1992), entre muchos otros.

Por otra parte, como ámbitos complementarios y distintos de los Estudios de Traducción, hemos de recurrir a los *Game Studies* o Teoría del Videojuego para delimitar el concepto de videojuego y sus características. Se trata de una disciplina muy joven que reúne bibliografía de tan solo los últimos 20 años y que desde el año 2001 reclama su autonomía como área de investigación propia⁶. De especial interés para nuestro trabajo serán estudios como los de Aarseth (2001, 1997), Newman (2004), Wolf (2005), Juul (2008), Fencott *et al.* (2012) y Ensslin (2012), en los que se describen la interactividad y la jugabilidad como aspectos determinantes e identificadores del videojuego, diferenciado así de cualquier otra forma cultural o de ocio. Esto nos permitirá construir una definición de corte semiótico a partir de la cual podamos determinar los aspectos concretos que influyen en la posterior sincronización de su doblaje. En esta línea, también serán de interés trabajos como los de Levis (1997, 2013), Frasca (2001, 2003), Scholand (2002), Raessens y Goldstein (2005), Apperley (2006), Arsenault (2009) o Clearwater (2011), que se ocupan de la definición y clasificación de los videojuegos como nuevo producto multimedia.

Para continuar, hemos mencionado otra área que será de interés para enriquecer nuestra comprensión de la comunicación a través de un videojuego: la Semiótica. A partir de tratados como el de Serrano (1980, 2001), Bobes Naves (1989) y, en especial, el de Maietti (2004) profundizaremos en la forma de significación de los videojuegos. En esta línea también nos serán de interés obras como la de Fiske (1990), Poyatos (2002), Ramos Serrano *et al.* (2009), Pérez Latorre (2010) o Burgoon, Guerrero y Floyd (2010), entre

⁶ El año 2001 se considera el año 0 en los *Game Studies* (Aarseth, 2001). Cabe mencionar que este hecho supone una muestra más de las múltiples posibilidades que aún ofrece el estudio de los videojuegos, dada su reciente incorporación al mundo académico como disciplina con entidad propia.

otros, adscritas a los Estudios de Comunicación. Algunas de ellas hacen un repaso considerable de la concepción semiótica y comunicativa de los videojuegos o de las formas de comunicación no verbal. Del mismo modo, en el campo de la comunicación, contamos con obras generales sobre videojuegos como la de López Redondo (2014) o Rodríguez Prieto (2016), que contribuyen a la delimitación del objeto de estudio, sus características y su alcance.

Por último, volviendo a los Estudios de Traducción, no podemos olvidar el ámbito de la localización, concretamente referida a videojuegos, pues los estudios sobre esta práctica arrojarán luz sobre las particularidades que encontramos en el proceso de localización de un videojuego, dentro del cual situamos la traducción para doblaje. Así, tomamos como referencia extensos trabajos sobre localización de videojuegos, como los manuales generales de Maxwell-Chandler (2005), Chandler y Deming (2012), Mangiron y O'Hagan (2013), Bernal Merino (2015), Méndez González (2015), Granell, Mangiron y Vidal (2015); Méndez González y Calvo-Ferrer (2017); Muñoz Sánchez (2017); o trabajos enfocados en el proceso de doblaje de videojuegos, como los de Chandler (2006), Le Dour (2007), Loureiro (2007) o Sioli *et al.* (2007).

1. LOS VIDEOJUEGOS MODERNOS

«Computer games are one example of a very particular type of texts in which we know we have to work to find meaning»

(Fencott *et al.*, 2012, p. 163).

1.1. Contexto actual de los videojuegos

Los videojuegos representan la forma de ocio audiovisual predominante en nuestro país, con casi 16 millones de videojugadores en 2017. Además, los datos de facturación del mismo año para la industria del videojuego, 1359 millones de euros, superan con creces el conjunto de la industria del cine (591 millones, ICAA, 2018) y de la música grabada (231,7 millones, IndustriaMusical, 2018). En Estados Unidos, las ventas totales de *software* de entretenimiento alcanzaron los 36 000 millones de dólares en 2017 (ESA, 2018). A nivel mundial, los ingresos se estiman en 108 900 millones de dólares (McDonald, 2018), unos 90 040 millones de euros (AEVI, 2018). Estas cifras superan notablemente los 33 105 millones de euros ingresados por la industria cinematográfica a nivel mundial en 2017 (El País, 2018).

El número global de videojugadores se estima en 2 000 millones (McDonald, 2018), de los cuales, como se ha dicho, casi 16 millones son videojugadores españoles, cantidad que representa un 44 % de nuestra población (AEVI, 2018). De esta cantidad en nuestro país, un 75,94 % declara jugar todas las semanas. El tiempo de juego semanal asciende a 6,6 horas, cifra que está aún por detrás de las 9,5 horas a la semana de media que dedican los británicos o las 7 y 7,3 horas que dedican los alemanes y franceses, respectivamente (*id.*). Además, en España en 2017 se vendieron algo más de 9 millones y medio de videojuegos y un millón y medio de consolas (*id.*). Los géneros más populares que reconoce AEVI (2018) son los videojuegos de acción, los de deporte, los FPS (*first-person shooter*), los juegos de rol y los de aventuras.

Como indican las cifras, se trata de un producto digno de estudio, dada la enorme acogida que ha recibido desde sus orígenes por parte de los usuarios, y cuya velocidad de crecimiento y desarrollo se ha visto especialmente incrementada a partir de los años 90

del siglo pasado. Además, su localización juega un papel fundamental en nuestro país, dada la gran cantidad de títulos de producción ajena disponibles. Aunque no se han podido contrastar los datos ofrecidos, Requena Farinós (2014, p. 39) sostiene que el 94 % de la demanda nacional de videojuegos la satisfacen productos internacionales.

Al tratarse de un producto de reciente aparición, los estudios que profundizan en sus características son todavía algo escasos, más aún en el ámbito concreto de la localización, en comparación con otras áreas de la traducción. Según señalaba O'Hagan (2007, p. 2): «Despite translation playing such a vital role in this growing industry, its significance is largely ignored in games studies, while video games remain similarly underexplored in translation studies». Bien es cierto que la situación ha cambiado en la última década, durante la cual, la investigación en localización de videojuegos ha experimentado una notable expansión, como recoge Mangiron (2017, p. 74). Tan solo un año antes de la cita anterior, en 2006, se publicaron seis artículos académicos sobre localización de videojuegos que marcaron el impulso en la investigación en este ámbito⁷ y, desde 2013, han sido varios los monográficos que han contribuido a su desarrollo⁸. Sin embargo, aún son varios los aspectos en los que es necesario profundizar para continuar trazando el mapa de la reciente investigación en localización de videojuegos, en especial, en lo relativo al doblaje de los productos audiovisuales interactivos.

A tal respecto, es un detalle significativo que el término *videojuego* no comienza a recogerse en la bibliografía general hasta los años 80 del siglo XX, poco después de que empezara a utilizarse en inglés, *video game* (Google Books Ngram Viewer)⁹.

⁷ Mangiron y O'Hagan; Bernal Merino; Mangiron; Kehoe y Hickey; Dietz; y Heimburg, todos ellos publicados en 2006 (Mangiron, 2017, p. 77).

⁸ Como los de Mangiron y O'Hagan (2013); Mangiron, Orero y O'Hagan (2014); Bernal Merino (2015); Granell, Mangiron y Vidal (2017) o Muñoz Sánchez (2017).

⁹ Esta gráfica procede de la herramienta Google Books Ngram Viewer (Michel, J. B. *et al.*, 2011), disponible a través del enlace <<https://books.google.com/ngrams>> [acceso en diciembre de 2018]. Su funcionamiento se basa en la búsqueda de términos o combinaciones de palabras (llamados *n-grams*) en un corpus compuesto por más de 5 millones de libros disponibles en Google Books, algo más de 500 000 millones de palabras, publicados entre 1800 y el año 2000, en ocho idiomas (el español y el inglés, tanto en sus variantes británica como norteamericana, entre ellos). Los operadores «:eng_2012» o «:spa_2012» nos permiten buscar el término deseado exclusivamente en los corpus de inglés o español ampliados hasta 2012 (aunque las publicaciones incluidas solo llegan hasta el año 2000).

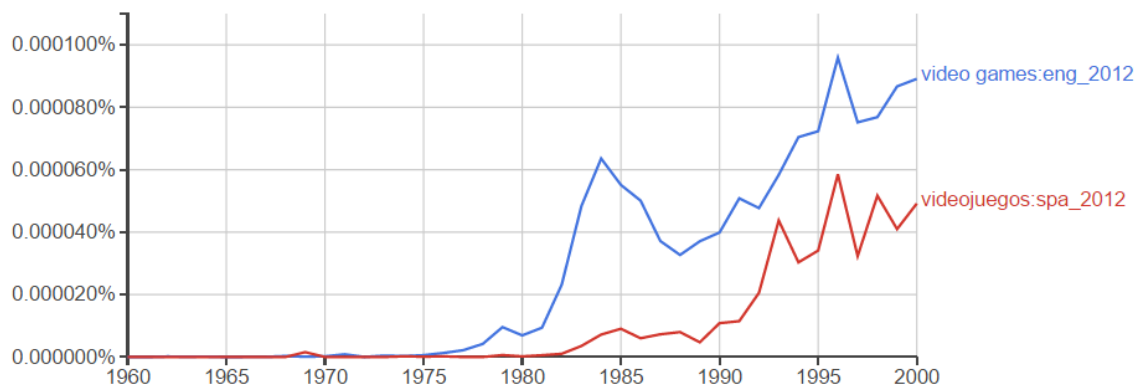


Figura 1. Tendencia de uso de los términos *videojuegos* y *video games* en corpus de libros publicados en español e inglés, respectivamente, de 1960 a 2000

Es curioso el hecho de que, poco después de la segunda gran crisis del sector de los videojuegos, entre 1983 y 1985 (Levis, 1997; Martínez Robles, 2003; López Redondo, 2014, p. 139), en los años posteriores se aprecia una notable caída en la aparición de los citados términos en la bibliografía, para volver a remontar posteriormente e ir mostrando una tendencia casi continuamente en alza. Si regularizamos los datos, la gráfica muestra claramente la tendencia en alza de uso de estos términos:

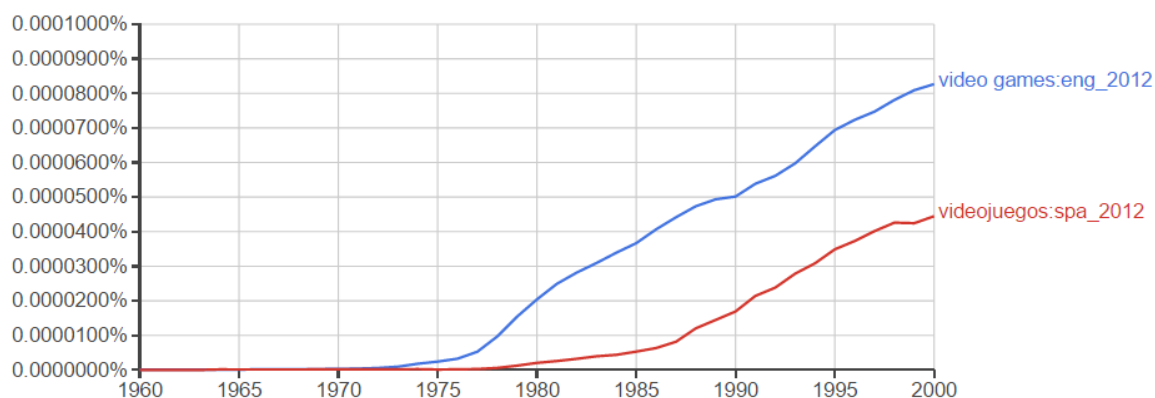


Figura 2. Tendencia de uso de los términos *videojuegos* y *video games* en corpus de libros publicados en español e inglés, respectivamente, de 1960 a 2000, con una regularización (*smoothing*) de 5 (Ngram Viewer)

Del mismo modo, puede resultar ilustrativo comparar el uso de los términos *videojuego/video game* con aquellos representativos de la industria cinematográfica, como *movies* y *cinema*:

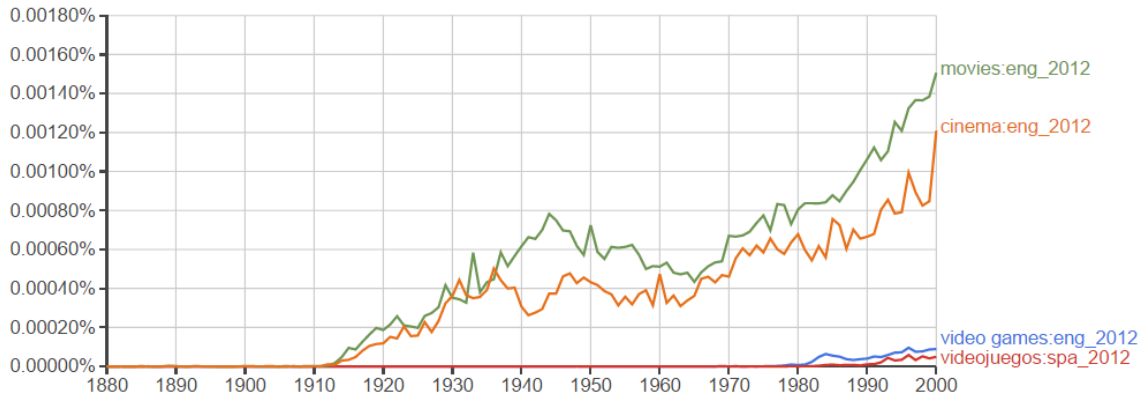


Figura 3. Tendencia de uso de los términos *videojuegos*, *video games*, *movies* y *cinema* en corpus de libros publicados en español e inglés entre 1880 y 2000 (Ngram Viewer)

Visualmente se aprecia la escasez de bibliografía sobre videojuegos con respecto a la disponible en el ámbito cinematográfico (aunque la tendencia en alza de la bibliografía sobre videojuegos podría apreciarse si dispusiéramos de los datos de la última década). Si bien es cierto que en Google Books no se recogen exclusivamente obras académicas o de investigación (como sí sucede con Google Scholars), estos datos nos muestran la recurrencia de uso de los citados términos en cualquier libro publicado a lo largo de los lapsos temporales anteriores, de forma que suponen un primer acercamiento a la presencia de estos productos en la cultura de forma diacrónica¹⁰.

Con nuestro trabajo queremos contribuir al estudio de los videojuegos como producto de consumo de masas que, sin embargo, no parece haber recibido hasta las últimas décadas una atención acorde con el impacto que los videojuegos tuvieron en la sociedad desde sus inicios, ni mucho menos, en lo que a su localización se refiere. Según señala Fernández Costales (2012, p. 388):

[V]ideo games provide an interesting and trendy corpus of analysis for academia, as this type of entertainment can be addressed from different disciplines. However [...], this field has been largely ignored by scholars since video games “are easily and readily denigrated as trivial” (Newman, 2004, p. 5).

El investigador James Newman atribuye la poca importancia otorgada a los videojuegos durante sus primeras décadas de vida, a pesar de su claro impacto en el día a día, a dos motivos principales: los videojuegos se entendían como un medio infantil, trivial, sin necesidades de investigación, y también se veían como una práctica de segundo

¹⁰ Este es uno de los objetivos de la culturómica (*culturomics*): la utilización de datos masivos para conocer el comportamiento social y cultural a través del uso de la lengua. En este caso, las gráficas muestran la adopción de la tecnología de los videojuegos (o del cine) a lo largo de los años, desde sus orígenes (Michel, J. B. *et al.*, 2001).

nivel, una nimiedad sin la credibilidad de medios más tradicionales (Newman, 2004, p. 5). Esta concepción, afortunadamente, parece estar cambiando poco a poco, más aún si nos fijamos en cifras como las que ofrece la AEVI y Sigma Dos (2015): el 38,9 % de los adultos españoles (mayores de 18 años) juega a videojuegos, siendo mayor el porcentaje, 54,3 %, si ampliamos la franja de edad a adultos de entre 30 y 44 años.

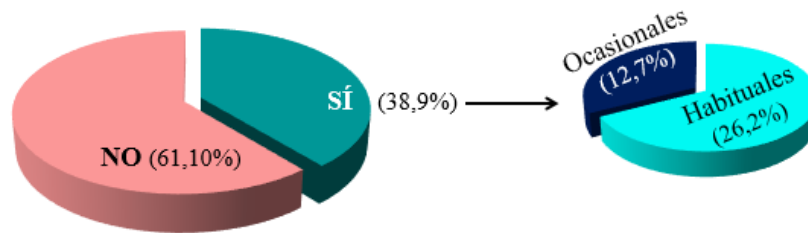


Figura 4. Porcentajes de uso de videojuegos de los adultos españoles mayores de 18 años (AEVI y Sigma Dos, 2015)

Visto el peso que los videojuegos tienen socialmente, tomemos ahora algo de perspectiva para analizar cómo ha evolucionado tal producto multimedia, en especial, en lo que a su doblaje se refiere, que es el aspecto en el que nos centraremos en este trabajo.

1.2. Apuntes históricos

Los orígenes de esta forma interactiva de entretenimiento no están exentos de discusión. De hecho, incluso determinar cuál fue el primer videojuego de la historia puede ser complicado, ya que distintos títulos aspiran al puesto, en base a diversos argumentos: *OXO*, también conocido como *Nought and Crosses* o *Tic-Tac-Toe*, inspirado en el tradicional tres en raya, fue el primer juego con gráficos digitales, creado por un estudiante de Cambridge, A. S. Douglas, en 1952, aunque solo podía ejecutarse en la EDSAC, un ordenador de dicha universidad. *Tennis for Two*, por su parte (W. Higinbotham, 1958), funcionaba utilizando un osciloscopio y fue ideado como mero entretenimiento para los visitantes que acudían al laboratorio del físico que lo creó, que no llegó a patentarlo nunca (López Redondo, 2014, p. 130). En cuanto a *Spacewar* (S. Russell, 1962), es considerado el primer videojuego por muchos autores (Levis, 1997, pp. 44-45; Kent, 2001, p. 31; Juul, 2005, p. 3; López Redondo, 2014, p. 130), ya que supuso una importante innovación al emplear la pantalla de rayos catódicos y crearse intencionadamente como juego (Kent, 2001, p. 31):

Two interactive programs existed before Spacewar, in which you interacted with switches on the computer and you changed a display on the screen, depending on what you did

with the switches. But they weren't particularly designed as games. And they weren't very popular because, as games, they weren't very good.

Spacewar fue diseñado por un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) e inspiró a Nolan Bushnell para crear el videojuego que marcó, entonces sí, el despegue de la industria, *Pong* (Atari, 1972), tras un intento de comercializar una versión aparentemente plagiada del *Spacewar* de Russell, *Computer Space*, a principios de los años 70 del siglo pasado (Levis, 1997, p. 45; López Redondo, 2014, p. 131), intento que resultó un auténtico fracaso.



Figura 6. *Pong* (Atari, 1972)¹¹



Figura 5. Lu, K., 2017. *Spacewar* on the Computer History Museum's PDP-1

A pesar de unos comienzos cuestionables, desde la instalación de *Pong* en un bar de California «hasta la actualidad, el videojuego se ha convertido en una de las principales formas de entretenimiento y uno de los objetos culturales fundamentales de la sociedad contemporánea» (Pérez Latorre, 2010, p. 8-9). Asimismo, en palabras del autor, «[e]sta evolución se refleja en la cada vez mayor complejidad formal de las obras del medio videolúdico, en su gran impacto social y en su fulgurante crecimiento como industria». Dentro de esta complejidad y para el interés de nuestro trabajo, no nos detendremos en repasar la vertiginosa evolución de las cuatro generaciones de consolas anteriores a la

¹¹ Imagen extraída de Pinterest, disponible en <https://i.pinimg.com/564x/6e/65/ca/6e65cad71216387dcf90815674d0535e.jpg> [acceso el 25 de junio de 2018].

década de los 90¹² del siglo XX, ya que hasta entonces no podemos empezar a hablar de doblaje en este moderno entorno interactivo.

En cuanto al desarrollo del componente de audio, determinante para el doblaje, durante la primera década de vida de los videojuegos, las máquinas recreativas incluían ciertos sonidos eléctricos muy rudimentarios para captar la atención de los posibles jugadores (Collins, 2008, p. 9).

[E]lectronic music developed during the 1960s and came to be known for its new computer-generated sounds and sometimes repetitious compositions. Electronic sounds could be arranged and repeated by a computer, and soon synthesized beeps and boops became the computer-generated soundtracks for video games. (Wolf, 2005, pp. 30-31).

Muchos de los juegos empleaban *loops* o reproducciones de sonido en bucle que constituían el único entorno sonoro del videojuego, aunque su uso se generalizó a partir de 1984. Dada la dificultad de programación y de almacenamiento, durante estos primeros años primaban los efectos sonoros por encima de la música (Collins, 2008, p.12). Ya durante los años 80 se empleaban algunas señales de sonido digital, pero la conversión era compleja y el sonido resultante, monótono y repetitivo. En la década de los 80 fue cuando comenzaron a usarse algunos chips que reproducían el habla para emplear breves muestras (*samples*) vocales y se introdujeron los chips separados para efectos sonoros y voces. *Discs of Tron* (Atari, 1983) fue uno de los primeros juegos con sonido en estéreo, mientras que *Frogger* (Konami, 1981) fue de los precursores en incluir música dinámica, más allá de meros efectos sonoros (*ibid.*, p. 19).

Algunas consolas de 8 bits, como la Nintendo Entertainment System (NES), disponían de juegos basados en un muestreo de varios canales que permitía incluir ciertas voces, como en *Mike Tyson's Punch-Out!* (Nintendo, 1987), aunque se trataba de un vago sonido humano animando un combate, aún muy básico. Los sintetizadores digitales que incluían las consolas de 16 bits, como la Super Nintendo Entertainment System (SNES), podían reproducir varios tonos con sonido en estéreo y el muestreo vocal podía apreciarse mejor que en las consolas de 8 bits, aunque la tendencia fue continuar con la «música chip» (*chip-tune*) y el estilo de la generación anterior (*ibid.*, p. 47).

No fue hasta la quinta generación de consolas cuando el sonido en videojuegos experimentó un cambio notable: comenzaron a usarse los CD-ROM, que sustituirían a los cartuchos, y la capacidad de los procesadores aumentó hasta los 32 bits. Esto, junto con

¹² Nos remitimos a Levis (1997), Kent (2001), Martínez Robles (2003), Donovan (2010) y López Redondo (2014) para un detallado repaso de la historia y el desarrollo de los videojuegos, así como de las distintas generaciones que se han ido sucediendo a lo largo de ella.

el uso ya generalizado del sonido digital, permitió una mayor gestión y almacenamiento de la información en las consolas y, por tanto, la posibilidad de incluir audio más rico y diverso, con voces reales que podrían doblarse. Desde la introducción de los CD-ROM, el componente de audio dejó de depender de la síntesis de una tarjeta de sonido y los compositores y diseñadores de efectos sonoros pudieron comenzar a grabar y almacenar el audio pregrabado en el juego. Esto incluía algunas voces humanas, aunque el espacio seguía siendo limitado. También fue el despertar del sonido en 3D o *surround sound*, que suponía crear para el jugador la sensación de que el audio emanaba de un espacio de tres dimensiones y, por tanto, de más realismo (Collins, 2008, p. 64). El sonido en 3D comenzó a usarse en el sistema operativo Windows 95 y en algunos juegos de la Nintendo 64. En definitiva, gracias al uso del disco compacto, «los programadores podían incluir secuencias de vídeo digital y música en calidad láser sin miedo a perder datos esenciales» (López Redondo, 2014, p. 170). Es la época de la denominada «guerra de los bits» (*ibid.*, p. 163), en la que las dos grandes compañías de entonces se disputaban el mercado: Sega y Nintendo.

En esta época, existieron algunas consolas cuya CPU ya alcanzaba los 32 bits, como la Mega Drive (Sega, 1988) más el accesorio 32x, que permitía aumentar la CPU de la consola, originalmente de 16, hasta los 32 bits; o la Atari Jaguar (Atari, 1993), con un potente procesador de 64 bits, pero que no cosechó mucho éxito. Sin embargo, la transición definitiva de los 16 a los 32 bits la marcó Sony con su popular PlayStation (1994), que además utilizaba CD en lugar de cartuchos y para la que se desarrollaron juegos cuyo doblaje se ha convertido en un referente, como es el caso de *Metal Gear Solid* (Konami, 1997), que sorprendió a los usuarios españoles con uno de los primeros doblajes y, por tanto, una localización plena que marcó un antes y un después (Arenas, 2012). Anteriormente, el juego *Berzerk* (Stern Electronics, 1980) para máquinas recreativas fue uno de los primeros en incluir voces humanas (De Maria y Wilson, 2002; Parsons, 2007; Pérez Fernández, 2010), mediante un sintetizador basado en *samples* (muestreo musical) que permitía reproducir en torno a las 30 palabras. Estas voces se tradujeron también al español, aunque se trataba de un doblaje muy sencillo, dadas las pocas palabras sintetizadas por el juego (una muestra de tal doblaje puede verse en el siguiente vídeo¹³, Morales, 2015).

¹³ Vídeo disponible en la carpeta anexa en formato electrónico *Anexos > BerzerkArcade_SpanishAudio.mp4* y a través del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=2CA2c4Phnqw&lc=z22juzpo4li4utagp04t1aokgtm2quniooj1nfxhib5rk0h00410>.

Más adelante, la sexta generación con la PlayStation 2 extendió el uso de voces humanas, dado que esta consola además empleaba el DVD, que ofrecía mejores capacidades técnicas y de almacenamiento en comparación con el CD-ROM: «the release of PlayStation 2 in 2000 introduced the capacity to incorporate recorded human voices into games, replacing text boxes and mechanical computer-generated sounds, and leading to the application of dubbing mode in localised games» (O'Hagan, 2007, p. 3). Videojuegos como *Final Fantasy X* (Square, 2001) ya contaban con ricos diálogos grabados por actores de doblaje en el estudio, originalmente en japonés y, en este caso, doblados tan solo al inglés, dados los enormes costes que habrían supuesto los doblajes al francés, alemán, italiano y español que estuvieron inicialmente previstos (Mangiron, 2004).

Por su parte, los ordenadores «fueron los protagonistas frente a otros soportes en los últimos años de la década de los ochenta» y principios de los noventa y, de hecho, sentaron las bases del desarrollo tecnológico con avances como la sustitución de los casetes por el disquete, así como una mayor potencia de procesamiento de datos que permitía que los juegos respondieran con más rapidez y se les pudiera dar mayor importancia al sonido y a la música, con juegos más complejos y sofisticados (López Redondo, 2014, p. 151). La importancia de las voces en los videojuegos comenzaba a quedar patente en títulos como *Command and Conquer* (Westwood Studios, 1995), un juego de guerra cuyo «hilo argumental estaba narrado con actores reales y eso sirvió para que los usuarios se metieran aún más en su papel» (Martínez Robles, 2003, pp. 96-97).

Como vemos, tanto en ordenador como en consolas, a partir de los años 90, los videojuegos comenzaron a incluir escenas cinemáticas de mejor calidad y cada vez con más frecuencia. Asimismo, la mayor capacidad de almacenamiento y de procesamiento permitía incluir cada vez más audio con voces humanas naturales, lo cual confiere mayor realismo a los juegos. Desde estos avances, tal ha sido la evolución de los videojuegos en su tendencia de asemejarse al cine que incluso existen títulos en los que la trama y el realismo son más importantes que la propia jugabilidad, como es el caso de las llamadas «películas interactivas» (Méndez González, 2015, p. 80): videojuegos como *Fahrenheit*, *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas* (Quantum Dream, 2005, 2010 y 2013, respectivamente) basan su mecánica de juego en el avance narrativo de la historia en función de las elecciones que tome el jugador, pero siempre primando el disfrute cinematográfico del producto por encima de una actividad completamente dependiente del jugador. Pero, independientemente del género del videojuego y al margen de casos como los tres citados, en los que la cinemática juega claramente un papel fundamental,

en el presente, el audio del videojuego es uno de los componentes de mayor peso a la hora de abordar la localización del producto y es a partir de los noventa cuando tiene sentido comenzar a hablar de doblaje de videojuegos (Méndez González, 2015, pp. 76-77):

«[L]os videojuegos, cada vez más, se asemejan a películas completas, en las que el usuario puede vivir en primera persona las experiencias que se narran en pantalla. En la actualidad, no se establecen excesivas diferencias en cuanto a recursos invertidos en la elaboración de películas y videojuegos, ni desde un punto de vista técnico ni, por supuesto, económico».

Dentro de esta rápida evolución, hemos superado ya la octava generación de consolas (algunos ejemplos representativos son la Wii U de Nintendo [2012], la PlayStation 4, de Sony [2013] o la Xbox One, de Microsoft [2013]) y comenzamos a descubrir los avances de la actual generación, la novena, con la Nintendo Switch (2017). También los ordenadores de hoy presentan unas características técnicas potentísimas e incluso existe una serie de empresas que se especializan en comercializar ordenadores *gaming*, expresamente diseñados para un excelente rendimiento con videojuegos. En este despliegue de avances tecnológicos, situamos los videojuegos como uno de los principales productos de ocio y estrechamente relacionados con formas tradicionales de entretenimiento como el cine y la televisión.

1.3. Definición

«Por su propia naturaleza material, los videojuegos son el hijo primogénito del encuentro de la informática y la televisión y prefiguran la nueva generación de los sistemas de comunicación» (Levis, 1997, p. 27).

Ante el número tan amplio de ámbitos que confluyen en la configuración de un videojuego, López Redondo (2014, pp. 25-26), en una completa reflexión sobre cómo definirlo, pone de manifiesto que la idea de *videojuego* varía según el punto de vista desde el que se conciba este material; de hecho, tras revisar algunas definiciones, el autor termina adoptando una perspectiva más amplia y eminentemente lúdica que entiende los videojuegos como actividad humana básica de entretenimiento: «Los videojuegos son, sencilla y esencialmente, juegos. Y como tales pueden también acogerse a la definición de juego más comúnmente aceptada por los investigadores» (*ibid.*, p. 28): se trata de una actividad libre y voluntaria, situada en unos parámetros concretos de espacio y tiempo aislados de la realidad, regulada por unas normas vinculantes, precisas y arbitrarias, que tiene su fin en sí misma y que es fuente de tensión, diversión y alegría (Huizinga, 2007, p. 45).

Tal y como señala Frasca (2001, p. 4), es importante dejar claro qué entendemos por *juego*, para, a continuación, determinar cuáles son las particularidades de un juego que se desarrolla en un entorno electrónico, ya que la respuesta automática a la pregunta de qué es un videojuego, en su sentido más simplista y directo, es que se trata de «games that are played with a computer» (*id.*). Nuestra definición, sin embargo, no ha de quedarse en la superficie, ya que el concepto anterior de *juego* carece de la mención al aspecto cinematográfico y técnico al que hacíamos referencia, ámbitos que empiezan a delimitar las particularidades de un videojuego con respecto a los juegos en su sentido más amplio.

Aunque, tras la citada definición, López Redondo completa posteriormente los elementos que distinguen a un videojuego de otro tipo de actividades lúdicas, coincidimos con Bernal Merino (2015) en concebir el término *juego*, más bien, como el hiperónimo por excelencia bajo el que situar los videojuegos. Este término se usa muy frecuentemente (y así haremos también a lo largo del presente trabajo) como sinónimo de videojuego por acortamiento de esta palabra, tanto entre los usuarios e investigadores como en la prensa especializada (*ibid.*, p. 14).

Bernal Merino (2015, p. 18) también insiste en la amplitud de aspectos que pueden considerarse a la hora de definir qué es un videojuego: «There are, in fact, so many different games (the subject matter being almost as broad as human activity itself) that it is difficult to suggest a comprehensive, all-encompassing definition». A pesar de ello, se aventura a proponer a continuación una definición funcional que consideramos representativa de lo que es un videojuego:

A video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral [...], and displayed on some kind of screen. [...] They are fully independent computer applications offering detailed feedback to players in terms of their performance.

Esta definición puede sintetizarse en la denominación *software de entretenimiento interactivo multimedia* (MIES, por sus siglas en inglés), concepto que usa el mismo autor (*id.*) para referirse a los videojuegos. En la misma línea, cabe destacar también la definición que ofrece Frasca (2001, p. 4), empleada a su vez por Mangiron y O'Hagan (2013, p. 65), bastante afín a la anterior:

I will use the term videogame in the broadest possible sense, including any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.

Del mismo modo, Levis (1997, p. 27) considera que «[u]n videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido

previamente programadas». Por su parte, también Maietti (2004, p. 49) coincide en que los videojuegos implican entretenimiento en un entorno electrónico: «I videogiochi sono prodotti di intrattenimento elettronico, testi interattivi con cui l'utente si interfaccia attraverso un sistema di controllo».

Estas cuatro últimas definiciones coinciden en concebir el videojuego como un *software* de entretenimiento que permite participar en los acontecimientos al jugador o jugadores a través de una pantalla en base a unas reglas. Incluso el último de los autores los considera textos interactivos, aspecto que desarrollaremos más adelante (*vid.* § 1.4.2.).

Por nuestra parte, consideramos oportuno resaltar dos características esenciales de la gran mayoría de videojuegos: su carácter *audiovisual* y el concepto de *interacción* (Vázquez Rodríguez, 2014, p. 16), dado que son aspectos imprescindibles a la hora de caracterizar un videojuego y así diferenciarlo de otros productos de entretenimiento o de trabajo. Del mismo modo, son aspectos esenciales para los objetivos de nuestra investigación, dado que nos centraremos en el área concreta del doblaje, pero de un doblaje distinto del cinematográfico por la inclusión del carácter interactivo en los videojuegos. En palabras de Pérez Latorre (2010, p. 35):

El videojuego se distingue del juego tradicional por sus cualidades electrónica y audiovisual, junto al dispositivo de interfaz. Por otro lado, evidentemente el videojuego se distingue de otro tipo de experiencias audiovisuales de carácter cultural o de entretenimiento, como el visionado de una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia.

Por tanto, este será nuestro concepto de videojuego para la tarea que nos ocupa: se trata de un ***software*, para distintos tipos de *hardware*, que genera un texto audiovisual de entretenimiento y que permite la interacción del jugador o jugadores (y de estos entre sí) en el desarrollo de los acontecimientos a través de una pantalla y en base a unas reglas preestablecidas.**

Cabe mencionar que existen también videojuegos de carácter expresamente educativo o formativo, conocidos como *serious games* (Granell, 2012, p. 26), cuyo principal objetivo es la formación de los usuarios (cuestiones médicas, simulaciones de vuelo o de ingeniería, etc.): «Los *serious games* son videojuegos concebidos para la difusión de contenidos pro-sociales, en un sentido amplio (valores educativos, discursos humanitarios, divulgación científica, refuerzo de tratamientos terapéuticos, etc.)» (Pérez Latorre, 2010, p. 26). Según señalan Granell, Mangiron y Vidal (2015, pp. 180-184), se trata de «juegos diseñados con una finalidad que va más allá de entretener. A este tipo de juegos se les llama juegos serios (*serious games* en inglés) y están en auge en los últimos años». Los principales tipos de *serious games* que repasan tales autores son los juegos

educativos (*edutainment*), con fines publicitarios, de simulación, para la salud y militares (*millitainment*). Por lo tanto, la puntualización que habría que añadirse en la definición anterior es que el objetivo principal de este característico grupo no sería (únicamente, como en nuestra definición) el entretenimiento de los usuarios, sino especialmente su formación. Por lo tanto, se trataría de *software* que genera textos audiovisuales con objetivos formativos, no exclusivamente de entretenimiento.

1.4. El videojuego como texto audiovisual interactivo

1.4.1. Canales de significación en videojuegos: la dimensión interactiva

Una vez aclarado qué entendemos por videojuego, podemos asegurar que se trata del ejemplo actual más complejo de texto audiovisual, dadas sus características multimedia e interactiva (Bernal Merino, 2015, p. 46). En palabras de Levis (1997, p. 27), «[I]os videojuegos, como dispositivo electrónico y elemento activo de la industria del entretenimiento [...], se pueden considerar como un nuevo medio audiovisual». Este planteamiento sigue la línea de lo ya marcado por Lafrance (1994, p. 21):

[I] n'est pas étrange de parler de l'industrie des jeux vidéo à l'intérieur du secteur des communications, et plus particulièrement au sein de la filière audiovisuelle ou informatique. Comme dispositif électronique et vecteur de l'industrie du spectacle, les jeux vidéo ont plus à voir avec la production et la diffusion audiovisuelle qu'avec l'industrie du jouet mécanique ou le domaine du loisir.

Además del componente audiovisual, el videojuego supone un acto comunicativo con el usuario, de forma que tratamos con un nuevo formato de texto audiovisual: «If we accept a text as a speech act or, more broadly, as any instance of communication, we will conclude that an audiovisual text is a communication act involving sounds and images» (Zabalbeascoa, 2008, p. 21). En efecto, podemos partir de la concepción de texto audiovisual como «un texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el canal acústico y el canal visual, y cuyo significado se teje y construye a partir de la confluencia e interacción de diversos códigos de significación» (Chaume, 2004b, p. 15).

Sin embargo, detectamos que los videojuegos añaden una nueva dimensión interactiva que los convierte en un tipo de texto audiovisual único, multimodal, en el que distintos modos –lenguaje verbal, imágenes, sonido y tacto– coexisten para crear sentido (Kokkola y Ketola, 2015). Si tomamos como referencia el lenguaje cinematográfico, la especificidad del cine reside en la heterogeneidad de códigos, en la «particular combinación de los diferentes códigos», no exclusivamente en la inclusión de uno propio

(Neira Piñeiro, 2003, p. 41). En videojuegos, también encontramos una particular combinación de los diferentes códigos semióticos que iremos describiendo en las próximas páginas, pero, además, sí que pueden identificarse códigos hasta ahora ausentes en el lenguaje cinematográfico. La inclusión de nuevos canales de transmisión de la información es un aspecto novedoso con respecto a los textos audiovisuales tradicionales –salvo contadísimos ejemplos (Delabastita 1989, p. 196; Chaume, 2003, p. 88)¹⁴–. En los videojuegos, una parte sustancial de la información se transmite principalmente mediante el canal táctil (Pujol, 2015, p. 134), aunque esa información también puede transmitirse por el canal visual mediante el código cinésico (los movimientos del jugador, no exclusivamente los movimientos de los personajes de pantalla, como era el caso cinematográfico).

A tal respecto, generalmente, el videojuego incluye un mando o periférico a través del cual el jugador puede ejercer su acción en los hechos que se desarrollan en pantalla. También se da la circunstancia de que algunas consolas, a partir de la séptima generación (Wii, 2006; Kinect para Xbox 360, 2010; Wii U, 2012; Nintendo Switch, 2017), disponen de un nuevo sistema de interacción mediante el reconocimiento de los movimientos del jugador frente a ciertos sensores que incorpora la consola, sin mando tradicional. En estos casos, la dimensión interactiva se canaliza visualmente mediante códigos cinésicos¹⁵, que activan ciertas respuestas por parte del juego, según las reglas que lo regulan.

Al interactuar mediante sensores cinéticos, no se ejerce contacto físico directo con un periférico, aunque el jugador sí interfiere y participa en el juego con sus movimientos, interactuando de forma virtual y virtualmente «tocando» los objetos y la realidad emulados en la pantalla. El código cinésico trasciende la pantalla, adquiere una nueva dimensión interactiva para englobar también al usuario: «By definition, video games provide an interactive environment. Such interaction typically takes place through the

¹⁴ Según señalan estos autores, existen contadísimas ocasiones en las que se ha tratado de incorporar otros canales de comunicación a una obra audiovisual, como es el caso del canal olfativo en las *smell-o-vision movies* de los años 50 o el canal táctil en la primera proyección cinematográfica de *Earthquake* (1974), en la que los espectadores experimentaron la simulación de un terremoto. También encontramos el caso más reciente de la película *XMILE* (2016), una producción accesible de M. Á. Font en la que el olor también entra en juego en la proyección. Se trata de casos excepcionales en los que otros canales de transmisión de la información se han añadido al canal acústico y al canal visual de los textos audiovisuales no interactivos.

¹⁵ Emplearemos el término *cinésico* (*kinesics*) cuando nos situemos en el plano de la «disciplina que estudia el significado expresivo de los gestos y de los movimientos corporales que acompañan los actos lingüísticos» (RAE, 2014), también entendido por Serrano (2001, p. 82) como «la parte de la semiótica que estudia el sistema de las expresiones corporales», mientras que *cinético* (*kinetic*) será el adjetivo que haga referencia al movimiento. Asimismo, el término *cinestesia* (*kinesthesia* o *kinesthesis*, Poyatos, 2002, p. 34) se empleará referido a la percepción de la posición del cuerpo y sus miembros con respecto al espacio y los estímulos que recibe de este mediante los músculos, tendones y articulaciones.

buttons and the levers on the game controller. More recent games also allow player input via speech and handwriting» (O'Hagan, 2007, p. 3). A través del canal visual se transmiten códigos cinésicos, pero, en este caso, también del usuario al juego, y no solo al revés, como ocurre en los productos audiovisuales no interactivos. También los estudios sobre Semiótica se hacen eco de este nuevo código cinésico interactivo:

Ancora, esistono alcuni giochi in cui le periferiche di controllo sono dispositivi non a contatto con il corpo umano, ma semplici sensori che ne percepiscono il movimento e trasmettono i dati al sistema. Anche il corpo del giocatore, dunque, entra in gioco e fa parte del sistema di feedback videoludico (Maietti, 2004, p. 64).

De esta forma, los juegos que se basan en el movimiento del jugador, a partir de la séptima generación, mantienen la dimensión interactiva distintiva de los videojuegos¹⁶, aunque pueda no existir mando ni periférico tangible. En tal caso, se recurre al canal visual como transmisor de la interacción (Burgoon, Guerrero y Floyd, 2010, pp. 117, 143), en lugar del canal táctil a través de la manipulación directa de un periférico. Así, un texto multimedia interactivo se compone de los códigos presentes en el texto audiovisual, pero en su confección semiótica también se añaden los signos y códigos que genera el jugador (transmitidos por los canales visual y táctil), y que enriquecen, transforman y moldean el texto inicial. Estos códigos cinésicos y táctiles referidos al jugador, junto con los signos y códigos del texto audiovisual tradicional, conforman un texto que adquiere otra dimensión, una vez jugado. Se trata de un texto mucho más rico que, gracias a los signos que ha recibido por parte del jugador, se convierte en otro texto multidimensional, único cada vez que se juega, semióticamente más complejo y resultado de la dimensión interactiva: «As such, videogames call out to be analysed multimodally in the sense of how multiple representational modes displayed on screen create complex layers of meaning, which are decoded and interacted with by players» (Ensslin, 2012, p. 118).

Independientemente del tipo de *hardware* con el que se juegue (con mando o sin él), la particularidad de la configuración semiótica de los videojuegos, a diferencia de lo que ocurre en cine y televisión, es que en este caso la transmisión de sentido tiene lugar de forma **bidireccional**, como en las relaciones interpersonales, pero tratándose de una máquina. Por tanto, existe un proceso de *interacción*, en el que «los sujetos emisor y receptor alternan estos roles. La información circula en los dos sentidos y el proceso semiótico tiene doble dirección» (Bobes Naves, 1989, p. 124). El jugador recibe mensajes

¹⁶ Incluso los aún escasos juegos de realidad virtual que recurran al movimiento ocular del jugador también se basan en el código cinésico de los ojos, que es otro medio de comunicación humana a través del movimiento, aunque limitado a un área concreta del cuerpo (Serrano, 1980, p. 129).

a través de los canales acústico y visual, pero también a través del canal táctil, si el mando vibra¹⁷. Al mismo tiempo, el jugador devuelve mensajes al juego mediante códigos cinésicos o táctiles, normativizados: cada botón y empuje de palanca del mando representan un signo para el juego; o cada movimiento físico del cuerpo del jugador representa un signo para el juego, recibido, en este segundo caso, mediante sensores cinéticos (*vid.* § 1.4.2.). Estos códigos, además, es posible hallarlos en un cierto número,

son más o menos delimitables [y] se oponen entre sí y constituyen un conjunto paradigmático. [...] En este sentido resulta aplicable al cine [y también a los videojuegos] el concepto lingüístico de oposición: si la lingüística estructural considera –ya desde Saussure– que el valor de cualquier unidad de lengua se define a partir de las oposiciones que establece con las demás unidades del sistema, lo mismo podemos decir de las unidades delimitables en el ámbito de la semiología cinematográfica [y videolúdica] (Neira Piñero, 2003, p. 41).

En este punto, conviene matizar las distintas formas de transmitir la actividad cinésica emitida por los usuarios, para comprender cómo esta se puede recoger mediante diferentes canales de significación. De acuerdo con Poyatos (2002b, pp. 185-186), la actividad cinésica o *kinesics* consiste en una serie de movimientos y posiciones conscientes o inconscientes que, aislados o en combinación con estructuras lingüísticas y paralingüísticas, poseen valor comunicativo intencionado o inintencionado. Esta actividad puede percibirse de cuatro maneras: visual, acústicamente, mediante el tacto (*tactually*) y cinestésicamente (*kinesthetically*), en este último caso, «not necessarily along with direct contact [...], but through an object that acts as a mediator and transmitting channel». El uso consciente e intencionado de los códigos cinésicos mediante el tacto lo denomina actividad háptica (*haptics*) (*ibid.*, p. 244).

Así, consideramos que la actividad cinésica es otro de los componentes básicos de la interacción con los videojuegos. Es también una de las actividades de comportamiento humano dentro de la triple estructura comunicativa que señala Poyatos (*ibid.*, p. 328): lenguaje, paralenguaje y cinésica, transmitida, a su vez, de forma audiovisual, táctil o cinestésica. En el siguiente esquema, Poyatos (2002b, p. 328) sintetiza estas distintas posibilidades de interacción:

¹⁷ Ya en videojuegos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998), al mando de la consola podía añadirse un dispositivo conocido como Rumble Pack (Nintendo, 1997) que creaba vibraciones significativas: en función de la vibración, el jugador podía incluso conocer la posición próxima de un enemigo, a pesar de que este no fuera siquiera visible (perceptible por otros canales). Este es tan solo uno de los múltiples ejemplos de transmisión de información mediante las vibraciones del mando. Otro caso más reciente es el del videojuego *1-2-Switch* (Nintendo, 2017), para la consola Nintendo Switch, en el que el jugador, sujetando un mando o Joy-Con, tiene que ser capaz de identificar el número de bolas que percibe dentro, como si se tratara de una pequeña caja en la cual las bolas ruedan y chocan unas con otras, todo simulado mediante la vibración del Joy-Con.

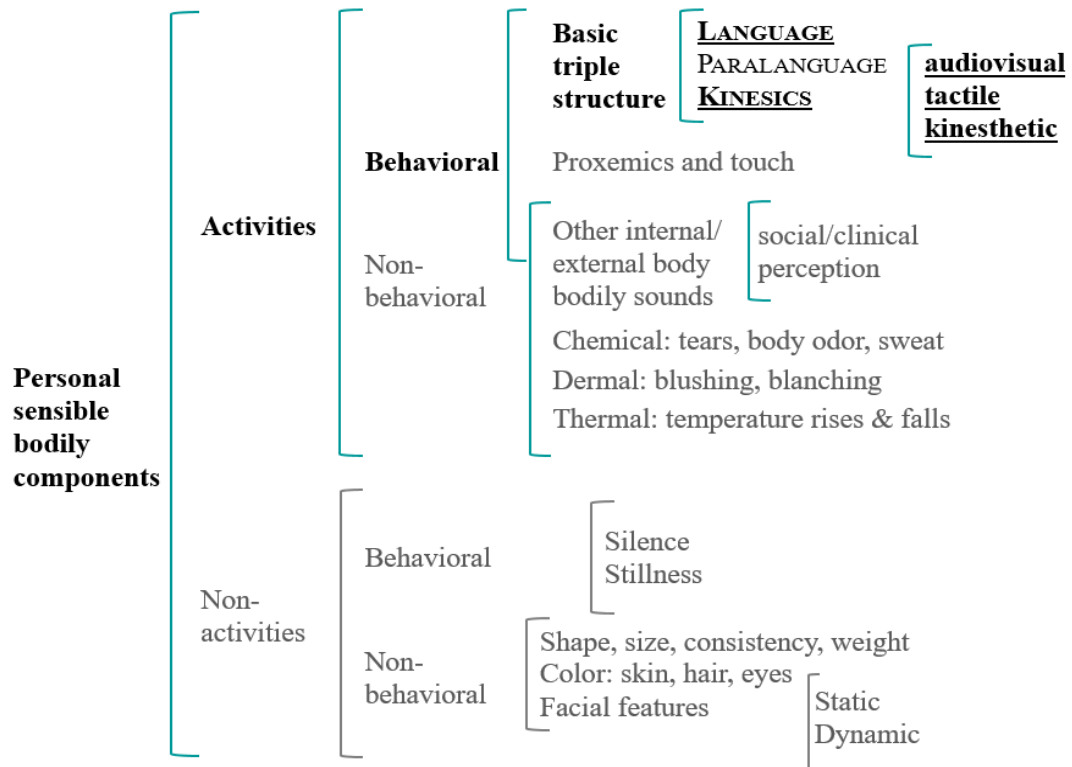


Figura 7. Actividades del comportamiento humano que participan en la interacción (Poyatos, 2002b, p. 328)

En el mismo ámbito de la comunicación no verbal, el término *haptics* o actividad háptica se utiliza para hacer referencia al sentido del tacto, «relating to the sense of touch in all its forms» (Paterson, 2007, p. ix), incluyendo la percepción de la posición (*proprioception*), del equilibrio (*vestibular*), del movimiento (*kinaesthesia*), de la piel como órgano (presión, temperatura o dolor, *cutaneous*), de lo táctil (presión, *tactile*) y de la fuerza (*force feedback*). *Haptics* se concibe como el hiperónimo que engloba todos estos aspectos del sentido del tacto, mientras que Poyatos (2002b, p. 244), según se ha citado, lo define como «[t]he very development and use of interpersonal tactile kinesic experiences».

En el ámbito de la ingeniería y del desarrollo virtual, Cleveland (2008, p. 48) lo define como «the ability of equipment to produce an output that is felt, rather than seen or heard. Haptic output is usually a force or vibration». Más concretamente, según exponen Dix *et al.* (2004, p. 93), los dispositivos hápticos son aquellos que crean interacción según la fuerza (*force feedback*) con el usuario:

Our other senses are used less in normal computer applications, but you may have played computer games where the joystick or artificial steering wheel vibrated, perhaps when a car was about to go off the track. In some VR applications, such as the use in medical domains to ‘practice’ surgical procedures, the *feel* of an instrument moving through different tissue types is very important. The devices used to emulate these procedures

have *force feedback*, giving different amount of resistance depending on the state of the virtual operation. These various forms of force, resistance and texture that influence our physical senses are called *haptic devices*.

Esta percepción háptica o el «tacto en movimiento» es la empleada en sistemas de comunicación accesible como el braille (Ruiz y Lluch, 2015, p. 104). Aunque, en este caso, no se trata de dispositivos interactivos. Las autoras exponen que «la percepción táctil requiere contacto directo con el estímulo», mientras que «para que pueda haber realmente percepción de los objetos o de las formas, se necesita el movimiento de las manos y el sentido c[i]nestésico. En ese caso, ya no hablamos solo de percepción táctil, sino de percepción háptica». Por lo tanto, «el sistema háptico lo conforman la percepción táctil y la c[i]nestésica», utilizadas de forma intencionada.

Burgoon, Guerrero y Floyd (2010, p. 19), de nuevo en el ámbito de la comunicación interpersonal, señalan que los códigos de comunicación no verbal se transmiten a menudo a través de los sentidos humanos. Concretamente, coinciden en distinguir entre dos sistemas de códigos, similares a la estructura de Poyatos (2002b, p. 112): los códigos acústicos y visuales, incluyendo los códigos vocales y la cinésica («all forms of body movement, excluding physical contact»); y los códigos de contacto, divididos en proxemia y sensación háptica. De esta forma, conciben también la percepción háptica (la recepción a través del tacto) como medio de comunicación (*ibid.*, p. 145) y entienden la estimulación táctil según varias dimensiones: intensidad, ubicación, frecuencia e instrumento (*ibid.*, p. 149). En este caso, emplean el término *táctil* y estímulo *háptico* como sinónimos.

Ante la amplitud del término, hemos optado por mantener la denominación **táctil** para el nuevo canal descrito en videojuegos, pues nos referimos al uso de este *sentido humano* mediante la pulsación de teclas y el uso de palancas o *joysticks*. Este término, táctil, siendo uno de los englobados por la háptica (y algunos autores lo utilizan como sinónimo de esta), lo define el mismo Paterson (2007, p. ix) como «pertaining to the cutaneous sense, but more specifically the sensation of pressure [...], rather than temperature or pain». De esta forma, el canal táctil se entiende aquí como aquel que transmite signos estructurados en **códigos hápticos** renormativizados, es decir, regidos por nuevas reglas convencionales (Fiske, 1990, pp. 53-56) distintas a las que rigen los códigos hápticos que se emplean en la comunicación entre humanos. Tales códigos hápticos se transmiten en forma de pulsaciones, movimientos de palancas, presión

continuada, etc. (que constituyen los diferentes signos de este código¹⁸, relevantes para la experiencia de juego y para su localización) por parte de un usuario mediante un periférico.

A su vez, a través del canal visual, los códigos cinésicos (también renormativizados, puesto que sus signos y las reglas que los rigen no significan lo mismo en la comunicación entre humanos) se transmiten en sentido del jugador al juego, en el caso de que no exista un periférico que el usuario manipule directamente, y también del juego al jugador, puesto que los movimientos de los personajes u objetos de pantalla servirán como estímulo al jugador para determinar cuáles serán sus próximos movimientos y decisiones.

La sensación háptica es la creada en el usuario al recibir estímulos mediante el canal táctil por parte de la máquina. Pero, para ello, debe existir un periférico especial que emita vibraciones u otro tipo de instrumentos, como en el caso de los *serious games*¹⁹. Obras como la de Hespanha, McLaughlin y Sukhatme (2002), y Rogers, Sharp y Preece (2011) repasan el funcionamiento tecnológico de esta capacidad de algunos dispositivos multimedia interactivos, aspecto que no es objeto de mayor análisis en estas páginas. Paterson (2007, p. 128) pone de manifiesto esta posición insistiendo además en el rápido desarrollo de la actividad háptica en la última década:

Haptic technologies [...] are standard in controllers for videogame consoles such as Sony's PlayStation 2, Microsoft's Xbox and Xbox 360, and Nintendo's GameCube. Effectively this means adding what Hayward (in Hodges 1998) calls a 'new mechanical channel', or 'an additional communications channel' (Cleaveland 2006, p. 49) to aid in the visualization of data or to enhance human-computer interaction.

En definitiva, la actividad ejercida por el usuario es cinésica (canal visual) o táctil, mediante pulsaciones codificadas bajo reglas del juego (*vid.* § 1.4.3.). Por lo tanto, a diferencia de otros textos audiovisuales, en el caso de los videojuegos existe también información generada por el jugador que se transmite a través de los códigos hápticos del canal táctil, o bien, a través de los códigos cinésicos (renormativizados) del canal visual. Podemos representar esta interacción jugador-juego mediante el siguiente esquema:

¹⁸ Entendemos los signos como «artefacts or acts that refer to something other than themselves; that is, they are signifying constructs» (Fiske, 1990, p. 1); «a sign is something physical, perceivable by our senses» (*ibid.*, 41), mientras que los códigos «are the systems into which signs are organized and which determine how signs may be related to each other» (Fiske, 1990, p. 1).

¹⁹ Burgoon, Guerrero y Floyd (2010, p. 153) señalan que los «joysticks can function as one such haptic device. In a study by Bailenson and Yee (2007), a joystick was used to simulate a handshake». Esta tecnología, sin embargo, es aún incipiente y, en los juegos actuales, tiende a limitarse a la vibración del periférico, como en el caso de la reciente Nintendo Switch (2017) y los mandos Joy-Con.

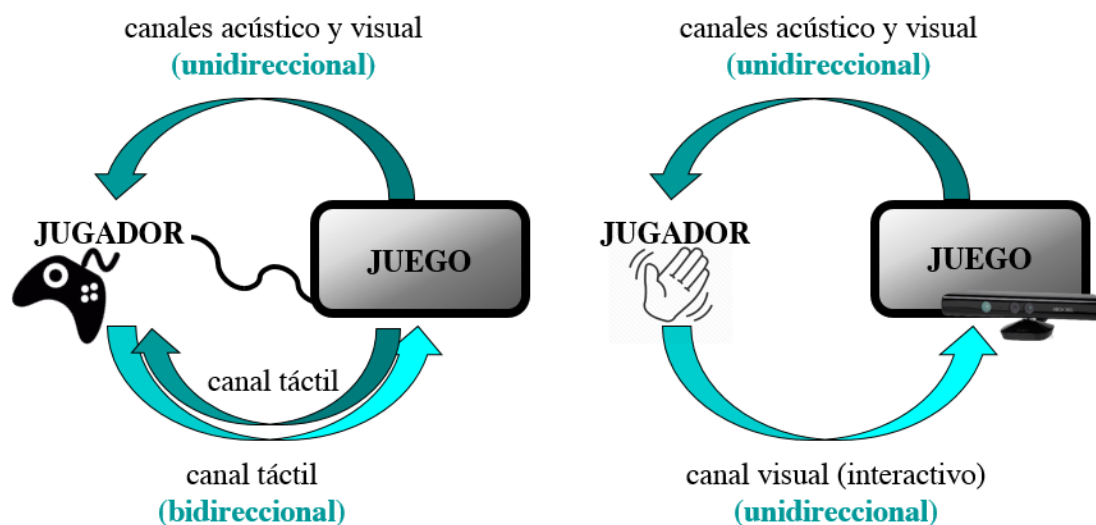


Figura 8. Canales de comunicación en la interacción con el videojuego con mando (figura de la izquierda) o sin mando (figura de la derecha)

«Rather than providing a linear narrative, [video games] offer virtual worlds, or landscapes, inviting players to explore and navigate using diverse audio-visual and haptic resources» (Ensslin, 2012, p. 5).

1.4.2. La interacción en el texto audiovisual

López Redondo (2014, p. 32) pone de relieve este rasgo distintivo de los videojuegos –la **interacción**– con respecto a otros textos audiovisuales y lo considera una de las claves del éxito de esta moderna forma de entretenimiento:

[L]os videojuegos han sido el primer medio en combinar la multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de la televisión con la participación activa del usuario. Esto los convierte en pioneros de un nuevo concepto que el citado autor [Diego Levis, 1997, p. 36] define como *multimedia interactivo*. (Cursiva del autor).

Por lo tanto, a la hora de llevar a cabo un análisis desde el punto de vista de la Traducción Audiovisual, habremos de considerar una nueva dimensión en nuestro marco teórico que no ha habido necesidad de tratar en estudios sobre cine o televisión: la interacción transmitida mediante el canal táctil (mando) o el visual (sensores). Para ello, como señalábamos, recurrimos al trabajo de Pujol (2015), cuyo marco de clasificación de los textos audiovisuales nos es de gran utilidad al incluir el citado canal táctil. Este autor, a su vez, parte del esquema de Zabalbeascoa (1997, 2008), que clasifica los textos audiovisuales en base a dos ejes: el audio-visual y verbal-no verbal, de forma que ofrece

veinticinco puntos de clasificación de un texto en función de la inclusión en él de elementos verbales y no verbales, en combinación con la transmisión del mensaje según el canal acústico y visual (Pujol, 2015, p. 139).

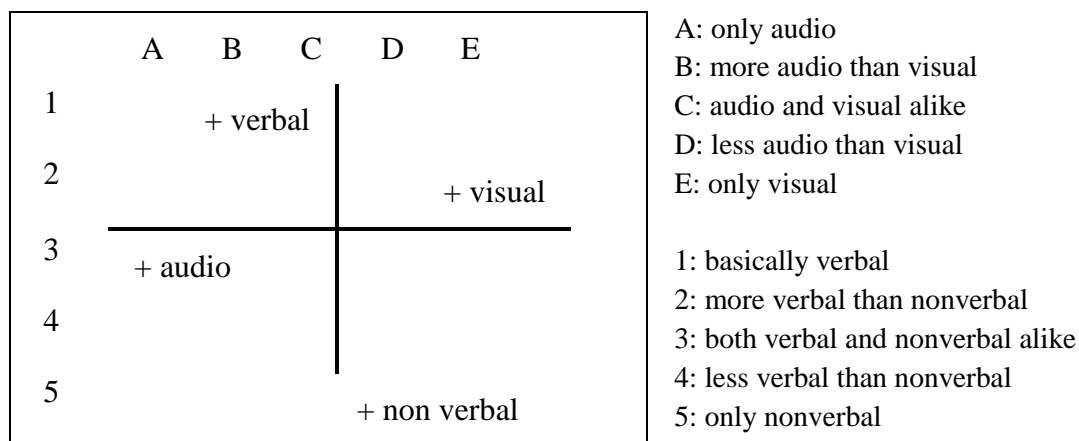


Figura 9. Los dos ejes de la comunicación audiovisual (Zabalbeascoa, 2008, p. 26)

Según Pujol (2015, p. 142), un videojuego puede situarse prácticamente en cualquier punto de la tabla (a excepción de los extremos), dado que su mensaje se transmite mediante el código lingüístico, en mayor o menor medida, apoyándose siempre en los canales sonoro y visual, con mayor o menor contenido en uno o en otro. Sin embargo, esta conceptualización teórica no nos resulta suficiente para la clasificación de los videojuegos como textos audiovisuales.

Al igual que ocurre en los textos audiovisuales tradicionales, en el caso del videojuego también nos encontramos ante «un entramado semántico que el espectador deconstruye para comprender el sentido del texto» (Chaume, 2004b, p. 19). Sin embargo, como apuntábamos más arriba, la característica distintiva de los videojuegos es la interactividad del espectador con los hechos que se desarrollan en pantalla: en cine y televisión, la participación del receptor es meramente pasiva (no va más allá de deconstruir los distintos códigos semióticos) y la historia avanza de manera lineal, sin que se pueda interferir en ella: «While films traditionally position the spectator to identify with the main character through point of view and other techniques of suture, the actions of the player’s on-screen surrogate as a participant and not just an observer» (Wolf, 2005, p. 30). En el caso de los videojuegos, la participación del público es básica para que los hechos tengan lugar (Fencott *et al*, 2012, p. 149) y estos no se desarrollan de forma lineal ni según una planificación cerrada, sino estrictamente en función de las elecciones que el jugador vaya tomando a lo largo del juego:

Si bé és cert que el receptor de qualsevol text esdevé sempre un usuari actiu pel fet que per consumir el text necessita descodificar el contingut acústic i visual i recodificar-lo, el text pròpiament dit està editat i muntat i es desenvolupa de manera lineal. A diferència d'aquests, hi ha alguns textos en què la participació de l'usuari ha d'anar més enllà. Ja no només ha de descodificar el contingut, sinó que en molts casos, aquest contingut es produeix per mitjà de l'acció de l'usuari. Dit d'una altra manera, sense la participació activa de l'usuari, no hi ha text (Pujol, 2015, p. 143).

El autor, siguiendo a Barthes (1973), emplea el término *texte scriptible* para denominar este tipo de textos que requieren de la participación activa del receptor de forma indispensable para que los hechos se desarrollen y no tienen un final claro al que se llegue linealmente (Pujol, 2015, p. 72). Algunos ejemplos actuales son los textos dramáticos que requieren la interacción con los espectadores para completar o guiar la trama según sus preguntas o reacciones, desde la clásica *Shear Madness* (Paul Pörtner, 1963), hasta el caso de *Yo me bajo en la próxima* (Varela Producciones, 2015), obra en la que permiten al público acceder al escenario, tras 40 minutos de representación, para formar parte de la acción; o la obra interactiva *El coleccionista del mal* (Creaciones Interactivas, 2013), en la que un actor guía a un grupo de 15 espectadores por el interior de una casa en la que se dan fenómenos paranormales.

Del mismo modo, Maietti (2004, p. 117) describe la construcción del texto en un videojuego según el disfrute del jugador, a cuya disposición se pone una serie de posibilidades, transmitidas a través de los canales acústico y visual principalmente y gestionadas mediante el canal táctil, de forma que este jugador se convierta en el protagonista clave en el desarrollo de la historia:

Il videogioco, considerato come un meccanismo che genera testi terminali attraverso la propria fruizione, funziona infatti attraverso un processo a due movimenti. Il creatore dell'ipertesto mette a disposizione del fruitore un insieme coerente di possibilità testuali che vengono attualizzate attraverso l'agire nel mondo reale di un giocatore empirico (ad esempio, attraverso la pressione di un pulsante del joystick) che si trasforma, ed ecco il secondo movimento, in azione del suo simulacro all'interno del gioco.

Dada esta dimensión adicional, Pujol modifica el esquema de Zabalbeascoa para añadir el canal táctil, presente a la vez en todo el texto, puesto que, sin él, este no avanzaría, no podrían activarse los demás códigos, ya que no habría desarrollo de los hechos sin la acción del jugador. Se trata de incluir el canal táctil como canalizador de la interacción (o el código cinésico del jugador, a través del canal visual, en el caso de emplear sensores cinéticos en lugar de mandos). En palabras de López Redondo (2014, pp. 32-33):

Dicho autor [Andrew Darley, 2004, p. 244] señala que el término interactivo, a la hora de jugar con videojuegos, se refiere a un modo característico de relacionarse con

representaciones o ficciones audiovisuales. Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en pantalla.

Esta es la característica que distingue a los videojuegos como textos audiovisuales interactivos: «el canal tàctil i cinètic s’afegeix a l’acústic i el visual de manera simultània per crear significat» (Pujol, 2015, p. 144). El resultado, según propone Pujol, es un nuevo esquema que reproducimos a continuación:

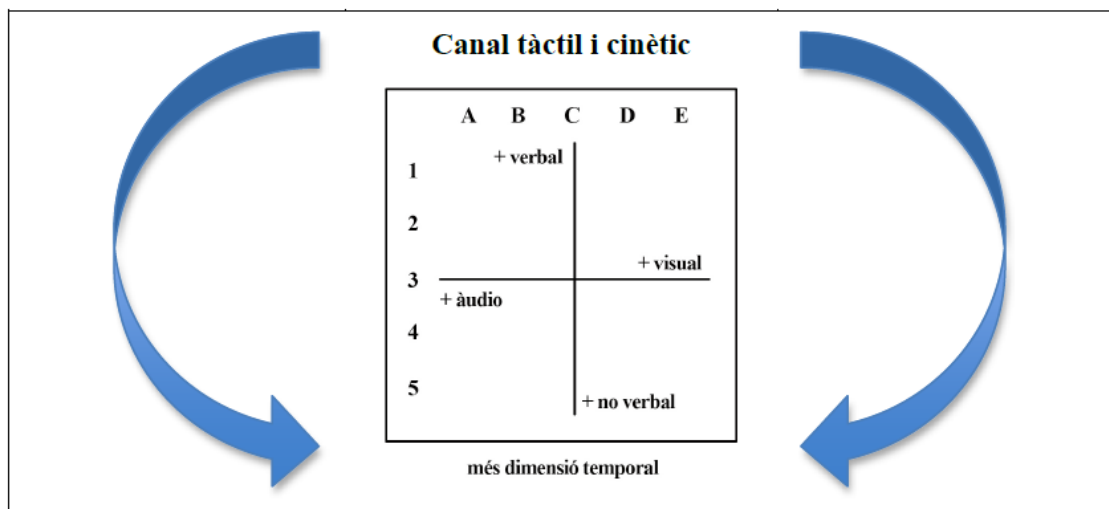


Figura 10. El doble eje audiovisual de los canales y sistemas de signos de Zabalbeascoa (2008) con la inclusión del canal táctil y cinético (Pujol, 2015, p. 144)

En esta imagen, el autor plantea la presencia del canal táctil como un todo envolvente que activa los demás canales. Sin embargo, dichos canales no están recogidos expresamente en la imagen, de modo que, a la vista de la figura anterior, nos preguntamos en qué modo el canal táctil se relaciona con los demás –acústico y visual– e, igualmente, qué códigos implica este canal táctil en la construcción del mensaje en un videojuego. Asimismo, en la figura anterior se mezclan canales y códigos de significación: el canal táctil, que transmite impulsos hápticos codificados convenientemente (renormativizados), con el código cinésico, es decir, un conjunto de movimientos estructurado que comprende una serie limitada de acciones con un significado concreto (también renormativizadas).

A partir de la propuesta de Pujol, planteamos un nuevo esquema en el que se pretende reflejar la interacción de los tres canales, como una figura de tres dimensiones:

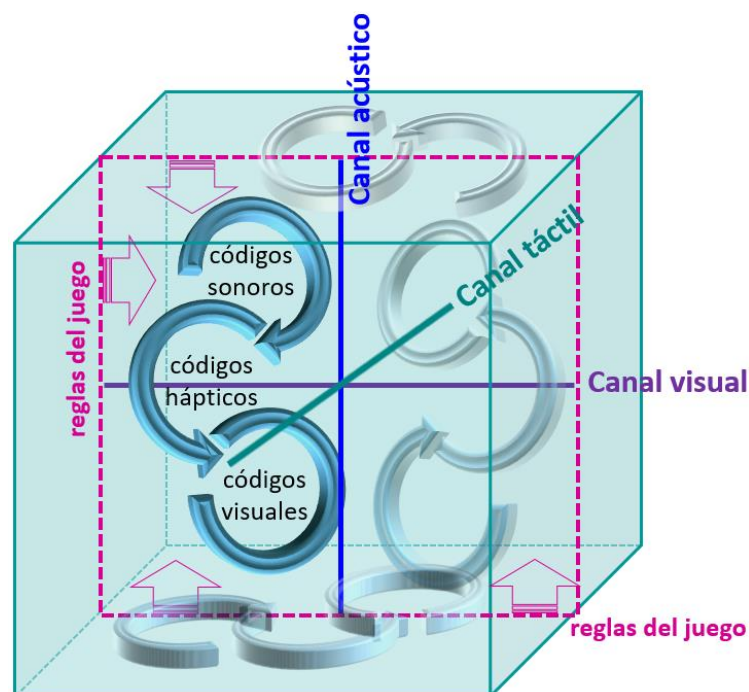


Figura 11. Canales y códigos presentes en la configuración semiótica de un videojuego

En lugar de entender el táctil como un canal envolvente, proponemos una figura de tres dimensiones en la que el eje X representa el canal visual; el Y, el acústico y el Z, el táctil. Los códigos de significación transmitidos a través de cada uno de los canales confluyen y se reparten por todo el interior de la figura, ya que su interacción continua es la que da como resultado la construcción del sentido del texto, siendo el táctil (o el visual, sin mando) el canalizador de la comunicación directa jugador-juego.

1.4.3. Los códigos de significación en videojuegos y las reglas del juego

Como se observa en la Figura 11, además de los códigos sonoros y visuales transmitidos a través de cada uno de estos dos canales (audio-visual), existe una serie de normas en el videojuego, tanto internas como externas, que se entrelazan con el resto de códigos para activarlos de un modo determinado, preestablecido en la programación del juego. «Las normas que rigen el uso de los signos afectan tanto al emisor como al receptor y aquí está la clave del efecto *feedback* y del consiguiente dialogismo [la relación que se establece entre el emisor y el receptor por la finalidad que el mensaje pretende]» (Bobes Naves, 1989, pp. 128-129). Estas normas regulan las posibilidades de actuación del jugador dentro del mundo construido a través de todos los demás códigos de significación (Maietti, 2004, p. 119):

Inscrite in ogni testo interattivo vi sono le regole e le modalità per la sua fruizione. Attraverso l'interfaccia, di qualunque tipo essa sia, l'ipertesto fissa le norme e i confini delle possibilità interattive del suo utente, e il limite che viene inevitabilmente posto all'intervento del giocatore nel mondo rappresentato costituisce contemporaneamente la condizione dell'interattività del testo.

Tal y como explica Pérez Latorre (2012b, p. 1906), «las reglas de juego son “el signo” emblemático y singular del diseño de videojuegos». El autor distingue, en la construcción semiótica del juego, entre dos grandes grupos de reglas:

- las de competencias de actuación y de acción-efecto vinculadas a las primeras (es decir, las reglas del sujeto jugador)
- y, por otra parte, las del comportamiento de personajes no jugadores y dinámica de fenómenos en el mundo del juego (es decir, las reglas del entorno de juego).

Ensslin (2012, p. 26) pone de manifiesto que «[t]he rules of games tend to be more explicit and straightforward than those of language and communication». Salen y Zimmerman (2005, p. 65) también conciben las reglas como el signo básico en torno al cual se organiza el mensaje en un videojuego. Estos autores, al igual que Ensslin (*id.*), toman como ejemplo de estructura la gramática en el ámbito lingüístico: así como las reglas gramaticales constituyen la forma en la que se construye una oración, esta *estructura invisible* normativa está presente también en un videojuego en forma de reglas, las cuales crean el esqueleto del juego describiendo cómo han de interactuar todos y cada uno de los elementos que lo componen. En otras palabras, los citados autores presentan el videojuego como un sistema de signos en el que la estructura central la determinan las normas o reglas del juego (Salen y Zimmerman, 2005, p. 66):

Games can be characterized as a system of signs. The meaning of any sign (object, action, or condition) in a game arises from the context of the game itself—from a system of relations between signs. This is what we mean when we say that the design of a game is the design of a space of possibility—a space in which rules and play create carefully orchestrated instances of designed interaction.

En este sistema, todos los componentes están interrelacionados e interconectados para generar un sentido en conjunto: al igual que los códigos sonoros y visuales creaban el ya citado entramado semántico (Chaume, 2004b, p. 19) que el espectador deconstruye pasivamente, el sistema del videojuego se estructura en base a unas normas que activan los diferentes signos de los códigos hápticos y cinésicos y que consiguen que el jugador construya el nuevo texto (cada partida) activamente. Estas reglas pueden ser internas, de reacción e interacción entre sus componentes (personajes, entorno...), y externas, materializadas en reglas para generar la interacción con el jugador (botón X para saltar,

botón B para golpear, etc.). Las acciones del jugador son necesarias para hacer avanzar los hechos, ya que el origen último del sentido de un videojuego emana de las elecciones que realiza el jugador. Según explican Salen y Zimmerman (2005, p. 72):

The capacity for games to “represent action in which players participate” forms the basis of our concept of “choice”. If we consider that every choice has an outcome, then it follows that this action > outcome unit is the vehicle through which meaning in a game emerges. Although games can generate meaning in many ways (such as through image, text, sound, etc.), to understand the interactive nature of meaningful play, we focus on the kinds of meaning that grow from player interaction. At the heart of interactive meaning is the action > outcome unit, the molecule out of which larger interactive structures are built.

También Juul (2005, p. 58) se suma a esta misma idea y afirma que las reglas establecen las limitaciones y las posibilidades de los jugadores. Impiden al jugador realizar algunas acciones, pero también le ofrecen opciones de actuación que aportan sentido al videojuego. «The rules of the game construct a *state machine*, a “machine” that responds to player action» (*ibid.*, p. 56). Asimismo, Juul (2005, p. 2) distingue también entre las reglas que regulan la conducta de los jugadores y aquellas que determinan de qué modo reacciona el juego:

We can examine the rules as they are found mechanically in the game program or in the manual of a board game, or we can examine the rules as something that players negotiate and learn, and at which they gradually improve their skill.

Este conjunto de reglas, de hecho, encaja en la definición de *code of behaviour* de Fiske (1990, p. 64), en el sentido de estructurar el comportamiento del juego y del jugador. No se trata de un *signifying code* (*id.*), ya que no se da una selección paradigmática entre ellas, ni se corresponden con unidades diferenciadas que porten significado (como sí lo hace cada acción cinésica o táctil del jugador), ni se transmiten tampoco por un canal de significación concreto. Por lo tanto, las normas del juego representan un código de comportamiento que regula la interacción y que activa los diferentes signos pertenecientes a los códigos del canal visual, acústico y en especial táctil (cada movimiento representa una acción concreta, tanto para el jugador, que la ejerce, como para el sistema del videojuego). Pongamos un ejemplo de cómo estas reglas sustentan los códigos de significación: en el videojuego *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017), el código háptico, para el jugador, incluye los siguientes usos de cada botón (reglas que normativizan dicho código):

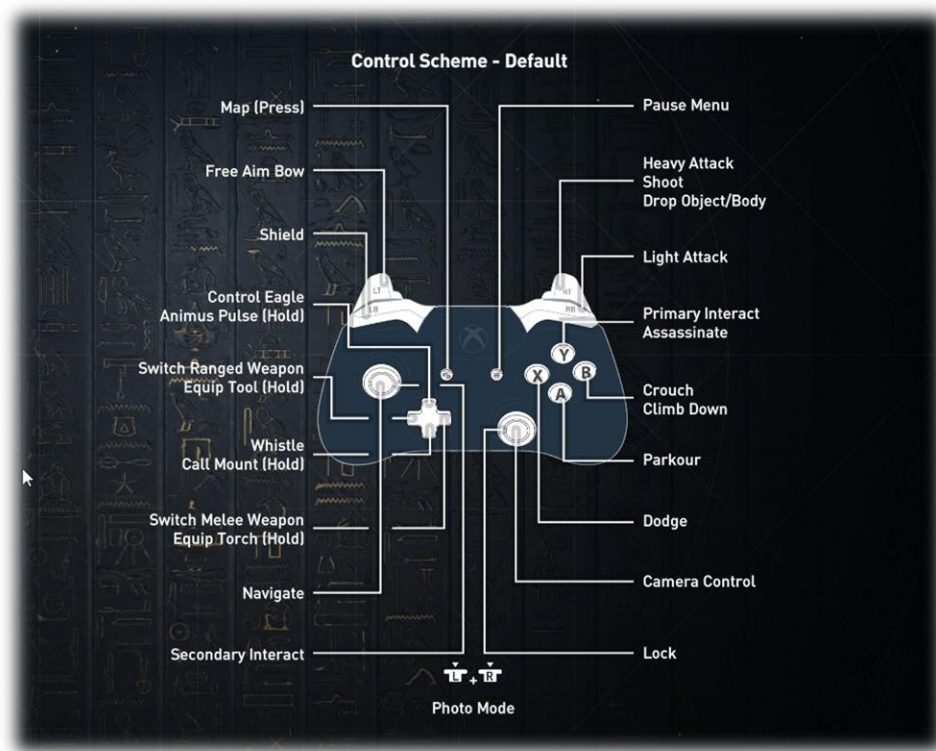


Figura 12. Código háptico en *Assassin's Creed: Origins*²⁰

El signo «pulsar X» significa ‘esquivar’; dentro de las reglas del juego, la acción de esquivar se corresponde con ‘evitar el golpe asestado por el enemigo’, si se cumplen las condiciones de proximidad y posición de los personajes (este mismo movimiento no significaría lo mismo en un intercambio comunicativo entre humanos, por eso hablamos de renormativización). Del mismo modo, el signo «pulsar RB» representa un ataque leve; este «ataque leve» implica para el juego ‘debilitar en cierta medida al enemigo’, si se cumplen las condiciones de proximidad entre los personajes, pero no terminar de eliminarlo por completo. De esta forma, sumamos estos códigos hápticos, estructurados según las reglas del juego, a los acústicos y visuales que ya estaban presentes en los textos audiovisuales no interactivos.

Con respecto a las reglas que gobiernan los sistemas de signos (Fiske, 1990, p. 64), en el campo de la Semiótica, Serrano (1980, 2001) se limita a describir las sensaciones que se perciben por el canal táctil en una situación específica, sin una taxonomía cerrada de signos concretos, ya que consideraba que aún quedaba mucho por investigar respecto a los signos propios de la gestualidad y del canal táctil. Tanto la gestualidad como el tacto

²⁰ Fuente: Ubisoft, 2018. *Ubisoft Support. Reference ID: 000031686. Xbox One controls for Assassin's Creed: Origins* [en línea]. Disponible en <<https://support.ubi.com/en-US/Faqs/000031686/Xbox-One-Controls-pour-Assassin-s-Creed-Origines>> [acceso el 3 de mayo de 2018].

(en nuestros términos, los códigos cinésicos y hápticos), son muy difíciles de estructurar en base a una «gramática» del gesto, como ha sido la intención de Birdwhistell, en el ámbito de la comunicación no verbal, según señala Serrano (2001, pp. 87-88). Sin embargo, en la comunicación que se establece entre el usuario y el videojuego, las reglas del juego nos dan la clave de esa gramática, ya citada también por Salen y Zimmerman (2005, p. 65), que estructura los signos hápticos. Según las reglas, se establece una serie limitada de movimientos que el usuario puede realizar (por ejemplo, el código háptico de la Figura 12) y reacciones que el juego puede devolver, de forma que esta comunicación no verbal queda reducida a una serie de códigos compartidos por el usuario y el videojuego. Así como describía Neira Piñeiro (2003, p. 40) la semiología fílmica en base a una serie de códigos, del mismo modo podemos describir la estructura semiótica renormativizada de los videojuegos:

En lingüística, el concepto de código hace referencia al sistema de signos y reglas que permite formular un mensaje. El código abarca tanto “el *stock* del que se extraen las unidades para construir mensajes y enunciados” como “el conjunto de reglas según las cuales se pueden combinar las unidades entre sí” (Mounin, 1968: 99).

Más recientemente, Paterson (2007, p. ix), como señalábamos (*vid.* § 1.4.1.), solo reconoce principalmente la sensación de presión mediante el tacto, sin especificar signos en particular. Además de ellos, los demás autores que han discutido el uso del canal táctil se centran en la comunicación interpersonal, mientras que, en nuestro caso, la interacción tiene lugar con una máquina. De este modo, consideramos que cada pulsación del mando, cada movimiento de la palanca, cada ausencia de movimiento, cada apretón del *joystick*, etc. constituyen los signos que forman parte del código háptico y que se transmiten a través del canal táctil, regulados por las reglas del juego. En términos de Heslin (1974, en Heslin, 1982, p. 37), se trata de **códigos hápticos de tipo funcional**, puesto que los movimientos táctiles se realizan como medio para obtener un fin de un objeto.

El código cinésico, por su parte, no está compuesto de manera natural por una serie discreta y cerrada de signos claramente definidos, como sí lo pueden ser los fonemas en la lengua (Serrano, 1980, p. 123). Así, la catalogación de signos cinésicos que hace Birdwhistell (1970), según Serrano, no tuvo demasiada repercusión. Ello se debe a que aún quedaban pendientes infinitas de opciones cinésicas no contempladas en los cines o cinemas (*cinemas*) que Birdwhistell distinguía como unidades mínimas de expresión cinésica. No es objeto de nuestro trabajo tampoco determinar un listado concreto de los signos cinésicos que vehicula el canal visual (en sentido jugador > juego). Ello, además, dependerá de la naturaleza de cada videojuego. Sin embargo, sí debemos señalar que, en este caso, al tratarse de la interacción con una máquina y no con otra persona, el continuo

expresivo humano sí se limita a una serie de movimientos específicos (por ejemplo, levantar un brazo, agitar la mano, etc.) que constituyen un listado limitado de opciones (de ahí que se trate de un código). Estos se vinculan con el resto de códigos, de forma que los sensores del canal visual del juego reconocen los movimientos del jugador como un código cinésico ante el que reacciona internamente, según las reglas establecidas.

Las reglas del juego traducen los movimientos y contactos del jugador a acciones determinadas: efectuar una patada supone dañar al enemigo; tras tres patadas exitosas, el enemigo cae; romper una vasija implica obtener un objeto; completar una línea de un mismo color suma cinco puntos, etc. También se contempla la falta de acción por parte del jugador como un signo, ante el que el juego se autorregula. Por lo tanto, se trata de un código normativo interno independiente e interrelacionado con los demás códigos de significación (Fiske, 1990, pp. 64-65) que construyen el sentido dentro del videojuego. Los videojuegos se convierten, por tanto, en el texto audiovisual más sofisticado, dado el papel protagonista que se le otorga al jugador mediante la interactividad (Maietti, 2004, p. 120):

Se ad assicurare il piacere del testo interattivo è proprio questa complessa matassa di vincoli e opportunità fruizionali, allora i videogiochi, intesi come testi interattivi narrativi e sincretici, se contrapposti alle altre forme ipertestuali quali il World Wide Web, i CD-Rom di consultazione e altri dispositivi digitali, rappresentano certamente la forma più evoluta di testi interattivi, in cu il fruitore viene messo in gioco perché messo in ruolo, viene narrativizzato nei modi più sofisticati.



Figura 13. Códigos de significación que intervienen en la interacción jugador-videojuego

En esta imagen²¹ sintetizamos el funcionamiento de los citados códigos: el usuario tiene permitidas una serie de acciones, a través del periférico, reguladas por las reglas del juego, las cuales, a su vez, causan respuestas en el la realización textual del juego (no siempre un mismo movimiento causa la misma respuesta, de ahí también que hablemos de códigos distintos). Esta interacción va creando una alternancia continua de situaciones de juego (*vid.* § 3.3.3.) a las que el jugador vuelve a responder, todo ello mediante la decodificación simultánea de los códigos hápticos, sonoros y visuales que se perciben en el mando y se ofrecen en pantalla. De esta forma, se va construyendo y respondiendo al sentido del texto audiovisual interactivo.

En suma, el sentido de un texto multimedia interactivo se construye a partir de la interacción continua de los siguientes códigos, todos ellos coordinados por las reglas del juego:

CANALES Y CÓDIGOS DE SIGNIFICACIÓN EN LOS TEXTOS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS			
Canal acústico	Canal visual		Canal táctil (bidireccional)
lingüístico sonoro	iconográficos		hápticos (funcionales) (juego ↔ jugador)
	fotográficos		
paralingüístico	de planificación		
musical	cinésicos	unidireccional (pantalla → jugador)	
de efectos especiales		bidireccional (pantalla ↔ jugador)	
de colocación del sonido	gráficos		

Tabla 1. Canales y códigos de significación que configuran el sentido en un texto audiovisual interactivo

1.4.4. Implicaciones para la traducción y la investigación: gameplay y jugabilidad

Tras haber determinado de qué manera se construye el significado en los textos audiovisuales interactivos, recordemos que la relación entre todos los códigos de significación que confluyen en ellos juega un papel primordial al llevar a cabo una traducción, pues, de no tenerse en cuenta, el sentido del texto traducido y, sobre todo, la experiencia del juego podrían desviarse notablemente de los del original, algo que no

²¹ Se recoge únicamente el caso de los videojuegos que se juegan mediante un mando, como sucede con los tres títulos analizados en la presente tesis doctoral, en lugar de a través de sensores de movimiento.

suele ser la función habitual de la localización. «We therefore need to take into account videogame aesthetics as a whole, which includes the specific tactile sensations and actions they evoke as much as it does audio-visuality» (Ensslin, 2012, p. 124). A tal respecto, Chaume (2004b, p. 26) señala lo siguiente en cuanto a la interpretación de cualquier texto audiovisual:

Para el traductor resulta de extrema pertinencia el conocimiento del funcionamiento de todos los códigos de significación presentes en los textos audiovisuales. En especial, y además del análisis global que la detección de estos códigos permite, al traductor le interesa la incidencia de los diferentes códigos de significación en el código lingüístico, ya que es este el único que puede manipular, en la mayoría de los casos.

También para los objetivos de nuestro estudio es importante tener en cuenta los códigos de significación que se transmiten por el nuevo canal táctil, dado que su inclusión modifica el entramado sígnico que construye el texto audiovisual en un videojuego. Para que el canal táctil funcione correctamente y el diálogo con el videojuego sea exitoso, la traducción del código lingüístico ha de respetar a la perfección la claridad y la precisión en la comunicación. La creación del texto meta, por tanto, ha de encajar en el constructo semiótico del medio. Un videojuego representa un medio audiovisual e interactivo muy complejo en el que cada uno de sus códigos juega un papel básico en la construcción de significado (O'Hagan, 2007, p. 5). La modificación de todo el material en el proceso de localización ha de llevarse a cabo considerándolo un todo indisociable (*id.*):

Modern video games form a technological environment that affords various interactions between the game and the player through the game's interface. Games localisation therefore requires the consideration of both technical and socio-cultural aspects in an effort to transfer the game play experience arising from the multiple dimensions and modality of a game.

Como veremos más adelante (*vid.* § 2.1.), la perspectiva de juego es uno de los criterios de clasificación que se siguen en el mundo de los videojuegos: existen videojuegos en primera persona, otros en tercera persona y algunos con perspectiva mixta. También un mismo juego puede configurarse desde un punto de vista de primera o tercera persona, a elección del jugador. En estos casos, el plano y la configuración visual en general variarán en función de la posición del usuario y, por tanto, el doblaje (y el ajuste) del texto traducido para una perspectiva u otra podrán presentar distintas restricciones. Por ejemplo, en muchos de los juegos en primera persona, los demás personajes pueden verse ligeramente más cerca con un movimiento preciso de cámara y se aprecian mejor sus gestos y expresividad corporal que en juegos que solo permiten la tercera persona. En estos casos, teóricamente, el ajuste, durante la acción de juego, habrá de ser más exacto de lo que se necesitaría si la única opción disponible fuera la tercera persona. Por tanto,

esta característica deberá tenerla presente el traductor, que debe ser conocedor de tantos detalles como sea posible sobre la configuración del videojuego (sus códigos y sus reglas), para ajustar su traducción a las posibles restricciones de cada situación de juego. En las figuras a continuación puede observarse un ejemplo del nivel de detalle que permite el cambio de perspectiva. En este caso, el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998) ofrece una configuración de tercera persona (Figura 15). Sin embargo, en ciertos momentos, permite cambiar a la visión en primera persona (Figura 14), de forma que los demás personajes puedan analizarse más de cerca. Si esta opción existe para los diálogos y la acción de juego en un videojuego, el traductor debe ser consciente de ello, para ofrecer traducciones que encajen en un doblaje natural y ajustado, en caso de que el jugador decida acercarse a la perspectiva.



Figura 14. Perspectiva en 1.^a persona en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998)²²



Figura 15. Perspectiva en 3.^a persona en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998)²³

Por otra parte, resulta aquí pertinente recordar las teorías funcionalistas iniciadas por Reiss y Vermeer, y ampliadas por Holz-Mänttari y definitivamente por Nord (1997). En ellas, la referencia deja de ser el texto de partida y la traducción pasa a entenderse como un acto de comunicación intercultural en el que prima el propósito (*skopos*) del texto meta, que es el que determina las decisiones que toma el traductor en el proceso. Nord, además de ampliar las funciones textuales ya señaladas por Reiss, introduce el concepto de *lealtad* como compromiso que adquiere el traductor con el contexto del texto origen y la cultura y el receptor meta, mientras que la fidelidad se orienta hacia el nuevo punto de vista de *fidelidad al propósito* de la traducción y su aceptabilidad en la cultura

²² Imagen extraída de *Zelda is Link's Sister*, sin fecha. Saria salida del bosque. [Imagen en línea]. Disponible en <http://www.zeldaislinkssister.com/wp-content/uploads/2016/10/Saria_salida_del_bosque_OoT-768x576.png> [acceso el 31 de julio de 2018].

²³ Imagen extraída de Interferenciavirtual, 2012. Reseña legend zelda ocarina time Nintendo 3d. *Globedia*. [Imagen en línea], 21 de enero. Disponible en <http://es.globedia.com/imagenes/noticias/2012/1/21/resena-legend-zelda-ocarina-time-nintendo-3ds_1_1058419.jpg> [acceso el 31 de julio de 2018].

de destino. En este contexto, la localización de videojuegos puede entenderse, en general, como un proceso de traducción homofuncional (en contraposición al concepto de traducción heterofuncional, según los términos empleados por Viaggio, 1999, 2001) o equifuncional, según lo denomina Nord (*op. cit.*), en el que el *skopos* es que la experiencia de juego sea la misma y provoque las mismas sensaciones y reacciones en el receptor original y en el jugador meta. Se trata de una traducción comunicativa en la que los receptores idealmente no se percatan o no se interesan en el hecho de que están leyendo una traducción (Nord, 1997, pp. 50-52). De esta manera, tratándose de una forma de traducción en la que prima la equifuncionalidad, el proceso de localización ha de respetar las características semióticas del videojuego para hacer encajar en ellas un nuevo código lingüístico con el que se mantenga la esencia, la *gameplay* y la funcionalidad del producto. Esta idea de la localización de videojuegos como procedimiento familiarizante ya la señalan Granell, Mangiron y Vidal (2015, pp. 21-23):

Localización, por tanto, es un término que, quizás sin quererlo, se incluye o deriva del concepto de traducción familiarizante o familiarización (*domestication*). Se trata de un tipo de traducción que tiene especialmente en cuenta la cultura meta, los destinatarios de la lengua meta, la recepción del producto, el éxito comercial del mismo, y para todo ello la industria del videojuego suele elegir realizar una naturalización del producto que incluya no solo el cambio de lengua, sino el cambio de iconos, símbolos, o cualquier elemento gráfico que saque al jugador de su experiencia de juego. [...] [N]o es prioritaria la equivalencia o la fidelidad al texto origen [...], sino que el grado de equivalencia depende de las normas de la cultura meta. Se pretende conseguir la misma experiencia del juego (o a veces incluso mejor), y para ello se manipula, naturaliza o adapta todo lo que haga falta. [...] Todo este proceso de familiarización se efectúa siguiendo una máxima que podríamos denominar el primer mandamiento de la localización de los videojuegos: la experiencia de juego. En la práctica profesional de la traducción de videojuegos el *skopos* del trasvase se resume en que el jugador de la lengua y cultura meta debe sentir la misma experiencia del juego que sintió el jugador del texto origen.

Volviendo a las implicaciones directas que tiene la configuración semiótica de los textos audiovisuales para la traducción, según afirma Chaume (2004, p. 26), «[u]na traducción que no contemple todos los códigos en juego es necesariamente una traducción parcial». Ciertamente, si la modificación del código lingüístico al traducir no ha tenido en cuenta la dependencia del resto de códigos audiovisuales (y, en el caso del videojuego, de las distintas opciones interactivas que se le presentan al jugador), la experiencia de juego y la funcionalidad de este pueden verse notablemente afectadas. Por tanto, la inclusión de la interacción vehiculada a través del nuevo canal da lugar a los factores básicos que han de mantenerse a la hora de llevar a cabo la localización de este tipo de texto audiovisual. Se trata de respetar la *gameplay* (la experiencia de juego) y la **jugabilidad** del producto, dos conceptos que nos serán útiles a lo largo del presente estudio.

Según los define López Redondo (2014, p. 38), la *gameplay* (o ‘experiencia de juego’, denominada de ambas formas a lo largo del presente trabajo) representa la capacidad de inmersión que un juego es capaz de proporcionar a un jugador y, añadimos aquí, el tipo de experiencia (destrezas puestas en práctica) que le ofrece en función de su configuración audiovisual e interactiva. Por su parte, la jugabilidad se refiere a la «capacidad del juego para seguir siendo atractivo, interesante o entretenido con el transcurso del tiempo» (*id.*), es decir, la facilidad y éxito con los que el juego interactúa con el jugador y lo mantiene inmerso en el mundo lúdico audiovisual. Estos dos aspectos se añaden a la concepción tradicional de texto audiovisual a la hora de entender un videojuego. Y, ciertamente, una traducción que no contemple el canal táctil puede interferir en la comunicación jugador-juego por imprecisión o falta de claridad en la transmisión de las reglas del juego, por ejemplo. En definitiva, se trata de un conjunto de códigos transmitidos a través de tres canales distintos que constituyen un todo indisoluble en equilibrio que da sentido y esencia al juego.

Señalemos también que, como todo producto audiovisual, en un videojuego la dimensión lingüística es aquella que el traductor puede manipular directamente durante el proceso de localización, de ahí, como decíamos, que deba tener en cuenta que su texto en una nueva lengua ha de mantener el equilibrio con el resto de canales y códigos de significación y respete la *gameplay* y la jugabilidad del producto. Sin embargo, existen casos en los que la localización ha llegado más allá y permite incluso la modificación del canal visual para adaptarse todavía más a una cultura meta: nos referimos en concreto a las nuevas posibilidades tecnológicas que algunas empresas de amplio presupuesto encuentran en ciertos programas de edición de vídeo y *software* de diversa índole, que permiten retocar y cambiar la imagen para ajustar, por ejemplo, los movimientos labiales de los personajes del juego al nuevo texto traducido. Entramos en el mundo de la *transcreación*, según lo han definido autores como Mangiron y O’Hagan (2006) o Bernal Merino (2015, p. 88-91), concepto que, sin embargo, no discutiremos en el presente trabajo, pues no forma parte de nuestros objetivos. Sí queremos señalar, no obstante, que este tipo de prácticas requerirían de un estudio propio que excede los límites de nuestro análisis, ya que, en estos casos, estaríamos tratando con una nueva forma de ajuste labial prácticamente automático. Esta forma de edición y confección del audio doblado la hemos descartado para nuestros intereses, dado que, en este caso, la modificación del producto original se lleva a cabo no exclusivamente sobre el código lingüístico, sino también sobre todos los códigos visuales y, por tanto, los criterios y la clasificación del ajuste para doblaje tendrán en cuenta otros factores distintos de los que planteamos en nuestro trabajo, no desechables, ciertamente, para futuras investigaciones. En estos casos

puede ser útil hablar de traducciones homólogas (Nord, 1997) y no equifuncionales, que son el objeto de estudio de la presente tesis.

Por último, en nuestro planteamiento metodológico tendremos muy en cuenta la información transmitida por este nuevo canal táctil –y la interacción que comporta, con su correspondiente alternancia de situaciones de juego– a la hora de establecer las condiciones en las que se desarrollan los juegos de nuestro corpus y, consecuentemente, las características de los tipos de ajuste que vayamos detectando. En esta línea, cabe señalar que la inclusión de la dimensión interactiva crea una alternancia continua de *situaciones de juego* (vid. § 3.3.3.). Esta es una característica distintiva de los productos audiovisuales interactivos. En nuestra investigación, la incidencia directa del canal táctil se refleja en la forma de estructurar el análisis: las situaciones de juego serán la unidad de análisis empleada en el corpus (vid. § 5.5.2.), puesto que los contenidos del videojuego, en lugar de presentarse de forma lineal en base a una codificación cerrada de códigos de tiempo (TCR, del inglés, *Time Code Record*), se distribuyen en distintas situaciones cuya alternancia se debe a la actividad continua del jugador. Recogemos en la Tabla 2 las posibilidades de análisis en los Estudios Descriptivos de Traducción para los textos audiovisuales interactivos, en comparación con los textos audiovisuales en su sentido más tradicional, y sus respectivas configuraciones semióticas.



Estructura semiótica de los textos multimedia		Análisis
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Códigos visuales (canal visual) ▪ Códigos sonoros (canal acústico) 	 <p>Texto audiovisual (películas, series, etc.)</p>	<p><i>Código sintáctico o de montaje</i> (integración de los canales acústico y visual)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo lineal: planos, escenas - Códigos de tiempo fijos (TCR)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Códigos visuales (canal visual) ▪ Códigos sonoros (canal acústico) ▪ Códigos hápticos (canal táctil) 	 <p>Texto audiovisual interactivo (videojuegos)</p>	<p><i>Código sintáctico o de montaje</i> (integración de los canales acústico, visual y táctil, en su caso) y <i>reglas del juego</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo no lineal: alternancia de situaciones de juego (participación activa del jugador) - Sin códigos de tiempo fijos

Tabla 2. Comparación entre la estructura semiótica de los textos audiovisuales y los textos audiovisuales interactivos, y las posibilidades de análisis en los EDT

2. CLASIFICACIONES DE VIDEOJUEGOS

«Game genres suggest one important set of codes that allow us to work out what we have to do and how to monitor success and failure»

(Fencott *et al.*, 2012, p. 151).

2.1. Criterios de clasificación

Como exponíamos al comienzo, aclarado el concepto de videojuego con el que trabajamos, así como las particularidades de este medio, para articular este estudio necesitamos ahora basarnos en una clasificación práctica de las distintas tipologías de juegos que pueden encontrarse en el mercado actualmente. Según el género del juego, este, hipotéticamente, presentará unos rasgos que puedan motivar notables diferencias a la hora de llevar a cabo su localización. En palabras de Clearwater (2011, p. 39), «a genre-conscious approach is critical to game analysis [...] since it is extremely useful to have a shared understanding of the vast output associated with any medium».

Tras revisar la bibliografía disponible²⁴, es evidente la inexistencia de una clasificación de videojuegos unívoca y común a todos los autores²⁵. Para empezar, el primer paso en un trabajo sistemático de clasificación es determinar cuál es el criterio en torno al cual esta se plantea. Siguiendo las palabras de Arsenault (2009, p. 154), «[t]he first determining factor of any generic typology lies in the criteria it uses. In the case of video games, we have two types of criteria: those pertaining to gameplay, and those of theme or narrative».

En este sentido, es interesante mencionar que, en el mundo académico de los *Game Studies*, existe un continuo debate entre los defensores de la perspectiva **narrativa** de estudio de los videojuegos frente a aquellos defensores de la **Ludología**. Estos segundos consideran la experiencia de juego el factor primordial a la hora de comprender el funcionamiento del medio interactivo (Apperley, 2006, p. 8):

²⁴ En especial, Levis, 1997; Scholand, 2002; Wolf, 2005; Apperley, 2006; Arsenault, 2009; Clearwater, 2011; Ensslin, 2012; Fencott *et al.*, 2012; López Redondo, 2014; Granell, Mangiron y Vidal, 2015.

²⁵ Muestra de ello es que incluso existen obras que reúnen y comparan diversas clasificaciones propuestas hasta la fecha por varios autores, como es el caso de López Redondo (2014, pp. 45-61).

In “Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology,” Gonzalo Frasca (2003) delineates two approaches to the study of video games; the narratological; those approaches that rely on narrative paradigms, and the ludological; which rather than seeking to understand games through their narrative or representational strategies, “focus[es] on the understanding of [their] structure and elements—particularly [their] rules—as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of the games” (p. 222).

A partir de esta dicotomía del estudio del videojuego en base a la experiencia que ofrece –la Ludología– o la construcción narrativa que sigue, en trabajos posteriores se apuntan dos criterios más (por lo tanto, hablamos de un total de cuatro criterios) en función de los cuales puede enfocarse la clasificación de un videojuego: la plataforma y el modo, además del género (Ludología) y el medio (Narratología). No obstante, el debate Narratología frente a Ludología sigue latente, tratándose de las dos grandes perspectivas de los *Games Studies*.

Según Clearwater (2011, p. 36) y como también había señalado O’Hagan (2007, p. 3), podemos estructurar una clasificación de los distintos tipos de juegos en función de los cuatro criterios siguientes:

- a. Según la **plataforma** en la que se juegue, es decir, el *hardware* o dispositivo físico en el que se ejecute el juego (máquinas recreativas, ordenador, consola, consola portátil o teléfono móvil).
- b. Según el **género**, el cual concibe Clearwater (*id.*) como el tipo de prácticas y de tareas que el jugador ha de desarrollar (estrategia, enfrentamientos, destreza mecánica, azar, etc.). Se trata de tomar como criterio el tipo de relación que establece el jugador con el juego. Debemos diferenciar, eso sí, el término *género*, en este sentido concreto de *experiencia*, del *género* en su acepción más amplia y extendida como ‘grupo que comparte unas características estilísticas comunes’, como, por ejemplo, los géneros literarios o cinematográficos. En la misma línea, Wolf (2005, p. 116) matiza esta denominación añadiendo que se trata de **géneros interactivos** (*interactive genres*): «interactivity is an essential part of every game’s structure and a more appropriate way of examining and defining video game genres» (*ibid.*, p. 114).
- c. Según el **medio**, en su sentido literario y cinematográfico, en función de las convenciones tradicionales estilísticas y narrativas, temáticas e iconográficas (Wolf, 2005, p. 114): comedia, intriga, terror, bélico, *western*... El término *medio* (*milieu*), según esta definición, se puede equiparar con la división de géneros audiovisuales. Como referencia, pueden consultarse las obras de Agost (1999), Hurtado (2001, p. 503) y Chaume (2003).

- d. Según el **modo** de juego, que puede distinguir entre la **perspectiva** de visión para el jugador (primera, tercera persona o mixta) y el uso **individual** o colectivo, también llamado **multijugador**.

A lo largo de nuestro trabajo, emplearemos estos cuatro términos con las acepciones descritas, añadiendo el matiz *interactivo* al término *género* (Wolf, 2005), con intención de diferenciarlo del género literario o audiovisual (al que llamaremos en adelante *medio*, siguiendo la terminología de Clearwater).

Además de estos criterios de clasificación, es natural que también la perspectiva del autor o relación de este con los videojuegos influyan en elegir una forma de clasificación u otra: mientras en el ámbito académico se tiende a establecer clasificaciones en función del género interactivo o del medio del juego, los desarrolladores y distribuidores de videojuegos operan con clasificaciones que compiten por la originalidad y la novedad para el consumidor, de carácter muy distinto a las restrictivas clasificaciones académicas.

There are many ways to classify videogames. The industry and the specialized magazines use different genres, such as *simulations*, *platform games*, *fighting games*, etc. These typologies emerged as a need to classify the different products that are available to the players. It is common that these categories overlap and it is common that specialized magazines classify a particular game under two or more different genres. In other words, these typologies are naïve rather than scientific (Frasca, 2001, p. 11. Cursiva del autor).

No es de extrañar que los desarrolladores opten por ofrecer al consumidor clasificaciones que combinan varios criterios, en una pugna continua por la originalidad y por la captación del mayor número de aficionados, los cuales, a su vez, aceptan y emplean dichas clasificaciones diariamente, porque estas ofrecen mucha información condensada sobre el tipo de juego que se encontrarán bajo cada categoría. «After all, videogame genres are not only helpful for gamers' identity constructions but they fulfill a powerful commercial role as well» (Ensslin, 2012, p. 44). Se trata de clasificaciones prácticas para los jugadores, pero poco uniformes desde un punto de vista sistemático y académico. Bermejo (2013, p. 32) deja constancia de la variedad existente de clasificaciones y las inconsistencias que se dan a menudo en muchas de ellas:

Uno de los problemas que plantea el estudio crítico del videojuego es la ingente cantidad de productos que aparecen cada año para las diversas plataformas existentes. Ello dificulta una cuestión que todavía está pendiente en este campo: la clasificación genérica. Obviamente, no nos referimos a una clasificación taxonómica; pero debe reconocerse que el concepto de 'género' nos resulta útil para "situar" y analizar una obra a partir de unos rasgos formales y de contenido. Respecto al videojuego, las clasificaciones según el sistema de juego o la temática se entremezclan: estrategia, acción, aventura gráfica, arcade, puzle, simulador deportivo, RPG, MMORPG... Y de esta "confusión" surgen solapamientos.

Para comprobar estos solapamientos y la falta de uniformidad en las diversísimas clasificaciones que existen, tomemos como ejemplo el sitio web del conocido desarrollador Ubisoft²⁶. Las siguientes categorías se recogían como *géneros* de videojuegos en 2017:

- Acción
- Aventura
- *Arcade*
- Familiar
- Lucha
- FPS²⁷
- Gestión
- Movimiento
- Música
- Plataformas
- Carreras
- Juego de rol
- Simulación
- Deportes
- Estrategia
- Estrategia y cartas
- *Shooter* táctico
- *Shooter* en tercera persona
- Bienestar

En esta clasificación detectamos combinaciones de criterios (según los definía Clearwater, 2011) en ejemplos como *Shooter en tercera persona* (en cuyo caso, los criterios de clasificación mezclan género y modo) o *Arcade* (referido a la plataforma); sin embargo, el jugador que accede a la página del citado desarrollador, de un solo repaso, ya dispone de varios datos sobre los juegos que se encontrará bajo dichas clasificaciones: juegos basados en acabar con enemigos, utilizando armas frecuentemente de fuego, desde una perspectiva exterior al personaje, por una parte; o juegos tradicionalmente jugados en máquinas recreativas, en el segundo caso, retomando los ejemplos de *Shooter en tercera persona* y *Arcade*, respectivamente.

Curiosamente, la misma compañía, solo un año después (2018), renombra los géneros disponibles en su tienda en línea de la siguiente forma, lo cual evidencia la diversidad de clasificaciones no solo entre compañías, sino dentro de una misma, a lo largo del tiempo²⁸:

- Acción/Aventura
- Shooter
- Simulación
- Survival horror
- Estrategia
- Familiar
- Carreras
- Ubisoft Legacy

²⁶ Sitio web consultado en junio de 2017, disponible en <<https://www.ubisoft.com/es-es/event/e3-2017/#>>.

²⁷ Siglas en inglés de *first-person shooter*, juegos de disparos o enfrentamiento en primera persona.

²⁸ Sitio web consultado en julio de 2018, disponible en <<https://store.ubi.com/es/all-games>>.

Analizando sitios web de otros desarrolladores o empresas que comercializan videojuegos, encontramos clasificaciones que, en su mayoría, distinguen, por una parte, entre plataformas en las que se pueden jugar los videojuegos que ofrecen y, por otra, *géneros o categorías*, con una denominación u otra según la empresa, sin que podamos establecer una definición clara de qué criterio siguen para tal calificación, pues bajo esta pestaña se agrupan diversos criterios (modo, medio, género u otros):

ORIGIN ²⁹	STEAM ³⁰	NINTENDO ³¹	ACTIVISION ³²
GÉNERO	GÉNERO	GÉNERO	GÉNERO
Acción	Free to Play	Acción	Acción en 1. ^a persona
Aventura	Acceso anticipado	Aventura	Action Shooter
MMO ³³	Acción	Arcade	Action/Abenteuer
Puzzle	Aventura	Lucha	Action/Brawler
Conducción	Carreras	Salud y forma física	(Head-to-Head) Fighting
Juego de rol	Casual	Música	Builder
Shooter	Deportes	Fiesta	Música y ritmo
Simulación	Estrategia	Plataformas	Acción
Deportes	Indie	Puzle	Deportes de acción
Estrategia	Multijugador masivo	Carreras	Ocio familiar/Casual
	Rol	Rol (RPG)	Hidden Object Game
	Simuladores	Disparos (Shooter)	Estrategia
		Simulación	Adventure/Hunting
		Deportes	Acción en 3. ^a persona
		Estrategia	Puzzle

Tabla 3. Ejemplos de clasificaciones comerciales de empresas distribuidoras de videojuegos

Como se desprende de los ejemplos anteriores, en el ámbito comercial existen casi tantas clasificaciones e incluso criterios de clasificación como empresas que desarrollan y venden videojuegos. También las denominaciones, aun referidas al mismo grupo, se emplean en inglés o traducidas, indistintamente, según los criterios de las empresas (las denominaciones anteriores se han extraído tal y como se muestran, con la terminología original, en los respectivos sitios web). Como bien indica Scholand (2002, p. 2), es muy

²⁹ Plataforma en línea de gestión de juegos para los usuarios del desarrollador Electronic Arts (EA): <<https://www.origin.com/es-es/store/>>, sitio web consultado el 31 de julio de 2018.

³⁰ Plataforma en línea de gestión y comercialización de juegos de distintas empresas desarrolladoras: <<http://store.steampowered.com/>>, sitio web consultado el 31 de julio de 2018.

³¹ Disponible en <<https://www.nintendo.es/Buscar/Buscar-299117.html?q=&faf=GAME>>, sitio web consultado el 31 de julio de 2018.

³² Disponible en <<https://www.activision.com/es/games>>, sitio web consultado el 31 de julio de 2018.

³³ Siglas en inglés de *massively multiplayer online game*, juego en línea para varios participantes.

frecuente el uso de anglicismos en las denominaciones de los géneros, dado que el empleo de este argot implica cierto atractivo para los usuarios.

Ante tal heterogeneidad de tipologías de videojuegos, para la tarea que nos ocupa, preferimos optar por una clasificación que se rija por un único criterio, en favor de la uniformidad, y que nos permita delimitar mejor los principales rasgos de cada bloque de juegos según unas características comunes claras y predefinidas. En esta tarea, López Redondo (2014, p. 45-61) hace una revisión de algunas de las clasificaciones académicas más interesantes, según su evolución. A partir de su revisión de clasificaciones y de las expuestas por Wolf (2005), Ensslin (2012, pp. 45-47) y por Mangiron y O'Hagan (2013, p. 66-71), recogemos la siguiente tabla, que sintetiza el análisis de estos autores³⁴:

³⁴ De la revisión que ofrece López Redondo (2014, p. 46-51), únicamente hemos omitido la clasificación de Diego Lewis (1997), dado que la consideramos, como el mismo López Redondo así manifiesta, algo obsoleta con respecto a las clasificaciones recogidas por los demás autores y surgidas en los últimos años. Los otros tres autores (Estallo, 1995; Scholand, 2002 y Newman, 2005) son los mencionados en el libro de López Redondo (*óp. cit.*), mientras que la revisión de Mangiron y O'Hagan se ha extraído directamente de su manual de 2013, al igual que las de Wolf (2005) y Ensslin (2012).

Estallo (1995)	Scholand (2002)	Newman (2005)	Wolf (2005)		Ensslin (2012)	Mangiron y O'Hagan (2013)	
Arcade	Aventuras	Action and adventure	Abstract	Maze	Abstract	Action	
Plataformas	Conversacionales	Driving and race	Adaptation	Obstacle Course	Adventures	Adventure	
Laberintos	Gráficas		Adventure	Pencil-and-Paper	Artificial life	Racing	
Deportivos	Juegos de rol	First-person shooter	Artificial Life	Pinball	Capturing and catching	Shooter	
Dispara y olvida	Acción		Board Games	Platform	Collecting	Massively Multiplayer Online Game (MMOG)	
Simulación	Reacción y destreza (plataformas)	Platform and puzzle	Capturing	Programming	Combat and fighting		Platform
	Instrumentales (pilotos)	Puzles y lógica	Card Games	Puzzle	Dodging		
	Situacionales: - bioecológicos - socioeconómicos - mitológicos	Simuladores	Roleplaying	Catching	Quiz	Driving and racing	Puzzle
		Vuelo	Strategy and simulation	Chase	Racing	Educational	Role Playing Game (RPG)
		Carreras	Sports and beat'em'ups	Collecting	Role-Playing	Escape	Simulation/God Games
		Economía		Combat	Rhythm and dance	Flying	Strategy
Ecología		Demo	Gambling	Sports			
Estratégicos	Deporte		Diagnostic	Shoot 'Em Up	Management simulation	Serious Games	
Aventuras gráficas	Estrategia		Dodging	Simulation	Maze	Social Games	
Juegos de rol	<i>Infotainment</i>		Driving	Sports	Obstacle course		
<i>War-games</i>	<i>Edutainment</i>		Educational	Strategy	Platform		
Juegos de mesa	Otros		Escape	Table-Top	Puzzle and quiz		
		Cartas		Fighting	Target	Rhythm and dance	
		Tragaperras		Flying	Text Adventure	Role-playing	
		Videos interactivos		Gambling	Training Simulation	Shoot-em ups/Shooters	
		Flipper		Interactive Movie	Utility	Sports	
		Pornográficos		Management Simulation		Strategy	

Tabla 4. Clasificaciones de videojuegos de corte académico según distintos autores y años

Como vemos, tampoco los académicos comparten criterios a la hora establecer clasificaciones de videojuegos. En primer lugar, es inevitable que se den distintas clasificaciones desde un punto de vista diacrónico, ya que la rápida evolución de los videojuegos ha dado lugar a la aparición de nuevas tipologías; de ahí que la clasificación que propone Estallo sea algo más sencilla que la más reciente, de Mangiron y O'Hagan. Dada la heterogeneidad presente en la naturaleza de los videojuegos, algunos autores, como es el caso de Scholand, contemplan también una categoría de *Otros*, a modo de cajón desastre en el que situar juegos difícilmente clasificables en los demás grupos. Esta calificación tan ambigua en la que cabe prácticamente cualquier género nos resultaría de escasa utilidad a la hora de llevar a cabo un estudio empírico en busca de tendencias de traducción.

También podemos observar el recurso a diferentes criterios de clasificación en una misma propuesta, como es el caso de los *massively multiplayer online games* (MMOG), juegos multijugador en línea, es decir, clasificados en función del modo, junto a categorías como *shooter* o estrategia, clasificados según el género interactivo o *gameplay*. Asimismo, se da el caso de contar con categorías excesivamente amplias, que abarcan un gran número de juegos que podrían a su vez diferenciarse según el tipo de relación que presenten con el jugador. Sucede esto con los juegos *arcade* como un solo macrogrupo (Estallo, 1995), o los de estrategia y simulación como otra categoría (Newman, 2005).

Una clasificación bastante exhaustiva que sí se enfoca empleando un único criterio es la que propone Wolf (2005, p. 114-115):

In some ways, player participation is arguably the central determinant in describing and classifying video games, more so even than iconography. [...] Interactivity is an essential part of every game's structure and a more appropriate way of examining and defining video game genres. [...] Classification by iconography ignores the fundamental differences and similarities which are to be found in the player's experience of the game.

De esta forma, Wolf ofrece una clasificación compuesta por las 42 categorías, recogidas en la Tabla 4, a las que denomina *géneros interactivos* (*interactive genres for classifying video games*). Nos remitimos a su obra de 2005 para una detallada revisión de las características de cada una de ellas.

Ensslin (2012, pp. 44-47) revisó dicha clasificación y optó por integrar categorías muy similares en una misma. También suprimió algunas otras que podrían no encajar en la definición comúnmente aceptada de videojuego, como *utility* (cartuchos o programas con una utilidad funcional técnica marcada y exclusivamente distinta del entretenimiento). Asimismo, actualizó los ejemplos que proponía Wolf en 2005 con

títulos de comercialización más reciente. De esta manera, el trabajo de Ensslin recoge una nueva clasificación, en función de la relación jugador-juego, que abarca 22 bloques de videojuegos (*ibid.*, pp. 45-47) (Tabla 4).

A pesar de tratarse de una clasificación de gran interés por restringir el criterio únicamente al tipo de tareas que desempeña el jugador, aún mantiene algunas categorías muy similares que podrían reagruparse, como es el caso de los juegos abstractos, los laberintos y los puzzles, por una parte, o los juegos de rol, que propondremos situar bajo el paraguas del género de aventuras (*vid.* § 2.2.). Del mismo modo, varias categorías se exponen a cuestionar si verdaderamente se han establecido en función del género interactivo, como puede ser el caso de *artificial life* o *sports games*, ¿cuál es la **destreza** concreta puesta en marcha en ellos por el jugador?

Estas dos clasificaciones en torno al género interactivo podrían beneficiarse de la idea de grupos de actividades (AGs o *activity groups*) que recogen Fencott *et al.* (2012, p. 29-35). Se trata de las distintas destrezas que puede requerir cualquier videojuego por parte del jugador. Son las siguientes:

ACTIVIDADES POR CATEGORÍAS					
Fighting	Driving /Riding	Stunts /Skills	Strategy /Tactics	Gameplay/ Enhancement	Narrative
Attacking	Driving /riding	Dancing	Building	Accumulating rewards	Cut scenes
Capturing	Flying	Manipulating	Commanding	Character development	Music
Confronting	On foot	Maneuvering	Communicating	Collecting items	Story
Damage	On rails	Performing magic	Consuming	Customizing	
Defending	Racing	Power ups	Exploring	Unlocking items	
Physical contact	Sailing	Skill enhancement	Investigating		
Pursuit	Swimming	Stealing	Management		
Targeting	Speed	Stealth	Mission-based		
Use of weapons		Stunts	Producing		
Warfare			Puzzling		
			Rescuing		
			Strategy		
			Trading		
			Traveling		

Tabla 5. Tipos de actividades por categorías, según Fencott *et al.* (2012, p. 34)

Debemos señalar que las anteriores no se consideran géneros de videojuegos, sino tipos de *actividades* que los caracterizan. Estas actividades se han extraído mediante un *software* desarrollado por los propios autores, denominado GIL (Game Invader Live), para determinar el género de un videojuego en función de las actividades que lo

identifican y la relación entre los distintos géneros (interactivos). Para ello, combinaron la propuesta de clasificación de Rollings y Adams (2003)³⁵ con las denominaciones de géneros más comúnmente utilizadas por la prensa especializada. Así, obtuvieron la siguiente clasificación de 12 géneros de videojuegos: *action adventure*, *action shooter*, *adventure*, *beat-'em-up*, *rythm action*, *platform*, *puzzle*, *racing*, *RPG*, *simulation*, *sports* y *strategy*. Tanto en su caso como en nuestra propia investigación, es importante que trabajemos con una clasificación sistemática en base a un único criterio, pero que, a la vez, sea coherente y compatible con la diversidad de géneros recogidos en la prensa y medios especializados. Así podremos categorizar nuestros juegos sin dejar de lado la caracterización real que hacen de ellos los propios usuarios y desarrolladores.

Para cada uno de estos 12 géneros, seleccionaron 10 juegos (120 en total) y recurrieron a críticas profesionales disponibles en internet con las que alimentaron el *software*, ante la imposibilidad de jugar y analizar todos los juegos (Fencott *et al.* 2012, pp. 30-31). Este procedimiento es similar al que seguiremos en la selección de nuestro corpus (*vid.* § 6.4.)³⁶. A partir de las críticas profesionales en internet, obtuvieron todas las actividades que se mencionaban en las reseñas de los 120 videojuegos analizados, de forma que definieron la Tabla 5 de 49 actividades o destrezas, repartidas en 6 grupos. Nutriendo el *software* con hasta 203 juegos en total, determinaron a continuación las actividades que son más y menos frecuentes en cada género de videojuego y trazaron un mapa de las relaciones entre los 12 géneros con los que trabajan, en función de la similitud de las tareas que se llevan a cabo en cada uno.

En nuestro caso, la propuesta de clasificación se reducirá a 9 géneros interactivos, ya que agrupamos aún más algunas categorías (por ejemplo, adscribiendo los videojuegos de acción o de rol al grupo de aventuras; o los *action shooter*, al grupo de combate). Esta elección se justifica por la similitud y definición de los géneros y subgéneros que hemos encontrado en la bibliografía especializada. Sin embargo, hemos tenido en cuenta también las 49 destrezas descritas por Fencott *et al.* (2012) para definir cada uno de los 9 géneros interactivos que proponemos. También consideramos que, en una clasificación por destrezas, resulta más coherente denominar a la categoría de acción como juegos de lucha

³⁵ A saber, *action games*, *strategy games*, *role-playing games*, *real-world simulations*, *construction and management games*, *adventure games* y *puzzle games*. De acuerdo con los autores, «each genre of interactive entertainment displays a common pattern of challenges» (*ibid.*, pp. 42).

³⁶ Dada la limitación de no poder analizar la *gameplay* de 106 videojuegos, en esta tesis doctoral empleamos las críticas y descripciones recogidas en los sitios web especializados 3DJuegos y Steam para determinar el género al que se adscriben cada uno de esos 106 juegos de nuestro catálogo.

(para evitar la ambigüedad con el género literario-audiovisual) o situar los videojuegos de deportes en el género de simulación.

Por otra parte, a pesar de que una clasificación de este tipo se centra exclusivamente en la motivación y las destrezas principales del videojuego, es cierto que se trata, como señala Ensslin (2012, p. 43), de categorías un tanto idealizadas, dado que todo videojuego tiende a combinar distintos tipos de destrezas. También Fencott *et al.* (2012, pp. 42-43) hacen referencia al solapamiento entre distintos géneros. De ahí que la categorización que hagamos de cualquier videojuego según nuestra propuesta se base, fundamentalmente, en una combinación de destrezas, no en una única. Y, de hecho, el género con el que trabajaremos, los juegos de acción-aventura, se caracteriza por combinar diversas destrezas. Visualmente, esta interrelación inevitable entre los distintos géneros de videojuegos se representa en el siguiente diagrama de Venn, ofrecido por Leeuwen y Pos (2011):

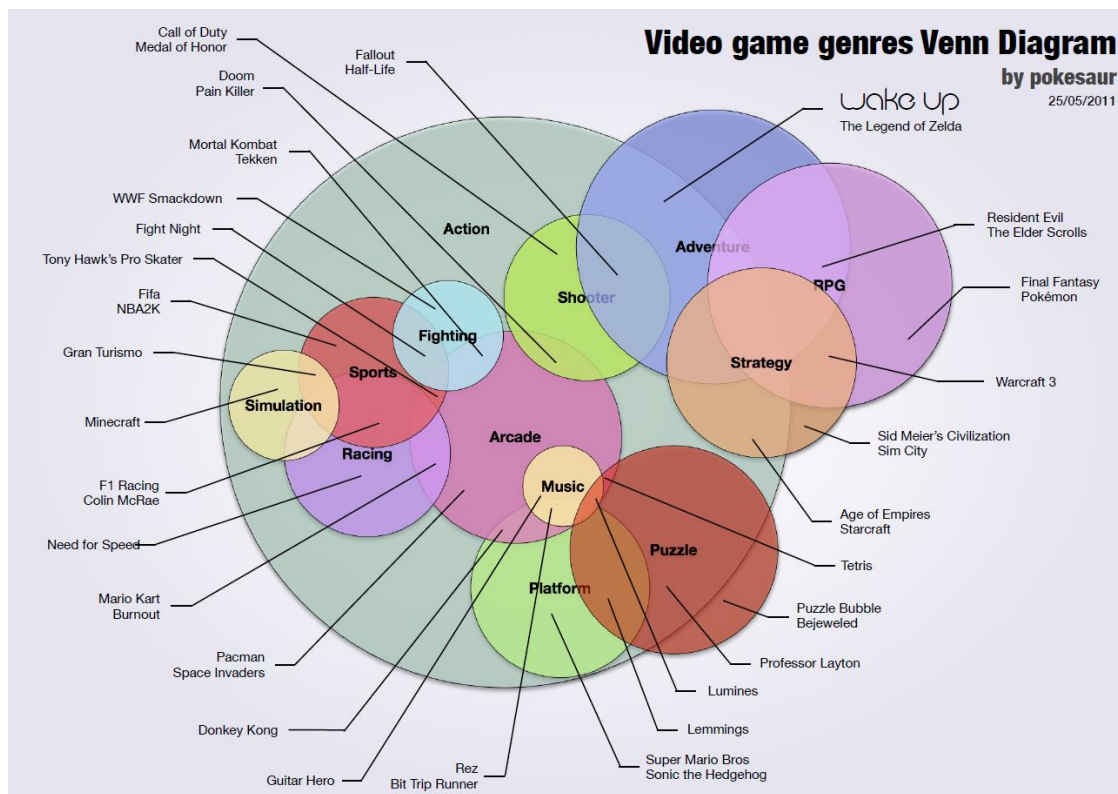


Figura 16. Diagrama de Venn de los géneros de videojuegos (disponible en <<https://pokesaur.wordpress.com/>> [acceso en junio de 2017])

[C]ada vez con mayor frecuencia, los videojuegos combinan varios géneros en el mismo juego y nos podemos encontrar con juegos de rol que contengan elementos de acción o aventuras gráficas que incluyan componentes de juegos de disparos (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, pp. 45).

Aunque algunas de las categorías del diagrama difieren claramente de las recogidas en nuestra propuesta de clasificación, como el caso de los juegos *arcade*³⁷, sí podemos observar en la Figura 16 que existe una estrecha relación entre la mayoría de las categorías recogidas en nuestra propuesta, como es el caso de juegos de acción y aventura, cuya distinción, en muchas ocasiones, es difícilmente dissociable (y, de hecho, en nuestro caso la hemos recogido como una misma subcategoría de acción-aventura).

2.2. Propuesta de clasificación

Tras la anterior revisión de clasificaciones, cabe hacer dos reflexiones. Por una parte, resulta evidente que la ingente y cambiante variedad de juegos que ocupan el mercado dificulta su organización de una forma clara y única. Ciertamente, partiendo de un mismo criterio, cada apartado ha de dividirse, a su vez, en diferentes subcategorías con matices concretos respecto a la categoría principal, para dar cabida así a la diversidad de juegos del mercado: «Esta especificación aportará más información sobre las características y la naturaleza del videojuego en cuestión» (López Redondo, 2014, p. 61).

En segundo lugar y siguiendo lo expuesto por el autor (*id.*),

[...] podemos asegurar que son dos los aspectos fundamentales que han de tenerse en cuenta a la hora de definir el género de un videojuego: por un lado, la temática y ambientación; por otro, la mecánica o sistema de juego que ofrece. La segunda de estas características será la que, en mayor medida y en última instancia, determine el género del videojuego.

Esta idea, al hilo de lo expuesto en el apartado 1.4.2., encaja con el rasgo distintivo del videojuego como texto audiovisual: su interactividad, es decir, la *gameplay* o experiencia de juego que el usuario adopta para hacer avanzar los hechos. Del mismo modo, López Redondo nos remite a la dicotomía de enfoques de la Ludología y la Narratología que se da en el ámbito académico de la Teoría del Videojuego (*vid.* § 2.1.).

También Ensslin (2012, p. 43) pone de manifiesto, en línea con lo expuesto por Wolf (2005), que las etiquetas con las que se clasifican comúnmente los videojuegos dependen, en última instancia, de aspectos temáticos o iconográficos, por una parte, y del papel que desempeñe el jugador, por otra. De ahí que sea muy frecuente mezclar, en una misma clasificación, criterios de género (interactivo) y de modo o medio (género literario-

³⁷ Los juegos *arcade* se caracterizan por jugarse originalmente en máquinas recreativas, por lo tanto, el criterio de clasificación que justifica este grupo es la plataforma en la que se ejecuten, no el tipo de tareas que ejerza el jugador.

audiovisual) como categorizaciones duales: RPG gótico, fantasía-aventura, *shooter western* en tercera persona...

Finalmente, por nuestra parte, hemos optado por mantenernos en la elección de una clasificación que se rija por la mecánica de juego (o género interactivo) principal que el producto presente, *dado que se trata del aspecto que diferencia a los videojuegos de los demás productos audiovisuales*. Es evidente que el estudio de los géneros de videojuegos difiere notablemente del estudio de los géneros literarios (Marco, 2002) o cinematográficos (Chaume, 2003), debido a la participación directa y activa de los usuarios a través del personaje jugador que el usuario encarna y que actúa dentro del mundo diegético del juego (Wolf, 2005; Fencott *et al.*, 2012, pp. 22-23). Mientras que en videojuegos podemos guiarnos por las **destrezas** principales que el jugador ha de poner en práctica (**género interactivo**), en literatura o cine el estilo iconográfico y narrativo determina los géneros (audiovisuales/literarios).

En la clasificación que proponemos a continuación, *concebimos cada uno de los (macro)géneros interactivos (9 en total) como combinaciones de destrezas agrupadas bajo una misma etiqueta*. En algunos casos, una de las destrezas será claramente la principal y más característica; en otros, la combinación prácticamente por igual de destrezas será la que represente la esencia interactiva del género en cuestión, como es el caso de los juegos de acción-aventura. Asimismo, hemos optado por seguir en buena medida las denominaciones de los géneros empleadas por Fencott *et al.* (2012), por su conexión directa con la realidad de los usuarios y las empresas, ya que de las reseñas reales en internet fue de donde extrajeron la terminología empleada para los 12 géneros que definieron. También se han tomado como modelos la clasificación de Mangiron y O'Hagan (2013) y la propuesta de Ensslin (2012, pp. 45-47).

De esta forma, consideramos que nuestra clasificación es útil tanto para académicos como para profesionales y aficionados: en el primer caso, porque se trata de una propuesta que agrupa de forma sistemática, bajo una misma denominación (el *género interactivo*), videojuegos que comparten un conjunto de destrezas básicas; en el segundo caso, se trata de una clasificación que también pueden emplear los propios usuarios, ya que no se recurre a términos irreales o novedosos, alejados del uso habitual de los aficionados o la prensa especializada, sino a los nombres de los géneros que aparecen diariamente en los medios.

GÉNEROS INTERACTIVOS DE VIDEOJUEGOS ³⁸	
Combate	Simulación
Shooter (disparos, uso de armas de fuego)	Gestión de recursos
Lucha (contacto físico)	Habilidad física (deportes)
Beat'em-up	Estrategia
Hack and slash	Ritmo
Aventura	Baile
Acción (<i>action adventure</i>)	Canto
Rol (RPG)	Didácticos (aprendizaje)
Supervivencia	Competición (concursos)
Plataformas	De azar
Carreras	Apuestas
Puzles y laberintos	

Tabla 6. Géneros interactivos de videojuegos según su *gameplay*

Teniendo presente el objetivo de nuestro trabajo, consideramos que el criterio más adecuado en torno al cual elaborar una clasificación práctica es la *gameplay* o forma de interacción que tiene el jugador con el juego, ya que es, como decíamos, la característica distintiva de este tipo de material audiovisual con respecto a otras formas tradicionales de productos audiovisuales. Coincidimos además con lo expuesto por Adams (2009, p. 2): «Video game genres are determined by gameplay: what challenges face the player and what actions he takes to overcome those challenges».

No es nuestra intención adentrarnos en mayor profundidad en el concepto de género, según su uso en otros ámbitos como el literario o el cinematográfico; más bien, definimos aquí el *género* (interactivo) como tipo de experiencia o *gameplay* que caracteriza la interacción jugador-juego, es decir, qué **destrezas** o **habilidades** debe poner el usuario en práctica.

Video game genre study differs markedly from literary or film genre study due to the direct and active participation of the audience in the form of the surrogate player-character, who acts within the game's diegetic world, taking part in the central conflict of the game's narrative (Wolf, 2005, p. 114).

En base a estas destrezas necesarias en el jugador, construimos nuestra clasificación, de forma que podamos utilizar el género (interactivo) como agente limitante de la población de la que extraeremos finalmente el corpus análisis (Martí Ferriol, 2006, pp. 16, 180).

³⁸ Para la definición de cada una de las categorías y subcategorías, nos remitimos a Scholand (2002); Wolf (2005); Ensslin (2012); Fencott *et al.* (2012); Granell, Mangiron y Vidal (2015) y la base de datos GamerDic, disponible en <<http://www.gamerdic.es/>> [acceso en noviembre de 2018].

Por otra parte, cabe destacar también que nuestra intención es seguir un criterio de clasificación que pueda aplicarse a todos los juegos y este es el caso de la interactividad, tal y como describíamos en el apartado 1.4.2.; por el contrario, si nos guiáramos por el medio (estilístico-narrativo) del videojuego, nos veríamos obligados a recurrir a un nada práctico grupo de «otros» o «varios», a modo de cajón desastre, en el cual habrían de ubicarse todos aquellos juegos sin una estructura artística y narrativa tradicional o definida, como *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984) o *Edge* (Mobigame, 2011). Wolf (2005, p. 114) ya apuntaba esta idea en su obra:

While the ideas of iconography and theme may be appropriate tools for analyzing Hollywood films as well as many video games, another area, interactivity, is an essential part of every game's structure and a more appropriate way of examining and defining video game genres.

La clasificación por plataformas tampoco resultaría práctica en un trabajo de estas características, puesto que existen numerosos juegos cuya configuración y estética no varían notablemente de una plataforma a otra, ni tampoco el doblaje se ve modificado por cuestiones de *hardware*. Además, aunque sea un criterio de clasificación muy frecuente entre las empresas que comercializan videojuegos, entendemos que no se trata de un rasgo inherente al juego en sí, sino que deriva de su configuración electrónica, para adaptarse a los requisitos de un *hardware* u otro, pero no constituye un rasgo propio del texto audiovisual expuesto en el juego, de forma que lo descartamos como criterio de clasificación.

Por último, el modo de juego sí podría constituir un criterio de clasificación, pero consideramos que, a partir de él, obtendríamos grupos demasiado heterogéneos y amplios: solamente diferenciando entre las perspectivas de primera, tercera persona o híbridos, o individual o multijugador, obtendríamos una clasificación con muy pocos grupos que incluiría en uno mismo juegos tan opuestos como *Splatoon* (Nintendo, 2015) o *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), ambos en tercera persona, pero cuyas características serían demasiado amplias como para poder detectar un patrón común al tipo de doblaje que se hace en estos bloques de juegos. A ello sumamos el hecho de que tampoco todos los juegos pueden clasificarse según este criterio, puesto que muchos no se basan en que el jugador controle a un personaje, sino que se manejan objetos o situaciones, lo cual imposibilita clasificar este tipo de videojuego según la perspectiva del personaje controlado, pues este no existe (por ejemplo, es el caso de *Candy Crush* [King, 2012] o *RUSH* [Two Tribes, 2010]).

Determinada la clasificación de referencia en base al *género interactivo*, veamos en qué consisten concretamente los videojuegos de acción-aventura, puesto que será el género al que se adscriben los analizados en esta tesis doctoral.

2.3. Los videojuegos de acción-aventura

Los videojuegos de acción-aventura serán el objeto de estudio de nuestro análisis. Debemos, por tanto, dejar constancia de qué entendemos concretamente por esta categoría, de forma que podamos justificar por qué clasificamos los videojuegos que componen nuestro corpus como videojuegos de acción-aventura.

Scholand (2002, p. 2) caracteriza estos juegos con los siguientes rasgos:

- ✓ El contenido de las historias es el destino de un héroe o heroína (con quien se identifica el jugador) en un mundo fantástico o lleno de secretos.
- ✓ Gran espectro: desde historias de aventuras y detectives relacionadas con la actualidad y la realidad hasta mundos fantásticos de un futuro lejano.
- ✓ La historia se interrumpe constantemente y, dependiendo de cómo el jugador se comporte, esta se desarrolla en una u otra dirección.
- ✓ Las aventuras están marcadas sin excepción por el objetivo que se da a conocer al inicio.
- ✓ El jugador se acerca paso a paso al objetivo y a su solución mientras va resolviendo misiones: evitar obstáculos, sortear peligros, controlar al adversario, acertar adivinanzas, etc. Al final de tan arduo, novelesco y aventurero viaje, se llega a la liberación, la conquista o la solución.

Los juegos de aventuras suelen ser muy ricos en cuanto a la combinación de prácticas que ha de llevar a cabo el jugador, así como en lo que respecta a la alternancia de situaciones de juego. En especial es este el caso de los juegos de acción-aventura, en los que el movimiento incesante y exploratorio del jugador se combina con sus capacidades de superación. Dado que estos juegos se basan en alcanzar un objetivo específico esquivando obstáculos y resolviendo enigmas o impedimentos, la acción por parte del jugador es la que tiene siempre mayor presencia, pero también es notable la inclusión frecuente de escenas cinemáticas e interacciones entre los personajes que contribuyen a ampliar y hacer avanzar el hilo argumental, básico en este tipo de juegos. En estos casos, se requiere de la observación detenida por parte del jugador. Es lo que Scholand (2002, p. 7) denomina «explicaciones narrativas o informaciones de fondo: tras concluir un nivel del juego o un episodio en los juegos de aventuras [...], se muestran

explicaciones narrativas en la pantalla para avisar al usuario del siguiente nivel o episodio». Del mismo modo, Ensslin (2012, pp. 45-47) deja constancia de la riqueza narrativa de este género de videojuegos:

In terms of textual representation, abstract games are the least focused on creating fictional game worlds. Rather, they foreground the rules of the game, thereby schematizing rather than narrativising their units of play and ludic settings. At the other end of the textual spectrum are complex narrative game worlds, which typically feature in adventure and role-playing games and exhibit a range of different text genres and multimodal features.

También Wolf (2005) coincide en señalar que estos juegos suelen ubicarse en una ambientación concreta, un «mundo» compuesto de múltiples habitaciones o áreas, y muy frecuentemente evocan un periodo histórico o un lugar determinados. Del mismo modo, suelen combinarse con medios (géneros audiovisuales) específicos inspirados en convenciones cinematográficas, como la ciencia-ficción o la fantasía. Habitualmente se trata de alcanzar un objetivo para el que se han de combinar diversas prácticas, como enfrentarnos o atrapar a otros personajes, escapar o reunir objetos.

En general, consideraremos que *un videojuego de aventura se basa en resolver, encarnando uno o varios personajes, una serie de pruebas e impedimentos hasta lograr el objetivo fijado al inicio, con una trama como trasfondo o motivación, cuyos entresijos se van descubriendo a medida que se avanza en el juego.*

En cuanto a los juegos de acción, según Scholand (2002, p. 3), consisten en la «defensa de las amenazas mediante una acción agresiva. Los adversarios se deben poner fuera de combate o aniquilarse mediante las armas disponibles». Por tanto, se trata de juegos que combinan la agresividad con la agilidad y rapidez de respuesta del jugador a las adversidades que va encontrándose a su paso. De tal forma, los videojuegos de acción-aventura combinan todas estas destrezas para la consecución del objetivo central: tanto las descritas para los videojuegos de aventura en general como la inclusión de una acción frenética. Se diferencian de otros juegos de aventura en la riqueza de destrezas que es necesario combinar para lograr el objetivo central, sin tomar especial protagonismo ninguna de ellas. Si, por el contrario, la huida fuera la destreza principal, se trataría de juegos que calificaríamos como aventura-supervivencia; si la habilidad necesaria principal fuera encarnar a un personaje determinado y asumir consecuentemente su personalidad y su modo de actuar, nos encontraríamos ante un juego de aventura-rol.

En suma, los videojuegos que hemos calificado de acción-aventura son aquellos en los que el enfrentamiento con un enemigo superior y la resolución de intrigas que este mismo plantea son la tónica dominante. Se trata de un tipo concreto de juegos de aventura

en los que la destreza requerida es la habilidad para superar una combinación de obstáculos y combates de diversa índole. La denominación acción-aventura la adoptamos por cuestiones de comodidad y coherencia terminológica, ya que los autores que reconocen este subgénero emplean este término (Fencott *et al.*, 2012; Granell, Mangiron y Vidal, 2015) y no la forma inversa, aventura-acción.

En nuestro caso, según observaremos al obtener el catálogo de videojuegos (*vid.* § 6.3.), el género más habitual que se da es precisamente el de acción-aventura. Además, es un dato interesante también el que, en consola, los videojuegos de acción-aventura constituyeran el segundo género más popular entre los usuarios en 2015, ya que representaron un 22 % de todas las unidades vendidas en el mismo año de lanzamiento de dos de los tres videojuegos analizados en este trabajo (AEVI, 2016, p. 21).

3. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

«[Video game] ‘localisation’ is a target-oriented translation that calls for many non-linguistic, technical adaptations»
(Bernal Merino, 2015, p. 86).

Una vez delimitado el objeto de estudio y las particularidades que este presenta con respecto a otros productos audiovisuales y multimedia, nos interesa ahora continuar con una revisión del proceso de localización de videojuegos, de forma que obtengamos una visión clara de cómo se estructura dicho proceso, qué aspectos lo diferencian de la traducción y la localización de otros productos de *software* y audiovisuales y qué pasos suele abarcar esta tarea. Entre las distintas etapas situaremos el doblaje y, por ende, el ajuste del audio traducido, que es el aspecto en el que nos centramos con este trabajo.

3.1. Localización y traducción

Si los Estudios de Traducción se consideran un área relativamente reciente, en comparación con otros campos académicos, la localización, entendida como una forma de adaptación cultural, goza de aún menos años de andadura en el ámbito de la investigación. El término *localización*, de hecho, fue acuñado hacia finales de la década de los 80 por desarrolladores de *software* que detectaban la necesidad de adaptar sus productos a nuevos mercados, distintos de los angloparlantes originales (Mangiron y O’Hagan, 2013, p. 87). Según describen las autoras (*ibid.*, p. 2):

The need for localisation emerged in order to create target market versions (also known as locales) of content in electronic form, notably computer software. Software localisation is different from the traditional concept of translation in the sense that the former calls for the linguistic transfer to be combined with software engineering, as the translated strings (lines of text) need to be compiled back into the given software environment.

Del mismo modo, con el desarrollo exponencial de la industria de los videojuegos durante las últimas décadas, la localización se ha convertido en un proceso imprescindible para que estos productos puedan comercializarse en un mundo globalizado. Según describe Maxwell-Chandler (2005, p. 12), aplicando el concepto en concreto a la industria del *software* de entretenimiento, la localización consiste en traducir un juego a otras

lenguas. Si el producto se ha internacionalizado correctamente, el juego no habrá de ser rediseñado ni se necesitará añadir nuevas características para acomodar la traducción. En este punto, la autora recuerda que la localización está estrechamente relacionada con la internacionalización³⁹, proceso por el cual un proyecto se crea teniendo en cuenta la posterior intención de exportarlo a otros países y, por tanto, la necesidad de modificar la lengua y las características que lo hagan demasiado afín a una cultura concreta (*ibid.*, p. 4):

The overall goal of internationalization is to create a project that can be easily localized with a minimum amount of work on the developer's part—the same game features, functionality, and game play experiences are present in all international versions of the game. International users should feel that the product was made specifically for them, and that they are getting the same gaming experience as English language users.

La localización de videojuegos puede considerarse por tanto una tarea cuyo *skopos* es el mantenimiento de la funcionalidad y de la experiencia del usuario, es decir, prima la naturalidad y la fluidez en el uso del nuevo receptor, sin que este tenga que ser consciente de que se trata de un producto traducido, sino totalmente natural y funcional en su cultura meta (Nord, 1997) (*vid.* § 1.4.3.). Se trata de «a term that can fall under the concept of domestication, a type of translation that mostly takes into account the target culture and recipients, as well as the commercial success of the game» (Chaume, 2018).

Es notable este hecho de que, en localización, los intereses de adaptación, por lo general, hacen prevalecer la cultura meta sobre la origen; se emplea un enfoque familiarizante con el que se pretende hacer sentir al receptor meta que no está consumiendo un producto traducido, sino natural a su cultura (Venuti, 1995). Así, los traductores tienen una mayor libertad a la hora de modificar el material lingüístico con el que trabajan para hacer que se acomode mejor al nuevo mercado: el objetivo principal de los videojuegos, tal y como los hemos definido, es el entretenimiento y todo lo que pueda interferir negativamente con el disfrute del producto por parte del jugador tiende a modificarse o eliminarse (Bernal Merino, 2006, p. 10). En la misma línea afirma Méndez González (2015, p. 61) que «[e]l objetivo último de un videojuego es transmitir sensaciones al usuario, empleando para ello todos sus sentidos al sumergirse completamente en la virtualidad que se le presenta en pantalla». Por tanto, en lugar de

³⁹ Tal y como señala Fernández Costales (2010, p. 504), «la localización ha de ser entendida como parte integrante de un conjunto GILT». El acrónimo reúne los términos *globalización*, *internacionalización*, *localización* y *traducción* para enfatizar el hecho de que la internacionalización, en el mundo globalizado actual, «constituye un paso previo esencial para lograr un “producto” culturalmente neutro y que pueda ser posteriormente adaptado –localizado– a cualquier *locale* o cultura específica» (*id.* y Mangiron y O'Hagan, 2013, p. 89).

buscar la *adecuación* a las normas de partida, priman las normas de la cultura meta, de forma que el producto sea completamente *aceptable* y natural en la cultura a la que se traslada (Toury, 1995, pp. 56-57). Ante tal planteamiento, como se ha dicho, consideramos la localización una forma de traducción enfocada en el polo meta (familiarización), que requiere no solo de adaptaciones lingüísticas sino también técnicas y culturales (Bernal Merino, 2015, p. 86).

Para el trabajo que nos ocupa, es importante dejar constancia de que entendemos la localización como el proceso completo de adaptar un producto a un mercado local en cuestión, no únicamente como una traducción, en su sentido más antiguo y estricto de trasvase de contenido de una lengua origen a una lengua meta. Tal y como señalan Mangiron y O'Hagan (2006, p. 2) y Muñoz Sánchez (2017, p. 12), la localización implica no solamente la traducción de texto, sino otros muchos procesos de manipulación del *software* para hacer que el producto funcione no solo a nivel lingüístico, sino también cultural, legal y funcional en la nueva cultura.

En palabras de Bernal Merino (2006, p. 9), consideramos útil para nuestro trabajo la siguiente definición de *localización*: «the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language». El autor llama la atención sobre la necesidad de distinguir, de una parte, la localización como el proceso industrial completo, que implica diversos pasos de adaptación del producto a un nuevo mercado –entre los cuales la traducción es tan solo uno de ellos–, y, de otra, la localización entendida estrictamente como la traducción de las cadenas de texto que contiene un *software* (Bernal Merino, 2015, pp. 87-88):

Although 'game localisation' may be appropriate for the game industry and the services they required (Maxwell-Chandler 2005, p. 93), it would be inaccurate to use it within Translation Studies to refer solely to text translation since it also refers to non-linguistic activities.

Del mismo modo, Granell, Mangiron y Vidal (2015, p. 56-57) señalan que la traducción de los contenidos lingüísticos es una de las fases del proceso de localización, el cual conciben de forma similar a los autores ya citados:

La localización [...] consiste en adaptar un videojuego a un idioma y una cultura distinta a la versión original para que se entienda correctamente. Esto implica mucho más que simplemente traducir el texto que aparece en el juego [...]. La traducción constituye el proceso principal de la localización y su objetivo es producir una versión de cada uno de los componentes de videojuego mencionados en la lengua de destino del mercado meta que lingüísticamente sea correcta y se perciba de manera natural.

Por todo ello, consideramos que tanto la traducción como el ajuste del texto contenido en un videojuego para su posterior doblaje son algunos de los distintos pasos que componen el complejo proceso de localización de un *software* (un videojuego, en nuestro caso) a una cultura meta. También Méndez González (2015, p. 57) hace referencia a esta amplitud del sentido de *localización*, que abarca todas las etapas de adaptación, traducción lingüística, paratraducción y adaptación cultural y del *software* del producto en cuestión. Asimismo, hace hincapié en la necesidad de tener en cuenta, en especial, los aspectos culturales y semióticos que envuelven al texto:

La localización es todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá [...]. Implica no solo «traducir» la parte puramente textual del texto audiovisual y multimedia, sino también, y sobre todo, «paratraducir» todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella.

Nos remitimos a dicho autor (*ibid.*, pp. 49-64) para una revisión en profundidad del concepto de localización y sus implicaciones paratextuales en el ámbito de los videojuegos. Cabe señalar que en esta obra se entiende la localización de videojuegos como un ámbito propio y diferenciado de la Traducción Audiovisual, dadas las particularidades definitorias del medio interactivo.

Por su parte, Vázquez Rodríguez (2018, pp. 9-23) ofrece una interesante revisión de las distintas valoraciones que se han hecho del término *localización* en el ámbito académico y profesional, ya que «no son pocos los traductólogos y profesionales del mundo de la localización que consideran que este término es polémico, controvertido o incluso, en algunos casos, innecesario». En su obra, distingue entre «aquellos que defienden la diferenciación clara del término *localización* y aquellos que creen que el concepto de *traducción* es más que suficiente para definir esta realidad» (*ibid.*, p. 20, cursiva del autor). En el primer grupo, a su vez, diferencia entre profesionales que entienden la traducción de forma reduccionista, como mero trasvase lingüístico (Cadieux y Esselink, 2004) y autores que conciben la localización como un término diferenciado del de traducción, pero debido a la mayor amplitud de rasgos que la localización abarca, como la forma de trabajar y los procesos que la componen o el tipo de producto con el que se opera (Mata Pastor, 2005; Pym, 2016; Méndez González, 2015; Jiménez-Crespo, 2013; o Muñoz Sánchez, 2017) (*ibid.*, p. 21), entre otros.

Con respecto al segundo grupo de autores, Bernal Merino (2006, 2015) y Mangiron y O'Hagan (2013) mantienen que el término *localización* no aporta nada que no estuviera ya contemplado en un concepto de *traducción* mucho más amplio que el de

un mero trasvase lingüístico, aunque no terminan de descartar el término *localización* por completo, dado su extendido uso. Finalmente, Vázquez Rodríguez (2018, pp. 21-23) define su posición a caballo entre el uso del término *localización* y el concepto de *traducción* en un sentido amplio. La localización no es más que una forma de denominar la traducción de videojuegos, al igual que se diferencian la traducción de películas o la traducción literaria de otros productos. Por lo tanto, no se trata de disociar la localización de la traducción, sino, más bien, de incluir la primera en la segunda como una modalidad más de traducción audiovisual, «sin ignorar sus características definitorias que la diferenciarán del resto de modalidades traductoras, pero no de la traducción en sí misma». Esta posición coincide en cierta medida con el planteamiento de Chaume (2018), que señala el debate actual en torno al concepto mismo de traducción y la necesidad de revisarlo, junto con la idea de equivalencia, en todas sus vertientes. «All forms of adaptation are, in fact, translations, and also [...] all AVT modes clearly are translations, despite the extent of adaptation required to suit the target culture norms and expectations».

En nuestro trabajo, coincidimos con el planteamiento de Vázquez Rodríguez (2018, p. 37) en que «la TAV puede adaptarse y adoptar el estudio de la interactividad o la jugabilidad y la repercusión de ambas en la traducción de productos audiovisuales sin necesidad de [...] establecer un nuevo ámbito o paradigma de estudio totalmente nuevo». Esta, de hecho, es la estrategia que hemos seguido en el planteamiento de nuestro análisis, al definir el nuevo canal táctil y los correspondientes códigos hápticos (*vid.* § 1.3.) y diseñar un estudio empírico en función de las consecuentes situaciones de juego, derivadas de la interactividad (*vid.* § 3.3.3.).

Sin embargo, reconocemos la ambigüedad a la hora de enmarcar un ámbito dentro del otro, es decir, la localización de videojuegos dentro de la Traducción Audiovisual o viceversa. En ambos procesos se trata de productos similares (a excepción del componente interactivo) y, ciertamente, «en cuanto a traducción respecta, son más las características que tienen en común videojuegos, cine y series que sus diferencias» (Vázquez Rodríguez, 2018, p. 38). Pero, por otra parte, la VGLOC parece poder equipararse a la Traducción Audiovisual en tanto que abarca modalidades de TAV mismas, como el doblaje o la subtitulación, dentro del proceso de localización en su conjunto, además de cualquier otro tipo de adaptación a nivel funcional, visual o legal que sea necesaria (botones, colores o estética, variables, condiciones legales, webs, *box and docs...*). Asimismo, en la introducción de este trabajo exponíamos que nuestra perspectiva será la de la Traducción Audiovisual (como ámbito de estudio), pero

centrándonos en una modalidad concreta (el doblaje), dentro del amplio proceso de localización. Quizás la clave esté en el ámbito desde el que se conciben ambos procesos: como tarea profesional, la localización de videojuegos parece entenderse como hiperónimo bajo el que situar modalidades de traducción audiovisual diversas (Chaume, en prensa); mientras que, en el mundo académico, la Traducción Audiovisual se entiende como un proceso de adaptación de este tipo de productos multimodales entre los que cabe incluir los videojuegos. En definitiva, según señalan Mangiron y O'Hagan (2013, p. 106),

The emergence of new media resulting from the convergence of technologies is seeing the previously separate domains of localization and AVT come together to cater for the new type of products needing to be prepared to go global. Whether AVT subsumes localization or vice versa remains to be seen, although it is now widely acknowledged that AVT is fast gaining a foothold within Translation Studies (Díaz Cintas and Remael 2007).

Por último, para nuestro trabajo es interesante señalar que el referente innegable a la hora de analizar los tipos de ajuste que se aplican en el corpus de videojuegos será el doblaje para cine y televisión que se viene realizando tradicionalmente para nuestro país; concretamente, será de especial interés la clasificación de sincronías de Chaume (2004), que repasaremos más adelante (*vid.* § 4.1.2.). Ciertamente, los usuarios de países tradicionalmente dobladores de cine y televisión preferirán también juegos doblados (Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 4). Por ello, entendemos que el modelo televisivo y cinematográfico (y su proceso de traducción audiovisual) serán de interés, a modo de banco de pruebas, para analizar también el doblaje en videojuegos localizados al español peninsular.

3.2. Particularidades de la localización de videojuegos

El concepto de localización se ha empleado para hablar de la adaptación a una cultura meta no solo de videojuegos, sino también de productos de *software* y de páginas web, así como recientemente también de aplicaciones móviles (Jiménez-Crespo, 2013) y de las diferentes modalidades de TAV (Chaume, en prensa). Antes de profundizar en los pasos seguidos en la localización de videojuegos, además de en sus elementos traducibles, consideramos útil describir ciertos aspectos que comparte la localización de videojuegos con la de otros productos como el *software* en general (Mangiron y O'Hagan, 2006). También describiremos algunas particularidades, en el caso de los videojuegos, que pueden influir posteriormente en cómo se ha realizado su doblaje, en comparación con el doblaje para material audiovisual no interactivo (cine y televisión).

El proceso de localización comporta una serie de pasos y modificaciones tanto a nivel lingüístico como de ingeniería de *software*, de modo que las adaptaciones que se introduzcan en el programa se reincorporen a este, una vez completadas. Es decir, hay que manipular tanto el texto como el código del material que se localiza, teniendo en cuenta una serie de restricciones. Entre ellas, podemos mencionar el espacio disponible para insertar las traducciones (espacio físico en el caso de texto escrito, pero también espacio temporal, si se trata del audio) y también el uso de variables y macros, cuya sintaxis en el código del programa debe permanecer inalterada, siempre manteniendo su función. También se trabaja con formatos de archivo específicos. Estos aspectos son comunes a la VGLOC y a la localización de *software* (Muñoz Sánchez, 2017, p. 13).

En ambos productos, el proceso que se sigue para localizar un *software* o un videojuego es similar, partiendo idealmente de la internacionalización en el momento de su desarrollo y concluyendo con un detallado control de calidad para asegurar que el producto localizado cumpla su función. En la fase intermedia se realizarán todas las traducciones lingüísticas y modificaciones de archivos que sean necesarias, para luego volver a integrar nuevamente todos los componentes, antes de proceder a la revisión.

También, en cuanto a su localización, el *software* y los videojuegos comparten el hecho de que, en Europa, suelen lanzarse de manera simultánea todas las versiones lingüísticas del producto, lo que se conoce como *sim-ship*, *simultaneous shipment* o lanzamiento simultáneo (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 66; Muñoz Sánchez, 2017, p. 41). Ello supone una serie de presiones y más restricciones para los traductores, que se ven obligados a trabajar con texto relativamente inestable, dado que este aún sufre cambios que aplican los desarrolladores antes de darse por definitivo en la lengua original. Pueden darse repetidos cambios en la fase de traducción y que sea necesario añadir texto nuevo o descartar parte del que ya se ha traducido (*id.*). Tampoco pueden ver (o jugar, en el caso de los videojuegos) el texto en contexto, que sería la situación ideal para llevar a cabo una traducción precisa, libre de errores y totalmente ajustada y coherente con los demás elementos no lingüísticos que contenga el producto (vídeo, imágenes...).

Sin embargo, a pesar de estas características comunes, las particularidades de la localización de un videojuego son notables: en primer lugar, mientras la prioridad a la hora de localizar *software* es su funcionalidad, que el producto cumpla su función práctica en otra lengua y cultura, en un videojuego, esta es tan importante como mantener la originalidad y la esencia del juego en cuestión, su *gameplay* y su jugabilidad, para que así el receptor de una nueva cultura pueda experimentar el juego de forma similar a como lo haría un usuario de la lengua de partida (*vid.* § 1.4.4. y § 3.1.). De hecho, según describe

Bernal Merino (2015, pp. 38-40), las características esenciales que distinguen la VGLOC son la concepción del producto como material audiovisual (aspecto ya descrito en el apartado 1.3.); la interacción, en especial a través del componente lingüístico; y la jugabilidad y *gameplay*, conceptos que también tratamos en el capítulo anterior (*vid.* § 1.4.2.). Por tanto, no se trata de productos meramente utilitarios, sino que implican y transmiten una esencia, tanto estética como jugable, para los nuevos usuarios. Del mismo modo, también la creatividad en el lenguaje que se emplee juega un papel primordial a la hora de abordar la localización de un videojuego, a diferencia de lo que sucede en otros tipos de localización (Muñoz Sánchez, 2017, p. 13).

Como decíamos, frente a la función utilitaria de otros programas de *software*, el objetivo principal de un videojuego es el entretenimiento (salvo contadas excepciones). A diferencia de lo que ocurre con el cine y la televisión, en el caso de los videojuegos, el entretenimiento se basa en la interactividad del usuario con los hechos en pantalla (Fencott *et al.*, 2010, pp. 139, 163); en palabras de Bernal Merino (*id.*) (énfasis del autor):

Although some companies and advertising campaigns may want to add value to their games by capitalising on the ‘**cinematic**’ experience (the awesome graphics features and the high-quality voice acting comparable to Hollywood blockbuster), play is always about action and reaction.

Ciertamente, la inclusión de escenas cinemáticas cada vez de mejor calidad y con mucha frecuencia en algunos géneros de videojuegos, como los de aventura, acción-aventura y rol, nos hace pensar que una parte de su localización guarda importantes similitudes con la traducción cinematográfica; en lo que al ajuste se refiere, desarrollaremos esta idea en el capítulo 4 (*vid.* § 4.2.2.). Pero sí nos interesa ahora mencionar una cuestión que tienen en común videojuegos y cine, y es la suspensión de la incredulidad (*suspension of disbelief*) por parte del espectador o jugador, que es consciente de que se sumerge en un mundo irreal, pero su interés por hacerlo lo lleva a tolerar ciertas «pistas» sobre la ficción de lo que está viendo (lo que Frasca [2001] entiende como *inmersión*). En el caso del doblaje cinematográfico y televisivo, el *dubbese* o lengua artificial del doblaje resta naturalidad a los diálogos pretendidamente espontáneos y muestra numerosos aspectos propios de la lengua escrita que, sin embargo, pasan por lengua oral (Pavesi, 2008; Baños, 2009; Romero Fresco, 2009, en concreto su noción de *suspension of linguistic disbelief*). No obstante, el espectador no presta atención a estas marcas de ficción, porque se sienta frente a la pantalla predispuesto a encontrarse con este tipo de contenido, de forma que asume ciertas construcciones y frecuencias de uso que en la lengua espontánea no se darían.

Del mismo modo, el jugador tolera diversos aspectos del material interactivo que pueden no ser totalmente realistas, pero, a la hora de llevar a cabo la localización, sí es imprescindible que la interacción y la experiencia de juego se mantengan intactas, para garantizar que el juego conserve su esencia y su objetivo primordial de entretener:

[A] game interface should not destroy the player's willing suspension of disbelief concerning the "reality" of the game. Unlike the interface of a normal application, which is integrated into the program, it exists as a quasi-transparent layer between the world of the game and the world of the player. Therefore it must be both unobtrusive and fully functional (Dietz, 2006, p. 126).

En cine y televisión es importante dotar de naturalidad y fluidez a los diálogos (tanto en su escritura original como en su doblaje) y, en localización de *software*, el objetivo es que el producto cumpla su función correctamente. Por el contrario, en VGLOC es imprescindible respetar la interacción, tanto con un juego funcionalmente bien diseñado y localizado, como a través de un correcto flujo de información textual debidamente traducida y ajustada a las restricciones del medio (Bernal Merino, 2015, pp. 38-40). De ahí la importancia de la dimensión lingüística como soporte de la interacción y, por tanto, de la jugabilidad.

Para terminar, recordemos que cada género y cada juego en cuestión presentan unas características que lo hacen (o pretenden hacerlo) único, divertido y original. Según Bernal Merino (2006, p. 6), a la particularidad de la interacción como elemento distintivo en un videojuego se suma el hecho de que estos se consideran productos diseñados para el consumo de masas, además de creaciones artísticas: «a video game is [...] an 'artistic team creation' [...]. This characteristic will play a key role when analysing its adaptation for different international markets». Por tanto, su localización indiscutiblemente habrá de respetar la esencia y la originalidad de cada juego como producto único. De nuevo, el *skopos* es mantener la experiencia exacta del producto (Nord, 1997) y, para ello, se tiende a una traducción familiarizante (Venuti, 1995). Esta búsqueda de la creatividad, según señalan Mangiron y O'Hagan (2013), supone un impedimento para estandarizar los procedimientos de localización en videojuegos, como sí se ha hecho en localización de *software*, porque prácticamente cada juego requiere un enfoque distinto para mantener su carácter, lo cual supone una última diferencia entre ambos tipos de productos. A pesar de esto, es cierto que la redacción de unas directrices de buenas prácticas (Honeywood y

Fung, 2012) por parte de la IGDA⁴⁰ ha contribuido a estandarizar el proceso en los últimos años (Mangiron, 2017, p. 75).

Concluimos esta sección con una tabla cuyo objetivo es resumir la relación de los tres tipos de productos descritos (películas y series, videojuegos y *software*) con sus respectivos receptores, en función de la idiosincrasia y forma de traducción de cada uno de ellos. Se trata de recapitular cuál es la función del material en cuestión, qué canales y códigos construyen su sentido y cómo se transmite este al espectador.

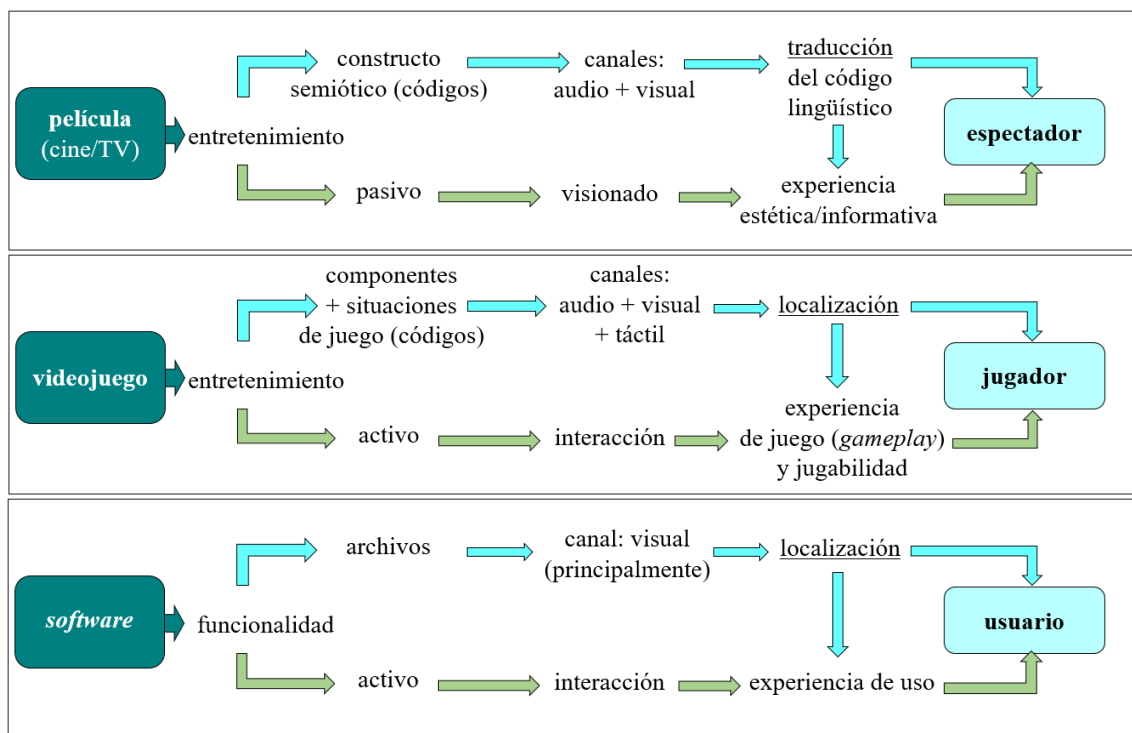


Figura 16. Diferencias en el proceso de adaptación-traducción de filmes, videojuegos y *software* a una cultura meta

3.3. El proceso de localización de videojuegos

La localización no se lleva a cabo exactamente igual en todos los videojuegos que se exportan a otras culturas distintas de la original, pero, en términos generales, sí podemos revisar las diferentes etapas que suele abarcar la localización de un videojuego, para comprender en qué momento se sitúa el doblaje.

⁴⁰ Siglas de la International Game Developers' Association, dentro de la cual, el Game Localization Special Interest Group (SIG) ha sido el responsable de promover la redacción del citado documento de buenas prácticas.

Existen cuatro niveles de localización, según recogen Maxwell-Chandler (2005, pp. 13-15) y Granell, Mangiron y Vidal (2015, p. 65)⁴¹:

- 1) La **no localización**, consistente en la no modificación del producto exportado;
- 2) la localización del material impreso asociado al juego: el embalaje y los manuales o *boxs and docs*;
- 3) la **localización parcial**, que implica que se traduzca el material impreso y el texto en pantalla del juego, pero no los componentes de audio;
- 4) y, por último, la **localización plena o completa**, que supone, además de la traducción y adaptación de todo lo anterior, también de los componentes cinemáticos y de audio (y, por tanto, en muchos de los casos, su doblaje). Por motivos económicos, este cuarto nivel de localización suele emplearse con los videojuegos de clasificación AAA o triple A, es decir, aquellos de elevado presupuesto y que generan grandes expectativas de consumo por parte de los usuarios (Pujol, 2015, p. 149), las superproducciones de videojuegos (Codón Ramos, 2016, pp. 83-84).

Por otra parte, tal y como Pujol (2015, pp. 147-148) y Granell, Mangiron y Vidal (2015, p. 66) explican, existen dos modelos de localización de videojuegos: el **externo o outsourcing**, algo más frecuente en nuestro contexto europeo, que supone el envío del producto que se ha de localizar a una empresa externa, especializada en dicha labor; y el **interno o in-house**, que consiste en sumar al equipo de desarrolladores del juego una sección de localizadores, que frecuentemente van trabajando a medida que se va desarrollando el producto⁴². Dada la estrecha colaboración y el acceso de estos localizadores al material con el que se trabaja, los errores de traducción suelen ser menos frecuentes en este segundo modelo que en el externo. Para profundizar en las características y métodos de trabajo de ambos modelos, nos remitimos a Pujol (2015, pp.147-148) y a Mangiron y O'Hagan (2013, pp. 116-121). También Ferrer Simó (2016)

⁴¹ Estos autores no contemplan la *no localización* como uno de los cuatro niveles, solo describen los tres siguientes. Hemos considerado oportuno añadirlo, siguiendo a Maxwell-Chandler, dado que son muchos los juegos en los que se opta por la no localización, sobre todo, los de pequeños desarrolladores, muy frecuentemente por motivos económicos, como es el caso, entre otros muchos, de *Trove – Heros* (Trion Worlds, 2015), *Hacknet* (Team Fractal Alligator, 2015), *Rivals of Aether* (Dan Fornace, 2017) o *Unturned* (Smartly Dressed Games, 2017).

⁴² En el segundo caso, el planteamiento del proyecto encaja con el concepto de *accessible filmmaking* (Romero-Fresco, 2013): se tiene en cuenta, durante el mismo proceso de desarrollo del producto, la intención de exportarlo a otras culturas, o de hacerlo accesible a personas de otras lenguas o con algún tipo de dificultad visual o auditiva, dado que tanto el equipo de desarrollo como el de traducción trabajarán en colaboración.

revisa con detenimiento el proceso de localización de productos de entretenimiento interactivos y los distintos modelos existentes.

Muñoz Sánchez (2017, pp. 192-193) añade un tercer modelo **híbrido o mixto**, en el cual, el desarrollador cuenta con algunos profesionales en plantilla, de forma interna (traductores y revisores para el control de calidad), pero externaliza parte del trabajo a proveedores de servicios externos, para ahorrar costes o agilizar el trabajo. Es el modelo que parece estar extendiéndose actualmente, ya que aúna las ventajas de ambos modelos: la cercanía en el trabajo de desarrolladores y traductores, pero también el apoyo de agencias externas para un mayor flujo de trabajo.

3.3.1. Fases en el proceso de localización

El proceso de localización de cualquier juego puede variar, teniendo en cuenta no solo las características del videojuego en cuestión sino los niveles de localización y el modelo elegido, según hemos descrito en el apartado anterior. En cualquier caso, sí podemos recurrir a un esquema general de los distintos pasos que se han de seguir a la hora de localizar un *software* de entretenimiento, para que podamos comprender en qué punto se sitúa el doblaje del juego, que es el aspecto que nos ocupa.

Antes de describir este esquema, sin embargo, es importante señalar que se trata de una forma un tanto artificial y didáctica de estructurar el proceso, más que una representación exacta de cómo se trabaja verdaderamente en la industria. La localización de videojuegos no suele ser un proceso lineal, puesto que no se corresponde con lo que en desarrollo de *software* se conoce como un modelo *waterfall* (hasta que no se completa una fase no se pasa a la siguiente)⁴³. En localización de videojuegos, el modelo es *agile*: el trabajo se va realizando por «bloques», es decir, por lotes de texto (Muñoz Sánchez, 2017, p. 41) o *batches*, pero no necesariamente se da por concluida una fase para comenzar la siguiente. Pongamos un ejemplo: Mientras el equipo de traductores puede estar trabajando ya en el *batch* 2, es habitual recibir actualizaciones del *batch* 1, aunque este ya se haya entregado, o que haya que comenzar enseguida con el *batch* 3, y dejar aparcado el anterior, para cumplir con una fecha de entrega concreta. Se trata de un modelo dinámico, ágil, un tanto complejo, pero necesario para cumplir con los ajustados plazos de trabajo de los proyectos triple A.

⁴³ Comunicación personal a través del correo electrónico con Belén Agulló, el 21 de febrero de 2018.

Sin olvidar esta forma de trabajo dinámica y cambiante, sí nos interesa describir las principales fases en las que suele dividirse el proceso, a las que se puede volver una y otra vez en función de las instrucciones recibidas por el cliente y las fechas de entrega. Según lo describen Granell, Mangiron y Vidal (2015, pp. 61-62), en el proceso de localización intervienen los siguientes cinco grandes grupos de participantes, representados en cuatro fases en la Figura 13:

- 1) Gestión (*management*).
- 2) Organización (*organization*).
- 3) Traducción (*translation*).
- 4) Integración (*integration*).
- 5) Control de calidad (*testing*).

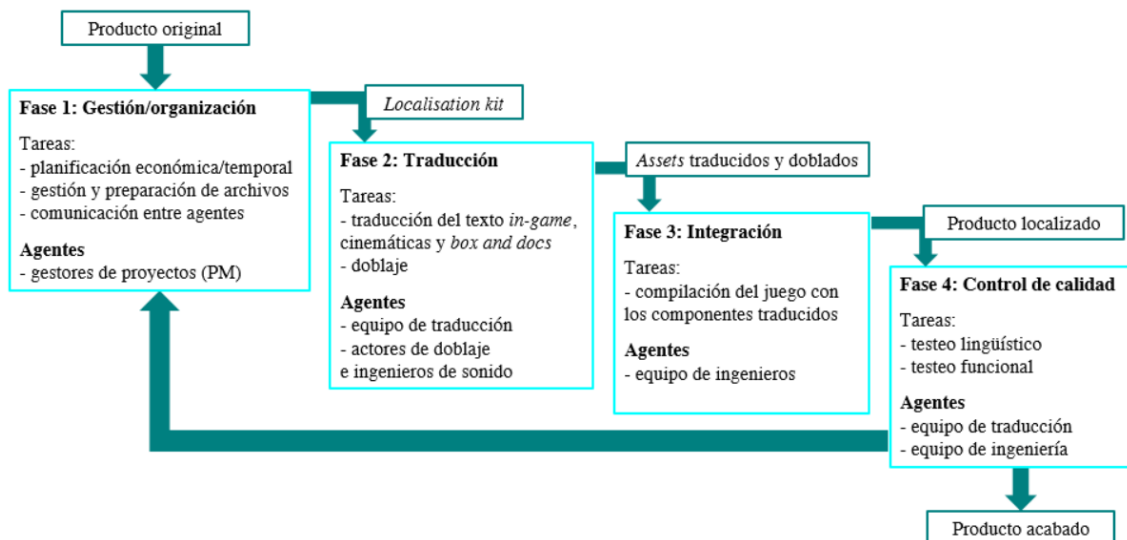


Figura 17. Proceso de localización de videojuegos con sus agentes y productos intermedios (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 62)

Mangiron y O'Hagan (2013, p. 129) reúnen estos cinco bloques en tres fases: la gestión y la organización componen la etapa de **prelocalización**; la **traducción** representa la fase intermedia de localización; y la integración y el control de calidad constituyen la fase final o **poslocalización**. Estas autoras trazan las distintas etapas en el proceso de localización mediante el siguiente esquema:

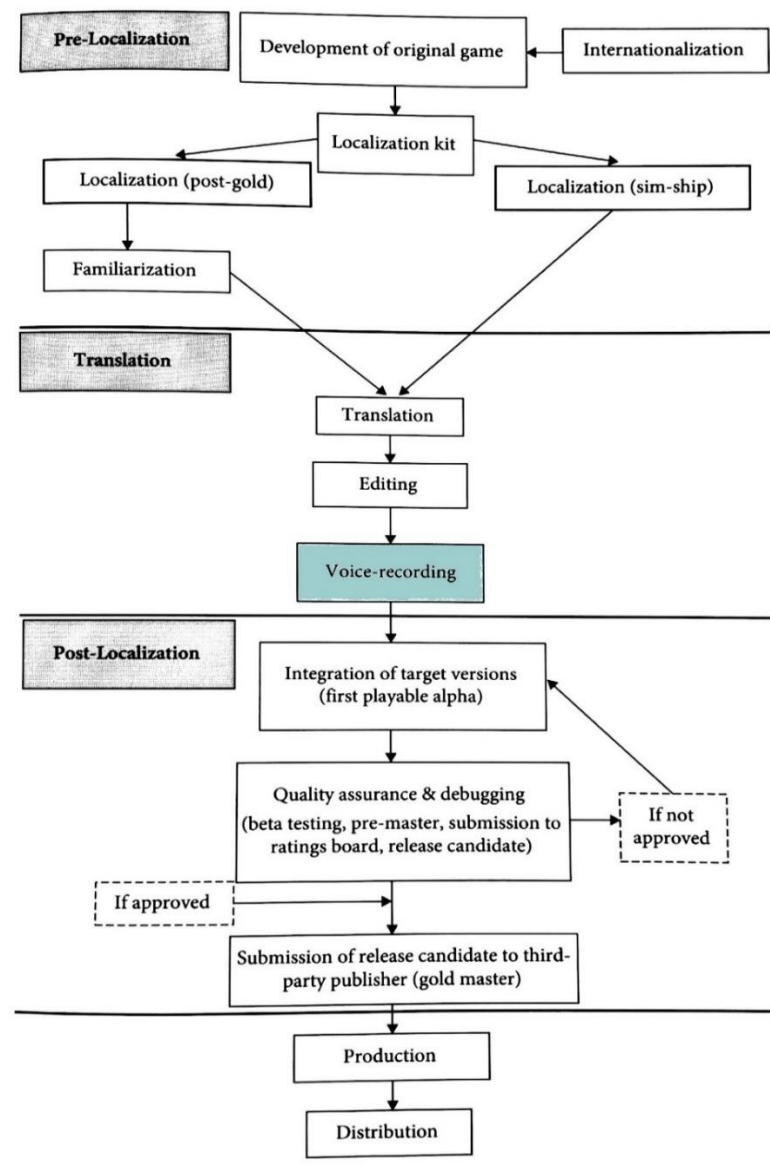


Figura 18. Principales fases en el proceso de localización de videojuegos (Mangiron y O'Hagan, 2013, p. 129, *Figure 3.3*)

Veamos con más detenimiento cuáles son estas tres grandes fases. La **prelocalización** supone la preparación del producto para su traducción y adaptación: abarca la recepción del material traducible del videojuego por parte de la empresa encargada del proceso (bien externa a la desarrolladora o bien, un departamento dentro de la misma compañía⁴⁴). Los gestores de proyectos analizan el material y asignan y

⁴⁴ Al igual que hace Ferrer Simó (2016, p. 81), debemos señalar que, a lo largo de todo nuestro trabajo, denominaremos *desarrollador* a la empresa que ha creado y programado el videojuego, así como a cualquier otra agencia o empresa subcontratada con el mismo fin de desarrollo, las cuales suelen conocerse como *second parties*.

reparten las distintas tareas: se crea la correspondiente ficha de trabajo (Méndez González, 2015) y se estiman los tiempos de trabajo. Generalmente, el material que se envía a los traductores suele ser todo el texto del que se disponga hasta el momento, exportado del videojuego a un formato editable, como Excel, o en archivos de programas específicos de localización. También se facilita el correspondiente kit de localización, que, idealmente, incluirá material de referencia y guías para los traductores, así como los programas y archivos de edición que sean necesarios y, en muchos casos, el código de programación. Según señala Méndez González (2015, p. 83), «[e]l traductor nunca conocerá el juego en sí mismo, sobre todo si se está trabajando a muchos meses vista de su lanzamiento y este ni siquiera ha sido todavía anunciado». Las cadenas de texto traducibles se organizan en segmentos o *strings*, que se repartirán entre los traductores que participen en el proyecto, generalmente más de uno, en especial en los videojuegos triple A (Ferrer Simó, 2016, p. 79).

Para continuar, la **localización** en sí (Pujol, 2015, p. 148), también llamada fase de **traducción** por Mangiron y O'Hagan (*id.*), supone la traducción y adaptación del material textual y de otros archivos editables, teniendo en cuenta las correspondientes restricciones impuestas por el espacio (escrito, según el número de caracteres, aunque también sonoro en muchos casos), la terminología y las variables, y las macros y concatenaciones que restrinjan las posibilidades morfológicas, sintácticas y léxicas en la traducción. Para este proceso, suelen emplearse herramientas de traducción asistida como MemoQ, SDL Trados Studio u OmegaT, basadas en memorias de traducción, en especial si en el proyecto participan varios traductores. También se incluyen en esta fase la correspondiente revisión y la locución del texto en la lengua meta, proceso este último que veremos con más detalle en el apartado 4.2.1.

Por último, se llega a la fase de **poslocalización**, paso de vital importancia, pues no solo se integran todos los componentes traducidos y modificados en una versión alfa del juego, sino que también se lleva a cabo la revisión y el control de calidad, antes de dar por definitivo el material localizado, para asegurar que todo funciona correctamente y no se han producido errores graves de funcionalidad, lingüísticos o de compilación (Mangiron y O'Hagan, 2013, pp. 128-140).

El revisor (que idealmente será uno solo, para asegurar la coherencia y uniformidad del texto y del juego en su conjunto, a diferencia de los traductores, que pueden ser varios) llevará a cabo las correspondientes anotaciones y modificaciones que estime necesarias en el texto producido por los traductores, para mantener el estilo y la coherencia en la totalidad del producto. A continuación, el texto traducido vuelve a

introducirse en el código del juego para generar una versión alfa, ya jugable, pero aún no definitiva, en la que, no obstante, ya pueden apreciarse los posibles errores de formato, falta de espacio y demás incidencias. El cliente revisará esta versión del juego y, si todo es correcto, producirá una versión beta, muy similar al videojuego definitivo, pero sobre la que se llevará a cabo el testeo o *beta testing* (Méndez González, 2015, pp. 81-87), es decir, la revisión no solo lingüística sino también funcional y, en general, del producto en su conjunto, antes de dar por definitivo el juego (versión Gold).

Es en la fase intermedia, la **localización** propiamente dicha, en la que situamos el proceso de locución que compondrá el doblaje del juego, objeto de nuestro análisis. Cabe señalar que, en las fases del proceso de localización descritas por Pujol (2015, p. 148), la locución de las cadenas de texto que constituyen el audio del videojuego se incluye en la tercera fase, la poslocalización. Esta, según dicho autor, se divide en cinco pasos (Pujol, *id.*): 1) locución de los audios, 2) integración de los distintos archivos traducidos y editados en el código del juego, 3) depuración y control de calidad, 4) aceptación de la versión definitiva y 5) producción y distribución del videojuego localizado.

Sin embargo, preferimos mantener la locución dentro de la segunda fase, en el proceso de localización propiamente dicho, según el esquema anterior (Figura 18) de Mangiron y O'Hagan (2015, p. 129), dado que consideramos que, en este punto, aún se llevan a cabo importantes ajustes y modificaciones en el texto traducido; no se trata de un paso de poslocalización y, por tanto, de revisión, sino aún de creación y edición del contenido del juego⁴⁵. Asimismo, según señala Ferrer Simó (2016, p. 89), «[l]a fase de post-localización es la que comprende las acciones necesarias para obtener una primera versión jugable, como la mezcla, el *debugging* y el control de calidad (QA)», de forma que toda creación del contenido traducido previa a su revisión la situamos aún en la fase intermedia o de traducción. En el capítulo 4 (*vid.* § 4.2.1.) veremos cuáles son los pasos concretos que se siguen en esta fase de traducción para doblaje y locución, así como los distintos tipos de texto que pueden requerir doblaje a una nueva lengua en un videojuego.

Por su parte, Bernal Merino (2015, pp. 177-182) opta por describir el proceso de localización integrándolo en el del propio desarrollo del producto, como una muestra de la optimización de las prácticas localizadoras que se han ido desarrollando fruto de la experiencia de los últimos años. A tal respecto, debemos señalar que, en la mayoría de los casos, los videojuegos comienzan a localizarse cuando aún no se ha concluido su

⁴⁵ Esta misma postura es la que mantienen profesionales del sector como Belén Agulló (comunicación personal por correo electrónico el 21 de febrero de 2018): «[S]í: el *voice recording* o doblaje se situaría en la segunda fase [...]. La *postlocalisation* quizás está reservada para mezcla de sonido y testeo».

desarrollo, por lo que la estructura planteada por dicho autor encaja con las descripciones del proceso que ofrecen los profesionales (*vid.* § 7.1.). Reproducimos a continuación el esquema que resume la alineación de ambos procesos, el de desarrollo y el de localización. Puede observarse que la traducción y la fase de doblaje se llevan a cabo casi parejas, mientras que el control de calidad y el *debugging* tienen lugar posteriormente, con las correspondientes modificaciones que ello pueda conllevar, tratándose de un modelo de trabajo *agile* y no lineal en el que, frecuentemente, las distintas fases se solapan y se repiten.

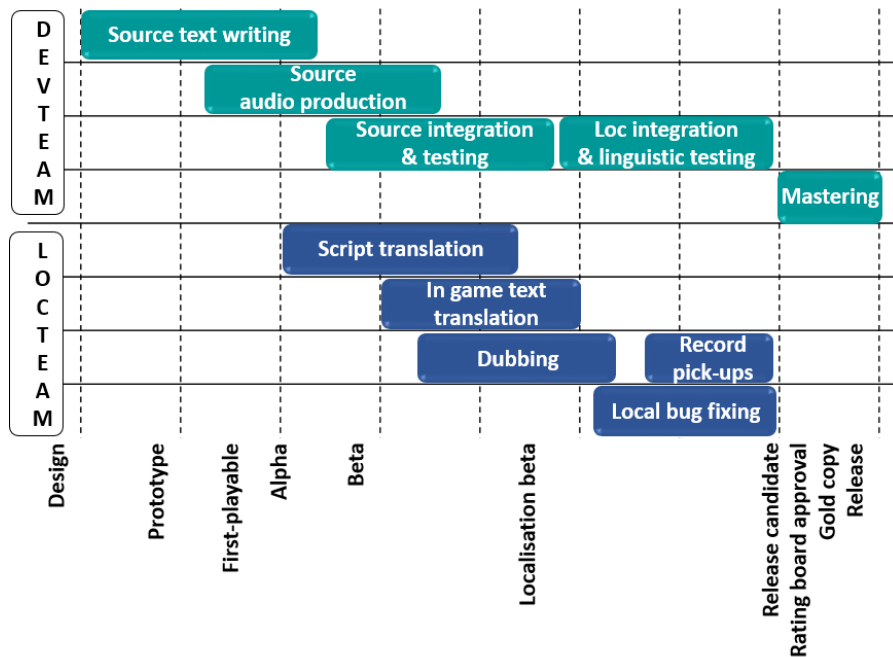


Figura 19. Integración de la localización en el desarrollo de videojuegos (Bernal Merino, 2015, p. 181)

3.3.2. Agentes en el proceso de localización

Tal y como hemos visto, en la localización de un juego intervienen distintos agentes que, en el caso concreto de nuestro estudio, nos interesa conocer detenidamente, de forma que podamos dirigir las entrevistas (*vid.* § 5.5.1.) a los profesionales que participan directamente en el proceso de doblaje.

Ferrer Simó (2016) ofrece una tabla, reproducida a continuación, en la que recoge los niveles en la localización de videojuegos según los agentes del proceso:

NIVELES	AGENTE	FUNCIÓN
SUPERIOR (cliente)	Desarrollador (con autodistribución) / Distribuidora	Encarga la localización del juego
INTERMEDIO (subcontratista 1)	Empresas de localización de videojuegos o de posproducción	Encarga la traducción y adaptación o la subtitulación
INFERIOR (subcontratista 2)	Traductores <i>freelance</i> o empresas de traducción	Realizan la traducción y otros servicios lingüísticos

Tabla 7. Los niveles del proceso de localización de videojuegos (Ferrer Simó, 2016, p. 78)

Según explica, se trata de los principales agentes que intervienen en el proceso de localización, pero su distribución en los anteriores niveles es algo flexible. De hecho, existen varios itinerarios que puede seguir el producto durante su localización, en función de los diferentes agentes que intervengan en el proceso (*ibid.*, pp. 81-82):

- **Itinerario 1:** Desarrollador > Proveedor de servicios lingüísticos > Traductor > Estudio de doblaje/Empresa de postproducción > Desarrollador
- **Itinerario 2: Desarrollador > Empresa de localización > Traductor > Estudio de doblaje > Desarrollador**
- **Itinerario 3:** Desarrollador > Estudio de doblaje/Empresa de postproducción > Empresa de TAV > Estudio de doblaje/Empresa de postproducción (Sonorización) > Desarrollador
- **Itinerario 4:** Desarrollador > Productor de localización > Estudio de doblaje/Empresa de postproducción > Desarrollador

En nuestro caso, nos situaremos en el itinerario 2 para los juegos que constituyen el corpus de análisis. Según hemos podido comprobar mediante las entrevistas (*vid.* § 7.1.), en los tres casos, la distribuidora ha encargado la localización del juego a una empresa especializada en localización, la cual ha gestionado el proyecto y también la sonorización en la lengua meta, puesto que las tres empresas de los tres juegos estudiados cuentan con su propio estudio de doblaje como departamento interno. Se trata por tanto de modelos *outsourcing*, es decir, aquellos en los que la distribuidora subcontrata a una empresa de localización (*ibid.*, p. 87) para llevar a cabo el proyecto de adaptación del videojuego, el modelo más común entre los desarrolladores norteamericanos y europeos.

De tal forma, los principales agentes que tendrán repercusión en el resultado final del doblaje de los videojuegos con los que trabajamos serán los siguientes:

PRELOCALIZACIÓN		FASE DE TRADUCCIÓN		
CLIENTE	PROVEEDOR DE SERVICIOS DE LOCALIZACIÓN			
	ADMINISTRACIÓN	PRODUCCIÓN		POSPRODUCCIÓN ⁴⁶
Distribuidora	Gestor del proyecto	Traductores	Revisores	Director de doblaje/ajustador Actores de doblaje

Tabla 8. Principales agentes en el proceso de localización de los videojuegos analizados

A partir de los materiales y las instrucciones facilitados por el cliente, los gestores de proyecto serán los encargados de transmitir dichas instrucciones a los traductores y preparar para la traducción los materiales recibidos (conversión de formatos, distribución de las tareas, etc.). Según la envergadura del proyecto y los plazos, será necesario contar con un mayor o menor número de traductores, cuyo trabajo siempre pasa por manos del revisor, para asegurar la uniformidad de la traducción y que se cumplan los requisitos establecidos por el cliente.

Una vez se dispone de los textos en español, el director de doblaje reparte los materiales entre los actores, coordina la labor de estos y, si fuera necesario, realiza las modificaciones pertinentes para los casos de sincronía labial.

Estos serán los participantes en la cadena de localización de mayor interés para nuestra investigación y, por tanto, aquellos a los que habremos de entrevistar (*vid.* § 5.5.1.).

3.3.3. Elementos traducibles y situaciones de juego

Todo videojuego puede desgranarse en distintos componentes o *assets*, de múltiples características, que han de traducirse y modificarse a lo largo del proceso de localización que acabamos de repasar. Según Maxwell-Chandler (2005, pp. 138-142) y

⁴⁶ La división en estas tres fases del proceso de localización (administración, producción y posproducción) es la propuesta por Ferrer Simó (2016, p. 90), según el «enfoque descriptivo y en el marco de la empresa especializada». Con respecto a las fases del proceso completo de localización (*vid.* § 3.3.1.), cabría añadir una columna adicional para incluir a los *testers* finales de la fase de poslocalización. Sin embargo, al contemplarse ya la figura de los revisores lingüísticos en la etapa de traducción, recogemos en la tabla la distribución de los agentes ofrecida por Ferrer Simó exclusivamente, ya que, en la poslocalización, no deberían llevarse a cabo importantes modificaciones en el texto doblado, más allá de meros ajustes técnicos.

Granell, Mangiron y Vidal (2015, pp. 63-64), podemos encontrar cinco grandes categorías de *assets* o componentes localizables en un juego:

1. **Texto en pantalla** (*on-screen* o *in-game text*): representa todo el texto escrito en la interfaz de usuario, como los menús, los mensajes de ayuda o los tutoriales, los mensajes del sistema y los diálogos de personajes no jugables (PNJ⁴⁷ o *NPC*, por sus siglas en inglés) y que no se recogen en audio.
2. **Componentes artísticos** (*art assets* o *graphic text*): se trata de todas las gráficas e imágenes que aparecen a lo largo del juego, como mapas, signos, señales, carteles, etc., es decir, todo aquel elemento visual que contenga texto susceptible de ser traducido.
3. **Audio y cinemática** (*cinematic assets*): estos son los componentes de mayor interés para nuestro trabajo, pues se trata de todo el texto en formato sonoro que contenga el juego. Principalmente, se compone de narraciones sonoras, diálogos y canciones. En algunos puntos del juego, este se detiene y convierte al jugador en espectador, privándolo de la interacción por unos segundos o minutos, para mostrar escenas cinemáticas o *cut-scenes*, escenas no interactivas, similares a pequeños cortes cinematográficos. Este material puede ir posteriormente subtítulo o doblado y subtítulo, en función del nivel de localización que se elija y las necesidades que estime la desarrolladora o distribuidora.
4. **Material impreso**: supone todo componente en papel que acompañe al juego, como manuales, cajas del juego, material promocional adicional, etc. Muñoz Sánchez (2017, pp. 81-95) recoge como **material adicional** al videojuego lo siguiente: el manual, que suele incluir información sobre seguridad, salud, PEGI y piratería, índice y títulos, introducción sobre la historia y los personajes, opciones de pantalla y notas o advertencias; la portada y la contraportada del juego; el sitio web; anuncios y publicidad; descripciones del juego en tiendas de aplicaciones; y guías de ayuda oficiales. Todos estos contenidos son externos al texto contenido en el propio *software* del juego.

Granell (2012, pp. 27-28) recoge en la tabla que reproducimos a continuación el tipo de texto que suele encontrarse en cada uno de los componentes anteriores y la modalidad de traducción especializada con la que pueden compararse sus características.

⁴⁷ PNJ o personajes no jugables, es decir, todos aquellos no controlados por el jugador y que pueden emitir enunciados (escritos o sonoros), bien en diálogos con el jugador, bien entre ellos o a modo de sonido ambiente.

Componente (<i>asset</i>)	Tipo de textos	Modalidad de traducción afín
texto en pantalla o interfaz de usuario (UI)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ menús ▪ diálogos subtítulos ▪ mensajes del sistema ▪ mensajes de ayuda ▪ instrucciones de juego ▪ pasajes narrativos y descriptivos sin audio 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ localización de <i>software</i> ▪ literaria o creativa ▪ audiovisual
gráficos textuales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gráficos e imágenes con texto ▪ abreviaturas de menús ▪ mapas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ localización de <i>software</i> ▪ literaria o creativa ▪ audiovisual
componentes de audio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ canciones ▪ efectos especiales ▪ sonidos ambientales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ literaria o creativa ▪ audiovisual
componentes cinemáticos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ escenas cinemáticas ▪ fragmentos narrativos y descriptivos ▪ diálogos doblados 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ literaria o creativa ▪ audiovisual
materiales impresos o electrónicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ manual ▪ caja ▪ archivos <i>Léeme</i> ▪ archivos de configuración ▪ archivos de contratos y licencias de usuario (EULA) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ localización de <i>software</i> ▪ literaria o creativa ▪ comercial y publicitaria ▪ técnica ▪ jurídica
página web	<ul style="list-style-type: none"> ▪ página oficial ▪ vídeos promocionales ▪ anuncios y <i>banners</i> ▪ entrevistas ▪ declaraciones de privacidad ▪ notas legales ▪ cuentas de pago 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ localización de <i>software</i> ▪ literaria o creativa ▪ comercial y publicitaria ▪ audiovisual ▪ técnica ▪ jurídica

Tabla 9. Cuadro comparativo de la localización de videojuegos con otras modalidades de traducción (Granell, 2012, p. 27)

Buena parte de los componentes anteriores (en especial, el texto en pantalla y los componentes de audio y cinemáticos) se preparan y entregan para su localización a los traductores en forma de **cadenas de texto** (segmentos o *strings*, Ferrer Simó, 2016, p. 79) distribuidas en hojas de cálculo. Estas cadenas textuales pueden ser de diversa naturaleza, dependiendo, por supuesto, del videojuego: instrucciones para el jugador, descripción de elementos o personajes, onomatopeyas y enunciados breves aleatorios que se escuchan mientras jugamos, diálogos entre personajes, voces en *off* narrativas o instructivas, etc.

Los elementos o *assets* que componen un videojuego se ven reflejados en distintas situaciones de juego, las cuales suponen un tipo de interacción concreta con el usuario, es decir, requieren de una forma específica de actuación por su parte. En términos lingüísticos, en cada uno de estos componentes o *assets* predomina una tipología textual u otra, según su función y su intención concreta dentro del juego. Veamos, primero, cuáles

son las distintas **situaciones de juego** (Pujol, 2015, p. 150) en las que podemos encontrar los componentes anteriores cuando se está ejecutando el juego:

- a. **Tareas:** en ellas, se informa al jugador de cómo debe proceder y se le ofrecen instrucciones o indicaciones para guiarlo o facilitar su participación. Puede tratarse de instrucciones por escrito en la interfaz o de mensajes sonoros, y pueden detener la interacción o no, dependiendo de las características del videojuego.
- b. **Acción de juego:** supone el momento dinámico del videojuego en el que el jugador actúa e interactúa, guía la acción, en función de las instrucciones e información que va recibiendo a través de la interfaz visual y sonora y de las señales hápticas, si las hubiera. Se trata de la interacción plena.
- c. **Diálogos:** intercambios dialécticos entre el jugador y uno o varios PNJ durante la acción de juego. Pueden detener parcialmente la acción, limitando los movimientos del jugador para obligarlo a prestar atención al diálogo, o no limitarla en absoluto, de forma que se dan mientras el jugador actúa normalmente (y puede ignorarlos si lo desea).
- d. **Escenas cinemáticas:** todo clip de vídeo con información narrativa a través del lenguaje cinematográfico y que, generalmente, interrumpe por completo la acción, de forma que convierte al jugador en espectador pasivo por unos minutos o segundos. Se distinguen dos tipos:
 - a) Puras o prerrenderizadas (*pre-rendered images* o *full motion video*, FMV), también conocidas por los usuarios como CGI (*computer generated imagery*) o imágenes generadas por ordenador: se trata de aquellas secuencias previamente elaboradas e incluidas como insertos de vídeo en el juego, no modificables y completos.
 - b) Acciones de guion o *in-game movies*: son escenas generadas por el motor del juego e integradas en él en el momento en el que el jugador ejecuta una tarea o una acción concreta que las activa. Incluyen todas las personalizaciones que el usuario haya ido escogiendo a lo largo del juego, en caso de que existan (elección de la vestimenta, armas, etc.), ya que son imágenes que el juego genera en el momento. Este tipo de escenas puede convertir al jugador en espectador, de forma que se suprime cualquier forma de interacción por unos segundos, como una cinemática pura, o bien, pueden ofrecer ciertas alternativas al jugador en un diálogo o indicarle que debe pulsar algún botón para continuar la acción o evitar algún obstáculo, aunque se trata de interacciones muy limitadas. Estas escenas cinemáticas que requieren de cierta reacción por parte del jugador se conocen como *quick time events*. Suelen

darse con mucha frecuencia en los juegos de acción-aventura o de lucha y podríamos considerar que están a caballo entre la acción de juego y la cinemática, dado que se trata de escenas cinemáticas condicionadas a que el jugador reaccione según lo que se le indica.

Estas cuatro situaciones, como veremos en el capítulo dedicado a la metodología (*vid.* § 5.5.2.), representan la unidad de análisis de nuestro estudio, así como las distintas opciones de interacción que tiene el jugador con el producto audiovisual interactivo. Se trata de situaciones que responden directamente a la información transmitida por el nuevo canal táctil (mediante el mando), puesto que su continua alternancia a lo largo de la ejecución del juego es una consecuencia de las acciones del jugador, que va interactuando con el medio del videojuego (reglas del juego), a través del periférico correspondiente (códigos cinésicos y hápticos) (*vid.* § 1.4.3.). Durante dichas interacciones, el usuario va causando reacciones en el juego, cuya configuración irá alternando momentos de acción, con total libertad para el jugador, con escenas cinemáticas, diálogos o tareas, según el usuario haya activado unas reacciones u otras en el mundo interno del videojuego.

En nuestro estudio empírico, trabajaremos con las **situaciones de juego** como **unidad básica de análisis**, en lugar de los componentes traducibles del videojuego, ya que las primeras pueden observarse a lo largo del análisis del producto, mientras que los segundos solo tendríamos la posibilidad de diferenciarlos si contáramos con el texto extraído y su distribución y clasificación original, tal y como lo recibió el equipo de localización. A lo largo de las entrevistas (*vid.* § 7.1.), comprobaremos cómo los agentes que han traducido los videojuegos de nuestro corpus diferencian también, en especial, entre interfaz de usuario, escenas cinemáticas y el resto de componentes de audio, en lugar de hablar de situaciones de juego. Sin embargo, podemos establecer una relación directa entre los componentes (*assets*) y las situaciones en las que aparecen, a lo largo del juego, de manera que nuestra unidad de análisis mantenga la coherencia con el proceso de trabajo de los traductores y profesionales del doblaje (*vid.* Tabla 10).

Para comprender la función de cada una de estas situaciones dentro de un juego, veamos a continuación la tabla en la que asociamos las situaciones a los distintos componentes del videojuego descritos anteriormente y, a su vez, exponemos qué función lingüística principal comportan estos (tabla adaptada y ampliada de Bernal Merino, 2015, p. 110). En otras palabras, de manera sintética, la tabla siguiente muestra para qué situación de juego puede emplearse cada uno de los componentes del videojuego y qué función comunicativa traen estos consigo. Además, dado que el objeto de nuestro estudio

es el doblaje, añadimos la modalidad de traducción (Hurtado, 2001) que suele emplearse para cada uno de estos componentes.

COMPONENTE	SITUACIÓN DE JUEGO	MODALIDAD DE TRADUCCIÓN	TIPO DE TEXTO ⁴⁸						
			Narrativa	Oral/Dialógica	Técnica	Funcional	Didáctica	Promocional	Legal
Texto en pantalla	Tareas	Traducción escrita	x	x	x	x	x	x	x
	Acción								
	Diálogos								
Artístico	Acción	Traducción escrita	x			x		x	
Audio	Tareas	Doblaje	x	x		x	x		
	Acción								
	Diálogos	Subtitulación							
	Escenas cinematográficas								
Impreso	Externo al juego	Traducción escrita			x		x	x	x

Tabla 10. Situaciones de juego para cada uno de los componentes del videojuego, formas de traducción y sus tipos de texto

Como se observa, cada componente puede presentarse en varias situaciones del juego con diferentes funciones textuales. Únicamente, el material impreso es el que no se asocia con ninguna situación de juego, puesto que, como su propio nombre indica, no pertenece al videojuego como tal, sino que es un elemento externo (material adicional).

En nuestro caso, por tanto, nos centraremos en el estudio del **componente de audio doblado** y las cuatro situaciones de juego en las que podemos encontrarlo en el corpus. De este modo, las tipologías textuales con las que esperamos trabajar serán textos de carácter **narrativo** (desarrollo de la historia: cadenas con voces en *off*, enunciados narrativos y descriptivos), **oral** (cadenas con onomatopeyas, enunciados breves y diálogos de los personajes), **funcional** (cadenas con instrucciones sobre la mecánica de juego) o **didáctico** (cadenas con instrucciones diegéticas o pistas para el jugador sobre lo que observa en pantalla).

⁴⁸ En la columna de Tipo de texto, mantenemos las categorías ofrecidas por Bernal Merino (2015) por su utilidad, aunque parecen mezclarse géneros discursivos (técnicos, legales, promocionales), tipos de texto (narración-exposición, instructivo-didáctico) (García Izquierdo, 2011) y modos del discurso (oral/escrito). Dado que esto no es motivo de debate en el presente trabajo, reproducimos estas categorías tal y como las recoge el autor.

Como vemos, el tipo de cadenas de texto que puede ser necesario traducir como parte de los componentes de audio de un videojuego es bastante diverso. No existe una clasificación cerrada del tipo de cadenas que puede contener todo el material traducible de un videojuego, puesto que ello dependerá del género (interactivo), los componentes de los que se trate e incluso en qué situación se muestren. Mangiron y O'Hagan (2013, pp.156-157) recogen algunas de las funciones textuales del contenido traducible de un videojuego (según los distintos *assets*) y las estrategias de traducción más adecuadas, mientras que Bernal Merino (2015, p. 110) relaciona también los componentes con sus tipos de texto, pero no se ofrecen listados cerrados del contenido textual que pueden presentar las diferentes cadenas traducibles, porque estos no tendrían sentido en un producto tan diverso y dinámico.

En nuestro caso, al trabajar con videojuegos de acción-aventura, encontraremos en el corpus principalmente los siguientes tipos de cadenas, que identificaremos en nuestra tabla de análisis (*vid.* § 5.5.2.) tal y como se detallan a continuación:

SITUACIÓN DE JUEGO	CADENA TEXTUAL	FUNCIÓN TEXTUAL Y CARACTERÍSTICAS
Tareas	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> 	Narrativa, didáctica (mensajes diegéticos) o narrativa, didáctica, funcional (mensajes extradiegéticos).
Acción	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> 	Narrativa, didáctica, dialógica (mensajes diegéticos).
	<ul style="list-style-type: none"> Onomatopeyas y enunciados breves (PNJ y/o personaje jugador) 	Narrativa, dialógica.
Diálogos	<ul style="list-style-type: none"> Sonido ambiente (conversaciones, enunciados breves...) 	Narrativa, dialógica.
	<ul style="list-style-type: none"> Diálogos en la acción de juego 	Narrativa, dialógica, didáctica. No detienen la acción, pero deben escucharse inevitablemente. Sí pueden limitar la acción parcialmente, pero el jugador siempre tendrá cierta movilidad o interacción mientras escucha el diálogo.
Cinemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Sonido ambiente (conversaciones, enunciados breves) 	Narrativa, dialógica. Conversaciones de fondo, irrelevantes, que no interfieren en la (inter)acción.
	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> 	Narrativa, didáctica, dialógica (mensajes diegéticos).
	<ul style="list-style-type: none"> Onomatopeyas y enunciados breves (PNJ y/o personaje jugador) 	Narrativa, dialógica.
	<ul style="list-style-type: none"> Monólogos 	Narrativa, didáctica.
	<ul style="list-style-type: none"> Diálogos <i>in-game</i> 	Narrativa, dialógica, didáctica. Detienen la acción por completo (cinemática), aunque pueden ofrecer algunas posibilidades de interacción (<i>quick time events</i>). Se deben escuchar completos y con detalle.

Tabla 11. Contenidos textuales de las cadenas traducibles en cada situación de juego

Nuestro interés será determinar los distintos tipos de ajuste que se emplean en el doblaje de un corpus de videojuegos. Para ello, debemos tener en cuenta las tablas anteriores, puesto que, en función de una situación u otra, los componentes de audio se ajustarán siguiendo unas preferencias y objetivos comunicativos concretos, más allá de los tipos de plano en los que se aprecie la imagen (*vid.* § 4.2.3.). En el apartado 4.2.2., profundizaremos en las diferentes formas de ajustar las cadenas de texto que componen el audio de un videojuego y que puedan detectarse en el corpus.

4. EL DOBLAJE Y EL AJUSTE

«El doblaje es el producto lingüístico y artístico de una cadena de agentes»
(Cerezo *et al.*, 2016, p. 28).

Una vez hemos profundizado en el concepto de videojuego y sus principales características, así como su localización y las fases que esta abarca, centrémonos en el doblaje como *modalidad de traducción audiovisual*. Este concepto hace referencia a «los métodos técnicos que se utilizan para realizar el trasvase lingüístico de un texto audiovisual de una lengua a otra» (Chaume, 2004b, p. 31) y al modo traductor (Hurtado, 2001) o categoría que clasifica la traducción según el modo del discurso del texto original y el del texto meta, en el caso del doblaje, de oral (o mejor, oralización de un texto escrito) a oral (otra oralización de otro texto escrito).

Para analizar el doblaje en videojuegos, en primer lugar, haremos un repaso del proceso de doblaje desde la perspectiva tradicional del cine y la televisión, cuyo modelo es imprescindible como referente para contrastar y describir el mismo proceso de doblaje en videojuegos. Así, en los apartados siguientes, enfocaremos esta modalidad de traducción audiovisual dentro del proceso de localización de videojuegos, lo cual nos permitirá partir del modelo tradicional cinematográfico y televisivo para distinguir algunas de las principales diferencias, pero también aspectos en común, entre el doblaje de unos productos y otros.

4.1. El doblaje en cine y televisión

Existen diversas modalidades de traducción audiovisual, cuya clasificación varía según unos investigadores u otros (véase Baños [2009, p. 21] y Pujol [2015, p. 152] para una recopilación sobre las formas de concebir las modalidades de TAV). Pero, principalmente, pueden diferenciarse entre a) aquellas modalidades en las que se incorpora al texto audiovisual una nueva banda sonora que contiene los diálogos traducidos a una lengua meta y b) las modalidades de traducción que implican la inserción de nuevo texto en pantalla, generalmente en forma de subtítulos (del mismo modo, nos remitimos a Chaume [2004b] para una revisión pormenorizada de las principales

modalidades de TAV que se emplean en España y a Chaume [2012] para las más empleadas en todo el mundo).

En el caso del cine y la televisión, el doblaje y la subtitulación son las modalidades de traducción audiovisual preferidas en nuestro país para el trasvase de los filmes, series, dibujos animados y documentales extranjeros (Chaume, 2004b, p. 32), siendo el doblaje el más extendido en el caso del cine, y tradicionalmente en televisión también, al igual que ocurre en otros países europeos como Francia, Italia o Alemania. Tras la irrupción de la tecnología digital, sin embargo, en televisión contamos ya con la subtitulación interlingüística de casi todos los productos foráneos y la subtitulación intralingüística de casi todos los productos audiovisuales autóctonos (Chaume, 2016, p. 70). El doblaje surge con la aparición de las primeras *talkies* o películas sonoras, en torno a 1928-1929 (Karamitroglou, 2000, pp. 8-9; Chaume, 2012, quien sostiene que *Río Rita* [S. Sylvan Simon, 1942] fue la primera película doblada al español en Hollywood). Los filmes sonoros pusieron de manifiesto la necesidad de buscar formas de traducción para el cine alternativas a la sustitución de los intertítulos de las películas mudas por intertítulos en una nueva lengua, o a la inserción de subtítulos, que se establecieron como modalidad de traducción preferente en países entre cuya población los niveles de analfabetismo no eran tan significativos, o en países con una baja capacidad económica, que no les permitía costear el doblaje de las películas importadas. Entre los motivos que hicieron del doblaje la modalidad de traducción audiovisual preferida en nuestro país, cabe citar el analfabetismo extendido en la primera mitad del siglo XX, la existencia de una lengua dominante y hablada en varios países del mundo, el útil recurso que vieron las dictaduras en el doblaje para proteger supuestamente la identidad del territorio y sus valores, y la capacidad económica del país, que permitía esta forma de traducción más cara que la subtitulación (Chaume, 2012, pp. 10-14).

Los primeros doblajes requerían de una costosa sincronización de una nueva pista de audio con la banda sonora original de la película. Esta práctica, inicialmente, se llevó a cabo como el hoy denominado doblaje intralingüístico o redoblaje, ya que, muchas veces, los directores se veían obligados a volver a grabar en un estudio los diálogos de los mismos actores de la película, debido a las malas condiciones de grabación del audio, con un sonido en ocasiones poco claro o con ruidos (Karamitroglou, 2000, pp. 8-9). El ingeniero húngaro Jakob Carol vio las posibilidades que la postsincronización de sonido ofrecía para el doblaje interlingüístico, hoy denominado simplemente *doblaje*, y a él se le atribuye la invención de este (Pommier, 1988).

Con las primeras *talkies*, también comenzaron a filmarse simultáneamente versiones multilingües de la misma película: los actores originales eran sustituidos por otros nativos de diferentes lenguas, para aprovechar los decorados y filmar la misma escena de forma consecutiva en varios idiomas; o bien, los mismos actores originales recitaban los diálogos en varias lenguas. Esta práctica, sin embargo, no resultó demasiado exitosa, ya que los gastos de producción eran muy elevados y también se perdía el poder de atracción de los actores originales cuando estos eran reemplazados por nativos de otros países (*id.*; Gambier, 2012, pp. 45-46).

A partir de 1940, las cintas magnéticas de grabación mejoraron la calidad del audio y este comenzó a grabarse por separado en distintas pistas: una para las voces, otra para los efectos sonoros y otra para la música, de tal forma que el doblaje también vio mejorada su calidad (Karamitroglou, 2000, p. 9). Con los avances de los últimos años, indudablemente, el proceso de doblaje ha pasado a ser mucho más rápido y preciso y no es necesario *resincronizar* todos los diálogos del producto al completo, sino que pueden ir fragmentándose en archivos distintos.

Por otra parte, tal y como señala Baños (2009, p. 22):

Aunque la situación ha cambiado de forma considerable en los últimos años, gracias a la expansión de las plataformas digitales o de la nueva televisión digital terrestre y al establecimiento de numerosos canales temáticos que ofrecen múltiples posibilidades a la hora de elegir la modalidad de traducción de un producto determinado, la mayoría de las salas de cine y las principales cadenas de televisión de corte generalista emiten los textos de producción ajena doblados.

Este dato es de interés para el objetivo de nuestro trabajo, ya que, como se ha dicho, al tratarse de la modalidad de TAV preferente históricamente en España, el doblaje en cine y televisión y sus características (en especial, en lo referido a la sincronía) nos servirán de modelo sobre el que describir y contrastar el doblaje en videojuegos.

El doblaje supone «la traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe» (Chaume, 2004b, p. 32). A la hora de llevar a cabo un doblaje, la industria propugna una serie de estándares que este ha de cumplir para mantener un nivel de calidad que satisfaga la experiencia de consumo del espectador. Es cierto que quien acude a una sala de cine o se sienta frente a una pantalla televisiva lo hace aceptando, primero, que lo que va a ver se trata de una ficción, como mucho, la recreación fílmica de unos hechos y, segundo, si el filme está hablado en una lengua extranjera, que los personajes estén hablando en su lengua en vez de en la lengua original del filme. Además, la lengua de los productos

fílmicos y, quizás aún más, la de los productos doblados es una lengua prefabricada, escrita para ser oralizada como si no estuviera escrita (Chaume, 2001; Baños, 2009). Por tanto, el espectador acepta o tolera una serie de rasgos en el producto doblado que delatan esa artificialidad; esta actitud o estado mental del público es lo que se conoce como *suspension of disbelief*, concepto que Romero Fresco (2009, p. 197) amplía a *suspension of linguistic disbelief* y define como «the process that allows the dubbing audience to turn a deaf ear to the possible unnaturalness of the dubbed script while enjoying the cinematic experience». Es decir, los espectadores, pese a buscar una absoluta inmersión en el hecho cinematográfico, son conscientes de que están viviendo actos ficticios, recreados en pantalla, de forma que permiten cierto margen de falta de realismo, tanto en los recursos cinematográficos empleados como en la lengua que escuchan.

A pesar de esa suspensión de la incredulidad, como decíamos, sí se da una serie de estándares que los productos audiovisuales han de cumplir para que la inmersión y la experiencia del espectador sean plenas. Chaume (2005, p. 6) enumera los siguientes: respetar el ajuste en sus tres variantes (aspecto sobre el que hablaremos en el apartado 4.1.2.); elaborar unos diálogos naturales, fluidos y verosímiles; guardar la coherencia entre texto e imagen y del hilo narrativo; mantener la fidelidad al texto origen; respetar las convenciones técnicas (volumen del audio, claridad...) y locutar o dramatizar el texto de forma natural y creíble, evitando la monotonía y la sobreactuación.

De todos ellos, como explicábamos al comienzo de este trabajo, nuestro interés se centrará en los tipos de ajuste. Pero, antes, veamos las distintas fases del proceso de doblaje para cine y televisión, para comprender en qué punto del proceso nos centramos y, a modo de referencia, para repasar posteriormente el proceso de doblaje de un videojuego (*vid.* § 4.2.1.).

4.1.1. El proceso de doblaje

La traducción y el posterior doblaje del guion de una película son fases de una larga cadena de producción en la que intervienen varios agentes, además del traductor, y todos ellos pueden aplicar modificaciones en el texto hasta que llega el producto definitivo al público. Tradicionalmente, en el proceso de doblaje se diferenciaban seis grandes fases: 1) adquisición de los derechos de emisión de un producto audiovisual (producción extranjera) por parte de la empresa que desea distribuirlo en la cultura meta, 2) encargo de doblaje al estudio, 3) encargo de doblaje al traductor (trasvase lingüístico-

cultural), 4) fase de ajuste y pautado (ajustador), 5) locución en sala y 6) mezcla de las pistas por parte del técnico de sonido (véase Chaume, 2004b, p. 61-80, para profundizar en la descripción de cada uno de estos pasos).

Si bien la base sigue siendo parecida, actualmente el proceso muestra considerables diferencias causadas por las nuevas generaciones de traductores con formación específica en traducción para doblaje y ajuste, y por la expansión de las plataformas digitales de entretenimiento como Netflix o HBO (Ferrer Simó, 2016, p. 50). Esta misma autora señala lo siguiente:

La traducción para el doblaje es al mismo tiempo el final del trabajo del traductor y a la vez punto de partida de los profesionales que van a trabajar sobre ese texto (ajustador, ayudante de sala, actores, director de doblaje), es un punto intermedio en un proceso o cadena de producción que va dando forma al producto audiovisual traducido.

Así, la nueva cadena de profesionales involucrados en el proceso de doblaje de un producto actual es la siguiente:

CADENA DE PROFESIONALES	
Cadena tradicional	Nueva cadena
Traductor	Traductor adaptador
	Corrector (opcional)/asesor lingüístico
Ajustador	Ajustador (si el traductor solo traduce)
Ayudante de sala (pautado), cuando no lo hace el traductor o el ajustador	Ayudante de sala (pautado)
Director	Director
Actores de doblaje	Actores de doblaje

Tabla 12. La cadena profesional de la traducción y adaptación para el doblaje (Ferrer Simó, 2016, p. 51)

Sobre todo en el caso del cine y de las grandes distribuidoras, el **traductor**, que puede estar especializado o no (*id.*), realiza una traducción cuasi-literal, extranjerizante, un borrador de traducción (*rough translation*), que posteriormente pasará por manos del **ajustador o adaptador de diálogos** para naturalizarlo, decidiendo el nivel de familiarización del producto final (Cerezo *et al.*, 2016, p. 28). Este ajustador puede ser también actor o director de doblaje, no necesariamente traductor ni familiarizado con la lengua de partida, pero sí experto en la lengua meta (Ferrer Simó, *id.*).

Si el doblaje se realiza para televisión, las cadenas serán las encargadas de iniciar el proceso, tras firmar los derechos de emisión con la distribuidora, y contactarán con el estudio de doblaje para poner en marcha el proceso. «En estos casos es mucho más habitual que sea el traductor quien se encargue también de la adaptación o ajuste, presentando un producto final más homogéneo y coherente» (Cerezo *et al.*, 2016, pp. 28-

29). Se trata de **traductores adaptadores (o traductores ajustadores)** que aúnan ambas prácticas: traducción y adaptación. En cualquier caso, se dan diferencias según el producto del que se trate y según dónde se realice el proceso (Ferrer Simó, 2016, p. 53):

Pese al nacimiento y consolidación de la figura del traductor-ajustador con la llegada de las cadenas autonómicas, en Madrid y Barcelona sigue siendo más habitual que el ajuste se encargue a ajustadores que no son traductores; es frecuente que sean o hayan sido actores o que sean directores de doblaje. Estos últimos suelen preferir ajustar las series o productos que van a dirigir cuando tienen una relevancia o repercusión especial (grandes producciones y series de TV).

El **corrector** «se ocupa de dar su aprobación a la traducción realizada por su proveedor [...]. En las grandes empresas de traducción audiovisual este corrector forma parte del proceso de control de calidad (QC), posterior al doblaje en sala» (Ferrer Simó, 2016, pp. 51-52). La corrección suele realizarse sobre todo en doblaje televisivo y documentales, «ya que ciertos clientes exigen dar el visto bueno a los textos» (*id.*). Se trata de una figura distinta a la del **asesor lingüístico**, que participa en sala en especial cuando se trata de cadenas autonómicas cuya normativa lingüística debe cumplirse en los productos doblados. El asesor lingüístico se encargará de que dicha normativa se aplique y de que se siga la norma de estilo, y lo designará el cliente (*ibid.*, p. 53).

El **ayudante de producción** se encarga de dividir el guion traducido y ajustado en *takes*, en base a los cuales se elaborará el gráfico de personajes e intervenciones para la convocatoria (*id.*), cuando esta tarea no la ha hecho ya previamente el ajustador.

Para terminar, en doblaje también se da una fase de **revisión y control de diálogos**, durante la cual se visiona el producto doblado para comprobar que el texto mantiene la coherencia interna y con el componente visual, la corrección lingüística esperable y demás estándares de calidad: «los grandes estudios cuentan con un departamento de control de calidad que, antes de entregar el producto final al cliente, repasan todo el doblaje, desde la traducción ya locutada, hasta el ajuste, y los posibles fragmentos que se hayan quedado sin traducir, etc.» (*ibid.*, p. 54). En esta fase pueden ser necesarios algunos *retakes*, es decir, volver a grabar *takes* en los que se hayan encontrado pequeños fallos o en los que el cliente desee incluir alguna modificación.

En el presente, todos estos agentes se organizan hasta en **cuatro itinerarios distintos**, en función de cómo se distribuya el flujo de trabajo, desde que la distribuidora, productora o cadena de televisión lo inicia hasta que recibe el producto doblado. Estos cuatro itinerarios se resumen en el siguiente esquema (para profundizar en ellos, véase Ferrer Simó, 2016, pp. 61-64):

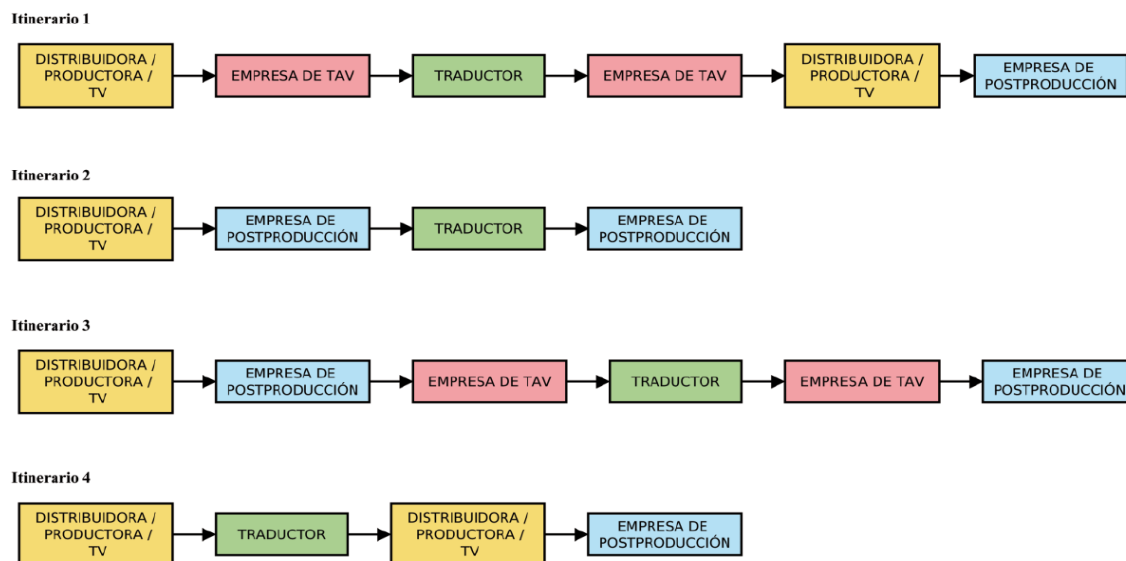


Figura 20. Itinerarios de producción en los servicios profesionales de TAV
(Ferrer Simó, 2016, p. 63)

Para nuestros objetivos, nos interesa prestar atención a la labor de segmentación del texto para su locución en cabina (pautado, takeado o división en *takes*; adición o inserción de símbolos del doblaje y formato del guion para entrar en sala, preparado para su locución). En el doblaje cinematográfico y televisivo al español peninsular se emplea una serie de convenciones que no nos detendremos a revisar, pues nos remitimos a Cerezo *et al.*, 2016 (en especial, los capítulos 3, 4 y 5), para un detallado análisis de tales normas matriciales.

Sin embargo, con el fin de establecer una comparativa posterior con el proceso de doblaje de videojuegos, sí debemos mencionar lo siguiente: además de la traducción del guion que lleva a cabo el traductor, este texto traducido se fragmenta en conjuntos de líneas agrupadas con enunciados de uno o varios personajes, los citados *takes*, con sus correspondientes códigos de tiempo⁴⁹ de entrada (y, a veces, de salida). En ellos se insertan diversos símbolos que indican gestos sonoros, pausas y sonidos paralingüísticos, para ayudar a conseguir una mejor interpretación en sala por parte de los actores. Estos símbolos ayudan también a aplicar las tres sincronías que describiremos en el apartado siguiente: fonética o labial, cinésica e isocronía. Esta división de la traducción en *takes* surgió como forma de fragmentación del texto en grupos reducidos de líneas que facilitarían la memorización y reproducción por parte de los actores. Dicha división acabó

⁴⁹ También denominados TCR (del inglés, *Time Code Record*), es decir, «el reloj que indica las horas, minutos, segundos y cuadros *-frames-* de vídeo que señala el principio y final de cada *take* y frase en *off*» (Martínez Sierra, 2012, p. 81).

determinando la forma de pago a actores y directores. Incluso actualmente, en la época digital, esta continúa siendo la forma más habitual de acordar los salarios de los actores de doblaje: el número de *takes* que locuta cada uno, más la convocatoria, es decir, cada vez que se les pide que acudan al estudio a grabar, como se puede comprobar en los tres anexos salariales del *II Convenio colectivo de profesionales de doblaje y sonorización de la Comunidad de Madrid (rama artística)*⁵⁰. Este convenio reconoce las siguientes cuatro especialidades de profesionales en el proceso de doblaje en sala, una vez se dispone ya de los guiones traducidos (es decir, no contempla la regulación laboral de la figura previa del traductor): actores, adaptadores-ajustadores de diálogos, directores y ayudantes de dirección. La unidad de trabajo que se establece para todos ellos es el minuto de metraje, salvo para los actores, cuya unidad continúa siendo el *take*.

Para nuestro trabajo, de las distintas prácticas descritas dentro del proceso de doblaje nos es de especial interés el **ajuste**, puesto que el texto ha de acomodarse a una serie de sincronías que describiremos a continuación. Nuestro interés será siempre ofrecer un modelo con el que comparar la forma de ajuste aplicada en videojuegos, concretamente, en el corpus de trabajo.

4.1.2. La sincronización

De los estándares de calidad que citábamos en el punto 4.1., como decíamos, hemos de centrarnos en el **ajuste** del texto traducido para doblaje (Chaume, 2004, p. 43):

Synchronization is one of the features of translation for dubbing, which consists of matching the target language translation and the articulatory and body movements of the screen actors and actresses, as well as matching the utterances and pauses in the translation and those of the source text.

En otras palabras, el ajuste supone acomodar el contenido verbal acústico con las imágenes y los movimientos del canal visual, es decir, mantener la coherencia y la unidad acústico-visual (Pujol, 2015, p. 155). Es importante aclarar, en cuanto al concepto de *ajuste*, que, según explican Gilabert *et al.* (2001, p. 326), este engloba dos aspectos diferentes: la *sincronización* y la *adaptación*. Según los citados autores, «la sincronización consiste en conseguir que la duración y el movimiento de la boca de la frase que hay que doblar en la lengua de llegada [...] coincidan al máximo con la duración

⁵⁰ Disponible en la web de ADOMA (sindicato de Artistas de Doblaje de Madrid): <<http://adoma.es/convenio/>> [acceso el 22 de mayo de 2018].

y el movimiento de la boca de la frase en la lengua original». La adaptación «tiene que ver con el estilo del guion» (*id.*): el uso de construcciones naturales en la lengua oral a la que se traduce, «la coherencia entre imagen y sonido» y el mantenimiento de un mismo registro para cada personaje. Es decir, según proponen Gilabert *et al.* (*id.*), el ajuste abarca tanto la sincronía labial y la isocronía (lo que los autores denominan *sincronización*, por una parte) como la cinésica (a lo que se refieren como *adaptación*, aunque esta última, la adaptación, también hace referencia al registro y la naturalidad con los que se redacte el guion traducido). Por lo tanto, los conceptos se estructurarían de la siguiente forma, en base a esta clasificación:

AJUSTE (<i>synchronisation</i>)			
sincronización (sincronías) <i>synchronisation (synchrony)</i>		adaptación <i>adaptation</i>	
labial <i>lip-synch</i>	isocronía <i>isochrony</i>	cinésica <i>character synchrony</i> (Fodor, 1969) o <i>kinesic synchrony</i> (Whitman-Linsen, 1992) ⁵¹	lingüística (registro, sentido)

Tabla 13. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje, según Gilabert *et al.* (2001)

Como vemos en la tabla, la sincronización la consideran una forma de ajuste y no sinónimo de este, ya que la primera se refiere especialmente al aspecto temporal estricto de los enunciados, mientras que el ajuste cinésico es una forma de adaptación, adecuación, entre la expresividad, lo visual, y el contenido del texto traducido. Sin embargo, consideramos que esta clasificación cae en la ambigüedad de equiparar *ajuste* y *coherencia*: en la adaptación, Gilabert *et al.* (2001) señalan también, como forma de adaptación lingüística, el mantenimiento en el guion traducido del sentido del texto de partida y la coherencia con la situación comunicativa en pantalla o contexto de situación (Chaume, 2004, p. 45). Este aspecto, desde nuestro punto de vista y siguiendo lo expuesto por Chaume (*id.*), ha de entenderse como las estrategias de traducción que el traductor tiene a su disposición para mantener la cohesión y la coherencia, pero no se refiere al ámbito de la sincronización, entendida aquí como adecuación entre el texto traducido y la articulación y expresividad visual y temporal de los personajes.

Por lo tanto y en favor de la claridad de nuestro trabajo, prescindiremos del concepto de adaptación lingüística como forma de ajuste o sincronía, términos que, por otra parte, emplearemos alternativamente, ya que concebimos el **ajuste o sincronización** como sinónimos, mientras que la adaptación se refiere al contenido semántico del texto

⁵¹ Díaz-Cintas y Orero, 2010.

traducido y la correspondencia de este con el texto original, así como a la consecución de diálogos naturales, espontáneos y adecuados a las normas del sistema meta. Del mismo modo, cabe señalar que, en inglés, el término *synchronisation* puede traducirse como ajuste o como sincronización, mientras que *adaptation* será el equivalente a la adaptación definida por Gilabert *et al.* (2001). Todos estos conceptos cabe englobarlos dentro del hiperónimo inglés *dialogue writing* o escritura de guiones para doblaje.

ESCRITURA DE GUIONES PARA DOBLAJE (<i>DIALOGUE WRITING</i>)			
ajuste o sincronización (sincronías) <i>synchronisation (synchrony)</i>			adaptación <i>adaptation</i>
labial <i>lip-synch</i>	isocronía <i>isochrony</i>	cinésica <i>kinesic synchrony</i>	lingüística (registro, estilo)

Tabla 14. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje

Aclarados los términos, recordemos la clasificación que el citado autor establece de los tipos de ajuste (Chaume, 2004b, pp. 72-73):

- Ajuste **labial** o **sincronía fonética** (*lip synchrony* o *lip-synch*): «adaptar la traducción a los movimientos articulatorios de los personajes en pantalla», en primeros y primerísimos planos.
- **Sincronía cinésica**: respetar la coherencia y la correspondencia entre el texto traducido y los movimientos y expresividad de los personajes en pantalla.
- **Isocronía**: ajustar la duración de los enunciados y pausas al tiempo que dura la intervención del personaje en pantalla (es decir, desde que abre la boca hasta que concluye su enunciado y la cierra, con las pausas internas).

Cualquier disincronía (o falta de sincronía, Fodor, 1976) en alguno de los tres niveles anteriores puede suponer motivo de crítica para el público y lo que es más importante, un fracaso comercial del filme en las distintas culturas meta. No obstante, existe cierta tolerancia cuando la audiencia se sienta frente a una pantalla (recordemos el concepto de *suspensión de la incredulidad* que señalábamos en los apartados 3.2. y 4.1.) y, de las tres sincronías, la que probablemente se valora más entre los espectadores españoles –a falta de un estudio de recepción que lo confirme– es la isocronía, por encima de las otras dos, reservándose, además, el ajuste labial para casos de primeros planos, primerísimos planos y planos detalle de las bocas o labios (Chaume, 2005, p. 8). De hecho, «[t]he degree of perfection in the application of the various synchronization types depends on the norms of each target culture, the viewer’s expectations, the tradition in the use of the different synchronization types and the audiovisual genre in question» (Chaume, 2004, p. 47). Esta afirmación encaja con la idea que exponíamos en el apartado

3.1. con respecto a la preferencia de los jugadores de países tradicionalmente dobladores de cine y televisión por videojuegos igualmente doblados (Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 4), siendo el modelo de la gran pantalla, por tanto, el referente a la hora de abordar el doblaje del nuevo medio que constituyen los videojuegos.

Con el doblaje de cine y televisión como principal referencia, antes de entrar en los detalles del doblaje de videojuegos, consideramos de utilidad repasar brevemente el enfoque semiótico que nos ayuda a comprender cómo se configura el significado de un texto audiovisual y, a partir de él, cuáles son las dificultades para su trasvase a otras lenguas, en concreto, centrándonos en lo que respecta al doblaje y al ajuste.

4.1.3. Los códigos de significación y el doblaje

A la hora de diseccionar la configuración semiótica de un texto audiovisual para entender mejor los factores que han de tenerse presentes al traducirlo, Chaume (2004b) propone un modelo de análisis que tiene en cuenta tanto **factores externos** (profesionales, del proceso de comunicación, socio-históricos y de recepción) como **factores internos**, los cuales, a su vez, los divide en aquellos compartidos con otras modalidades de traducción y los específicos de la TAV. Dado que estos últimos son los que inciden de forma más directa en el ajuste de un texto traducido para doblaje, centraremos en ellos nuestra atención especialmente, aunque no debemos olvidar que todos ellos, externos e internos, influyen en las elecciones traductológicas que se toman en cualquier encargo.

Según lo definíamos en el apartado 1.3., el sentido de los textos audiovisuales se construye a partir de la interacción de una serie de códigos de significación que se transmiten tanto a través del canal sonoro como del canal visual. Todos estos códigos ha de tenerlos en cuenta el traductor al acometer su tarea, ya que todos ellos influyen en la creación de sentido. Pero, durante la traducción, únicamente se realizará un trasvase lingüístico, es decir, solo se podrá incidir en el código lingüístico del material audiovisual en cuestión, aunque también en el paralingüístico y, en ocasiones, en el musical y en el de efectos especiales. Zabalbeascoa (2008, p. 34) propone un esquema para ilustrar el proceso de creación de sentido del nuevo texto traducido, tarea que concibe más como una reproducción en conjunto del sentido del texto original que como una mera traducción subordinada o *constrained translation*:

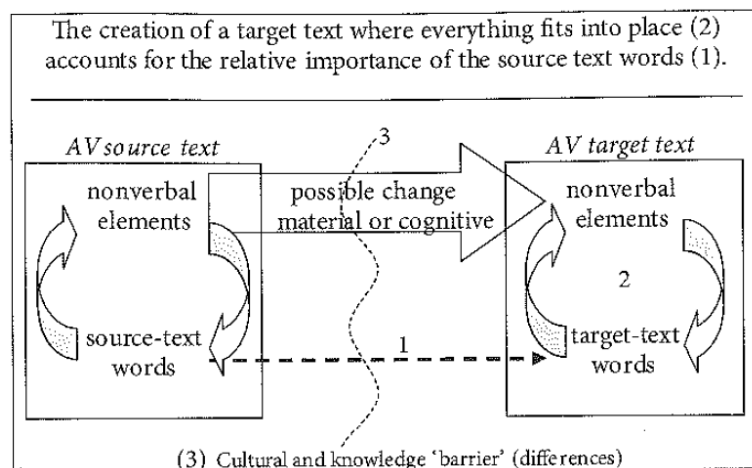


Figura 21. Un modelo alternativo a la traducción subordinada (*id.*)

Este esquema representa la importancia de entender el texto audiovisual como un todo, cuyo sentido se transmite a través de diversos códigos que han de tenerse en cuenta en su totalidad en la transmisión del mensaje; a la hora de abordar la traducción, «the best-case scenario is one where the translator manages to render the combined meaning(s) and function(s) of the words, icons and sounds, although most of the time solutions are restricted to manipulations on the verbal plane alone» (*id.*).

En esta extracción y transmisión del sentido del texto de partida, según el mismo autor explica, es imprescindible, como ya hemos visto, conocer qué códigos componen el texto audiovisual y cómo estos contribuyen y participan en la construcción y transmisión del sentido (*ibid.*, p. 32):

The semiotic dimension of audiovisual communication requires: (i) a photographic analysis of stills [...], the relationship between film and photography and the visual arts, the use of color, light and (visual) texture; (ii) a cinematic analysis of the relationships established (between stills) by moving pictures and sound, audiovisual narrative techniques, audiovisual cohesion, audiovisual rhetorical devices [...] and the use of the camera (shifts of perspective, focus, light and color, as well as camera movements like zooming and scanning). Each one of these aspects may be intended to carry meaning or to help make the meaning of the words and scripts more explicit or dynamic.

Para comprender de forma sistemática qué códigos son estos que construyen el sentido del texto audiovisual, podemos reunirlos en la siguiente tabla:

CÓDIGOS DE SIGNIFICACIÓN DE LOS TEXTOS AUDIOVISUALES ⁵²			
Códigos propios del medio	Transmitidos a través del canal acústico	Transmitidos a través del canal visual	Resultado de la integración de los canales acústico y visual
tecnológico	lingüístico sonoro	de planificación	sintáctico o de montaje
	paralingüístico	de movilidad	
	musical	iconográficos	
	de efectos especiales	fotográficos	
	de colocación del sonido	gráficos	

Tabla 15. Los códigos de significación según los distintos canales en un texto audiovisual, a partir de Chaume (2004b) y Cassetti y Di Chio (1991)

Como vemos, los distintos códigos que intervienen en la construcción del sentido del texto audiovisual pueden agruparse en cuatro grandes categorías, según el canal a través del cual se transmitan. Pujol (2015, pp. 168-189), además, separa el código de montaje, categorizándolo como transmitido a través de ambos canales: acústico y visual.

Asimismo, Pujol (*id.*), a partir de la propuesta de Cassetti y Di Chio (1991), añade también el código tecnológico como propio del medio: según el autor, dichos códigos, el de montaje y el tecnológico, se transmiten simultáneamente por ambos canales (Pujol, 2015, pp. 165-166), ya que abarcan códigos tanto visuales como sonoros: el código tecnológico «[e]stà vinculat amb el mitjà com a suport i té en compte tant el suport físic de gravació [...] com l'aparell de reproducció del text audiovisual» (*ibid.*, pp. 168-169). Este código distingue entre el soporte (sensibilidad de la película de rodaje y formato), la reproducción (número de fotogramas por segundo) y la pantalla. Estos tres aspectos determinan las características del medio en el que se almacena y reproduce el producto audiovisual. Y, desde luego, tienen una incidencia en el aspecto sonoro y visual del producto (de ahí que influyan en los canales acústico y visual), pero son «de escasa repercusión para el traductor, aunque sí para los técnicos de sonido en doblaje y los técnicos encargados de la sincronización en subtitulación» (Chaume, 2004b, p. 18).

En el caso de los videojuegos, el código tecnológico tiene cierto interés, ya que, dependiendo del medio en el que se vaya a ejecutar el producto (teléfono móvil, consola

⁵² El contenido de la tabla se ha confeccionado, además de siguiendo lo expuesto por Chaume (2004) y Cassetti y Di Chio (1991), también atendiendo a la revisión de Pujol (2015, pp. 163-198). Sin embargo, hemos recogido los códigos de planificación como categoría propia, manteniendo la posición de Chaume (2004b), mientras que Pujol incluye la planificación en los códigos fotográficos. Consideramos que, no obstante, la planificación ha de mantenerse como categoría diferenciada, con su propia taxonomía, mientras que la fotografía se refiere a aspectos como la perspectiva, la luz y el color que pueden aplicarse independientemente de los tipos de plano y cuyas implicaciones para la traducción no son las mismas (Chaume, 2004b, pp. 254-258).

portátil, consola de sobremesa, ordenador o máquina recreativa), la traducción puede verse ligeramente modificada en cuanto a las restricciones de espacio en la traducción escrita, ya que el tamaño de las pantallas variará de unas plataformas a otras, así como, quizás, la capacidad de almacenamiento. También la terminología empleada será diferente (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 41), dado que algunas empresas tienen sus propios glosarios terminológicos e imponen el uso de términos como *stick* o *joystick*. En especial, en lo relativo a los mensajes de error y de guardado de datos, las *first parties*⁵³ exigen el uso de una terminología concreta para certificar el juego antes de su lanzamiento, como, por ejemplo, ‘botón POWER’ para *POWER Button*, en lugar de ‘botón de power’ o cualquier otra variante, en el caso de Nintendo (Muñoz Sánchez, 2017, p. 75). Sin embargo, en lo que atañe a la traducción para doblaje, la grabación del audio suele ser una misma, independientemente de en qué consola o plataforma se reproduzca posteriormente el videojuego.

Pujol (*ibid.*, pp. 189-193) repasa cuáles son, de los anteriores, los códigos que inciden directamente en cada una de las fases de traducción del texto audiovisual, distinguiendo entre la fase previa a la traducción, la fase de traducción y, finalmente, la de ajuste o sincronización: En el caso del ajuste, tendrán especial relevancia los **códigos de colocación del sonido**, pues afectan a los tres tipos de sincronía descritos para cine y televisión: si se trata de sonido extradiegético fuera de campo o en *off*, no se aplicarán sincronías, mientras que, si forma parte de la historia, dependiendo del plano del que se trate, tomará relevancia un tipo de sincronía u otro. Aquí entra en juego, por tanto, el **código de planificación**: según el nivel de detalle con el que un plano nos muestre los rostros de los personajes que intervienen en la escena, será de aplicación, con más o menos precisión, la sincronía labial, además de la isocronía. También son importantes los movimientos de los personajes, pues, para respetar la sincronía cinésica, habrá de tenerse en cuenta el movimiento de cada personaje y, según la distancia entre estos y la cámara, el ajuste labial será más o menos preciso. Así pues, otro de los códigos de incidencia directa en el ajuste es el de **movilidad**, tanto para mantener la verosimilitud del código lingüístico sonoro con los movimientos y expresividad de los personajes, como en lo referente a la proxémica (grado de cercanía de los personajes con respecto a la cámara y con respecto a los demás personajes) (Chaume, 2004b).

⁵³ Las *first parties* son aquellas desarrolladoras que forman parte de una compañía poseedora de una consola y, por tanto, desarrollan juegos en exclusiva para tal consola, como Nintendo, Sony y Microsoft (ROY, 2012; Muñoz Sánchez, 2017, p. 75).

Para terminar, añadimos también el **código paralingüístico** entre aquellos que inciden directamente en el ajuste, dado que, especialmente en el caso del doblaje (a diferencia de lo que ocurre para la subtitulación), el traductor ha de tener en cuenta los signos y cualidades no verbales de la voz para señalarlos en su traducción y para encajar bien el código lingüístico con los elementos paralingüísticos, como los diferenciadores o enunciados que expresan suspiros, gritos, risas, bostezos, etc. (muy frecuentemente señalados en España con el símbolo (G), que indica un gesto); los alternantes o sonidos que representan afirmaciones, frustraciones, dudas...; y los silencios y las pausas, que pueden motivar un cambio de *take* o requerir símbolos específicos, como la barra sencilla (/), o doble (//) (Chaume, 2004b, pp. 186-201). También son relevantes los **códigos fotográficos** que impliquen cambios en la iluminación y en la perspectiva, de forma que afecten a la precisión con la que sea necesario ajustar el doblaje a la visibilidad de los personajes.

Como decíamos, de especial importancia para determinar qué tipo de sincronía se aplica es el **código de planificación**. En función del tipo de plano en que se muestren los personajes, el texto para doblaje habrá de respetar en mayor o menor medida alguna de las tres sincronías descritas. Este modelo, sin embargo, no puede aplicarse por sí solo en el análisis del ajuste en videojuegos, dado que, como vimos al detallar el proceso de localización (*vid.* § 3.3.), también otros factores tienen incidencia en la traducción y esta no se lleva a cabo de igual manera que en traducción para doblaje cinematográfico, empezando por la ausencia de los vídeos para realizar el ajuste. Del mismo modo, por la configuración semiótica del producto (*vid.* § 1.4.), al contar con una dimensión interactiva (canal táctil), la incidencia de las reglas del juego causa una continua alternancia de situaciones de juego (*vid.* § 3.3.3.), que no siempre responden a la misma configuración de códigos que se da en un texto audiovisual no interactivo.

A pesar de ello, la influencia del código de planificación sí nos servirá como referencia a la hora de llevar a cabo nuestro análisis, en especial, en el caso de las escenas cinemáticas, fragmentos cerrados de vídeo que sí se ajustan a las características cinematográficas, a diferencia de los demás componentes del videojuego. Veamos, por tanto, el cuadro donde Chaume (2004b, p. 256) expone la relación entre los tipos de planos y las sincronías correspondientes⁵⁴:

⁵⁴ De los tipos de planos que se emplean en cine, tal y como indica el autor, son irrelevantes y, por tanto, se omiten en la tabla el plano detalle (cuando no se trata de una boca o unos labios) y el plano *máster*; asimismo, hemos suprimido la columna de los símbolos de doblaje que se utilizan en cada uno de estos

	Sincronía fonética	Sincronía cinésica	Isocronía
Plano general	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Plano americano	Irrelevante	SÍ	SÍ
Plano medio	Irrelevante	SÍ	SÍ
Primer plano	SÍ (labiales y vocales)	SÍ	SÍ
Primerísimo plano	SÍ (labiales y vocales)	SÍ	SÍ
Plano de conjunto	NO	NO	NO

Tabla 16. Relación entre los diferentes planos según su tamaño y las sincronías del doblaje (Chaume, 2004b, p. 256)

Como vemos, en doblaje para cine y televisión, el plano en el que se muestran las imágenes afecta directamente a la sincronía que se aplique en el guion traducido; en videojuegos, como detallaremos más adelante, por encima del código de planificación existen otros factores que determinan la forma de ajustar el texto: las situaciones de juego, entre las cuales encontramos escenas cinemáticas que, según veremos, sí pueden presentar un ajuste similar al cinematográfico, respetando los distintos planos, pero no así en la acción de juego o en momentos en los que los planos dependan por completo de la elección del jugador.

Con el proceso de doblaje para cine y televisión como referencia y el ajuste que en estos medios se lleva a cabo, expondremos a continuación las particularidades del doblaje de videojuegos.

4.2. El doblaje en videojuegos

El nexo entre localización y Traducción Audiovisual era evidente ya desde los años 80 del siglo pasado, cuando títulos como *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) comenzaban a incluir contadas escenas con recursos cinemáticos que se apoyaban en texto inserto en pantalla (Mangiron y O'Hagan, 2015, pp. 51-52). Sin embargo, en lo que a doblaje se refiere, en videojuegos esta práctica apenas alcanza los veinte años de recorrido, en comparación con las nueve décadas de tradición del doblaje cinematográfico. A pesar de que los inicios de los videojuegos se remontan a algo antes de los años 70 del siglo XX (*vid.* § 1.2.), no fue hasta mediados de los 90 cuando comenzó a incorporarse la voz humana a la banda sonora de los juegos, dadas las limitaciones previas de los cartuchos y sistemas de almacenamiento. En concreto, Mangiron y O'Hagan (2015, pp. 45-63) dividen la evolución del videojuego en cinco etapas: será en la tercera, la fase de

casos, ya que su uso no tiene incidencia en nuestro análisis. Para una revisión actualizada de los símbolos de doblaje, nos remitimos a Cerezo *et al.* (2016, pp. 61-75).

desarrollo (de mediados a finales de los 90) cuando las consolas de cuarta y quinta generación comienzan a incorporar voces humanas (generalmente en inglés o japonés). El paso del cartucho al CD-ROM, así como el desarrollo de consolas de 32 bits a partir de la Play Station de Sony (1995) (y algunas anteriores de 16 bits, como la Super Nintendo Entertainment System o SNES), además del sistema operativo Windows 95 para ordenador, permitieron la inclusión de archivos de audio y bandas sonoras cada vez más ricas, en las cuales la voz humana comenzaba a tener cabida, a pesar de las notables limitaciones de almacenamiento. Contados títulos se doblaron hacia finales de los 90, como el ya citado *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), y ya a partir del año 2000, y en especial con el paso al DVD, la integración de bandas sonoras con voz humana, escenas cinemáticas y sus correspondientes doblajes al español fueron haciéndose práctica habitual.

Antes de detenernos en cómo se desarrolla el proceso de doblaje de un videojuego, conviene aclarar, tal y como señala Bernal Merino (2015, p. 77), la aparente ambigüedad en el uso de la terminología referida al doblaje de videojuegos: tanto *doblaje* como *voice-over* son términos empleados alternativamente para referirse a la inclusión de voces humanas en un videojuego. Pero no debe confundirse el término *voice-over*, en el ámbito de la localización, con la modalidad de TAV *voice-over*, «consistente en la emisión simultánea de la banda sonora donde está grabado el diálogo original [a menor volumen] y de la banda sonora en donde se graba la versión traducida» (Chaume, 2004, p. 35), y cuyas formas de sincronía describiremos más adelante (*vid.* § 4.2.2.2.).

Por el contrario, en el ámbito de los videojuegos, *voice-over* (VO) es el término que a menudo se usa de forma alternativa a *doblaje* para referirse a cualquier tipo de voces incluidas en el audio del juego, «a generic for all sound files containing actors' voices» (Bernal Merino, 2015, p. 74). Aunque, en videojuegos, *voice-over* también puede hacer referencia exclusivamente a un tipo de voces fuera de campo o en *off*, a modo de narrador, mientras que *doblaje*, a su vez, puede usarse para denominar expresamente la inclusión de voces que no necesariamente han de presentar ajuste labial con el diálogo (Bernal Merino, *id.*, y Maxwell-Chandler, 2005, p. 186), es decir, cualquier componente sonoro no presente en escenas cinemáticas.

El uso de *voice-over* como sinónimo de doblaje, y aún más como término que indica la postsincronización de voces originales con las imágenes en pantalla, también es frecuente en Estados Unidos y Canadá, donde se prefiere al término *dubbing* (Wright and Lallo, 2009). Un tercer término es *lip-sync*, a menudo usado en el mismo ámbito de la localización cuando el ajuste en el doblaje del videojuego implica explícitamente los

movimientos labiales. El término inglés *revoicing* (Chaume, 2012) puede englobar a todos ellos, tanto el doblaje, como el *voice-over* (modalidad de TAV), como la simple grabación de diálogos en imágenes mudas en el caso de la animación, que es a lo que se refieren dichas autoras (Wright y Lallo, 2009).

El uso de estos términos difiere de unos profesionales a otros. En el caso de Maxwell-Chandler (2005), por ejemplo, mantiene esta distinción entre *voiceover* (sin guion) como todos los componentes de audio dentro de un videojuego, en la lengua de partida y en las traducidas; *dubbing*, referido a la sustitución de voces originales por voces en una nueva lengua y *lip-sync*, por último, lo aplica a un estricto ajuste labial que implica la animación de la boca del personaje según los enunciados de los actores que le dan vida:

In some cases, the voiceover in the cinematics may be dubbed over the character's original voiceover, or the localized voiceover may be animated so the character lip-syncs the dialogue. The method used depends on how much time is available to integrate the localized voiceover. Lip-syncing takes more time than dubbing because the character's mouth movements must be re-animated to match the dialogue (*ibid.*, p. 170).

En síntesis, podemos encontrar una amplia variedad de términos, dependiendo del académico y del profesional que trate el tema:

	TAV	VGLOC
<i>Voiceover</i>	Modalidad de TAV que mantiene el audio original de fondo, por debajo de la nueva versión locutada en LM	Banda sonora de voces en general, bocas no necesariamente visibles (ambiente, voces de fondo, narradores...)
<i>Dubbing</i>	Modalidad de TAV referida a una nueva banda sonora de voces, que sustituye las originales, con sincronía labial, cinésica e isocronía	Banda sonora de voces que respeta la isocronía (también sinónimo de <i>voiceover</i>)
<i>Lip-synchronization</i>	Sincronía labial del doblaje	Ajuste labial estricto (generalmente en cinemática y tráileres)

Tabla 17. Distintos términos del doblaje en el ámbito de la TAV y de la localización

En favor de la claridad de nuestro trabajo y para homogeneizar términos entre la localización y la Traducción Audiovisual, emplearemos el término *doblaje* para referirnos de forma general a **cualquier tipo de voces locutadas en lengua meta** incluidas en el audio del videojuego, ya sean voces en *off* o con los personajes visibles (en el apartado 4.2.2.3, de hecho, veremos los distintos tipos de ajuste que se analizarán en el doblaje del corpus seleccionado), mientras que reservamos *voice-over* para la modalidad de TAV de voces superpuestas y *lip-sync*, como ajuste labial, tal y como describíamos en el apartado 4.1.2. sobre los tipos de sincronía en cine.

Del mismo modo, la definición de doblaje que exponíamos en el apartado 4.1. se aplica también a los videojuegos, pues, a pesar de las diferencias que enumeraremos a continuación, el concepto y la base del proceso son los mismos: se trata, al fin y al cabo, de sustituir las voces originales del videojuego por voces que reproduzcan el texto en una lengua meta, con un mayor o menor ajuste en función de distintas restricciones.

Cabe señalar también que, en videojuegos, la denominación *lengua original* podría ser objeto de debate, ya que los personajes que hablan en un videojuego, por la propia naturaleza ficticia y digital del producto, necesitan de unas voces que les den vida virtualmente, como ocurre con los dibujos animados y a diferencia de los actores reales que vemos en pantalla en cine (Méndez González, 2015, p. 106):

[N]o olvidemos [...] que, a diferencia del cine, los videojuegos, al igual que el cine de animación, son obras “dobladas” desde su origen, donde los actores prestan su voz a irreales personajes durante la mismísima fase de producción del título, proceso este recreado posteriormente en la adaptación de los diálogos a los distintos idiomas hablados en los mercados susceptibles de recibir el lanzamiento del juego.

Se trata de voces que «no se corresponden» con las voces de los personajes en pantalla, por el simple hecho de que estos no son reales. Esta situación, sin embargo, se da ya en otros productos audiovisuales no interactivos, como los dibujos y las películas de animación. En videojuegos, las voces pueden añadirse posteriormente (postsincronización de audio), una vez se han creado las imágenes, o se pueden animar las imágenes (el movimiento labial que vemos en pantalla) en función de las locuciones que emitan unos actores de doblaje reales. En cualquier caso, a pesar de lo que señala Méndez González (2015), no encontramos inconveniente en denominarla *lengua original* del producto, ya que es la lengua de la que se parte para realizar una traducción a diversos idiomas.

Aunque puedan darse excepciones con grupos de desarrolladores de distintas nacionalidades, en general, en el proceso de localización, el videojuego siempre cuenta con una lengua de partida única con la que trabajan en su producción y desarrollo y en la que están creados los diálogos e intervenciones de los personajes (a pesar de que el proceso de doblaje, partiendo de los diálogos originales, pueda darse de forma casi simultánea en distintas lenguas si se trata de proyectos *sim-ship*). En el caso de los juegos que componen nuestro corpus, hemos comprobado mediante las entrevistas a los agentes involucrados en el proceso (*vid.* § 7.1.) que el encargo de traducción y doblaje partía del inglés como lengua de creación del producto, desde la cual se localiza a otros idiomas, de forma que justificamos también así el uso del término *lengua original* o *de partida*.

4.2.1. El proceso de doblaje en localización

Como ya explicábamos, la traducción y posterior locución del material sonoro de un videojuego es uno de los pasos incluidos en el largo proceso de localización de estos productos audiovisuales multimedia. Resulta interesante ampliar la tabla de Mangiron y O’Hagan (2013, p. 129) (*vid.* § 3.3.1.) sobre el proceso de localización para añadir las distintas fases específicas del doblaje descritas por Sioli *et al.* (2007, p. 18) y comprender así cómo se desarrolla concretamente la etapa de doblaje del videojuego. Desglosamos por tanto el paso de la grabación del audio o *voice-recording* de la siguiente manera:

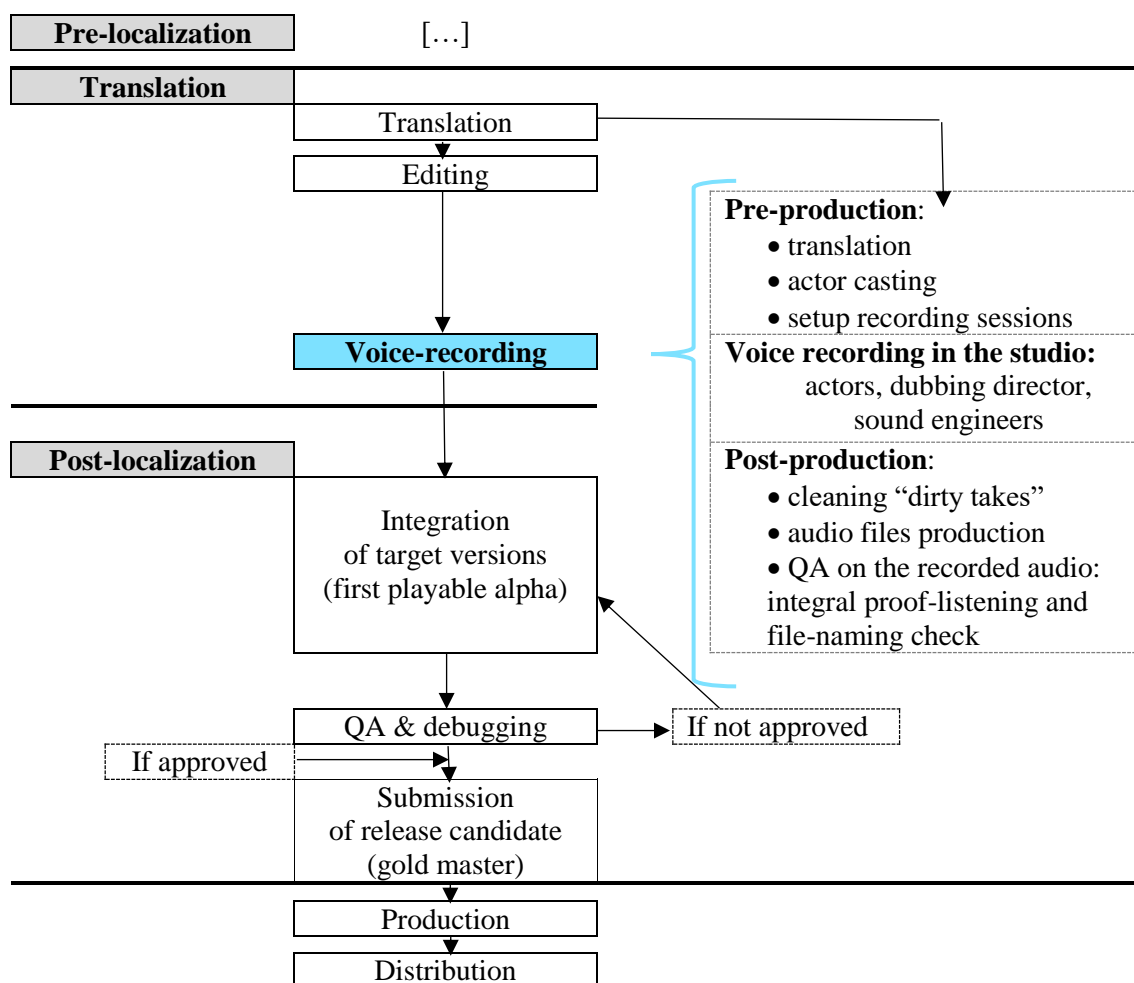


Figura 22. Ampliación del esquema de Mangiron y O’Hagan (2013, p. 129) (Figura 18) de los principales pasos en el proceso de localización de videojuegos

Puede observarse que el proceso es similar al que se lleva a cabo para una película, puesto que, en primer lugar, se realiza la traducción, seguida de la dramatización o interpretación en sala por parte de los actores y el posterior montaje y control de calidad del producto. Esta misma idea la señala Pérez Fernández (2010, p. 201), quien, sin embargo, no profundiza a continuación en las diferencias que se sí dan entre el doblaje

de películas y el de videojuegos, como vemos en nuestro trabajo, a pesar de la aparente similitud inicial de ambos procesos.

Como decimos, se dan algunas diferencias, principalmente en lo que respecta al **pautado** del texto: «Esta fase, hoy en día bastante habitual en el doblaje tradicional, todavía no está presente en los procesos de doblaje de videojuegos, a pesar de que la calidad de los doblajes de estos productos se podría beneficiar» (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 108). En el caso del videojuego, el traductor no realiza un ajuste formal sobre un guion tradicional mediante signos de doblaje ni división en *takes*. Esto se debe a que, como sabemos, no se cuenta con un guion lineal único que guíe la historia, sino que el texto traducible para doblaje dentro del videojuego se recoge en tablas de Excel habitualmente, como componentes de audio. Esta falta de linealidad en el texto es consecuencia directa de la característica principal que explicábamos (*vid.* § 1.4.2.) que distingue a los videojuegos de los demás productos audiovisuales: su interactividad, la capacidad del jugador de «elegir lo que ocurre», lo cual impide la estructuración de los diálogos y componentes de audio en un único guion con un solo orden preestablecido.

Así, a la hora de traducir el material que se interpretará en sala, este se distingue del resto de componentes del videojuego únicamente en que las cadenas de texto o *strings* que constituyen la banda sonora de voces se marcan como componentes de audio en las tablas en las que suele organizarse el contenido traducible del videojuego, pero no conforman un guion lineal inicial susceptible de ser ajustado con precisión, con división en *takes* y pautado con símbolos, como sí se hace con películas y series, cuyos códigos de tiempo son fijos. «Chaume (2004b, p. 96) provides a list of general conventions in Spanish dialogue writing. [...] These notation and symbols are not used or known in the translation of video games» (Bernal Merino, 2015, p. 75). De hecho, en muchas ocasiones el traductor ni siquiera sabe si esos componentes de audio los traduce para que posteriormente se doblen o se subtitulen. Según Granell, Mangiron y Vidal (2015, p. 109):

La fase de traducción del texto para el doblaje es la que más se ve afectada por las diferencias entre el doblaje convencional y el doblaje para videojuegos. En la localización de videojuegos es habitual que los traductores tengan que traducir las cadenas de texto correspondientes a diálogos sin contar con el contexto incluso en ocasiones presentadas sin un orden cronológico o siguiendo la estructura de un guion.

De esta forma, la traducción se lleva a cabo aparentemente sin aplicar las mismas sincronías que describíamos en el doblaje cinematográfico ni el pautado que suele marcarse en el guion formalmente. Más bien, según recomiendan profesionales como Chandler (2006) o Sioli *et al.* (2007), la traducción se realiza en base a las cadenas de texto que componen los diálogos, distribuidas en tablas frecuentemente de Excel que

incluyen, al menos, el nombre del personaje que habla, el texto en cuestión (*cue*), el contexto, la entonación, el momento del juego en el que interviene, el motivo por el que lo hace (*trigger*) y el nombre del archivo de audio.

Según explica Chandler (*id.*), lo ideal es desgranar el texto de este modo en una copia maestra de Excel cuyas reproducciones se distribuirán entre los distintos interventores en el proceso de doblaje eliminando la información que no les sea de utilidad a cada uno de ellos. Por ejemplo, para los actores de doblaje, no es necesario incluir la columna con el nombre del archivo de audio o los códigos de localización del juego, así como para el técnico de sonido no es de interés la descripción del contexto ni el tono en el que el actor ha de hablar, pero sí los posibles efectos que haya de aplicarse a la voz. Un interesante ejemplo del equivalente al guion de doblaje en cine que recibe el traductor audiovisual lo constituyen las siguientes muestras de tablas de Excel con las cadenas de texto de dos videojuegos (Chandler, 2006 y Maxwell-Chandler, 2005):

CHARACTER	CUE	CONTEXT	INFLECTION	LOCATION	AREA	EFFECT	FILENAME
King Arthur	Hey, Lancelot. I was looking for you.	He walks in on Lancelot and Guenevere in the Garden of Naughty Conduct.	normal	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-art01
Lancelot	What's up?	He's a little nervous because he was standing awful close to Guenevere.	normal	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-lan01
King Arthur	Well, I found these panties in your saddlebags, and I was thinking. You know, they look kind of familiar.	He's setting the trap.	normal	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-art02
Guenevere	Oh, hell no.	She knows that she and Lancelot are so busted.	mumbling	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-gue01
King Arthur	Yeah. No, I'm sure there's a great explanation. Go ahead, I'm listening.	He's ready to beat somebody down, looks like it's going to be Lancelot.	sarcastic	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-art03
Mordred	Aw, snaps! Busted!	He loves stuff like this. Fight!	gleeful	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-mor01
King Arthur	Shut up. Come on, Lancelot. Let's hear it.	He's getting in Lancelot's face	sarcastic	Throne room, Camelot	1.2	None	m01-a02-art04

Figura 23. Propuesta de hoja de Excel para recoger las cadenas de texto para doblaje en un videojuego (Chandler, 2006)

Name	English Dialogue	Translation	Mission	Effects	Context	Inflection	Filename
Bad Guy #11	We're in the van, commander. We're going to lose the police on the interstate.		1	Radio	The bad guys have just stolen the plans for the Omega Device, and plan to outrun the police.	Serious	01_bg_01.wav
Bulletpoint	Sensei, they're heading for the highway! I'm going up!		1		Bulletpoint's been monitoring the bad guys' radio chatter, and now knows their plans.	Serious, loud	01_bp_04.wav
Sensei	I will meet them on the ground.		1		Sensei's just received an update from Bulletpoint, and plans to intercept the bad guys on the highway.	Calm	01_ss_03.wav
Civilian #4	Oh my god! Somebody, help me!		1		The bad guys have just run his car off the road, and he's crawling from the wreckage, wounded.	Terrified	01_c4_01.wav
Sensei	Be at peace. I will summon medical personnel now.		1	Echo	Sensei is using his mystical healing powers on the wounded civilian.	Calm	01_ss_04.wav

Figura 24. Muestra de una hoja de cálculo de traducción para el doblaje de un videojuego («Voiceover spreadsheet», Maxwell-Chandler, 2005, p. 163)

Mangiron y O'Hagan (2013, p. 134) ponen de manifiesto esta no linealidad del texto, así como la falta de contexto, tanto al locutar como incluso en la fase previa, al traducir:

Translators must be aware that the strings of voiceover dialogue are occasionally presented in a non-linear fashion. For example, all the lines for each character may be grouped together rather than presented in their interactions, and thus translators and voice actors are likely to miss the context of the dialogue exchanges, which makes their job harder. For this reason it is clearly preferable that appropriate contexts and information are provided, although in reality localizers may have to translate the script without any context, this making them prone to more translation errors.

Otro aspecto que se distingue de esta forma de traducción con respecto a los guiones cinematográficos, como decíamos, es que inicialmente **no se emplean símbolos de doblaje** que indiquen la visibilidad de los labios del personaje, las voces en *off* u otros aspectos paralingüísticos de utilidad para los actores a la hora de dramatizar el texto (de hecho, casi nunca se facilitan imágenes ante las cuales el traductor pueda incluir símbolos de doblaje en su guion traducido); en su lugar, esta información se procura suplir dando claros detalles en las casillas del contexto y el tono en el que el personaje emite la cadena de texto en cuestión. Es notable el hecho de que los actores solo en ocasiones excepcionales disponen del vídeo que están doblando; más bien, trabajan sobre las ondas de audio originales, a las que han de ajustarse para cada enunciado que doblan:

Providing context and voice inflection for all the spoken dialogue is extremely important. If this information were not provided, the actor would have no idea how to act out the

lines. [...] The voice director will also rely on this information when directing the actors during the voiceover shoot. This information is just as important as the character descriptions (Maxwell-Chandler, 2005, p. 164).

El ya citado *II Convenio colectivo de profesionales de doblaje y sonorización de la Comunidad de Madrid* recoge los videojuegos y productos multimedia como obras audiovisuales (p. 2), señalando la particularidad de que en ocasiones no se dispone del vídeo y de que en las «escenas no cinemáticas de los videojuegos, la adaptación se ajustará lo más posible a la duración del archivo original» (p. 7). En el anexo salarial (p. 26), además, se señala que las tarifas se establecerán por convocatoria y tiempo (por franjas de media hora), en lugar de por *takes*, como se hace en el resto de productos audiovisuales. También se reconoce la necesidad de *retakes* (grabar de nuevo *takes* ya doblados para rectificarlos) y *pick-ups* o «añadidos posteriores a la grabación inicial» (p. 11), situación frecuente en videojuegos, dada la variabilidad del texto, muchas veces aún en desarrollo cuando ya se han comenzado las grabaciones. Con ello, vemos que también este convenio reconoce ciertas particularidades en este tipo de material audiovisual, aunque no es un documento demasiado específico.

En el caso de los **traductores**, por supuesto, tampoco podrán disponer del vídeo para saber a qué atenerse en cuanto a la sincronización, ni tan siquiera al sentido exacto en numerosas ocasiones. Con respecto a la sincronización, en muchos de los encargos, la traducción para doblaje se realiza «a ojo», utilizando como guía muy aproximada el número de caracteres del texto original como referencia para no exceder en demasía su longitud al traducirlo. Aunque, como puede imaginarse, este no es un criterio nada exacto para asegurar la misma duración (ni la sincronización) del texto traducido y el de partida (Méndez González, comunicación personal el 15 de diciembre de 2016).

Del mismo modo, tampoco es necesario que se realice un ajuste del texto con **códigos de tiempo** (TCR), como se haría en un guion cinematográfico pautado. Por el contrario, en muchos casos, los técnicos de sonido trabajan a posteriori, con las cadenas de texto ya dobladas frente las ondas de audio originales para ajustar las primeras a las segundas lo máximo posible (Bernal Merino, 2015, p. 212), en lugar de facilitar al actor de doblaje los códigos de entrada y de salida de cada intervención, y serán los mismos técnicos de sonido los encargados de mezclar las pistas y construir el audio definitivo. Únicamente, en el caso de la cinemática prerrenderizada, sí podrán emplearse códigos de tiempo, ya que estos clips de vídeo producidos previamente e incluidos como archivos de vídeo cerrados en el juego sí tendrán unos códigos de tiempo propios que podrán ser de referencia para el proceso de doblaje, pero suele ser la situación menos frecuente: «The

translator, sound director, and sound engineer will need to know this information [TCRs and time constraints] so they can provide a final version of the audio properly timed for the cinematics» (Maxwell-Chandler, 2005, p. 171).

Una vez traducido, a la hora de preparar el texto para doblaje, Sioli *et al.* (2007) señalan una serie de datos que han de tenerse en cuenta para organizar la **producción**, a saber: longitud del texto y tiempo estimado para grabarlo, número y tipo de personajes (para la elección de los actores), visibilidad o no de estos al hablar (*on/off*), número de archivos y formato. Sioli *et al.* (2007, p. 19), en su caso particular como profesionales del sector, lo resumen en la siguiente tabla:

Recording type	Character appearing on screen	Restrictions on the translated text	Text adaptation ⁵⁵	Mandatory audio/video reference for studio	Studio time for recording one hour of final speech
Wild	No	No restrictions	No	Not needed	3-4 hours
Time constraint	No	Check text length and synchronization points if applicable	Yes	Need original audio files	6-8 hours
Sound sync	Yes	Check text length and internal pauses	Yes	Need original audio files	12-16 hours
Lip sync	Yes	Required adaptation to lip movements	Yes	Need original audio files	12-16 hours

Tabla 18. Datos necesarios para planificar la grabación del audio de un videojuego, según Sioli *et al.* (2007, p. 19)

Ya en el estudio, el trabajo se organiza de diferentes formas, dependiendo de la empresa encargada de llevar a cabo el doblaje. En la mayoría de los casos, el texto traducido que va a doblarse (aquel correspondiente a los componentes de audio y la cinemática del videojuego) se extrae y se adapta en forma de **guion**, para mayor facilidad de los actores, acostumbrados al formato pautado de los guiones cinematográficos, pero esta no es nunca labor del localizador. En muchos casos, la misma empresa desarrolladora facilita ya el material que habrá de doblarse separado a modo de guion (recordemos que el material traducible se va enviando en *batches* o lotes de texto). No obstante, como se

⁵⁵ De la misma forma que ocurre en muchos casos en el ajuste de guiones cinematográficos, cuando es necesario adaptar el texto traducido para una mejor sincronía –y se puede hacer, porque se dispone de imágenes o material de referencia para el ajuste–, esta tarea la llevará a cabo el director de doblaje, antes del proceso de grabación en sala de las cadenas de texto traducidas del videojuego, no el propio traductor, que sería lo deseable para una mayor fidelidad al texto de partida. Si bien es cierto que, en localización de videojuegos, prima la reproducción de la funcionalidad del texto sobre la fidelidad al sentido exacto del original (Mangiron y O’Hagan, 2013, p. 198).

ha dicho, no se trata de guiones lineales, de forma que tanto el ajustador del estudio (generalmente, el director de doblaje) como los actores recibirán «guiones» (más bien, agrupaciones de cadenas de texto sobre las que ellos mismos podrán señalar toda la información que consideren necesaria para su dramatización) en los que todas sus intervenciones están reunidas, aunque sin contexto. Dado que las grabaciones suelen realizarse sin vídeo, en general, el actor tomará como referencia la duración de la onda de audio original para locutar su texto (de ahí que no sea recomendable ofrecer traducciones excesivamente largas o cortas con respecto al texto de partida), pero hay ocasiones en las que ni siquiera este material estará disponible.

En algunas empresas se trabaja con guiones en formato electrónico y los actores doblan su texto frente a una tableta en la que se muestran exclusivamente sus líneas agrupadas. El director de doblaje dispone de una copia maestra del Excel sobre la que incluso puede ir insertando anotaciones sobre la marcha para facilitar la labor del actor de doblaje. En esta copia maestra, el material se distribuye empleando filtros de Excel según personajes y tipo de restricción. El director también puede consultar en qué contexto o respondiendo a qué se doblan las líneas descontextualizadas de los actores⁵⁶.

La agrupación de las líneas de un mismo personaje está motivada, además de por la variedad de material que hay que traducir dentro de un videojuego, también por la organización del trabajo para el estudio. Como se ha dicho, los salarios de los actores se establecen en función del tiempo, en el caso de los videojuegos, y por convocatoria. Por ello, dos actores que dan voz a personajes que mantienen un diálogo pueden estar convocados en diferentes días y cada uno tendrá sus líneas reunidas y habrá de locutarlas independientemente, en la convocatoria que le corresponda. Posteriormente, los técnicos de sonido montarán estos archivos como un mismo diálogo.

Se dan también algunos casos en los que proveedor de los servicios de localización, una vez dispone de la traducción, encarga a un ajustador la labor de ajuste de las cadenas de texto que componen los «guiones» de los actores de doblaje. Al tratarse de material muy distinto del habitual para cine o televisión, esta tarea no la realiza ni el traductor ni el director de doblaje, sino un ajustador dedicado en especial a este proceso para videojuegos. Esto sucede casi exclusivamente en el caso de las escenas cinemáticas, en las que el nivel de precisión de las sincronías tiende a imitar el ajuste cinematográfico⁵⁷.

⁵⁶ Comunicación personal telefónica con el director de doblaje Emilio Gallardo, el 27 de julio de 2017.

⁵⁷ Comunicación personal telefónica con un gestor de proyectos, el día 20 de junio de 2017.

A su vez, Sergio Lopezosa, director de localización de Synthesis Iberia en 2013, señala en una entrevista (Turnes, 2013) que las principales diferencias entre películas o series y videojuegos son la **temporalización** del trabajo y la ya mencionada **falta de una imagen de referencia**, además de la participación de un mayor número de personajes, que pueden ser hasta 200 en un mismo videojuego.

La gran diferencia es en qué momento se doblan estos productos. En cine o serie se dobla cuando el producto original está acabado, se dispone de un guión [sic] cerrado y de una imagen final. Pero por el contrario, cuando se traduce/dobla un videojuego ni disponemos de imagen ni de guión [sic] final. [...] desde que empezamos a grabar podemos recibir de nuevo otros 10 guiones con actualizaciones, está claro que el 70 % del guión [sic] inicial es correcto, pero siempre hay cambios de última hora. Es común que empecemos a grabar y aún no hayan decidido qué final elegir para el juego. [...] otro reto es la imagen, ya sea por confidencialidad o porque no está lista, el 90 % de las grabaciones son sin imagen, nuestra única referencia es el audio original y la información adicional que nos hayan podido facilitar⁵⁸.

Méndez González (2015, p. 123) resume todo este proceso de doblaje de un videojuego de la siguiente manera:

[H]ay una serie de diferencias sustanciales [en el doblaje de videojuegos], siendo la más relevante, posiblemente, el tema del material, ya que un traductor de videojuegos no solo es muy extraño que tenga acceso al material [...], sino que en muchas ocasiones ni tan siquiera sabe que está traduciendo un texto cuyo objetivo va a ser el doblaje. Cuando le llega el encargo [...] las instrucciones que recibe el traductor en cualquiera de los casos (es decir, sean subtítulos o doblaje) es la de traducir respetando lo mejor posible la restricción de caracteres, la cual puede variar según las indicaciones del cliente. [...] Si se acaba tratando de doblaje, aparece la figura del ajustador, a quien le proporcionan la pista de audio de un bloque del juego y debe ajustar lo más posible el texto traducido para que se adecúe su lectura a la duración del inglés original. Aquí no se tienen en cuenta ninguno de los elementos tradicionales del doblaje (sincronismo, vocales, bilabiales, etcétera), ya que no en vano en muchas ocasiones ni la versión original se adapta perfectamente a las voces (y, hasta hace unos años, los personajes ni siquiera movían la boca).

En síntesis, aunque el doblaje en videojuegos toma como referente inequívoco el ya tradicional doblaje cinematográfico, durante el proceso se dan ciertas diferencias que hemos repasado en este apartado y que resumimos a continuación.

⁵⁸ Disponible en <<http://blog.doblajevideojuegos.es/2013/04/entrevista-a-sergio-lopezosa-director-de-localizacion-de-synthesis-iberia/>> [acceso el 14 de junio de 2018].

	CINE/TV	VIDEOJUEGOS
TRADUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guion (pre/posproducción) ▪ Vídeo 	Cadenas de texto en hojas de cálculo
PAUTADO	Sobre el guion traducido (<i>takes</i> , símbolos, TCR)	Reagrupamiento de las cadenas para los actores en formato Excel, con información sobre contexto y entonación
SINCRONÍAS APLICADAS (traductor/ajustador)	Labial, cinésica, isocronía	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Isocronía flexible (según número de caracteres) ▪ Según situaciones de juego (<i>vid.</i> § 4.2.3.) y restricciones temporales
POSTPRODUCCIÓN	Mezcla de las pistas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajuste de la longitud de las ondas de audio ▪ Mezcla de las pistas

Tabla 19. Diferencias en el doblaje de cine y televisión frente a videojuegos

Con estas diferencias presentes en el proceso de doblaje de cine y televisión frente al de videojuegos, veamos con detalle los tipos de ajuste que pueden detectarse en un doblaje para videojuegos y que habremos de analizar en nuestro corpus de trabajo.

4.2.2. La sincronización en videojuegos

4.2.2.1. Definición

Al igual que sucede en el doblaje para cine y televisión, en videojuegos también se busca cada vez más el realismo y la credibilidad de lo que vemos en pantalla. La inclusión de escenas cinemáticas y, en general, el uso de recursos cinematográficos son una buena muestra de cómo se persigue la fiel representación de la realidad en muchos de los videojuegos actuales, desarrollados cada vez con más facilidades y avances tecnológicos, así como con una capacidad de almacenamiento en continuo aumento.

En lo que respecta al doblaje, la búsqueda de esa naturalidad nos hace pensar que este guardará una estrecha similitud con los estándares de calidad que describíamos para cine y televisión (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 109); en especial, en lo relativo a la autenticidad de los diálogos⁵⁹, la coherencia entre imagen, audio y texto, la fluidez y el realismo en la interpretación de los audios, el respeto a las convenciones técnicas –y, añadamos en videojuegos, la contribución a la interactividad fluida y ágil para el jugador

⁵⁹ Aunque la oralidad prefabricada en videojuegos es una perspectiva de estudio aún no explorada, hasta donde conocemos.

(*vid.* § 1.4.4.)– y, finalmente, respetar las distintas sincronías en juego⁶⁰. Sin embargo, recordemos que la interactividad, la no linealidad del desarrollo de los hechos y, consecuentemente, las distintas situaciones de juego que podamos encontrar implicarán una serie de restricciones que amplían las posibilidades de sincronización descritas para material cinematográfico y televisivo.

Como explicábamos, el pautado del guion en el doblaje de un videojuego no se da de forma expresa como sucede en el doblaje de textos cinematográficos (*vid.* § 4.2.1.), sino que, más bien, se atiende, tras la traducción, a un ajuste en función de una serie de restricciones que plantean las distintas situaciones de juego:

A diferència del doblatge per a pel·lícules, en el cas dels videojocs no hi ha una fase d'ajust dedicada a sincronitzar amb precisió el contingut visual i el sonor. Fins al moment, la sincronització és present tan sols en la fase de traducció com a informació que s'incorpora en els fulls de càlcul que els traductors reben i en què introdueixen la seva proposta de traducció de cadenes textuais. En aquest cas, la sincronització apareix com una gradació de restriccions que el traductor ha de tenir en compte a l'hora de traduir (Pujol, 2015, p. 197).

No obstante, en cuanto a su definición, el concepto de sincronización no varía con respecto al empleado en cine y televisión (*vid.* § 4.1.2.): recordemos que se trata de la **correspondencia entre el audio traducido y los movimientos articulatorios y corporales de los personajes, la longitud de sus enunciados originales y las pausas**. Por lo tanto, los tres tipos de sincronías que ya manejábamos, labial, cinésica e isocronía, tienen cabida asimismo en el doblaje de videojuegos. Sin embargo, al trabajar con cadenas de texto que constituyen distintas **situaciones de juego**, las cuales se suceden a partir de las elecciones del jugador, habremos de tener en cuenta las restricciones que plantean estas situaciones para detectar la aplicación de la sincronía y, de hecho, encontramos nuevas opciones de sincronización.

El concepto de ajuste o sincronía no es exclusivo del doblaje. También otras modalidades de traducción, como el *voice-over*, incluyen la sincronía como uno de los rasgos que los caracteriza, pues, al igual que sucede con el doblaje, el audio para *voice-over* ha de adaptarse a los elementos visuales en pantalla con unas particularidades propias de esta modalidad de traducción. Por lo tanto, siendo el concepto el mismo para productos de ficción y de no ficción, así como para videojuegos, cine y televisión, nos

⁶⁰ La fidelidad al texto de partida es otro de los estándares de calidad que describíamos para doblaje (Chaume, 2005, p. 6); sin embargo, como ya se ha dicho, la perspectiva traductológica en videojuegos responde más bien a la reproducción de la funcionalidad del texto que a la exactitud de lo dicho en la lengua original. Esta diferencia de enfoque en traducción de cine y videojuegos cabría explorarse en futuros estudios, pero no es objeto de discusión en nuestro trabajo.

será de utilidad repasar los distintos tipos de ajuste que podemos encontrar en estas modalidades de traducción audiovisual.

4.2.2.2. Clasificaciones y restricciones en el ajuste

El doblaje es una de las modalidades de traducción audiovisual que pueden darse en la localización plena de un videojuego. Ya hemos repasado la clasificación de los tipos de sincronía que dicha modalidad de traducción incluye para cine y televisión (*vid.* § 4.1.2.). Asimismo, para entender las particularidades de una traducción que añadirá una pista de audio nueva al producto original, consideramos oportuno repasar también la sincronía descrita para otra de las modalidades de TAV más frecuentes en nuestro país, en especial, para productos de no ficción: el *voice-over* o voces superpuestas.

El *voice-over* es una práctica que suele emplearse en documentales, *realities* y entrevistas, y se trata de añadir una voz que lee casi simultáneamente el audio original traducido, de forma más o menos literal, en la lengua meta, el cual, a su vez, se mantiene de fondo, en un volumen más bajo. Según lo define Chaume (2004, p. 35):

Consiste en la emisión simultánea de la banda en donde está grabado el diálogo original y de la banda en donde se graba la versión traducida. Para ello, el técnico de sonido baja el volumen de la banda original e incrementa el volumen de la banda en donde se encuentra el doblaje, de modo que el texto origen se puede escuchar remotamente bajo el texto traducido. [...] Esta práctica es habitual en España en la emisión de documentales, entrevistas y ciertos publinreportajes.

Franco *et al.* (2010, p. 43) ofrecen una detallada revisión del concepto de *voice-over*, tras repasar las particularidades de esta modalidad de traducción. Son estas autoras las que recogen una clasificación de los tipos de sincronía que presenta el *voice-over*, siempre con el objetivo de transmitir al nuevo espectador autenticidad y fidelidad al sentido, aspectos que caracterizan esta forma de traducción. Centrándose en la traducción para voces superpuestas de productos que no sean de ficción, distinguen cuatro formas de sincronización entre el nuevo audio y el original y las imágenes:

1. La **isocronía del *voice-over*** o *voice-over isochrony* supone crear traducciones fluidas que encajen con la duración de los enunciados originales (*ibid.*, p. 74), manteniendo, eso sí, unos segundos de margen con respecto al audio original: la traducción comenzará entre uno y tres segundos después del original y, generalmente, habrá de terminar también unos segundos antes, aunque esto puede depender del encargo. Aunque no es objetivo de esta tesis, habría que revisar si el término *isocronía* es adecuado para este tipo de sincronía que no es sincrónica.

2. La **sincronía literal** o *literal synchrony* (*ibid.*, p. 80) implica que se realicen traducciones más o menos literales del texto de partida con el objetivo de que la traducción encaje a la perfección con el audio de fondo, con el citado margen de diferencia (al comienzo y, en ocasiones, al final de una intervención). Esta literalidad, sin embargo, se mantiene respetando prioritariamente una estructura correcta y natural en la lengua meta. De nuevo, y aunque no es objetivo de la presente tesis, este término parece mezclar dos conceptos distintos, el de sincronía y el de traducción literal, como método de traducción general en el *voice-over*.
3. La **sincronía cinésica** (*kinetic synchrony*) coincide con la descrita para cine y televisión (*vid.* § 4.1.2.), pues se trata de respetar el movimiento corporal y las gesticulaciones de los entrevistados o narradores en pantalla: «As a matter of fact, the translator can indicate that gesture and text have to be synchronized by including a note or a time code» (*ibid.*, p. 81).
4. La **action synchrony** (*ibid.*, p. 82), por último, consiste en ajustar la traducción a la imagen en cuanto a deícticos y objetos señalados en pantalla, de forma que, si la persona que habla se refiere a algún elemento visible, la traducción encaje en ese momento con dicha indicación. Aunque tampoco sea objetivo de esta tesis, el término más adecuado parece ser, entonces, *sincronía iconográfica*.

Franco *et al.* (2010) también contemplan las posibilidades de sincronía para el *off-screen dubbing of commentaries* o comentarios en *off*, en cuyo caso, se trata de una voz en *off* en la lengua de partida que se sustituye por completo por la narración traducida en la lengua meta (lo que Lukic [2015] llama *doblaje en off*): a pesar de que no se mantiene el audio original, con lo cual, no existe esta referencia sonora para la audiencia, el traductor no tiene absoluta libertad, ya que, del mismo modo, se debe mantener la coherencia con las imágenes (*action synchrony*), así como la duración o isocronía, el ritmo, el tempo y el orden de las oraciones y las escenas (*ibid.*, pp. 84-85).

En definitiva, mientras para el doblaje cinematográfico el traductor debe ser consciente de la sincronía labial, la cinésica y la isocronía como tipos de ajuste, en *voice-over* las autoras detectan cuatro formas de sincronización: la isocronía del *voice-over*, la cinésica, la sincronía literal (que no parece una sincronía) y la sincronía de la acción. Como vemos, la isocronía la comparten ambas modalidades de traducción, así como la sincronía cinésica. No es de extrañar que tanto en doblaje como en *voice-over* se apliquen sincronías similares, tratándose en ambos casos de modalidades de traducción que añaden una nueva voz al producto original para medios televisivos y cinematográficos, aunque en el primer caso (doblaje) suele tratarse con más frecuencia

de producciones de ficción y, en el segundo (*voice-over*), de no ficción (aunque es muy discutible el estatus de no ficción de un *reality show*).

Con estos tipos de ajuste como referencia, retomamos el medio audiovisual interactivo de los videojuegos para determinar qué restricciones presentan estos. Dichas restricciones requerirán de una sincronización determinada, propia del medio y diferenciada de los productos de ficción cinematográficos y televisivos, así como de los productos de no ficción.

Es importante señalar que, al tratarse de un medio distinto, las posibilidades de ajuste no son las mismas: mientras en cine y televisión se trata siempre de una estructura cinematográfica con una audiencia pasiva, recordemos que, para videojuegos, Pujol (2015, p. 150) describía cuatro situaciones de juego diferentes: tareas, acción, diálogos y escenas cinematográficas (*vid.* § 3.3.3.). A partir de cada una de ellas, son varias las clasificaciones de los tipos de ajuste que pueden hacerse para videojuegos, según la bibliografía revisada. Por ejemplo, veámos en la Tabla 18 que los profesionales Sioli *et al.* (2007), en su caso particular, enumeran cuatro tipos de sincronización (*recording types*), en función de las restricciones que presenten las cadenas de texto traducidas.

En general, los pocos autores que han tratado el tema hasta la fecha coinciden en enumerar algunas de las cinco **restricciones** que presentamos a continuación y que han de recogerse en el Excel junto a las cadenas de texto que se traducirán y locutarán posteriormente. Estas cinco restricciones son el resultado de comparar y contrastar todas las formas de restricción y sincronía que proponen los siguientes autores, tanto académicos como profesionales del sector: Maxwell-Chandler (2005), LeDour (2007), Sioli *et al.* (2007), Mangiron y O'Hagan (2013, pp. 134-136), Bernal Merino (2015, pp. 115) y Pujol (2015, pp. 158-162). En especial, este último coincide en proponer esta misma clasificación de los cinco tipos de restricciones presentes en el doblaje de videojuegos, aunque, en su caso, añade las variables (*ibid.*, 2015, p. 161) como una de las formas de doblaje que, sin embargo, nosotros descartaremos en nuestra clasificación de los tipos de ajuste, por considerarlas, más bien, un tipo de cadena de texto y no una restricción para doblaje. Veamos, pues, cuáles son las cinco restricciones en el doblaje de videojuegos descritas hasta la fecha:

1. Voces en *off*, *voiceover* o sincronía **libre** (*wild*): se trata de cadenas de texto cuyos emisores no son visibles en pantalla (tanto voces diegéticas como extradiegéticas), por lo tanto, no hay necesidad de aplicar ningún tipo de sincronía, no existen restricciones (aunque la lógica en la práctica profesional tienda a no exceder demasiado la duración del original).

2. Restricción **temporal** (*time constraint*): el texto traducido ha de mantener la misma duración que el original, con un margen de un 10 % (en ocasiones, un 20 %) más o menos de duración, medida en función de la longitud de la onda de audio. Suele darse en personajes que son visibles, pero cuyas caras no se aprecian. No se tienen en cuenta las pausas internas de los enunciados. En muchos casos, las instrucciones que recibe el traductor son las de ajustarse más o menos al número de caracteres de la cadena de texto original.
3. Restricción **temporal exacta** (*strict time constraint*): el enunciado traducido para doblaje ha de tener exactamente la misma duración que el original, aunque no es necesario respetar las pausas ni el movimiento labial o expresividad de ningún tipo, pero sí la duración exacta, ya que la cara del personaje puede ser visible, aunque con poco detalle.
4. Restricción **sonora** (*sound-synch*): la cadena de texto traducida ha de tener la misma duración que la original, incluyendo con exactitud las pausas internas en los enunciados y la duración de dichas pausas, pues las bocas de los personajes serán perceptibles. Por tanto, se ha de respetar la isocronía y la sincronía cinésica, pero no así la labial, ya que los movimientos bucales no se aprecian con claridad.
5. Restricción **labial** (*lip-synch*): se trata del nivel máximo de restricción, que se correspondería con el ajuste de los diálogos a los movimientos articulatorios que se observan en los primeros y primerísimos planos descritos en el cine, pues se da en momentos de alta resolución con una clara visibilidad de la articulación labial de los personajes (siempre que se trate de humanos o personajes con bocas claramente articuladas). Se ha de señalar que aún existe una cierta libertad, en comparación con el ajuste labial que se da en cine, en los casos en los que el videojuego no reproduzca personas, sino otros seres de ficción, o la calidad no sea demasiado elevada. En cualquier caso, la intención es que las ondas de audio del texto doblado y del original sean idénticas y la articulación labial se respete lo máximo posible con el ajuste del texto traducido.

Por último, autoras como Mangiron y O'Hagan (2013, p. 136) y Pujol (2015) consideran también las variables o *stitches* como una categoría más dentro de las restricciones de doblaje en un videojuego. Se trata de un tipo de cadena de texto ausente en doblaje cinematográfico, pues se corresponde con brevísimas locuciones (normalmente, palabras sueltas o nombres propios) que funcionan como variables a la hora de componer un audio de mayor duración y que se guardan en archivos de audio independientes para ahorrar espacio y, posteriormente, poder combinarlos en función de

las elecciones del jugador (*unión de fragmentos*, según la terminología empleada por Muñoz Sánchez, 2017, p. 50).

Sin embargo, estas cadenas no las consideraremos puramente una restricción para doblaje, puesto que no plantean un tipo de sincronía propio que haya de respetarse, sino, más bien, una situación de juego cuyo doblaje dependerá de la configuración audiovisual del enunciado completo en el que se emita, de manera que podemos encontrarlas en cualquiera de las cinco restricciones anteriores. El uso de *stitches* es muy frecuente en especial en juegos de deportes, donde los comentaristas emiten enunciados relacionados con la actividad que se ve en pantalla. Un ejemplo es el caso del videojuego *Pro Evolution Soccer 2017* (Konami, 2017), en cuyo doblaje se escuchan oraciones como las siguientes: «Se enfrentan: *Fútbol Club Barcelona...* y *el Real Madrid*. [...] *Benzema* ha visto muy bien el pase y ha podido controlar el balón» (ErikTuts, 2017)⁶¹. Las palabras señaladas en cursiva son *stitches* que varían en función de los equipos que el jugador haya escogido para enfrentarse en un partido y del futbolista que haya recibido un pase o haya realizado una acción durante este partido. La entonación puede apreciarse diferente del resto de la oración, dado que se trata de un archivo de audio que varía. En este caso, se trata de un enunciado muy breve doblado muy probablemente con ajuste libre, ya que los comentaristas no son visibles en pantalla durante el juego. Por lo tanto, se trata de una forma de doblaje particular, compuesta de fragmentos, pero no de un tipo de ajuste diferenciado.

Por otra parte, al tratarse de fragmentos que constituyen posteriormente un audio más extenso, son de difícil identificación en el análisis de un corpus como el presente y sería necesario contar con las hojas de Excel traducidas para poder detectarlas. En cualquier caso, al no constituir una situación de juego independiente y desencadenada por la actividad del jugador, no trataremos las variables como restricciones de doblaje con una forma de ajuste propio.

A la vista de estas cinco posibles restricciones en el doblaje de un videojuego y enlazando con la aclaración terminológica que hacíamos sobre el término *ajuste* en cine y televisión, ampliamos a continuación la Tabla 14 (*vid.* § 4.1.2.) con los términos que emplearemos también en el ámbito de los videojuegos. Estos términos serán los mismos que para cine y televisión en lo que concierne al ajuste/sincronización y la adaptación, mientras que sí contemplamos distintas formas de ajuste para un medio y otro.

⁶¹ El citado fragmento puede escucharse a partir del minuto 00:50 en el vídeo disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QQRrXZB0EM4> [acceso el 24 de febrero de 2018].

ESCRITURA DE GUIONES PARA DOBLAJE (<i>DIALOGUE WRITING</i>)					
DOBLAJE EN CINE Y TELEVISIÓN					
ajuste o sincronización (sincronías) <i>synchronisation (synchrony)</i>					adaptación <i>adaptation</i>
labial <i>lip-synch</i>		isocronía <i>isochrony</i>		cinésica <i>kinesic synchrony</i>	lingüística (registro, estilo)
DOBLAJE EN VIDEOJUEGOS					
ajuste o sincronización (sincronías) <i>synchronisation (synchrony)</i>					adaptación <i>adaptation</i>
labial <i>lip-synch</i>	sonoro <i>sound-synch</i>	temporal exacto <i>strict time constraint</i>	temporal <i>time constraint</i>	libre <i>wild</i>	lingüística (registro, estilo)

Tabla 20. El concepto de ajuste y sincronía en doblaje para cine y televisión y para videojuegos

4.2.2.3. Propuesta de clasificación de los tipos de ajuste

En la Tabla 10 del apartado 3.3.3. recogíamos los componentes traducibles de un videojuego asociados a las distintas situaciones de juego: recordemos, pues, que los componentes de audio (doblados) pueden representarse en cualquiera de las situaciones de juego enumeradas (a saber, tareas, acción, diálogos y escenas cinemáticas). Por tanto, el audio doblado puede plantear cualquiera de las restricciones que acabamos de enumerar, dada la variedad de situaciones en las que se presenta. Y es la actividad del jugador, a través del canal táctil (en el caso de nuestro corpus), la que determina la alternancia de situaciones dentro de un juego, ya que, con su acción, va causando reacciones en el juego, programado para responder mostrando unas situaciones u otras según las reglas del juego y los estímulos acústicos, visuales y hápticos.

Proponemos a continuación la relación que cabe esperar entre los tipos de ajuste presentes en un videojuego y las situaciones de juego, asociadas estas con sus posibles de cadenas de texto⁶²:

⁶² Señalemos, no obstante, que las cadenas que construyen las distintas situaciones de juego no han de ser única y exclusivamente las recogidas en la tabla, dado que, como ya explicábamos en apartados anteriores, cada género e incluso cada videojuego pueden presentar particularidades que supongan excepciones o ampliaciones a lo recogido en la tabla. Sin embargo, para el corpus de trabajo y a partir de la bibliografía revisada, estas son las asociaciones más representativas entre situaciones de juego, cadenas de texto y su ajuste para doblaje en videojuegos de acción-aventura.

Situación de juego	Tipo de ajuste	Tipo de cadena
Introducción de tareas	<ul style="list-style-type: none"> Libre 	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> (extradiegéticas)
Acción de juego	<ul style="list-style-type: none"> Libre Temporal 	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> (diegéticas) Onomatopeyas y enunciados breves de los PNJ o del propio personaje jugador Sonido ambiente
Diálogos	<ul style="list-style-type: none"> Temporal exacto Sonoro 	<ul style="list-style-type: none"> Interacción entre los personajes (incluida en la acción de juego)
Escenas cinemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Labial 	<ul style="list-style-type: none"> Acciones de guion (<i>in-game movies</i> o diálogos, monólogos y enunciados <i>in-game</i>) Escenas prerrenderizadas

Tabla 21. Tipos de ajuste en videojuegos

Por lo general, la introducción de **tareas** suele implicar una voz en *off* que transmite instrucciones al jugador, de ahí que su ajuste no presente restricciones, aunque también puede tratarse de otros PNJ que transmitan tareas al jugador, en cuyo caso el ajuste sería distinto. La **acción** de juego suele estar rodeada de sonido ambiente y voces del entorno, además de las numerosas onomatopeyas del jugador cuando actúa, de modo que un ajuste poco restrictivo como el temporal parece adecuado. Es frecuente que los **diálogos** se den frente a frente con otros PNJ, en cuyo caso las caras serían visibles y el ajuste habría de aplicarse con algo más de restricción, como es el caso del ajuste sonoro. Por último, la **cinemática**, en el interés por imitar el cine y emplear los recursos de la gran pantalla, detiene la actividad del jugador y distribuye las imágenes en función de distintos planos y movimientos, en base a los códigos de significación cinematográficos, por lo que el ajuste tenderá también a imitar el cinematográfico en cuanto al nivel de restricción máximo (sincronía labial, cinésica e isocronía). Resumamos estas posibilidades, de mayor a menor nivel de restricción, de la siguiente manera:

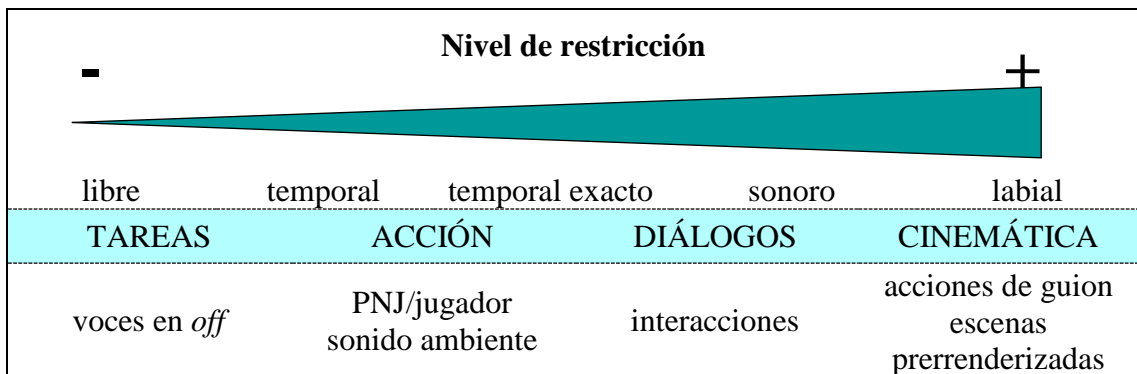


Figura 25. Niveles de restricción (tipos de sincronías) en el doblaje de videojuegos según las situaciones de juego

Como vemos, a diferencia de lo que ocurre en cine y televisión, en videojuegos el principal determinante del tipo de ajuste exigido son las situaciones de juego, que plantean distintas restricciones para las cadenas de texto, mientras que, como hemos descrito (*vid.* § 4.1.3.), en una película será el código de planificación, además del de colocación del sonido, el paralingüístico y el de movilidad, los que determinen que se apliquen las tres sincronías descritas para este medio: labial, cinésica o isocronía. Esto no quiere decir, sin embargo, que en videojuegos no se detecten las tres sincronías cinematográficas: estas, de hecho, están presentes en mayor o menor medida en cada uno de los cinco tipos de ajuste detectados para videojuegos, en función del nivel de restricción.

Situación de juego	Tipo de ajuste	Sincronía cinematográfica
Introducción de tareas	▪ Libre	▪ Ninguna
Acción de juego	▪ Libre ▪ Temporal	▪ Ninguna ▪ Isocronía +/-10 %
Diálogos	▪ Temporal exacto ▪ Sonoro	▪ Isocronía (sin pausas intermedias) ▪ Isocronía y cinésica
Escenas cinemáticas	▪ Labial	▪ Isocronía, cinésica y labial

Tabla 22. Tipos de ajuste en videojuegos, en comparación con las sincronías descritas para cine y televisión

Puede observarse que, en videojuegos, existen más posibilidades de ajuste, que abarcan las tres sincronías de cine y televisión, pero también otras opciones, de forma que obtenemos una nueva taxonomía en función de las elecciones del jugador y las reglas del juego. En definitiva, en videojuegos identificamos y buscaremos en nuestro corpus los siguientes cinco tipos de **ajuste**:

- 1. Ajuste libre** (*wild*), que no supone ninguna restricción.
- 2. Ajuste temporal** (*time constraint*, TC), es decir, sincronizado con la duración del audio original con un margen de un 10-20 % más o menos de duración con respecto a este. Se trataría de una isocronía laxa, con el 10-20 % de margen y que no tiene en cuenta las pausas internas (similar al *off* del doblaje de cine y TV).
- 3. Ajuste temporal exacto** (*strict time constraint*, STC) a la duración del audio original, pero no necesariamente a las pausas ni al movimiento o expresividad del personaje. Por tanto, se aplicará únicamente la isocronía, los tiempos de entrada y salida del enunciado.
- 4. Ajuste sonoro** (*sound-synch*, SS), lo cual implica que el audio traducido respete la duración exacta (isocronía) y las pausas del enunciado original, así como el movimiento y la expresividad del personaje (sincronía cinésica), aunque con cierta flexibilidad.

5. **Ajuste labial** (*lip-synch*), el más restrictivo de todos, que conlleva la aplicación de las tres sincronías cinematográficas: labial, cinésica e isocronía.

Una vez determinadas cuáles son las posibilidades de ajuste de los componentes de audio de un videojuego, repasemos cómo incide la configuración semiótica del producto en este ajuste, ante la inclusión del nuevo canal táctil que permite la interacción y, por ende, la alternancia de situaciones de juego.

4.2.3. Los códigos de significación y las situaciones de juego en la localización

Al igual que sucede con los textos audiovisuales para cine y televisión, hemos visto ya que el sentido del videojuego se configura a partir de la interacción de los distintos códigos que se transmiten tanto por el canal acústico como por el visual. Además, añadimos los códigos transmitidos por un nuevo canal, el táctil, en el caso de esta tesis, que se centra en el análisis de videojuegos con uso de ratón y teclado o mando con *joysticks*. Estas nuevas posibilidades determinan la característica distintiva de los videojuegos: la interacción (*vid.* § 1.4.2.). Sin embargo, tal y como ocurre para cine y televisión, en videojuegos, el texto de los componentes de audio (código lingüístico sonoro) será el que el localizador modifique para doblaje. Por tanto, habrá de tener en cuenta todos los demás códigos y, consecuentemente, las restricciones de las situaciones de juego descritas, para poder mantener la experiencia de juego y la funcionalidad de este en su versión traducida.

Al igual que ocurre en cine, inicialmente podría pensarse que los distintos planos (código de planificación) tendrán una incidencia directa en el tipo de ajuste que se aplique en videojuegos. Sin embargo, como se recogerá en la Tabla 23, no tendría sentido hablar de planos como único factor determinante del ajuste, ya que ni siquiera se dispone de vídeos durante la fase de traducción ni estos tendrán una configuración cinematográfica (de planificación y por escenas) cerrada, sino que dependen de las elecciones del jugador.

En especial en el caso de la acción de juego o los diálogos, la variación de la perspectiva (movimientos de cámara) es una elección que toma el jugador mientras juega, pero no es un punto de vista fijo a partir del cual ajustar un enunciado con más o menos detalle. En estas dos situaciones, además, la dimensión interactiva ha de tenerse especialmente presente antes de decidir con qué restricción se ajustarán los enunciados, ya que, en algunos videojuegos, el jugador puede elegir alternativamente la perspectiva de visión, desde la que actúa y aprecia a los demás personajes (el modo de juego: primera,

tercera persona o mixta). Esto supone que, en cualquier momento o diálogo, el usuario pueda elegir si ve al personaje con el que interactúa claramente (hasta en primer plano) o, por el contrario, lo ve más lejos o desde otra posición. Por ejemplo, en un juego como *Batman: Arkham Knight*, en la acción de juego no se contempla que el personaje pueda ver a los demás interlocutores a una distancia más precisa que la de un plano americano. De hecho, la perspectiva más frecuente que permite la configuración del juego es la del plano de conjunto. Por ello, el nivel de restricción que se tenderá a aplicar en toda la acción de juego será el del ajuste temporal, independientemente de si el jugador en un momento determinado está girando la cámara para ver a sus interlocutores desde una perspectiva u otra. Es decir, los códigos cinematográficos se tienen en cuenta solo hasta cierto punto, pues se contempla cuál será la configuración sonora y visual final del juego, en función de cada momento (situación) del juego. La restricción que se aplique en el doblaje dependerá de hasta qué nivel máximo de detalle contemple dicha situación, pero no se aplicará el ajuste según el plano, porque este será variable.

Es decir, si se sabe que se trata de un juego que permite la alternancia entre primera y tercera persona o ciertos movimientos de cámara (de ahí la importancia de un buen kit de localización), el ajuste del audio muy probablemente presente una restricción temporal exacta o sonora, o incluso labial, para dar cabida a posibles planos medios o primeros planos generados por el movimiento del jugador. Si, en cambio, el juego solamente permite visión en tercera persona o perspectivas más generales (en ningún momento puede llegar a verse a los personajes en un primer plano, aunque el jugador lo intente), el ajuste durante la acción probablemente responda a una restricción solamente temporal.

Del mismo modo, podría pensarse que en las escenas cinemáticas se respetan los tipos de plano como factor determinante del doblaje. Sin embargo, solo será así en el caso de que durante la fase de grabación del audio se disponga de los vídeos definitivos, que no se diferenciarían de cualquier película de animación. Al trabajar en la mayoría de los proyectos tan solo con la onda de audio (y tampoco siempre), el doblaje de las cinemáticas tiende a asemejarse en todo lo posible al audio original (de ahí que se trate del nivel de restricción máxima), por si esa escena, finalmente, se apreciara en primer plano. Pero eso no suele saberse en la fase de grabación de voz, ni mucho menos en la de traducción, en la que ni siquiera se dispone de las grabaciones originales. La tendencia que parece seguirse en escenas cinemáticas es que cuanto más se asemeje la onda de audio traducido a la del original, en duración, pausas y expresividad exactas, mejor.

En definitiva, tal y como explica Pujol (2015, p. 181), en videojuegos se crea una nueva textualidad en cuya configuración el protagonista es el jugador. De ahí que se den nuevas posibilidades en la forma de traducir y de ajustar el material:

Segons Casetti i Di Chio (2007, p. 80), la tria de l'enquadrament en un angle, inclinació i un camp o pla és tant una qüestió de gramàtica, perquè converteix el film en un objecte del llenguatge fílmic, com de retòrica, ja que aquesta tria porta implícit un estil i provoca unes reaccions a l'usuari. En relació amb aquesta opinió, molt focalitzada en els textos fílmics, cal fer notar que hi ha molts videojocs que, entre les opcions de configuració, donen a l'usuari la possibilitat d'escollir un tipus de càmera a través de la qual desenvolupar el joc o editar una possible gravació de la seva partida. La gran varietat d'opcions de càmera disponible fa que totes les característiques d'enquadrament que s'han descrit estiguin a disposició de l'usuari perquè esculli de quina manera vol viure la seva experiència de joc. Així, la gramàtica i retòrica a què fan referència Casetti i Di Chio passen a mans de l'usuari, la qual cosa indica que en el cas d'aquests videojocs amb opcions de càmera el ventall de gramàtiques i retòriques possibles sigui extremadament ampli.

Según expone el autor (Pujol, 2015, p. 197) y como ya hemos señalado (*vid.* § 4.2.1.), la fase de sincronización en la traducción para doblaje no se da de forma idéntica en localización de videojuegos, sino que se entiende más bien como una «gradación de restricciones que el traductor ha de tener en cuenta a la hora de traducir». En función de estas restricciones, contemplamos cinco tipos de ajuste en videojuegos (*vid.* § 4.2.2.3., Figura 25). Estos, según la tabla que propone el mismo autor (Pujol, 2015, p. 198) —y que presentamos a continuación ampliada y adaptada—, pueden asociarse con varios de los códigos de significación que ya describíamos para cine y televisión (*vid.* § 4.1.3.), según el nivel de restricción que presente cada situación al traducir su código lingüístico sonoro. Esta tabla puede relacionarse directamente con la que recogía los códigos de significación en los textos audiovisuales interactivos presentada en el apartado 1.4.3. (Tabla 1). Del mismo modo, la incidencia de estos códigos nos permite establecer una comparación entre la clasificación de los tipos de ajuste que proponemos para videojuegos con las sincronías ya conocidas para cine y televisión (*vid.* § 4.2.2.3., Tabla 22).

Situación de juego (alternantes por la acción del jugador)	Sincronía	Canales acústico, visual y táctil	Sincronía del cine comparable	Cadena de texto
		Código semiótico que incide en el lingüístico sonoro		
Tareas (interacción plena, parcial o detenida)	<ul style="list-style-type: none"> Libre (<i>wild</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Hápticos De colocación del sonido Paralingüístico 	<ul style="list-style-type: none"> Sin sincronía 	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> (diegéticas o extradiegéticas)
Acción (interacción plena)	<ul style="list-style-type: none"> Temporal (TC) 	<ul style="list-style-type: none"> Hápticos De colocación del sonido Paralingüístico Iconográfico Fotográfico De movilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Isocronía +/-10 % (comparable a la del <i>voice-over</i>⁶³) 	<ul style="list-style-type: none"> Voces en <i>off</i> (diegéticas) IA⁶⁴: onomatopeyas y enunciados breves (jugador y otros PNJ) Sonido ambiente
Diálogos (interacción plena o parcial)	<ul style="list-style-type: none"> Temporal exacta (STC) Sonora (SS) 	<ul style="list-style-type: none"> Hápticos De colocación del sonido Paralingüístico Iconográfico Fotográfico De movilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Isocronía Isocronía y sincronía cinésica (comparable a la <i>action synchrony</i>⁶⁵) 	<ul style="list-style-type: none"> Interacción entre los personajes (incluida en la acción de juego)
Cinemáticas (interacción detenida)	<ul style="list-style-type: none"> Labial (<i>lip-sync</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> (Hápticos)⁶⁶ De colocación del sonido Paralingüístico Iconográfico Fotográfico De movilidad De planificación Musical De efectos sonoros 	<ul style="list-style-type: none"> Isocronía, sincronía cinésica y sincronía labial 	<ul style="list-style-type: none"> Acciones de guion (<i>in-game movies</i> o diálogos, monólogos y enunciados <i>in-game</i>) Escenas prerrenderizadas
Traducción del código lingüístico sonoro → DOBLAJE				

Tabla 23. El ajuste en videojuegos y las sincronías en cine determinados por los códigos que componen el sentido del producto audiovisual interactivo

Vemos que la gradación de restricciones a la que hacía referencia Pujol (*op. cit.*) responde a la necesidad de atender cada vez a más códigos de significación a los que ajustar el texto traducido, en distintas condiciones de interacción (plena, parcial o

⁶³ Franco *et al.* (2010, p. 74).

⁶⁴ Siglas de inteligencia artificial.

⁶⁵ Franco *et al.* (2010, p. 82).

⁶⁶ Los códigos hápticos están presentes en las cinemáticas como desencadenantes de estas, pero no las configuran directamente, pues se trata, precisamente, de momentos no interactivos en el juego. Únicamente tendrán una incidencia directa los códigos hápticos en el caso de encontrarnos con *quick time events* (*vid.* § 3.3.3.).

detenida). También es interesante comparar los tipos de ajuste descritos para videojuegos con las sincronías en doblaje cinematográfico, ya que en ambos casos los códigos de significación que inciden son los mismos (a excepción los hápticos), pero observamos que la sincronización en videojuegos contempla más opciones, ya que no solamente se tienen en cuenta tales códigos, sino, más bien, las distintas situaciones que pueden alternarse en el juego (distintas formas de interacción) y que dependen de cómo avance e interactúe el jugador a través del canal táctil (o visual, sin mando) (*vid.* § 1.4.4., Tabla 2).

El modelo de los códigos de significación de los textos audiovisuales tradicionales nos es de gran utilidad para describir la forma de ajustar el audio doblado en un videojuego, pero, por la naturaleza del producto y, sobre todo, por las condiciones en las que se desarrolla su localización, no es posible quedarnos únicamente con estos códigos como criterio para determinar el ajuste (Pujol, 2015, p. 181):

Creiem que els criteris que descriu Chaume [...] podrien ser útils. Tanmateix, malgrat la utilitat que aquesta informació suposaria per millorar aspectes de sincronia, la realitat actual de la localització de videojocs, en què els traductors no acostumen a tenir accés al joc original, fa que aquestes consideracions siguin tan sols una proposta de millora.

No solo depende el doblaje del videojuego de cómo se realice el proceso, sino que, como decíamos, también la naturaleza del producto motiva la nueva taxonomía de formas de ajuste: como vemos en la tabla anterior, a los códigos de significación que tienen especial incidencia en el ajuste del doblaje de un videojuego sumamos el nuevo canal táctil (códigos hápticos). Así como el conjunto de códigos sonoros y visuales determina el nivel de restricción para el ajuste en una película, en videojuegos, los códigos hápticos inciden de tal manera que determinan la alternancia de situaciones dentro del juego —establecen de qué manera responde el juego, según las reglas—. En estas situaciones, a su vez, es donde intervienen los códigos audiovisuales. Por ello, obtenemos una nueva taxonomía de ajuste en videojuegos: la sincronía depende de la interacción y, en las distintas situaciones, encontramos un nivel cada vez mayor de restricción que reclama una forma de ajuste u otra.

En síntesis, la naturaleza y el proceso de localización del particular producto audiovisual que representan los videojuegos motivan la determinación de una nueva clasificación con cinco tipos de ajuste en el doblaje, que serán los que tratemos de detectar y describir en el corpus de trabajo. Veamos, pues, cómo hemos llevado a cabo nuestro análisis y cuál ha sido el corpus seleccionado.

5. METODOLOGÍA

«As long as a norm is active and effective [...], one would be clearly able to pinpoint regularities of behaviour in recurrent situations of the same type»

(Karamitroglou, 2000, p. 18).

Tras la revisión teórica expuesta en los capítulos anteriores, procedemos al análisis empírico, no sin antes detallar la metodología empleada en la presente tesis. Recordemos que el objetivo de esta investigación es identificar los tipos de ajuste que se utilizan en el doblaje al español peninsular de un corpus de videojuegos de acción-aventuras.

La exploración interdisciplinar de la bibliografía disponible hasta la fecha nos ha permitido adoptar una clasificación tanto de los géneros de videojuegos (Capítulo 2) como de los posibles tipos de ajuste (Capítulo 4) que abordaremos de forma empírica en el corpus de trabajo (Capítulo 6). Por una parte, hemos delimitado el concepto de nuestro objeto de estudio (Capítulo 1) y hemos determinado que el corpus se ubica en la categoría de videojuegos de acción-aventuras (Capítulo 2). Por otra parte, hemos repasado el proceso de localización de videojuegos (Capítulo 3) para detenernos en la fase de doblaje, siempre tomando como referencia el doblaje cinematográfico (Capítulo 4). Asimismo, hemos identificado en la bibliografía los distintos tipos de ajuste descritos hasta el momento en videojuegos, en función de las cuatro situaciones de juego que se dan mientras jugamos (Capítulo 4).

A partir de ello, en el presente capítulo, detallamos el marco metodológico empleado para ofrecer a continuación el análisis empírico mediante la observación de los tres juegos que constituyen el corpus. Este marco metodológico se compone eminentemente de dos fases: la revisión teórica, complementada con las entrevistas, y el estudio empírico que explicamos a continuación.

5.1. Justificación

Tal y como explicábamos en el apartado 1.1., los videojuegos son un producto relativamente reciente que ha causado un impacto notable en los hábitos de entretenimiento de los consumidores, aunque no fue hasta inicios del presente siglo

cuando la investigación en videojuegos, en especial, desde la perspectiva de la traducción, comenzó a despegar. Con el reciente avance en la investigación en VGLOC, las principales tendencias han sido la descripción de las características del medio (Mangiron y O'Hagan, 2013; Bernal Merino, 2008, 2015; Granell, Mangiron y Vidal, 2015), los retos y estrategias de traducción (Bernal-Merino, 2007; Fernández Costales, 2012), prioridades y restricciones a la hora de traducir (Dietz, 2006; Le Dour, 2007; Muñoz Sánchez, 2017) y el proceso y los agentes involucrados en la localización (Loureiro, 2007), así como sus distintos modelos (Maxwell-Chandler y Deming, 2012). También se ha considerado la relación entre la localización y otros tipos de traducción, en especial, con la localización de *software*, pero también con la TAV y la traducción literaria, en menor medida (Mangiron, 2017, pp. 82-83). La metodología hasta la fecha ha sido principalmente empírica, con el predominio de métodos cualitativos (Mangiron, 2012; Pujol, 2015; Vázquez Rodríguez, 2018), y la mayor parte de los trabajos se basan en experiencia de primera mano en la industria y en la propia reflexión de los autores o en análisis textuales con estudios de caso centrados en aspectos particulares (Mangiron, 2017, p. 84).

Aún son varios los aspectos de esta forma emergente de traducción que quedan por explorar y requieren atención por parte de los investigadores. La autora detecta la necesidad de establecer un marco teórico y metodológico sólido para esta disciplina. Es necesario investigar sobre la relación con otros subdominios de los Estudios de Traducción, como la TAV, la literaria o la traducción técnica (*ibid.*, p. 87):

In particular, albeit game localisation is often considered a type of AVT, because games contain scripts requiring dubbing, subtitling or both, standard dubbing and subtitling practices are not applied. The translator is often working with an Excel file without any context, and with no time codes, which can result in poor quality due to contextual errors and lack on synchrony. Therefore, more research is necessary in dubbing, known as *audio localisation* in the industry, and subtitling practices in game localisation, which can lead to the development of best practices. [...] In addition, even though there are several case studies based on textual analysis, issues such as cultural adaptation, censorship, creativity, and the translation of humor, it would benefit from further study, in order to try to detect trends and regularities and lead to the analysis of translation norms in game localisation.

También se llama la atención (*ibid.*, p. 88) sobre la necesidad de llevar a cabo estudios de corpus, los cuales predominan en los Estudios de Traducción, incluyendo la TAV, pero no se conocían hasta la fecha en localización de videojuegos (a excepción de Pujol, 2015, y, recientemente, Vázquez Rodríguez, 2018)⁶⁷. Estos estudios basados en

⁶⁷ Pocos autores han recurrido por ahora a los videojuegos para realizar estudios de caso, como Ensslin (2012), que recoge cuatro en su obra, o Pujol (2015), que sí realiza un estudio de corpus que contiene videojuegos, aunque no exclusivamente. Sin embargo, hasta donde conocemos, ninguno ha enfocado su trabajo en los distintos tipos de ajuste del doblaje de un videojuego; estos tan solo se han descrito, en

corpus podrían ofrecer una importante cantidad de datos sobre regularidades y normas de traducción en el campo de la VGLOC. Sí podemos identificar ya varios estudios de caso en los que se han empleado videojuegos para analizar aspectos concretos de su localización, como Crosigniani y Ravetto, 2001; Fernández Torné, 2007; Mangiron, 2010; Liubinienė y Šiaučiūnė, 2011; Czech, 2013; o Müller Galhardi y Van Oers, 2014⁶⁸.

Pero, como decimos, los únicos trabajos que emplean corpus más amplios recurriendo a videojuegos, hasta la fecha, son los de Pujol (2015) y Vázquez Rodríguez (2018). El primero, sin embargo, no emplea exclusivamente videojuegos, sino que construye su corpus con un enfoque transmedia recurriendo a tres largometrajes, dos videojuegos y un corto. En ellos, la organización de la información no ha sido en base a las situaciones de juego como proponemos en este trabajo (*vid.* § 1.4.3. y 3.3.3.), dado que sus objetivos difieren de los nuestros, si bien, sí describe detalladamente la existencia de estas unidades como los cuatro patrones en los que se presentan los contenidos del videojuego, con necesidades de ajuste particulares según los distintos códigos semióticos activos en cada situación de juego (*ibid.*, pp. 150, 198-200).

En cuanto a Vázquez Rodríguez, se trata de la primera tesis doctoral, hasta donde hemos podido comprobar, que basa su estudio del error de traducción en un corpus constituido exclusivamente por videojuegos, un total de 10 títulos (5 *indies* y 5 no *indies*). En su caso, no obstante, lleva a cabo un análisis empírico y comparativo de los errores de traducción detectados en ambos grupos de videojuegos, para lo cual tampoco se han empleado las situaciones de juego como unidad de análisis, como sí proponemos en el presente estudio, ya que su trabajo se fundamenta en una categorización concreta del error de traducción (el modelo MQM o Multidimensional Quality Metrics, *ibid.*, pp. 168-175). A partir de estos trabajos previos, nos sumamos a la investigación en videojuegos con la novedad de describir el doblaje en un corpus interactivo y estructurado según las situaciones de juego.

Con respecto a la TAV, como exponíamos al comienzo, contamos ya con obras consolidadas sobre distintos aspectos de esta forma de traducción, como es el caso del doblaje y los tipos de ajuste. De tal manera, el modelo cinematográfico motiva un

especial desde la perspectiva profesional, sin realizar estudios empíricos (Maxwell-Chandler, 2005; LeDour, 2007; Sioli *et al.*, 2007; Mangiron y O'Hagan, 2013; Bernal Merino, 2015). De hecho, según señala Mangiron (2017, p. 88), los estudios basados en corpus son comunes en los Estudios de Traducción, incluyendo los de TAV, pero no se han empleado en investigaciones sobre localización, dada la dificultad de acceso a los textos contenidos en un videojuego y a la complejidad para manejarlos.

⁶⁸ En todos estos trabajos, al tratarse de estudios de caso, se ha empleado un único título para analizar aspectos o estrategias concretos de traducción, aunque ninguno de ellos ha recurrido a las situaciones de juego para estructurar el análisis.

novedoso estudio ubicado ahora en un corpus de videojuegos, como producto moderno, dentro del medio audiovisual, con características diferenciadoras suficientes (*vid.* § 1.4) como para requerir una investigación propia, pero cuyos aspectos en común con el cine y la televisión hacen de los estudios previos sobre doblaje una referencia imprescindible. De ahí que nuestro trabajo se sume a los Estudios Descriptivos de Traducción en el campo concreto de la Traducción Audiovisual.

Así, este trabajo representa un nuevo acercamiento al proceso de localización de los videojuegos analizando en detalle una de sus fases, desde la perspectiva de la Traducción Audiovisual y en relación con la localización. Para que el objetivo de nuestro trabajo sea abarcable, nos hemos centrado en la fase del doblaje, práctica que, curiosamente, es uno de los aspectos que menos importancia recibe por parte de las empresas a la hora de adaptar los videojuegos a nuevas culturas.

Aunque desde un punto de vista más amplio y general a día de hoy el doblaje se ha expandido mucho y es cada vez más habitual en el sector [de los videojuegos], no se puede negar que el método de trabajo, las dificultades o la forma de afrontar esta tarea poco o nada ha[n] evolucionado en quince años. Es por eso [por lo] que se hace casi imperativo que se realicen estudios desde todas las áreas de conocimiento involucradas, empezando por la propia área de la traducción e interpretación, para mejorar el trabajo en un sector que no solo está en auge, sino [...] cuyo crecimiento depende cada vez más del doblaje (Méndez González, 2015, p. 111).

Ante la necesidad de nuevos trabajos sobre el doblaje de videojuegos, empleando corpus de análisis y con un enfoque también cuantitativo, además de cualitativo, nos proponemos establecer una primera clasificación de los tipos de ajuste que se pueden detectar en este medio, ya que es uno de los factores característicos del doblaje y para el que contamos con el modelo de referencia cinematográfico (Chaume, 2004). De esta forma, coincidimos con Fernández Costales (2012, p. 388) en considerar básico profundizar en el estudio de las distintas prácticas que abarca la localización de un juego:

Research has been conducted on video games from the point of view of ludology (Frasca 2011) and studies have been published focusing on the localization process and workflows (Chandler 2005). As long as Translation Studies is concerned, video games have been studied by several scholars (Bernal 2006, 2007, 2009; Mangiron & O'Hagan 2007; Muñoz Sánchez 2008; O'Hagan 2007 & 2009) and this can be regarded as an emerging field at the moment on the basis of the number of workshops and international congresses where this topic is being addressed. However, the true potential of video games and the possibilities they can pose for research in translation-related issues have not been fully approached yet: the relation between audiovisual translation and video games can be further studied, as the introduction of voice over, dubbing, subtitling and lip-sync techniques are still to be analysed.

5.2. Paradigma de la investigación

Para cumplir los objetivos que detallaremos en los apartados siguientes, este estudio se estructura en dos grandes fases: la **revisión teórica** y el **análisis empírico**. Dada la escasez de investigaciones que versen sobre el ajuste en videojuegos hasta la fecha, catalogamos nuestro estudio de **exploratorio**, pues nos proponemos comenzar a trazar el modelo de los tipos de ajuste empleados en videojuegos, aspecto no estudiado en profundidad hasta la fecha y sobre el que apenas contamos con algunos modelos previos e investigaciones empíricas (Hernández Sampieri *et al.*, 2010, p. 79). En segundo lugar y siguiendo esta línea, el nuestro constituye un estudio **empírico**, dado que manejamos una serie de datos extraídos de la observación de los hechos, tal y como se dan de forma natural en el corpus de trabajo (Williams y Chesterman, 2002, p. 58). Así pues, también se trata de un estudio **descriptivo**, basado además en la teoría de las normas, es decir, en la identificación de unos patrones en los **datos cuantitativos** del corpus analizado, que se complementa con los resultados de un **análisis cualitativo** mediante entrevistas a los agentes involucrados en el proceso de doblaje de los juegos que constituyen el corpus (*ibid.*, p. 80).

Para enunciar estos patrones o tendencias en la aplicación de las sincronías en el doblaje, extraeremos los datos cuantitativos de los archivos de Excel de cada uno de los tres videojuegos. Estos datos se estructurarán según porcentajes. A partir de las recurrencias cuantificadas en forma de porcentajes en los tipos de ajuste empleados en cada situación de juego, estableceremos cuál es el patrón más común en cada una de ellas, para cada uno de los tres videojuegos. Las tendencias, por tanto, se extraen del tipo de ajuste más frecuente que presente cada una de las situaciones de juego. Recordemos que estas se analizan no por presencia temporal (ya que no existe duración prefijada para algunas de ellas), sino en base a su alternancia a lo largo del juego. Procedemos así de forma inductiva (*bottom-up*, Hatim y Mason, 1990, p. 227), para extraer generalizaciones a partir de observaciones concretas en el texto audiovisual. Dichas generalizaciones, al igual que señala Vázquez Rodríguez (2018, p. 187), estarán siempre condicionadas por las características de nuestra metodología y del corpus, y sus limitaciones (*vid.* § 8.8.).

Debe señalarse que el análisis se lleva a cabo exclusivamente sobre las formas de ajuste observadas, no sobre la fidelidad lingüística de los distintos segmentos. En repetidas situaciones de juego, el código lingüístico sonoro emitido en la lengua meta no se corresponde literalmente con el de la lengua original, dado el nivel de azar que existe en todo videojuego. Por ejemplo, en una batalla, los enunciados de lucha que emiten los combatientes pueden ser diferentes en inglés y en español. Esto se debe a que, en la

programación del juego, están recogidos distintos bloques de audio (onomatopeyas de sonidos de muerte, de saltos, de enunciados en la batalla, etc.) que se activan aleatoriamente y pueden no coincidir en ambas versiones lingüísticas al aparecer en el juego. Un ejemplo es el caso siguiente:

Audio en inglés	Audio en español
—Militia: It's the Bat!	—Miliciano: ¡Perímetro roto! ¡Es Batman!
—Militia: You're better than this!	—Miliciano: ¡Estás rodeado, Batman, no hay salida!
—Militia: Hit him back!	

Tabla 24. Ejemplo de la no correspondencia literal de los segmentos originales y meta durante la acción de juego en *BAK*

Nuestro planteamiento coincide con el llevado a cabo por De Higes (2012, pp. 139-140) al aplicar un enfoque descriptivista y una base empírica a la metodología de análisis en la que no se evalúa la calidad ni la validez del producto traducido, sino que se pretende estudiar y describir la realidad (Toury, 1995). Según señala Díaz Cintas (2004, p. 26), «[t]his new approach [descriptivism] accepts translated texts without judging their solutions as correct or incorrect». Todo ello, sin olvidar un planteamiento interdisciplinar de la revisión teórica que nos permita trazar una radiografía clara y fundamentada del objeto de estudio, sus características y el proceso de localización al que se le somete:

Integrative and interdisciplinary descriptive models of analysis are still scarce in the field of audiovisual translation and translation for dubbing [...]. This model of analysis should take into account translation behaviour, in order to understand both how the target culture models translations, and what translation problems professionals face, especially those associated with the audiovisual semiotic codes of these texts (Chaume, 2012, p. 162).

Del mismo modo, utilizaremos tanto fuentes textuales como extratextuales (Toury, 1995, p. 65) en nuestro análisis para detectar patrones en la aplicación de la sincronización. Por una parte, como fuentes textuales, estudiaremos la forma de ajustar el texto traducido para doblaje en la versión española peninsular de cada uno de los juegos; a continuación, se estudiará también la sincronización del audio original. Por otra parte, las fuentes extratextuales serán los propios agentes participantes en la cadena de traducción y doblaje de los videojuegos analizados.

Como explicábamos, para el análisis empírico, nuestra observación se realizará, en primer lugar, sobre la versión localizada al español peninsular de tres videojuegos del género interactivo de acción-aventura, con los componentes de audio en español; a continuación, repetiremos el itinerario que sigamos en cada uno de los tres juegos, pero en su versión de audio en inglés norteamericano, de modo que podamos comprobar si los tipos de sincronías, características y posibles discronías del ajuste se han producido en el

proceso de doblaje al español o, por el contrario, los juegos ya presentaban locuciones con dichas características y ciertos desajustes en el inglés original. Así, como decíamos, enmarcamos este estudio en el paradigma descriptivista, analizando primero el texto meta y buscando después los segmentos reemplazados en el texto origen (Toury, 1995).

En nuestra forma de proceder, seguimos también el enfoque descriptivo y semiótico de investigación en doblaje propuesto por Chaume (2012, pp. 158-177), dado que repasamos, por una parte, los factores extratextuales que condicionan la traducción (el proceso de localización en el que se sitúa la fase de doblaje, las condiciones en las que se lleva a cabo la traducción y las expectativas tanto del cliente como de los receptores meta) y, por otra, el nivel interno o factores intratextuales: tanto aquellos problemas generales de traducción como los aspectos propios de la traducción audiovisual, los distintos códigos que construyen el sentido del texto, a los que, en el caso de los videojuegos, sumamos los códigos hápticos (*vid.* § 1.4.3.). Trazando todas estas circunstancias que intervienen en la producción del videojuego traducido, nuestro interés es detectar patrones de comportamiento a la hora de aplicar los distintos tipos de ajuste en el producto doblado, de forma que detectemos una serie de tendencias de traducción que, si bien sería demasiado ambicioso catalogarlas de normas, al menos, apunten a patrones de ajuste cuyo análisis pueda reproducirse en el futuro en otros textos para ampliar el corpus (Martínez Sierra, 2010, p. 166):

Podríamos así hablar de «tendencias (regularidades) detectadas en la traducción de un producto audiovisual [...]. Dichas tendencias suponen un primer acercamiento a partir del cual ampliar el número de capítulos de una serie o de filmes examinados y poder así llegar a comprobar cuáles de las tendencias que se presentan muestran un carácter claramente recurrente en su traducción de la serie [o en un género concreto de videojuegos] (con lo que ya podríamos empezar a hablar de normas) y cuáles de ellas tienen una naturaleza más puntual (con lo que se quedarían en la aplicación frecuente de una determinada estrategia)».

5.3. Pregunta de investigación

Como se ha descrito en el presente capítulo, la investigación en videojuegos ofrece aún numerosas perspectivas de estudio, siendo el doblaje una de ellas. Para comenzar a trazar un mapa descriptivo de las características del doblaje en el medio de los videojuegos, tal y como exponíamos al inicio de este trabajo, la pregunta de investigación que motiva nuestro análisis es la siguiente:

¿Qué tipos de ajuste se emplean en el doblaje de los videojuegos de acción-aventura en función de las distintas situaciones de juego?

Como decíamos, hemos de limitar nuestro estudio a uno de los aspectos concretos del doblaje, ya que una investigación sobre todos los rasgos que caracterizan el doblaje en videojuegos en general, con un corpus significativo, sería una tarea tan ingente que no podríamos abarcarla en estas páginas. Del mismo modo, nos limitamos al estudio de videojuegos de acción-aventura, de forma que trabajemos con un género concreto de juegos y, en él, podamos compilar un corpus formado por tres videojuegos específicos en los que detectar tendencias en la traducción para su doblaje.

Asimismo, las situaciones de juego, como hemos descrito (*vid.* § 4.2.3.), representan la unidad principal a la hora de clasificar la forma de sincronizar el audio en un videojuego, ya que permiten nuevas opciones de configuración del juego, dependiendo de las elecciones del jugador. Por ello, será este el factor en función del cual clasificaremos los distintos tipos de ajuste en los videojuegos analizados.

5.4. Objetivos

Ante la pregunta de investigación anterior, el objetivo principal que se desprende es **detectar y describir los tipos de ajuste que se aplican en el doblaje al español peninsular de un corpus de videojuegos de acción-aventura** desarrollados originalmente en inglés.

Para establecer una clasificación con criterios coherentes, hemos de centrarnos en unos parámetros concretos que, en este caso, delimitaremos analizando exclusivamente videojuegos de acción-aventura, cuyos tipos de ajuste recogeremos en los resultados como tendencias de traducción en este contexto determinado (Martínez Sierra, 2010). Sin embargo, dada la amplia variedad de videojuegos que se desarrollan continuamente, consideramos necesario establecer antes una clasificación práctica que diferencie las distintas tipologías de juegos de forma clara y definida por un único criterio, el del *género interactivo*. Por tanto, el primer **objetivo específico** ha sido la delimitación de una clasificación práctica para establecer nuestra investigación (*vid.* § 2.2.) y que pueda usarse también en el futuro para ampliar los estudios sobre el doblaje en videojuegos.

Asimismo, se nos plantea la necesidad de cubrir un **segundo objetivo específico** y es el referido a la identificación de los códigos, transmitidos a través de los distintos canales de comunicación, que intervienen en la construcción del mensaje en un videojuego. A partir de los códigos de significación detectados, las posibilidades de configuración de un videojuego hacen necesario que determinemos en base a qué criterio

se diferencian los distintos tipos de ajuste. De esta forma, nuestro **tercer objetivo específico** será detectar cuáles son las situaciones de juego presentes en los videojuegos de acción-aventura analizados. A diferencia de la clasificación cinematográfica de las sincronías, establecida según la configuración de los códigos acústico y visual (en especial, según el código de planificación y el fotográfico, entre otros, *vid.* § 4.1.3.), en el caso de los videojuegos, identificaremos los tipos de ajuste en función de las distintas situaciones de juego. Así pues, este será nuestro **cuarto objetivo específico**: clasificar el ajuste detectado en el corpus según las situaciones de juego en las que esté presente.

Para terminar, será de rigor determinar una comparación de los tipos de ajuste detectados en el corpus de videojuegos de acción-aventura con la taxonomía ya conocida de la sincronización cinematográfica, constituyendo este, por tanto, nuestro **quinto objetivo específico**. También estableceremos una comparación entre las formas de ajuste detectadas en el texto doblado con aquellas empleadas en la versión original, para determinar hasta qué punto el proceso de localización implica modificaciones notables en las sincronías del audio en la versión meta del videojuego. Esta será nuestro **sexto y último objetivo específico**.

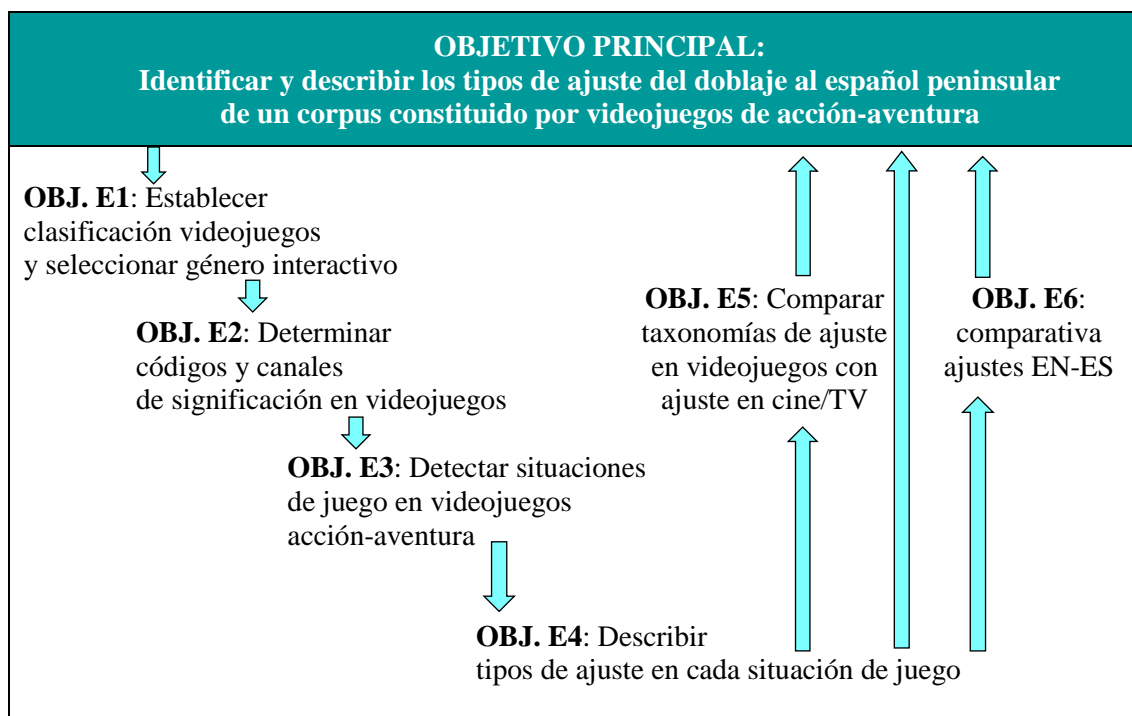


Figura 26. Objetivos de la presente tesis doctoral

5.5. Obtención de datos y herramientas de la investigación

Ambas fases de nuestro estudio, tanto la revisión teórica como el análisis empírico, se nutrirán de datos procedentes de distintas fuentes: por una parte, el **análisis teórico**, necesariamente, se basa en la revisión bibliográfica de las obras disponibles hasta la fecha sobre localización, concretamente, sobre localización de videojuegos⁶⁹, así como los ya consolidados estudios sobre Traducción Audiovisual, en especial, referidos a doblaje y a los tipos de ajuste presentes tanto en esta modalidad de traducción audiovisual como en *voice-over*. Para delimitar el objeto de estudio, ha sido necesario también recurrir a investigaciones del ámbito de los Estudios de Comunicación, así como de la Semiótica, de forma que construyamos una definición clara de los videojuegos y las características que los convierten en un tipo de material audiovisual muy particular en cuanto a su multimodalidad y a la construcción y transmisión de su sentido. Asimismo, hemos recurrido también a obras que se enmarcan en los *Game Studies* o Teoría del Videojuego, ámbito de investigación aún incipiente en el que, no obstante, fundamentamos buena parte de la definición y el funcionamiento semiótico y también comunicativo de los videojuegos y su localización. De esta forma, construimos un marco teórico interdisciplinar para nuestro estudio descriptivo, fundamentado en conceptos procedentes de distintas áreas, las cuales enriquecen la perspectiva lingüística del análisis:

To approach dubbing and subtitling from a mere linguistic perspective is clearly insufficient. By transcending the purely linguistic dimension, the postulates put forward by DTS have the advantage of placing translation researchers on a starting grid that allows them to channel their efforts into the object of study from a plural and interdisciplinary perspective (Díaz Cintas, 2004, p. 31).

Por otra parte, para el **análisis empírico**, nuestra herramienta principal de recogida de datos será una ficha de trabajo (*vid.* § 5.5.2.) para estudiar las fuentes textuales (Toury, 1995), es decir, los videojuegos que constituyen el corpus. En esta ficha iremos clasificando los tipos de ajuste observados a lo largo de cada uno de los tres juegos en los dos idiomas, inglés y español, en función de las distintas situaciones que presenta cada juego durante su desarrollo, hasta alcanzar la meta principal.

⁶⁹ Dada la novedad del objeto de estudio, nos hemos visto en la obligación de recurrir a frecuentes comunicaciones personales con investigadores y agentes del proceso, así como a diversos blogs y sitios web especializados en videojuegos, como [GamerDic](#), [3DJuegos](#), [Steam](#) y [MeriStation](#), entre otros. Esta información, siempre que ha sido posible, se ha contrastado con bibliografía científica.

Además, complementaremos la información extraída de la revisión bibliográfica y de las fuentes textuales mediante entrevistas (*vid.* § 5.5.1.) a los principales interventores en la cadena de localización y doblaje de los tres videojuegos en cuestión, es decir, nuestras fuentes extratextuales. De este modo, obtendremos información directamente de los implicados en el proceso, para fundamentar y matizar la revisión teórica, pero también para extraer datos cualitativos que completen el estudio del corpus. Así, trabajaremos mediante una interesante triangulación de datos que se complementen y den validez a nuestros resultados.

En síntesis, podemos resumir la naturaleza de esta investigación en el siguiente diagrama:



Figura 27. Metodología de la presente tesis doctoral

Cohen *et al.* (2011, p. 195) señalan que las «triangular techniques in the social sciences attempt to map out, or explain more fully, the richness and complexity of human behaviour by studying it from more than one standpoint and, in so doing, by making use of both quantitative and qualitative data». En nuestro caso, esta triangulación facilita el análisis de los factores tanto extratextuales, relativos a la producción y al contexto, como internos, especialmente los propios de la traducción audiovisual, para dar cuenta así de la realidad de forma descriptiva mediante una fundamentación sólida desde distintos puntos de vista. Veamos cuáles han sido, por tanto, las herramientas empleadas.

5.5.1. Entrevistas

As a distinctive research technique, the interview may serve three purposes. First, it may be used as the principal means of gathering information having direct bearing on the research objectives. [...] Second, it may be used to test hypothesis or to suggest new ones; or as an explanatory device to help identify variables and relationships. And third, the interview may be used in conjunction with other methods in a research undertaking (Cohen *et al.*, 2011, p. 411).

Como se ha puesto de manifiesto, uno de los instrumentos imprescindibles para nuestro trabajo son las entrevistas a los agentes que han intervenido en la cadena de traducción y doblaje de los videojuegos analizados. Siguiendo el modelo de análisis de Chaume (2004), nos interesa conocer los factores externos o normas preliminares que «condicionan tanto el enfoque como el resultado» de la traducción (*ibid.*, p. 157). En el caso del ajuste, además de los factores externos recogidos en la descripción del corpus y en los resultados de las entrevistas (*vid.* § 6.4. y 7.1., respectivamente), queremos indagar también en las instrucciones y restricciones que se les plantean a los distintos agentes de la traducción y la sincronización, con el objetivo de comprobar hasta qué punto los autores del doblaje son conscientes de la clasificación de sincronías que podemos detectar en un corpus de videojuegos doblados.

De esta forma, consideramos necesario acudir a los implicados en el proceso empleando entrevistas semiestructuradas que nos permitieran complementar «los demás métodos de recogida de datos, para la triangulación de resultados» (Cerezo Merchán, 2012, p. 170).

Según varios autores (Oppenheim, 1992; Kvale, 1996; Cohen *et al.*, 2011), se distinguen tradicionalmente tres tipos de entrevistas: las estructuradas, en las que se sigue una lista cerrada de preguntas preestablecidas; las no estructuradas, para las cuales no existen ni preguntas ni temas preconcebidos; y un modelo intermedio, las entrevistas semiestructuradas, en las que el entrevistador parte de un guion previo de temas que han de tratarse pero sin preguntas cerradas (Cerezo Merchán, 2012, p. 169-170). En el caso concreto de las semiestructuradas, que será el formato que apliquemos, tal y como las definen Kvale y Brinkmann (2009, p. 3), se trata de «an interview with the purpose of obtaining descriptions of the life world of the interviewee in order to interpret the meaning of the described phenomena». Asimismo, «[t]he semi-structured life world interview [...] will have a sequence of themes to be covered, as well as some suggested questions» (*ibid.*, p. 124).

Consideramos que las entrevistas semiestructuradas son las de mayor interés para nuestro trabajo, ya que, si recurriéramos exclusivamente a preguntas fijas y cerradas sin

posibilidad de modificaciones, podríamos perder información procedente de reformulaciones y profundizaciones en los datos a partir de las respuestas de los entrevistados. Pero tampoco tendría sentido emplear preguntas completamente abiertas, ya que buscamos información muy concreta sobre las formas de ajustar el producto y los factores que condicionan dicho ajuste.

La particularidad de nuestras entrevistas es que, de las 17 que se han llevado a cabo, 6 han sido a través de videoconferencia y teléfono, mientras que, por la disponibilidad y las preferencias de los entrevistados, las demás se han realizado por escrito, mediante correo electrónico (o mediadas por ordenador, Kvale y Brinkmann, 2009, p. 148-149). Si bien esta forma de entrevista requería necesariamente de las preguntas redactadas por adelantado (no un mero guion sobre los puntos que se habían de tratar, como suele ser el caso de las entrevistas semiestructuradas), la interacción con los entrevistados a través del correo electrónico ha sido continua y, de hecho, a partir de sus respuestas se han añadido o reformulado otras a las que han contestado nuevamente. Por ello, consideramos que nuestro proceder no encaja con el modelo de entrevista cerrada (De Higes, 2014, p. 147), sino, más bien, semiestructurada.

Confeccionamos una serie de preguntas, distribuidas en tres bloques, según los distintos entrevistados. A partir de ellas, tuvimos libertad para indagar más sobre determinadas respuestas, insistir o reformular los planteamientos, pues los entrevistados siempre mostraron su disponibilidad para ampliar o especificar más información sobre cualquiera de las respuestas que nos enviaron y, de hecho, en prácticamente todos los casos se intercambiaron varios mensajes hasta dar por concluida la entrevista por correo electrónico.

Una de las ventajas que señalan los investigadores sobre las entrevistas en formato electrónico (Cohen *et al.*, 2011, p. 440; James y Busher, 2006) es que permiten acceder a entrevistados a los que de otro modo no se podría recurrir por motivos geográficos y de tiempo, como era nuestro caso. Además, «email interviews can generate fuller, richer, more reflective, thoughtful and longer answers» (*id.*). Del mismo modo, solucionamos la extensa labor de transcripción de las entrevistas en persona o por videoconferencia, pues ya disponemos de la versión escrita de las respuestas para realizar el vaciado de la información. También supuso una ventaja emplear el mismo formato para la mayoría de los entrevistados, distribuyendo preguntas idénticas a cada uno de los grupos (aunque posteriormente se indagara más en algunas cuestiones, según el entrevistado), de forma que las respuestas fueran también comparables según el videojuego y el grupo de agentes entrevistados.

En el caso de las entrevistas a través de videoconferencia y por teléfono, grabamos el transcurso de la charla para transcribirlo posteriormente. Para la videoconferencia, se empleó el programa Skype, junto con Callnote (Kanda Software), este último para grabar el audio de la videollamada. En cuanto a las entrevistas telefónicas, el *software* empleado para realizar la grabación, siempre con el consentimiento de los entrevistados, fue Call Recorder (Appliqato Software). En todos los casos, generamos un archivo de audio, de entre 30 y 75 minutos, cuya transcripción realizamos posteriormente.

Se optó por un grado de edición bajo (Farías y Montero, 2005, p. 12-13), ya que eliminamos las muletillas, pausas y repeticiones innecesarias, pero mantuvimos inalteradas la organización de las oraciones, ciertas reformulaciones y el orden de la información, para respetar la fidelidad a los contenidos de las entrevistas, pero facilitando su lectura al suprimir titubeos o palabras incompletas o inconexas que entorpecieran la interpretación fluida del mensaje.

Las personas entrevistadas se escogieron en función de la cadena de agentes que intervienen en el proceso de localización de un videojuego, incluyendo la fase de doblaje (*vid.* § 3.3.2. y § 4.2.1.). Según el modelo expuesto por Ferrer Simó (2016, pp. 81-82), el itinerario 2 que describe la autora es en el que mejor encajan los tres videojuegos analizados y, por tanto, en la Tabla 8 del apartado 3.3.2. se recogen los agentes que han participado en el proceso —recordemos que hablamos de la distribuidora, el gestor del proyecto de la empresa de localización, los traductores y el revisor lingüístico, el director de doblaje y, por último, los actores de doblaje—.

Con este modelo en mente, el número de entrevistados respondió a las necesidades de investigación de este proyecto, siguiendo la lógica recomendación de Kvale y Brinkmann (2009, p. 113): «*How Many Interview Subjects Do I Need? The answer to this common question is simply: “Interview as many subjects as necessary to find out what you need to know”*» (cursiva de los autores). Acudimos pues a aquellas personas participantes en la cadena de traducción y doblaje de cada videojuego, así como en el diseño del encargo y los requisitos de este, con un total de siete entrevistas diseñadas para cada uno de los tres juegos.

En primer lugar, habría sido muy enriquecedor contar con la colaboración de las propias **desarrolladoras y distribuidoras**, para confirmar, entre otros aspectos, en especial, si la sincronización del audio en la lengua original se hace animando las bocas de los personajes posteriormente, una vez estén los audios grabados, para conseguir una sincronía labial totalmente precisa, o si el ajuste no representa una prioridad en el trabajo de animación del producto. No obstante, tras tres intentos con cada uno de los tres

videojuegos, no obtuvimos ninguna respuesta de las tres desarrolladoras extranjeras ni de dos de las distribuidoras en España. De la tercera distribuidora, Warner Bros., nos indicaron que todo encargo de localización se gestionaba desde Estados Unidos, no en la sede española, por lo que no podían ayudarnos. No es de extrañar que no pudiéramos contar con el punto de vista de estas entidades: «Due to confidentiality issues and non-disclosure agreements (NDAs), developers and publishers are unwilling or simple unable to provide information about the localisation process or provide researchers with materials» (Mangiron, 2017, p. 86).

A continuación, consideramos de sumo interés contar con la colaboración de los **gestores de proyectos** y algunos **traductores** de cada uno de los tres juegos, de forma que nos explicaran cómo se realizó el proceso y las restricciones e indicaciones que recibieron en el encargo. Del mismo modo, una vez concluida la traducción, nos interesaba conocer la posición del **director de doblaje** y de los **actores**, para saber de qué manera realizan en el doblaje y el ajuste en el estudio.

También resulta interesante conocer la perspectiva de los **revisores lingüísticos**, pues, según nos indicaron algunos de los entrevistados, también ellos pueden introducir cambios en el texto traducido para ajustarse a las directrices para doblaje, además de por motivos de coherencia terminológica o estilo.

Por último, una figura no contemplada en investigaciones anteriores, hasta donde hemos podido comprobar, es la del **técnico de sonido**. En doblaje, es el encargado de gestionar los archivos de audio, limpiarlos una vez grabados y volver a generar la estructura de audios doblados para implementarlos en la versión traducida del videojuego. En investigaciones previas en el ámbito de la TAV (Martí Ferriol, 2006; De Higes, 2014, Ferrer Simó, 2016, entre otras), dada la naturaleza de los trabajos y sus objetivos, los agentes entrevistados han sido generalmente distribuidoras, directores y guionistas, ajustadores y directores de doblaje, gestores de proyectos y, sobre todo, traductores para doblaje y subtitulación. Sioli *et al.* (2007, p. 18), sin embargo, consideran al técnico de sonido como una de las figuras clave en el proceso de grabación del audio:

The key figures for audio localization are the dubbing director, who is responsible for the artistic quality of the recordings; the actors, who recite the text; and the sound engineer, who is technically responsible for the recording quality and generation of the audio files.

A pesar de no figurar en la Tabla 8 ni en la cadena profesional de la traducción y la adaptación para doblaje de Ferrer Simó (2016, p. 51), hemos considerado útil y novedoso contar también con el testimonio de los técnicos de sonido implicados en el doblaje de los juegos analizados. Esta decisión se debe a la inclusión de esta figura en las

descripciones del proceso de doblaje que hacen profesionales como Sioli *et al.* (2007), Le Dour (2007) y Maxwell-Chandler y Deming (2012). El técnico de sonido, si bien no interfiere en el contenido lingüístico de los audios, sí manipula las ondas de audio y la duración o velocidad de reproducción de los audios (Maxwell-Chandler y Deming, 2012, p. 113), aspectos relevantes para el ajuste final de cada fragmento. Por lo tanto, consideramos interesante conocer más de cerca la labor de estos agentes y determinar si también ellos inciden directamente en la forma de ajuste del videojuego.

Así, los siete agentes entrevistados o que pretendíamos entrevistar inicialmente fueron los siguientes (Tabla 8 ampliada):

PRELOCALIZACIÓN		FASE DE TRADUCCIÓN		
CLIENTE	PROVEEDOR DE SERVICIOS DE LOCALIZACIÓN			
	ADMINISTRACIÓN	PRODUCCIÓN		POSPRODUCCIÓN
Distribuidora	Gestor del proyecto	traductores	revisores	Director de doblaje/ajustador Actores de doblaje Técnicos de sonido

Tabla 25. Entrevistas diseñadas para los agentes en el proceso de localización de los videojuegos analizados

Para contactar con todos ellos, realizamos, en primer lugar, una labor de investigación a través de la información disponible en internet sobre cada uno de los tres videojuegos. De especial interés fueron las páginas de las distribuidoras en España y, sobre todo, el sitio web doblajevideojuegos.es, una base de datos que recoge información sobre todos los doblajes de videojuegos al español peninsular. A partir de los profesionales que figuran en dicha web como autores del trabajo de doblaje de cada uno de los tres videojuegos elegidos (actores y directores de doblaje, y algunos traductores y técnicos de sonido)⁷⁰, pudimos contactar con muchos de ellos, además de recurrir también a nuestros propios contactos, la mayoría de los cuales se mostraron muy interesados en ofrecer toda la ayuda posible para realizar las entrevistas, siempre que los acuerdos de confidencialidad se lo permitieran. Este proceder a partir de los contactos conocidos para acceder a otros de interés es lo que Taylor y Bogdan (1987) califican de *bola de nieve*.

⁷⁰ En concreto, la información disponible en la web, consultada en marzo de 2017, fue la siguiente: para *Batman: Arkham Knight*, <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/batman-arkham-knight>>; para *Assassin's Creed Syndicate*, <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/assassins-creed-syndicate>>; y para *Rise of the Tomb Raider*, <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/rise-of-the-tomb-raider>>. Únicamente, en el caso de *Batman: Arkham Knight*, no figuran los nombres de los traductores del juego y fue muy laborioso dar con esta información a través de otras fuentes, debido a los estrictos acuerdos de confidencialidad bajo los que trabajan.

Así, ofrecemos en el apartado siguiente las tablas que contienen las preguntas diseñadas para cada uno de los agentes anteriores, participantes en la cadena de localización de los tres videojuegos analizados.

The interview stage is usually prepared with a script. An interview guide is a script, which structures the course of the interview more or less tightly. [...] For the semi-structured type of interview discussed here, the guide will include an outline of topics to be covered, with suggested questions. It will depend on the particular study whether the questions and their sequence are strictly predetermined [...]» (Kvale y Brinkmann, 2009, p. 130).

5.5.1.1. Desarrolladoras y distribuidoras

En una situación ideal, sería de enorme utilidad poder contar con el punto de vista de la desarrolladora, si su interés es el de exportar su producto a otras culturas, o bien, el de la distribuidora, encargada de gestionar la importación a un país en cuestión y, por tanto, de realizar el encargo de traducción.

En el caso de los juegos que constituyen nuestro corpus, sin embargo, fue imposible contactar con los desarrolladores, ya que se trata de tres estudios cuya sede central se encuentra en Canadá (Ubisoft Quebec, para *Assassin's Creed Syndicate*), Reino Unido (Rocksteady Studios, para *Batman Arkham Knight*) y Estados Unidos (Crystal Dynamics, en el caso de *Rise of the Tomb Raider*).

Como se ha dicho, tampoco las distribuidoras ofrecieron respuesta, en dos casos, mientras que la que sí atendió a nuestra petición nos indicó que no podían facilitarnos datos de ningún tipo porque la localización no era competencia española, sino que las instrucciones las recibían directamente desde Estados Unidos, desde cuya sede ya no atendieron a nuestros correos.

Por ello, no pudimos completar la información relativa a las características y clasificación del juego, a las instrucciones en el encargo de traducción ni a las directrices para el doblaje. Sí reproducimos en la tabla a continuación las posibles preguntas para entrevistas con estas entidades en futuros trabajos.

Características del videojuego y su localización	
1.	¿En qué género clasificáis <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
2.	¿En qué lengua se desarrolló originalmente el juego?
3.	¿Cómo se decide a cuántas lenguas se traducirá?
4.	¿Cómo se decide si se comercializará doblado al español o solo subtulado?
5.	¿Se le da más importancia al doblaje en unos géneros que en otros?
6.	¿Qué cantidad aproximada de escenas prerrenderizadas hay en el juego? ¿Y de <i>in-game movies</i> (generadas por el propio motor del juego)?
7.	¿Las bocas de los personajes están animadas posteriormente a la grabación del audio original, ajustándose a la articulación del actor de doblaje? ¿O es el actor el que ha de ajustarse al movimiento del personaje?
8.	¿Y en el doblaje al español?
Encargo de traducción	
9.	Al realizar el encargo de traducción a una empresa especializada, ¿qué tipo de material se les facilitó? (Archivos de texto, hojas de cálculo, vídeos, material de referencia...).
10.	¿Qué instrucciones se les dieron a los traductores respecto al doblaje? ¿Alguna indicación concreta sobre restricciones o tipos de ajuste?
11.	¿Con qué frecuencia se mantiene contacto con la empresa localizadora del juego? ¿Realizan consultas durante el desarrollo del proyecto?
12.	¿Se pide tener en cuenta al traducir que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas).
Aspectos relativos al doblaje	
13.	¿El doblaje se realizó en la misma empresa de localización o en un estudio distinto, independiente de dicha empresa?
14.	¿Qué requisitos ha de cumplir el doblaje de un videojuego como este?
15.	¿Cómo se distingue el texto que se doblará del resto de los componentes traducibles?
16.	A la hora de doblar el videojuego, ¿existe un guion tradicional, similar al de una película? ¿O se prepara el texto agrupando las líneas de cada personaje independientemente?

Tabla 26. Guía de entrevista para las desarrolladoras/distribuidoras

5.5.1.2. Gestores de proyectos

Como principal interlocutor entre el cliente y el equipo de traducción y doblaje, el(los) gestor(es) del proyecto o PM de cada uno de los tres videojuegos representa un papel fundamental a la hora de conocer las circunstancias en las que se lleva a cabo el doblaje de los citados productos. En concreto, nos interesan los aspectos relativos al encargo de traducción, al tipo de instrucciones que reciben los gestores y a las directrices concretas en cuanto a la fase de grabación del audio.

Perfil del gestor	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación? ¿Tienes formación específica en traducción (audiovisual)?
2.	¿Cuánto tiempo llevas dedicándote a la gestión de proyectos?
3.	¿Qué tipo de encargos sueles llevar? (Localización, doblaje o subtitulación para cine/TV...).
4.	¿Eres autónomo o trabajas en plantilla en la empresa en la que se localizó <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
Encargo y proceso de traducción	
5.	Según tu experiencia, ¿en qué fases podría dividirse la localización de un videojuego?
6.	¿Qué tipo de material recibisteis del cliente para traducir <i>BAK/ACS/RTR</i> ? (Hojas de cálculo, archivos de texto, vídeos, material de referencia...).
7.	¿Trabajasteis a partir de un guion tradicional que contuviera el texto que fuera a doblarse?
8.	¿Se tiene en cuenta, a la hora de traducir, que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas).
9.	¿Cómo se distingue el texto que posteriormente se doblará del resto de los componentes traducibles del juego?
10.	¿Recibisteis instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
Fase de doblaje	
11.	Como PM, estarás en contacto permanente con los traductores de un proyecto. En cuanto la grabación del texto ya traducido, ¿tuviste contacto con el director de doblaje? ¿Y con los actores?
12.	¿Participó algún ajustador en el doblaje de este videojuego?
13.	¿Se modificó mucho el texto generado por los traductores a la hora de locutarlo en sala? ¿Quién lo modificó?
14.	¿En base a qué criterios o restricciones se modifica el texto para doblaje (si se hace)?
15.	¿Echasteis en falta alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje por parte del cliente en este proyecto?

Tabla 27. Guía de entrevista para los gestores de proyectos

5.5.1.3. Traductores

En lo relativo a los traductores, del mismo modo, nos interesaba conocer, además de su experiencia, las directrices que reciben en el encargo, el tipo de material con el que trabajan y si tienen incidencia directa y de qué manera en la grabación del doblaje.

En este caso, enviamos la tabla que se muestra a continuación como guía para dialogar por videoconferencia con uno de los principales traductores de *Assassin's Creed Syndicate*, mientras que obtuvimos las respuestas por escrito por parte de otros dos traductores: uno para *Rise of the Tomb Raider* y otro para *Batman: Arkham Knight*.

Perfil del traductor	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación? ¿Tienes formación específica en traducción (audiovisual)?
2.	¿Cuánto tiempo llevas dedicándote a la traducción?
3.	¿Qué tipos de encargos sueles recibir? (Traducción de videojuegos, doblaje o subtitulación para cine/TV, etc.).
4.	¿Eres autónomo o trabajas en plantilla en la empresa en la que se localizó <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
Encargo y proceso de traducción	
5.	¿Estuviste en contacto con el resto de involucrados en la localización del juego?
6.	¿Qué tipo de material recibiste para traducir <i>BAK/ACS/RTR</i> ? (Hojas de cálculo, archivos de texto, vídeos, material de referencia...).
7.	¿Tuvisteis que traducir un guion que contuviera el texto que iba a doblarse?
8.	¿Se tiene en cuenta a la hora de traducir que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas).
9.	¿Cómo se distingue el texto que posteriormente se doblará del resto de los componentes traducibles del juego?
10.	¿Recibisteis instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
11.	¿Tuviste presente conscientemente algún tipo de sincronía al traducir? (Movimientos labiales, duración de los enunciados, expresividad del personaje, número de caracteres del original).
Fase de doblaje	
12.	¿Tuviste algún contacto con el director o los actores de doblaje?
13.	¿Se modificó mucho tu texto traducido a la hora de locutarlo en sala? ¿Quién realizó esta tarea? ¿Te consultaron sobre ello?
14.	¿Echaste de menos alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje en este proyecto?

Tabla 28. Guía de entrevista para los traductores

5.5.1.4. Revisores

Además de los traductores, el revisor también parece tener una importante presencia en la cadena de doblaje del videojuego, ya que, tras la labor del traductor, el revisor puede introducir cambios en favor de la coherencia y la cohesión del texto, así como para respetar la terminología y las instrucciones recibidas. En lo relativo a este aspecto nos interesa especialmente conocer hasta qué punto el revisor puede modificar el texto traducido en función de las restricciones del doblaje. Por ello hemos diseñado también una serie de preguntas, divididas en los tres bloques correspondientes, destinadas a conocer la actuación del revisor.

Perfil del revisor	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación? ¿Tienes formación específica en traducción (audiovisual)?
2.	¿Cuánto tiempo llevas dedicándote a la revisión en el ámbito de la traducción?
3.	¿Qué tipos de encargos sueles recibir? (Traducción de videojuegos, doblaje o subtitulación para cine/TV, etc.).
4.	¿Eres autónomo o trabajas en plantilla en la empresa en la que se localizó <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
Encargo y proceso de traducción	
5.	¿Estuviste en contacto con el resto de involucrados en la localización del juego?
6.	¿Qué tipo de material recibiste para revisar la traducción de <i>BAK/ACS/RTR</i> ? (Hojas de cálculo, archivos de texto, vídeos, material de referencia, instrucciones concretas...).
7.	¿Tuvisteis que traducir y, en tu caso, revisar un guion que contuviera el texto que iba a doblarse?
8.	¿Qué aspectos se suelen modificar en la revisión de un texto traducido?
9.	¿Se tiene en cuenta a la hora de traducir que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas).
10.	¿Cómo se distingue el texto que posteriormente se doblará del resto de los componentes traducibles del juego?
11.	¿Recibisteis instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
12.	¿Se hace algún tipo de ajuste para doblaje al revisar? (Movimientos labiales, duración de los enunciados, expresividad, número de caracteres del original...).
Fase de doblaje	
13.	¿Tuviste algún contacto con el director o los actores de doblaje?
14.	¿Se modificó mucho el texto traducido y revisado a la hora de locutarlo en sala? ¿Quién realizó esta tarea? ¿Te consultaron sobre ello?
15.	¿Echaste de menos alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje en este proyecto?

Tabla 29. Guía de entrevista para los revisores

5.5.1.5. Directores de doblaje

La intervención de los directores de doblaje o directores artísticos juega también un papel esencial para conocer el funcionamiento del encargo de traducción y locución de los audios. En especial, nos interesaba saber si tienen experiencia en este tipo de proyectos y si son los encargados o no de realizar algún ajuste o pautado formal en el texto, además de conocer qué material reciben para realizar la dramatización en sala de los diálogos y en qué condiciones trabajan. Al igual que en los casos anteriores, estructuramos nuestra guía de preguntas en base a tres grandes bloques: el relativo al perfil del profesional en cuestión, aspectos incluidos en los materiales e instrucciones del encargo y, finalmente, proceso de grabación.

Perfil del director de doblaje	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación? ¿Tienes formación en traducción?
2.	¿Cuánto tiempo llevas trabajando como director artístico?
3.	¿Qué tipo de producciones sueles dirigir? (Videojuegos, series, películas, documentales...).
Preparación del proyecto	
4.	¿El doblaje de <i>BAK/ACS/RTR</i> se realizó dentro de la misma empresa de localización o en un estudio independiente, contratado directamente por la distribuidora?
5.	¿Estuviste en contacto con el resto de involucrados en la localización de este juego?
6.	¿Tuviste algún contacto con el gestor del proyecto o los traductores? ¿Se les suelen hacer consultas durante el proceso de grabación del audio?
7.	¿Recibisteis del cliente instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
8.	¿Echasteis en falta alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje por parte del cliente en este proyecto?
9.	¿Qué tipo de material recibís para doblar un videojuego de aventuras? (Solo archivos de audio, guion, hojas de cálculo, material de referencia...).
10.	¿Se trabaja con un guion traducido, similar al cinematográfico o televisivo, que contenga todo el texto que va a doblarse?
11.	¿Cómo reciben los actores el texto que han de doblar? (En guiones personalizados, cadenas de texto descontextualizadas...).
12.	¿Se emplean símbolos de doblaje, división en <i>takes</i> y, en definitiva, un pautaado tradicional, similar al doblaje cinematográfico y televisivo?
Grabación del audio	
13.	¿Se tiene en cuenta, a la hora de doblar, que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas).
14.	¿Qué tipos de sincronía se tienen presentes al doblar el texto traducido en un videojuego de este tipo? (Movimientos labiales, duración de los enunciados, expresividad del personaje, número de caracteres del original).
15.	¿Participó algún ajustador en el doblaje de este videojuego? ¿Se modificó o adaptó de algún modo el texto traducido para grabarlo?
16.	¿En base a qué criterios o restricciones se modifica el texto (si se hace)?

Tabla 30. Guía de entrevista para los directores artísticos

5.5.1.6. Actores de doblaje

Consideramos también muy enriquecedor para nuestra investigación contar con el testimonio de algunos de los actores que dieron vida en nuestra lengua a varios de los personajes de los juegos analizados. Dado que, en cine o televisión, en muchas ocasiones, los actores añaden algunas modificaciones o toques de naturalidad y espontaneidad a los personajes doblados, en especial, en el caso de la animación, quisimos saber si, en este caso, también tenían libertad para realizar cambios en el texto que reciben para locutar,

así como qué instrucciones y materiales reciben y cómo se lleva a cabo el proceso, además de si son actores de doblaje de videojuegos con frecuencia.

Perfil del actor/la actriz de doblaje	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación?
2.	¿Cuánto tiempo llevas trabajando como actor/actriz de doblaje?
3.	¿En qué tipo de producciones sueles trabajar con más frecuencia? (Videojuegos, series, películas, documentales...).
Preparación del proyecto	
4.	¿Estuviste en contacto con el resto de involucrados en la localización y traducción de <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
5.	¿Tuviste algún contacto con el gestor del proyecto o con los traductores?
6.	¿Participó algún ajustador en el doblaje de este videojuego?
7.	¿Recibisteis del cliente instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
8.	¿Echaste en falta alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje por parte del cliente en este proyecto?
Grabación del audio	
9.	Cuando os convocan y llegáis al estudio, ¿qué material recibís para realizar la locución?
10.	¿En algún momento grabasteis líneas o <i>takes</i> viendo vídeos o imágenes del videojuego?
11.	¿Trabajaste con un guion traducido, similar al cinematográfico o televisivo, que contuviera todo el texto de todos los personajes? ¿O solamente tenías tus líneas?
12.	¿Cómo se organiza el texto que debe doblar cada actor?
13.	¿Se emplean símbolos de doblaje, división en <i>takes</i> y, en definitiva, un pautado tradicional, similar al doblaje cinematográfico y televisivo?
14.	¿Se tiene en cuenta, a la hora de doblar, que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas). ¿Se indica esto de algún modo?
15.	¿Trabajasteis en algún momento de la grabación varios compañeros a la vez (participantes en un mismo diálogo, por ejemplo) o cada uno grababa sus <i>takes</i> de forma independiente?
16.	¿Qué tipos de sincronía se tienen presentes al doblar el texto traducido en un videojuego de este tipo? (Movimientos labiales, duración de los enunciados, expresividad del personaje, número de caracteres del original).
17.	¿Los actores tenéis libertad para modificar de algún modo el texto a la hora de grabarlo? ¿En base a qué criterios o restricciones modificáis el texto (si lo hacéis)?

Tabla 31. Guía de entrevista para los actores de doblaje

5.5.1.7. Técnicos de sonido

Para terminar, diseñamos también una guía de preguntas para acercarnos a la labor de los técnicos de sonido, cuya edición y manipulación final de los archivos de audio para videojuegos suele presentar unas especificaciones distintas, generalmente algo más complejas que para cine y televisión.

Perfil del técnico de sonido	
Nombre:	
1.	¿Podrías decirme cuál es tu formación?
2.	¿Cuánto tiempo llevas trabajando como técnico de sonido de doblaje?
3.	¿En qué tipo de producciones sueles trabajar con más frecuencia? (Videojuegos, series, películas, documentales...).
Preparación del proyecto	
4.	¿Estuviste en contacto de algún modo con el resto de involucrados en la localización y traducción de <i>BAK/ACS/RTR</i> ?
5.	¿Tuviste algún contacto con el gestor del proyecto o con los traductores?
6.	¿Participó algún ajustador del texto en el doblaje de este videojuego?
7.	¿Recibisteis del cliente instrucciones específicas sobre restricciones o tipos de ajuste para el doblaje?
8.	¿Echaste en falta alguna especificación o instrucciones más concretas en cuanto al doblaje por parte del cliente en este proyecto?
Grabación del audio	
9.	Una vez llegáis al estudio, ¿qué material recibís para realizar el doblaje?
10.	¿En algún momento trabajasteis con vídeos o solamente con archivos de audio? ¿Tenéis los archivos originales en inglés?
11.	¿Cómo se organiza el material que hay que grabar? ¿Por archivos de audio, <i>takes</i> ...?
12.	¿Trabajaste con un guion traducido, similar al cinematográfico o televisivo? ¿O solamente tenías archivos de audio descontextualizados?
13.	¿El director de doblaje te da algún tipo de instrucciones para ajustar el audio?
14.	¿Se tiene en cuenta, al trabajar con el audio, que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas). ¿Se indica esto de algún modo?
15.	¿Participaron en algún momento de la grabación varios actores a la vez en un mismo diálogo o cada uno grababa sus <i>takes</i> de forma independiente?
16.	¿Qué tienes que hacer con los archivos de audio, una vez los locutan los actores, para darlos por definitivos?
17.	¿Hay una labor de edición y mezclado de pistas más compleja en videojuegos que en películas o series?

Tabla 32. Guía de entrevista para los técnicos de sonido

5.5.2. Extracción de datos empíricos

Para completar este capítulo sobre la metodología empleada, debemos explicar, por último, el procedimiento seguido para la extracción de los datos empíricos del corpus. Dicho análisis nos permitirá obtener unos patrones, basados en porcentajes cuantitativos, en la aplicación de las sincronías en videojuegos de la misma época y temática, encargados a empresas de localización diferentes. Así, podremos observar si se dan tendencias claras que puedan apuntar a normas en el ajuste del doblaje de estos videojuegos.

El análisis en concreto se basa en jugar a cada uno de los tres videojuegos, con el audio en español, e ir avanzando hasta completar el objetivo principal de la aventura. Dado que en videojuegos no existe una estructuración temporal fija ni un TCR de referencia como en películas u otros materiales audiovisuales, hemos establecido la limitación de reunir datos hasta que se alcance el objetivo final planteado al inicio de cada historia. A pesar de que, como suele ocurrir a menudo en videojuegos, siempre se puede continuar jugando tanto como se desee para llevar a cabo misiones y tramas secundarias derivadas de la línea argumental principal. Independientemente de la duración que necesitemos en cada juego para completar la trama central, será este el criterio que emplearemos para dar por concluido el análisis: alcanzar la meta principal planteada al comienzo de la aventura.

Una vez completada la historia principal, cada juego se repetirá al completo con el audio en inglés, procurando reproducir, en la medida de lo posible, el itinerario descrito en español. De esta forma, nuestra investigación se centra en el texto meta, pero recurriendo a continuación al análisis también del texto de partida, para comprobar hasta qué punto las tendencias detectadas en los segmentos reemplazables del texto traducido tienen su origen en la presencia, influencia o recurrencia de los segmentos reemplazados del original (Toury, 1995).

A partir de los distintos tipos de ajuste observados en las diferentes situaciones de cada uno de los tres juegos, obtendremos unos datos tanto cualitativos como cuantitativos que extraeremos de nuestra ficha de análisis (Tabla 33).

Mangiron (2017, pp. 85-86) hace referencia a la complejidad de gestionar corpus de videojuegos, de ahí la escasez de trabajos científicos disponibles al respecto hasta la fecha. Las principales dificultades que indica son la no disponibilidad de los materiales en el formato en el que se presentaron para su traducción, los acuerdos de confidencialidad o NDAs, por sus siglas en inglés, y la enorme cantidad de tiempo que

requeriría transcribir los guiones o alcanzar, dentro del juego, el momento o aspecto en cuestión que se pretende analizar. También las capturas de pantalla de los fenómenos observados pueden consumir mucho tiempo si se juega en consola⁷¹.

A estas dificultades sumamos aquí que uno de los principales inconvenientes al trabajar con videojuegos realizando análisis descriptivos en el ámbito de la TAV es que no disponemos de códigos de tiempo (TCR) como en películas o series, ni seguimos un desarrollo lineal necesariamente fijo de los hechos. Para superar esta cuestión, la tabla que mostramos a continuación (copia del modelo que emplearemos en Excel) servirá para organizar los datos observados de forma sistemática:

Momento argumental	Situación de juego	Ajuste (ES/EN)	Cadena textual	Comentarios
Identificación del momento en la línea argumental del juego (información que nos sitúe en el desarrollo de la trama)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tarea ▪ Acción ▪ Diálogo ▪ Cinemática 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Libre ▪ Temporal ▪ Temporal exacto ▪ Sonoro ▪ Labial 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Voces en <i>off</i> (diegéticas o extradiegéticas) ▪ Onomatopeyas y enunciados breves (PNJ y/o personaje jugador) ▪ Sonido ambiente ▪ Diálogos en la acción de juego ▪ Diálogos <i>in-game</i> 	Apreciaciones sobre el ajuste o la situación. Indicaciones sobre posibles discrepancias. Códigos identificadores de los vídeos grabados durante la <i>gameplay</i> .

Tabla 33. Ficha de trabajo

Ante la ausencia de códigos de tiempo, la alternancia de situaciones de juego (tarea/acción/diálogo/cinemática) constituirá la unidad de corte para marcar distintos tipos de ajuste. Es decir, cada vez que se produzca un cambio de situación de juego en el transcurso de los hechos, abriremos una nueva fila en la tabla, con su denominación propia en la columna Momento argumental, y señalaremos cómo está sincronizado ese fragmento. Por ejemplo, cuando pasemos de tener libertad en la acción de juego a una escena cinemática, habrá que añadir un nuevo registro a la tabla. También cuando el juego cambie de una cinemática a una introducción de tareas, etc. Además, dentro de una misma situación de juego, también la dividiremos en distintas unidades en la tabla si se detectan cambios narrativos notables. Por ejemplo, en el caso de *Assassin's Creed Syndicate*, una escena cinemática extensa, que constituiría un solo momento del juego en la tabla, la dividiremos en varias unidades si la cinemática la componen 1) unos minutos de narración

⁷¹ Para su tesis doctoral, Vázquez Rodríguez (2018, pp. 216-223) desarrolló una aplicación propia para ordenador, ScreenQ, con la que soluciona este inconveniente de la complejidad de realizar capturas de pantalla. Con ella, tomó ejemplos visuales de los distintos errores de traducción analizados en su corpus.

en el presente; a continuación, 2) otros minutos de narración en la Londres victoriana y, por último, 3) otros minutos de diálogo entre los hermanos Frye, en contextos distintos. Del mismo modo, en el caso de *Batman: Arkham Knight*, se dan en muchas ocasiones distintos diálogos seguidos: en primer lugar, Batman habla por un intercomunicador con pantalla con su mayordomo; a continuación, se sube al coche y reanuda el diálogo con su asesor técnico; y, por último, se baja del vehículo y dialoga con un PNJ de la calle. Estos tres casos, al tratarse de diálogos diferenciados e independientes, también los recogeremos en la tabla como tres registros distintos, aunque se den de forma consecutiva.

Dado que no tendría sentido equiparar situaciones que pueden medirse temporalmente (las escenas cinemáticas y, normalmente, las tareas) con situaciones cuya duración depende por completo de quién las juegue (la acción y a veces los diálogos), descartamos un análisis basado en la presencia temporal de cada tipo de ajuste. Más bien, estipularemos el ajuste en función de las distintas situaciones de juego recogidas en la tabla según su alternancia en el desarrollo del videojuego, pero no en base a su duración temporal, porque esta no tiene cabida en un producto audiovisual *interactivo*. A estas unidades se les otorgará un porcentaje de presencia en el juego, basado en la cantidad de veces que hayan aparecido, pero no en la duración de cada una de ellas.

El campo **Momento argumental** nos servirá para identificar en qué punto del juego nos encontramos. Por ejemplo, al tratarse de las escenas de introducción o de cierre del juego, emplearemos la denominación *Introducción* o *Desenlace* seguida de un número, en función de las distintas situaciones y escenas que compongan la introducción y el final de la historia. A lo largo de los juegos, el momento en el que nos encontremos se señalará con cualquier aspecto identificativo dentro de la trama. Por ejemplo, en el caso de *Assassin's Creed Syndicate*, hemos comprobado que la estructura del juego nos facilita el trabajo, pues se basa en distintas *secuencias*, que suponen una misión principal, las cuales, a su vez, se distribuyen en varios *recuerdos* numerados y estos, también a su vez, contienen diversas misiones secundarias o *desafíos*. De esta forma, identificaremos los distintos momentos argumentales según Secuencia > Recuerdo > Misión secundaria/Desafío. También, si es necesario, incluiremos referencias a la ubicación, dentro del mapa de Londres, para comprender mejor dónde se están desarrollando los hechos, o descripciones muy sucintas de lo que se pretende conseguir en cada momento para identificar la situación dentro de la historia.

El caso de *Batman: Arkham Knight* es algo más complejo, ya que la distribución de la historia no sigue una estructura tan clara. Por lo tanto, la forma de avanzar en la trama será en base a cada nuevo objetivo que se le vaya presentando al protagonista. Algo

similar ocurre en *Rise of the Tomb Raider*: el desarrollo de los hechos tampoco ofrece una estructura tan clara como la de *Assassin's Creed Syndicate*, pero sí nos facilita la distribución de la trama en función de las misiones que se le van presentando a Lara Croft. Por lo tanto, el momento argumental se basará en el nombre de la misión en cuestión dentro de la que nos encontremos (por ejemplo: *ATAJO. Busca un modo de atravesar la montaña*) seguido de un número, según vayamos añadiendo nuevas situaciones de juego dentro de cada misión.

Para evitar duplicidades, todos aquellos momentos similares que se repitan se denominarán igual, acompañados siempre de un número: por ejemplo, en *Assassin's Creed Syndicate*, hay momentos de transición de un recuerdo o una misión a otro, los cuales los hemos identificado como *En busca de la misión* junto con un número; también hay repetidas escenas cinemáticas que transcurren en el presente, no en el mundo londinense victoriano, escenas que hemos denominado *En el presente*, acompañado de un número. En *Batman: Arkham Knight*, por su parte, repetiremos el título de un objetivo, seguido de un número, tantas veces como sea necesario, hasta que este se complete y pasemos al siguiente, al igual que haremos con *Rise of the Tomb Raider*.

La **Situación de juego** servirá para señalar de qué tipo de material se trata: como ya sabemos, a lo largo de todo videojuego podemos encontrar tanto *tareas* (instrucciones) como *acción* (la actividad del jugador), *escenas cinemáticas* que detienen dicha acción y *diálogos* que detienen la acción solo parcialmente o no la detienen en absoluto. Así, iremos distribuyendo toda la evolución del videojuego según sus distintas situaciones, según se trate de un tipo de hechos u otros. Puntualicemos que, en el caso de emplear la denominación *Diálogo*, nos referimos a todo diálogo encontrado en el juego que *no detenga su acción por completo* y, por tanto, que no suponga el cambio a una escena cinemática; por ello, todos los diálogos se darán dentro de la acción de juego, aunque puedan reducir la capacidad de actuación del jugador por unos instantes a unas pocas acciones limitadas o a meros movimientos de cámara, pero sin detener la acción por completo. A su vez, la mayoría de las escenas cinemáticas contienen diálogos (como tipología textual), pero las identificaremos como *Cinemática* en la columna *Situación de juego*, porque, independientemente del tipo de texto que contengan (diálogos, monólogos, onomatopeyas...), detienen la acción del jugador completamente y lo convierten en espectador pasivo.

El **Ajuste** se anotará en función del movimiento labial que observemos, la visibilidad de los personajes en pantalla (aunque esta sea variable en una misma situación) y el nivel de sincronización que el audio presente con respecto a la información visual.

Para ello, nuestra referencia serán los cinco tipos de ajuste descritos en el apartado 4.2.2.3: sincronía labial, sonora, temporal exacta, temporal y libre. Esta columna estará duplicada para cada videojuego: la primera se corresponde con el análisis del juego en español, mientras que en la segunda recogeremos el ajuste observado con el audio en inglés.

La **Cadena textual** es uno de los elementos más difíciles de determinar, dado que no podemos saber con certeza cómo ha estado clasificado originalmente el texto en cuestión en las hojas de trabajo de los traductores y del estudio; sin embargo, no es este nuestro objetivo. Más bien, con este campo pretendemos determinar únicamente de qué tipo de texto se trata al encontrarnos con él en el juego, para comprobar qué contenidos textuales suelen aparecer principalmente en cada situación de juego y, por tanto, cómo suelen doblarse: onomatopeyas aisladas, frases completas, enunciados breves, diálogos interactivos, etc., de manera que veamos en cada situación del juego qué tipo de texto se muestra y cómo está ajustado (*vid.* § 3.3.3.). De tal forma, podemos trazar también unas tendencias de ajuste según el tipo de enunciado que se traduzca.

Para terminar, hemos considerado conveniente añadir una columna de **Comentarios**, donde anotaremos cualquier otra apreciación o información que consideremos de interés para la escena o situación. En especial, se señalarán las discronías notables o desajustes en el audio, así como los códigos identificativos de las grabaciones de la *gameplay*.

En síntesis, con nuestra tabla de análisis recogeremos los siguientes datos, que, cumplimentados para todas las situaciones de juego observadas, nos llevarán a la detección de una serie de tendencias en la aplicación de las sincronías en cada situación de juego, en función de los porcentajes que asignemos a cada tipo de ajuste:

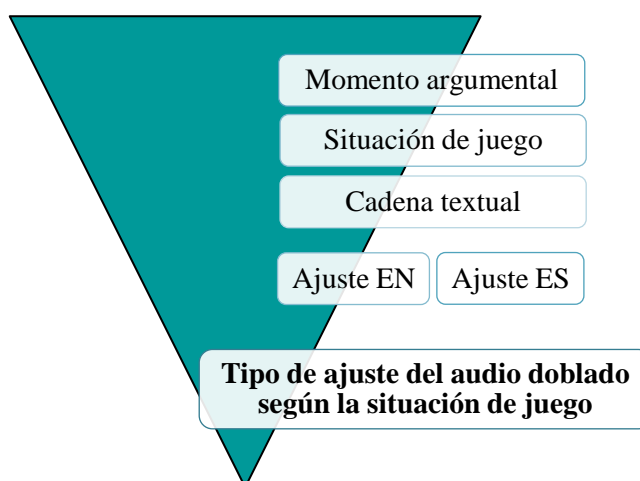


Figura 28. Parámetros analizados en el corpus de estudio en busca de tendencias en el ajuste

La sincronización en el doblaje de videojuegos

Una vez expuesta la ficha de trabajo y la forma de proceder, veamos, en el capítulo siguiente, de qué videojuegos se compone el corpus analizado y cuáles han sido los criterios de obtención de dicho corpus.

6. CORPUS DE TRABAJO

Una vez expuesta la metodología empleada en la presente tesis doctoral, nos detendremos en este capítulo en los detalles relativos al corpus de análisis sobre el que hemos llevado a cabo nuestro estudio empírico. Se trata de un corpus constituido por tres videojuegos de acción-aventura, a saber: *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015), *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) y *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2016). A continuación, detallaremos el catálogo de videojuegos sobre el que hemos trabajado y a partir del cual hemos llegado a la elección de los citados videojuegos como corpus de análisis, aplicando una serie de criterios que justifican su elección.

6.1. Criterios de selección

Según Rabadán y Merino (2004, p. 24), un corpus constituye un conjunto organizado de textos, ordenados según ciertos criterios de selección; «it is put together for a particular purpose and according to explicit design criteria in order to ensure that it is representative of the given area or sample of language it aims to account for» (Baker, 1995, p. 225). El análisis basado en corpus ha demostrado ofrecer importantes avances en los Estudios de Traducción en general y en Traducción Audiovisual en particular (Baños, Bruti y Zanotti, 2013). En nuestra investigación, un análisis empírico en busca de tendencias de traducción en un determinado contexto sociocultural requiere de un corpus de estudio sobre el que podamos identificar, en nuestro caso, los patrones de ajuste empleados en el doblaje al español peninsular de videojuegos originalmente desarrollados en inglés. «El concepto de norma implica que el objeto de análisis no son traducciones individuales, sino “a coherent corpus of translated texts” (Baker, 1993, p. 240)» (Barambones, 2009, p. 36).

En nuestro caso particular, cabe señalar que no se trata de un corpus que podamos transcribir y manejar mediante herramientas de gestión de corpus; por el contrario, se trata de textos oralizados en videojuegos que analizaremos manualmente mediante la ficha de análisis ya descrita (*vid.* § 5.5.2., Tabla 33). Esta manera de proceder responde a la naturaleza interactiva y dinámica del producto, imposible de plasmar en un único texto lineal transcrito que recoja todo el guion del videojuego, a diferencia de la mecánica de trabajo que sí se puede seguir en películas y demás productos audiovisuales

cinematográficos o televisivos. No obstante, sí recogeremos diversas muestras de nuestro corpus en formato de vídeo, donde puedan observarse los distintos aspectos que hemos ido escrutando durante el análisis⁷².

Para la construcción del corpus, recurrimos al modelo de otros estudios descriptivos de Traducción Audiovisual, como es el caso de Martínez Sierra (2004), Martí Ferriol (2006), Barambones (2009), De Higes (2014), Prats (2014) o De los Reyes (2015). La singularidad del presente trabajo, sin embargo, radica en que el objeto de estudio se traslada a los videojuegos, en lugar de tratarse de películas o series televisivas.

En especial, los aspectos que diferencian la elección de un corpus de trabajo basado en videojuegos son la duración de las producciones (un videojuego puede extenderse hasta 20 horas para alcanzar solo la meta principal, frente a las dos horas, muy aproximadamente, de un largometraje) y la consideración del usuario como protagonista activo del avance de los hechos, aspecto que se ha tenido en cuenta aplicando el criterio del género del juego en función de su *gameplay* (género interactivo) (*vid.* § 2.2.). Con respecto a la primera circunstancia, ya la señalaba Wolf (2005, p. 7) como una de las dificultades propias de analizar videojuegos:

More time is also needed to experience a video game. Whereas movies are generally no more than a few hours in length, video games like *Riven* (1997), *Tomb Raider II* (1997), *Final Fantasy VIII* (2000), *The Longest Journey* (2000), and so on, can average forty or more hours to complete, not including all the possible endings they may contain. Sometimes it is not even clear how many choices a player has, and discovery of alternate narrative paths or hidden features (known as “Easter Eggs”) is also a part of game play.

Tampoco podemos disponer en ningún momento de un guion lineal que estructure la trama, dada la compleja codificación y distribución de los archivos que constituyen los componentes de audio de un videojuego. Así, el criterio de la disponibilidad de los guiones (más bien, hojas de cálculo originales) no lo tendremos presente en nuestra elección de los títulos que se analizarán, porque en ningún caso serían accesibles para una investigación de este tipo, ni por sus características ni por las condiciones de confidencialidad en las que se trabaja. La no disponibilidad de los materiales a la hora de analizar videojuegos es una de las limitaciones de este tipo de investigaciones que ya ponían de manifiesto Bernal Merino (2015), Muñoz Sánchez (2017) o Mangiron (2017, pp. 85-86).

⁷² Véanse las tres carpetas contenidas en los documentos anexos a esta tesis en formato electrónico: *Anexos > Muestras de vídeo > ACS_clips, BAK_clips y RTR_clips*. Solamente recogeremos como anexos diversos clips de vídeo que sirvan de ejemplo paradigmático del tipo de ajuste detectado en cada situación, dado que las grabaciones completas de la *gameplay* de los tres videojuegos ocupan un total de 300 GB, unas 76 horas de juego, cantidad de información difícilmente abarcable para gestionar y compartir.

En primer lugar, hemos considerado necesario delimitar nuestro estudio a una franja temporal concreta, actual, de forma que el análisis refleje las tendencias de los videojuegos más modernos; de ahí que nos centremos en los **años 2015-2016**. A continuación, dado el objetivo de nuestra investigación de profundizar en los tipos de ajuste del doblaje de videojuegos, necesariamente, habrá de tratarse de **títulos doblados al español peninsular** (y no originalmente animados en español). Para continuar, será importante tener en cuenta la procedencia de las producciones. Este es un aspecto complicado, dado que los videojuegos suelen estar gestionados por empresas internacionales con sedes en distintos lugares del mundo, siendo Estados Unidos y Japón dos de los principales focos de distribución de videojuegos. Por lo tanto, nuestro interés se centrará en la ubicación geográfica de la desarrolladora a cargo de programar el videojuego, de forma que nos aseguremos que la lengua de desarrollo no ha sido distinta del **inglés**, en cualquiera de sus variantes (británica, norteamericana o canadiense).

Asimismo, nos interesan las grandes producciones, calificadas como **triple A**, cuyos presupuestos pueden abarcar un cuidado proceso de doblaje en el que suelen invertirse importantes recursos. Cumplidos estos criterios, delimitaremos nuestro corpus de análisis en función de nuevas restricciones que veremos a continuación.

6.2. Población

Situamos nuestro estudio en el conjunto de videojuegos actuales, los cuales, dada su variadísima naturaleza y la aparición continua de nuevos títulos, constituyen un grupo ingente de producciones sobre el que habremos de delimitar el catálogo del que extraer el corpus de nuestro estudio.

A diferencia de la producción cinematográfica y hasta donde hemos podido comprobar, para videojuegos no existe una base de datos oficial que permita su consulta directa, como es caso del Instituto de la Cinematografía y de las Artes audiovisuales del MECD⁷³. Tampoco la inmensa variedad de videojuegos, con sus distintas clasificaciones posibles (*vid.* capítulo 2), permite una organización única y clara de los datos anuales en sitios web como el de la AEVI⁷⁴. Esta institución sí ofrece datos económicos y de diversa

⁷³ Disponible en <<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/el-icaa.html>> [acceso en mayo de 2017].

⁷⁴ Asociación Española de Videojuegos, disponible en <<http://www.aevi.org.es/>>, nacida en 2014 tras la refundación de la aDeSe, la antigua Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.

índole en su *Anuario del Videojuego*⁷⁵ y facilita la consulta de los videojuegos más vendidos por meses, pero todo ello con criterios muy concretos sobre los que no se puede realizar una extracción de información de carácter general y exhaustiva, como si de una base de datos se tratase, sobre todos los videojuegos comercializados en España en un determinado periodo. Se trata, más bien, de una panorámica de los principales datos sobre videojuegos, pero no recoge información que pueda consultarse, aplicando una serie de criterios, como sería nuestra intención para obtener el catálogo de partida.

Tampoco la DEV⁷⁶ ofrece datos de interés para la delimitación del catálogo, ya que dicha organización se ocupa de agrupar a los desarrolladores de videojuegos exclusivamente españoles (por tanto, en su amplia mayoría, los juegos no estarán doblados al español desde una lengua distinta). Del mismo modo, Newzoo⁷⁷ recoge interesantes datos estadísticos, pero todos ellos internacionales, no centrados en productos localizados para España, al igual que ocurre con sitios web como Metacritic⁷⁸, gestionado por la red de ocio en línea CBS Interactive, o la base de datos internacional Moby Games⁷⁹.

Ante la inexistencia de una base de datos oficial sobre los videojuegos comercializados en nuestro país, la fuente principal de referencia para definir la población y obtener el catálogo ha sido el sitio web DoblajeVideojuegos.es⁸⁰, una base de datos que recoge todos los doblajes de videojuegos realizados en España, donde se recopila información sobre el videojuego, los traductores, actores, directores y técnicos que han intervenido en el proceso, junto con otros datos de interés. Esta web colabora estrechamente con www.eldoblaje.com (sitio web sobre el doblaje en nuestro país de cualquier tipo de producción), pero ofrece datos más amplios y detallados, y se ha especializado exclusivamente en videojuegos.

Por otra parte, para completar y ampliar la información extraída de esta web con datos sobre la sinopsis de los videojuegos y sus características técnicas, sí hemos

⁷⁵ Disponible en <<http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>> [acceso en agosto de 2018].

⁷⁶ Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, disponible en <<http://www.dev.org.es/>> [acceso en mayo de 2017].

⁷⁷ Disponible en <<https://newzoo.com/>> [acceso en mayo de 2017].

⁷⁸ Disponible en <<http://www.metacritic.com/game>> [acceso en mayo de 2017].

⁷⁹ Disponible en <<http://www.mobygames.com/>> [acceso en mayo de 2017].

⁸⁰ Sobre la web: <<http://www.doblajevideojuegos.es/web/sobre-la-web>> [acceso en mayo de 2017].

recurrido a portales especializados en videojuegos como Metacritic, 3D Juegos⁸¹ y a la plataforma Steam⁸² de gestión y comercialización de juegos en formato digital, que ofrece información detallada sobre cada uno de los títulos puestos a la venta.

Dado nuestro objetivo de detectar los tipos de ajuste en un corpus de videojuegos doblados, el primer criterio que ha de tenerse en cuenta es que se trate de videojuegos que incluyan, necesariamente, la modalidad de doblaje en su comercialización en España. Este filtro lo aplicamos recurriendo, como decimos, a la citada base de datos de DoblajeVideojuegos.es, que solamente registra videojuegos que cumplan dicha característica. En ella podemos consultar todos los videojuegos doblados a nuestra lengua desde 1992 hasta el presente.

Guiándonos por el criterio de actualidad y para que los datos sean abarcables en un estudio como el nuestro, aplicamos un filtro por años y obtenemos un total de 106 videojuegos doblados al español en los años 2015 y 2016⁸³. De esta forma, la población está constituida por todos los juegos, doblados al español, pertenecientes a la etapa final de la octava generación de videojuegos, los años 2015 y 2016, considerando que la novena generación, la actual, comienza en 2017 con el lanzamiento de la nueva consola Nintendo Switch. Del mismo modo, centrándonos tan solo en un periodo de dos años, nuestro catálogo lo conforman videojuegos muy recientes cuyos doblajes responden a los recursos técnicos más modernos empleados en videojuegos. Este era un criterio de selección importante: que se tratara de productos muy actuales que representen la tendencia actual del mercado y de la localización de videojuegos.

Realizaremos así un estudio de carácter sincrónico, ocupándonos solo de la citada franja temporal. El rápido desarrollo de los videojuegos y los procedimientos de localización, además, podrían requerir de un detallado análisis de carácter diacrónico que diera cuenta de la evolución de su doblaje, enfoque que podría aplicarse en futuros estudios, pero que no es objetivo de nuestro trabajo.

En la imagen siguiente vemos la aplicación de filtros que permite la web empleada como base de datos:

⁸¹ Disponible en <<http://www.3djuegos.com/>> [acceso en mayo de 2017].

⁸² Disponible en <<https://store.steampowered.com/?l=spanish>> [acceso en mayo de 2018].

⁸³ Este listado puede consultarse en el documento anexo en formato electrónico: *Anexos > Catálogo y corpus videojuegos.xlsx*



Figura 29. Criterios de obtención de listados de videojuegos en el sitio web Doblaje Videojuegos.es

Nuestra población de videojuegos, por tanto, la constituyen **106 títulos** comercializados en España entre **2015 y 2016** y doblados al **español peninsular**.

6.3. Catálogo

A continuación, seguimos el modelo de Barambones (2009, p. 177) y, posteriormente, el de Prats (2014, pp. 85-98) y De los Reyes (2015, p. 161), que aplican una serie de parámetros para seleccionar el objeto de estudio. Los parámetros que ya se han definido para establecer la población han sido los siguientes:

- a. **Espacio temporal:** periodo comprendido entre enero de 2015 y diciembre de 2016.
- b. **Lengua meta:** español peninsular.

A ellos, sumamos los criterios enumerados a continuación:

- c. **Espacio físico:** videojuegos comercializados en España.
- d. **Origen:** producciones ajenas, procedentes de tres países angloparlantes: Estados Unidos, Reino Unido y Canadá, localizadas al español peninsular.
- e. **Lengua origen:** inglés (en cualquiera de sus variedades).
- f. **Proyectos AAA,** de elevado presupuesto (aquellas producciones que pueden permitirse dedicar importantes recursos al doblaje del producto a otras lenguas).

Con respecto al origen, se da la dificultad de que, en muchos de los casos, se trata de producciones en las que colaboran varios países o cuyo desarrollo recae sobre una de las distintas sedes de una empresa internacional. Por lo tanto, hemos optado por descartar todos aquellos títulos con un único país de origen distinto de Estados Unidos, Reino Unido o Canadá, dado que, en esos casos, la lengua de desarrollo no podemos asegurar que haya sido el inglés. Y, especialmente, es el caso de los videojuegos de producción española, recogidos en el listado de doblajes de DoblajeVideojuegos.es por contar con un doblaje (o locución) al español pero que no procede de una traducción. Por tanto, estos títulos se excluyen del catálogo.

La población total de 106 videojuegos se ve reducida a un catálogo de 80 títulos que se sitúan dentro de los límites espaciotemporales y lingüísticos anteriores. Aun así, resulta evidente que un estudio de tal magnitud no sería abarcable para una tesis doctoral, de forma que recurrimos a una serie de parámetros para extraer el corpus de análisis a partir del citado catálogo.

6.4. Corpus de análisis

Partiendo de nuestro catálogo de 80 videojuegos de producción norteamericana o británica y doblados al español entre 2015 y 2016, seguimos el procedimiento empleado por Martí Ferriol (2006, p. 195) recurriendo a una serie de criterios de selección de prioridad decreciente, es decir, de aspectos generales a más particulares, de forma que construyamos un corpus basado en el cumplimiento excluyente de una serie de aspectos que detallamos a continuación:

- a. **Género interactivo:** según expusimos en el apartado referido a las opciones de clasificación (*vid.* § 2.1.), el criterio que empleamos para distribuir los videojuegos en función de su tipología es el del género interactivo, entendido este como el tipo de destrezas y tareas que ha de llevar a cabo el jugador durante el desarrollo del videojuego. Dada la popularidad y la amplia producción de videojuegos de acción-aventura en el mercado, restringiremos nuestro estudio a este subgénero de los de videojuegos aventura, según la clasificación definida (*vid.* § 2.2.). Es decir, todo juego catalogado por las webs especializadas como exclusivamente de acción o con una escasa presencia de aventuras será excluido. Además, se trata de juegos en los que la trama es básica para su evolución y son muy ricos en situaciones de juego, alternando continuamente acción de juego con escenas cinemáticas y diálogos, aspecto que no se da en otros géneros, como

puede ser el caso de los puzzles o muchos juegos de estrategia. Por otra parte, son juegos de gran popularidad y, de hecho, el género de aventura es el que mayor presencia muestra en nuestro catálogo de videojuegos comercializados en España, doblados a nuestra lengua, en 2015-2016, tal y como se puede observar en la gráfica a continuación. Los datos de esta Figura 30 proceden de la clasificación por géneros que se hace de los 80 juegos que componen el corpus⁸⁴ en dos sitios web: [3DJuegos](#) y [Steam](#). Cada uno de estos juegos se ha buscado en ambos sitios web y se ha contrastado a qué género pertenecen para elaborar la gráfica siguiente:

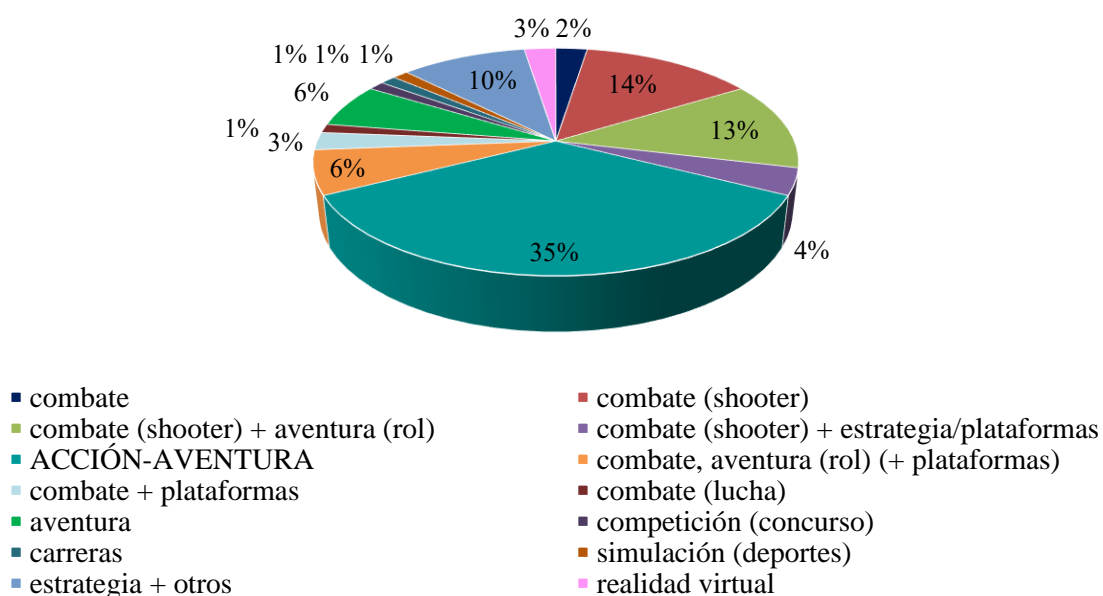


Figura 30. Distribución de los videojuegos del catálogo según el género

- b. **Medio:** con respecto al **medio** del videojuego (convenciones narrativas y estilísticas, tal y como lo definíamos al comienzo del capítulo 2), todos aquellos fantásticos quedarán excluidos del análisis, así como los basados en una estética de animación en la que no participen personas pretendidamente reales, sino con apariencia de dibujos animados. Puesto que el foco de nuestro estudio son los tipos de ajuste, todos los personajes cuyas bocas no sean humanas o claramente perceptibles podrán no presentar las mismas restricciones de ajuste que en presencia de un movimiento labial de apariencia humana (a pesar de que, como sabemos, siempre se trata de personajes de ficción). Tampoco nos arrojarían datos suficientemente amplios bocas cuyas únicas posiciones fueran abierta y cerrada,

⁸⁴ Véase el documento adjunto en formato electrónico en la carpeta *Anexos > Catálogo y corpus videojuegos.xlsx*, pestaña *Catálogo (80)*.

sin mayor articulación labial, como es el caso de muchos videojuegos de animación con estética de dibujos animados o de *anime*. Por tanto, el medio narrativo y estilístico del videojuego será excluyente si se trata de personajes fantásticos o no humanos.

En la siguiente gráfica ofrecemos los datos del número de videojuegos, según el medio en el que tienen lugar, que se recogen en nuestro catálogo. En este caso, el criterio de suprimir todos aquellos juegos fantásticos o en los que no participen personas no responde a su mayor o menor popularidad, sino a una necesidad visual del estudio.

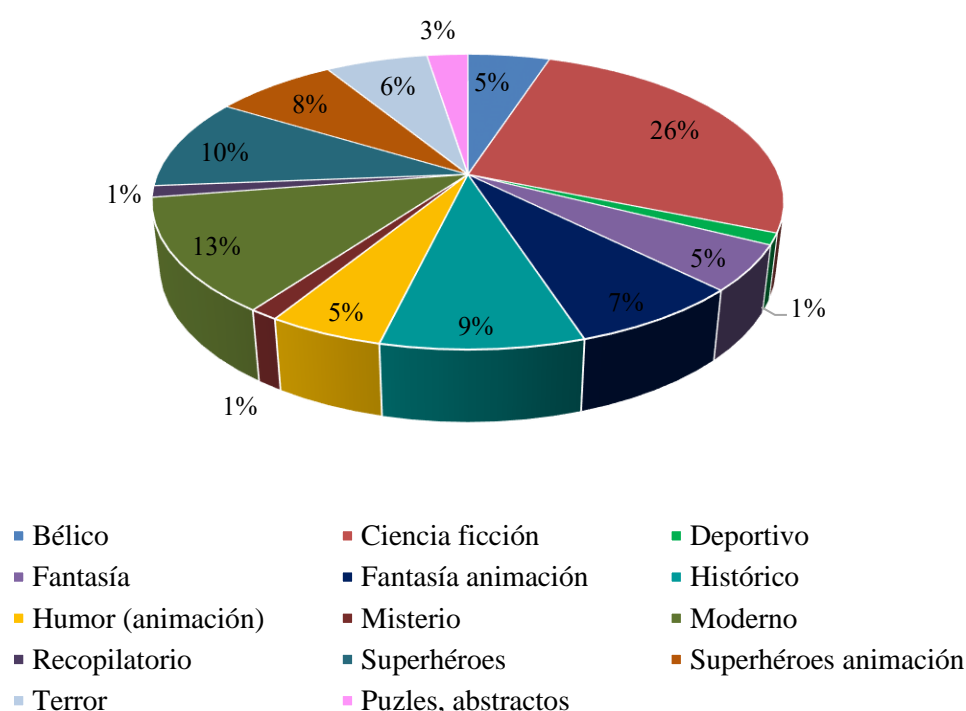


Figura 31. Distribución de los videojuegos del catálogo según el medio⁸⁵

- c. **Plataforma:** optaremos siempre por videojuegos disponibles para PC, dado que, tratándose de un ordenador de alta potencia y con gran capacidad gráfica, la calidad de la imagen tiende a ser ligeramente superior de lo que resulta ser en consolas, lo cual permitirá apreciar los movimientos de los personajes y, en especial, el ajuste con más calidad y precisión. Asimismo, siguiendo el criterio de

⁸⁵ Los datos de la Figura 31 también proceden de la clasificación que se hace de los 80 videojuegos que componen el corpus en las mismas web: 3DJuegos y Steam (véase el documento adjunto en formato electrónico en la carpeta *Anexos > Catálogo y corpus videojuegos.xlsx*, pestaña *Catálogo (80)(filtrado colores)*). En este caso, en lugar de denominarlo *medio*, las webs especializadas emplean el término *género* (como si se tratara del género *audiovisual*) o *etiqueta* bajo la que los clasifican los usuarios o, simplemente, se describen estas características narrativas y estilísticas en la descripción del juego.

disponibilidad, el PC es la única plataforma a la que tuvimos acceso, además de tratarse del entorno de juego con el que estamos familiarizados.

- d. **Modo 1 (perspectiva):** excluirémos todos los videojuegos en primera persona o que alternen primera y tercera persona. Dado que el cambio de perspectiva de una persona a otra puede implicar una percepción distinta de los personajes en juego, hemos considerado conveniente optar por videojuegos cuya perspectiva sea fija, siempre en tercera persona, de forma que el ángulo de visión no permita cambios importantes y podamos determinar la forma de ajuste en cada situación de juego que presenta el producto siempre desde un mismo ángulo, sin distorsiones a elección del usuario, con una visión externa al personaje jugador, de modo que también podamos apreciar sus expresiones y, en ocasiones, su gesticulación.
- e. **Modo 2 (individual):** para terminar, optaremos por videojuegos disponibles para un solo jugador. Los videojuegos multijugador permiten la interacción, además de con los hechos en pantalla, también entre los propios jugadores en el entorno del juego, ya sea con interés cooperativo o de forma competitiva. En general, los videojuegos de aventuras suelen implicar la presencia de un único héroe, ya que se centran en una trama en la que este se ve inmerso y son pocos los casos en los que varios jugadores tienen cabida en la historia. Así, preferimos restringir el estudio a videojuegos que permitan la participación de un solo jugador, de forma que podamos centrarnos en el único personaje controlado por el usuario y en la meta principal del juego de acción-aventura. La inclusión de más jugadores ampliaría la complejidad de seguir una misma ruta similar en la versión doblada al español y la versión en inglés del juego, de manera que la elección de videojuegos individuales es más restrictiva, encaja mejor con el género de aventura y delimita con más precisión nuestro análisis.
- f. **Empresas de localización diferentes.** Por último, aplicamos el criterio de la diversidad de empresas de localización encargadas de trasladar los videojuegos a nuestra lengua. Con este último filtro, nos aseguramos de que se dé una pluralidad de estudios de doblaje y procesos de traducción en nuestro corpus que permita «ofrecer distintos enfoques de trabajo en cuanto a los procesos de traducción y doblaje» (De los Reyes, 2015, p. 177). Así, optando por videojuegos localizados en empresas diferentes, evitamos que nuestros resultados se vean inclinados hacia las prácticas de una sola empresa de localización concreta. Los videojuegos elegidos fueron localizados en tres empresas distintas, con traductores diversos y en estudios de doblaje variados (todos ellos pertenecientes a las empresas de localización). También su distribución en España estuvo en manos de tres

empresas diferentes, cuyas exigencias en localización no tienen por qué ser las mismas. «El corpus de trabajo, además de ser [...] coherente y homogéneo, tiene la particularidad de mostrar diferentes prácticas basadas en diferentes estudios» (De los Reyes, 2015, p. 177) y, en nuestro caso, en diferentes distribuidoras.

Para terminar, debemos señalar también que excluimos del estudio todos los DLC (*downloadable content*) o contenido descargable que se recogen en el catálogo (en total, 20 de los 80 títulos), ya que no se trata de videojuegos principales, sino de contenido adicional (expansiones) para extender un juego ya puesto a la venta, con nuevas misiones o ampliaciones para la trama central. También hemos excluido un título doblado al *wenja*, una lengua inventada propia del videojuego.

Siguiendo los citados criterios, hemos reducido nuestro catálogo de videojuegos de 80 a un total de 3 títulos, todos ellos videojuegos de producción **canadiense o estadounidense**, de categoría **AAA**, del género **acción-aventura**, disponibles para **PC**, en modo de **tercera persona** y para **un solo jugador**, localizados en **tres empresas distintas**.

El número de títulos obtenidos resulta adecuado para una investigación como la presente, debido a la duración habitual que presentan los videojuegos, en especial, aquellos de las características descritas (acción-aventura): a diferencia de la duración máxima que suelen tener las películas, de entre hora y media y dos horas y media, aproximadamente, un videojuego nunca estará por debajo de las 10-15 horas de juego hasta completar el objetivo principal (aunque su duración pueda extenderse posteriormente tanto como el jugador desee, aprovechando misiones secundarias y desvíos de la trama principal). Por lo tanto, frente a las aproximadamente dos horas de una película, estimamos oportuno no exceder nuestro análisis de un máximo de tres videojuegos, dado que, en cada uno de ellos, tendremos que dedicar al menos 15 horas por idioma (en algunos casos, casi 20) para completar el objetivo principal de la aventura. Consideramos que un corpus que abarque en torno a las 30 horas por cada uno de los tres videojuegos será suficiente para poder detectar las tendencias en la forma de ajuste del doblaje.

Recogemos a continuación la información relativa a los tres títulos seleccionados definitivamente:

JUEGO	DESARROLLADOR	PAÍS ORIGEN	DISTRIBUIDORA	EMPRESA DE LOCALIZACIÓN ⁸⁶	GÉNERO	MEDIO
<i>Assassin's Creed Syndicate</i>	Ubisoft (Montreal)	Canadá	Ubisoft	Synthesis	acción-aventura	histórico (época victoriana)
<i>Batman: Arkham Knight</i>	Rocksteady Studios	Reino Unido /EE. UU.	Warner Bros.	Pink Noise	acción-aventura	superhéroes
<i>Rise of the Tomb Raider</i>	Crystal Dynamics	EE. UU.	Square Enix (Koch Media)	KiteTeam	acción-aventura	moderno

Tabla 34. Corpus de análisis definitivo

Resumimos también, en el siguiente diagrama, las distintas fases por las que ha pasado la delimitación final del corpus:

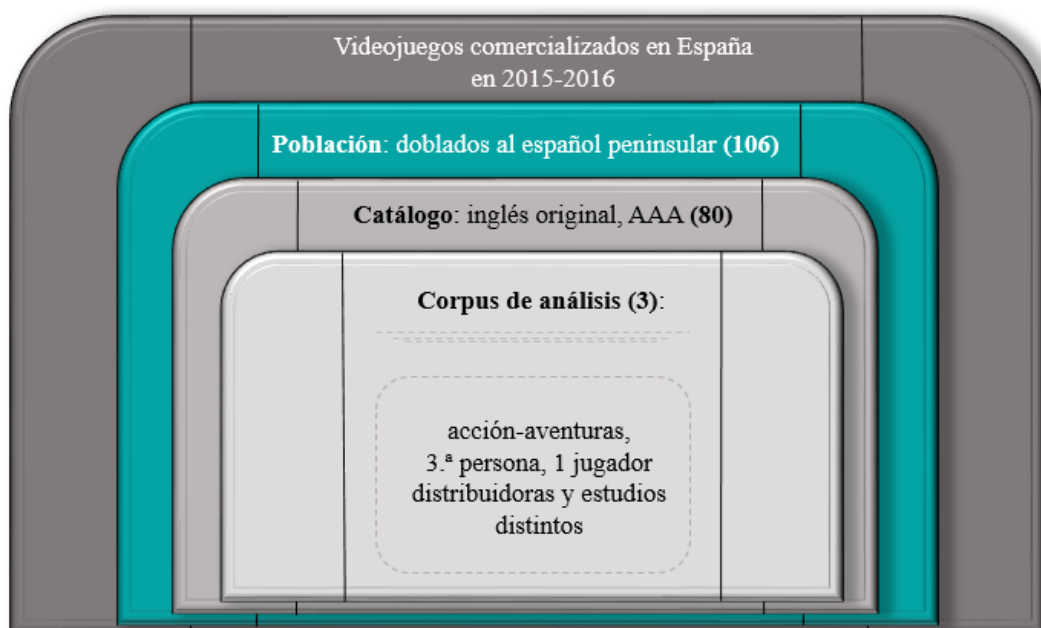


Figura 32: Criterios de elección del corpus de análisis

⁸⁶ Esta información se extrajo también de la web [Doblajevideojuegos.es](http://www.doblajevideojuegos.es), disponible en <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/assassins-creed-syndicate>>, <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/batman-arkham-knight>> y <<http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/rise-of-the-tomb-raider>> respectivamente [julio de 2016], aunque posteriormente se corroboró su veracidad con distintos agentes entrevistados.

A continuación, profundizaremos en la trama y las características de cada uno de los tres videojuegos que componen nuestro corpus de análisis, es decir, en los factores externos (Chaume, 2004, 2012) de cada título analizado, aunque estos los completaremos también en el capítulo del análisis (*vid.* § 7.1.), con la información extraída de las entrevistas (factores profesionales).

6.4.1. *Batman: Arkham Knight*

El videojuego de Rocksteady Studios fue lanzado al mercado a nivel mundial en junio de 2015 y completa la saga Batman Arkham de esta desarrolladora británica, que ha dado vida de nuevo al popular héroe de DC Comics aparecido por primera vez en 1939. Así, el personaje principal lo encarna el ya conocido Bruce Wayne, un empresario multimillonario, huérfano desde el asesinato de sus padres y dedicado a las artes marciales, al cultivo del intelecto y al desarrollo de armas y dispositivos que le otorgan un enorme poder, oculto tras la apariencia del oscuro hombre murciélago, para luchar contra los villanos que asolan la ciudad de Gotham, lugar en el que este videojuego tiene lugar.

El primero de los videojuegos de la serie Batman Arkham fue *Batman: Arkham Asylum* (2009), seguido de *Batman: Arkham City* (2010), ambos títulos de la misma desarrolladora británica. A esta lista se suma *Batman: Arkham Origins* (Warner Bros. Games Montreal, 2013), inmediatamente anterior al videojuego que analizamos. En total, la saga consta de ocho juegos, siendo los cuatro citados los considerados principales. El denominador común en todos ellos son las aventuras del superhéroe en su lucha incesante contra el mal.

En el caso de *Batman: Arkham Knight* (BAK), el gran enemigo del protagonista será el Espantapájaros, que amenaza la ciudad de Gotham con una terrible toxina. En su persecución y enfrentamiento contra dicho personaje, Batman cuenta con aliados como Robin, Oráculo, el policía James Gordon o su propio mayordomo, Alfred Pennyworth, y tendrá que enfrentarse a varios enemigos que apoyan al Espantapájaros, entre los cuales se encuentran el Caballero de Arkham, Dos Caras, Hiedra Venenosa o Harley Quinn. También el archienemigo de Batman, el Joker, hará su aparición a través del control de la mente de Batman.

El videojuego responde a la perfección al concepto de juego de aventuras, dado que se alternan una serie de obstáculos, batallas y enigmas que el personaje principal ha

de resolver recurriendo al sigilo, a las armas y al combate directo. También se dispone del batmóvil como medio de transporte del superhéroe, que puede desplazarse en un mundo abierto constituido por la totalidad de la ciudad de Gotham. La acción también es un aspecto presente a lo largo de toda la historia, cuya trama centrada en el superhéroe y sus enemigos y aliados será el aspecto básico en torno al cual avanzarán los hechos.

El personaje se controla en tercera persona a lo largo de todo el juego, se trata de un único jugador y la duración hasta alcanzar la meta principal establecida al principio se estima en unas 15-20 horas.

Recogemos en la siguiente ficha técnica los factores externos (Chaume, 2012, pp. 168-170) que caracterizan este videojuego:


DATOS GENERALES	
Título	<i>Batman: Arkham Knight (BAK)</i>
Desarrollador	Rocksteady Studios (Londres, Reino Unido)
Directores	Sefton Hill
Productores	Daniel Bailie, Nathan Burlow
Lengua de desarrollo	Inglés
Duración aproximada	12-15 horas
Duración analizada	13 horas por idioma
FACTORES HISTÓRICOS	
Año de lanzamiento del TO	23 de junio de 2015 (mundial)
Año de lanzamiento del TM	23 de junio de 2015 (mundial)
Saga	Batman Arkham
Doblajes previos	Menús y voces en español en los videojuegos previos de la misma saga
Modo de traducción	Doblaje y subtitulación (voces), texto escrito (interfaz de usuario)
FACTORES COMUNICATIVOS	
Cliente (distribuidora)	Warner Bros. Interactive Entertainment
Empresa de localización	Pink Noise
Gestor del proyecto	Anónimo ⁸⁷
Traductores	Francisco Molina Arcas
Revisores	Desconocido
Estudio de doblaje al español peninsular	Pink Noise
Director de doblaje	César Díaz Capilla
Actores de doblaje principales	Claudio Serrano (Batman) David García Vázquez (Espantapájaros)
Destinatario (clasificación)	PEGI 16: Recomendado para personas de 16 años en adelante. Contiene violencia, delincuencia y lenguaje soez. 
Contexto comunicativo	Venta en internet y en tiendas físicas. Uso individual, generalmente en el entorno particular de los jugadores.
Mensaje	Interfaz y subtítulos: español, inglés, francés, alemán, italiano, portugués (Brasil), coreano, polaco, ruso Voces: español, inglés, francés, alemán, italiano, portugués (Brasil)
Canal de comunicación (plataformas)	Windows, PS4, Xbox One
Género	Acción-aventura
Medio	Superhéroes
Modo 1	3.ª persona
Modo 2	Un solo jugador

Tabla 35. Ficha técnica de *Batman: Arkham Knight*: factores externos

El título ocupa el décimo primer puesto en la lista de los videojuegos más vendidos en 2015 (AEVI, 2015) y la distribuidora y propietaria de la licencia, Warner Bros., había conseguido vender cinco millones de copias del producto pocos meses después de su

⁸⁷ Algunos de los entrevistados, por motivos de confidencialidad, nos pidieron expresamente que omitiéramos sus nombres.

lanzamiento (García Pérez, 2015b). Además, el actor de doblaje José Padilla (el Joker) recibió el premio al Mejor Doblaje Masculino en los Premios DoblajeVideojuegos 2015 y también el juego en su totalidad fue galardonado con el premio al Mejor Doblaje Absoluto (Turnes, 2015).

El juego incluye la interfaz, las voces y los subtítulos en español, inglés, francés, alemán, italiano y portugués brasileño, así como otros tres idiomas más solamente para la interfaz y los subtítulos (coreano, polaco y ruso). La empresa de localización responsable del proceso de traducción y adaptación al español peninsular fue Pink Noise, con sede en Madrid. Sin embargo, no ha sido posible obtener algunos datos sobre el proyecto, dado que los estrictos acuerdos de confidencialidad impedían a los involucrados revelar información alguna sobre el proyecto, ni siquiera ofrecer la identidad de los propios traductores (aunque este dato lo obtuvimos finalmente mediante diversos contactos).

Cabe señalar que precisamente la versión para ordenador de este videojuego tuvo que retirarse unos meses del mercado por repetidos problemas de rendimiento y errores (*bugs*) que pusieron de manifiesto los usuarios. Tras actualizar la versión y aplicar parches y modificaciones al código, el videojuego volvió a ponerse a la venta para ordenador unos cuatro meses después de su retirada, aunque aún presentaba algunos problemas que Warner Bros. procuró solventar con nuevos parches y devoluciones a los usuarios (*Meristation*, 2015).

6.4.2. *Assassin's Creed Syndicate*

Este videojuego, puesto a la venta en noviembre de 2015, es el más reciente de una popular saga que comenzó en 2007 de la mano de Ubisoft: *Assassin's Creed*. Ubisoft ha lanzado desde 2007 prácticamente un videojuego nuevo al año perteneciente a esta saga histórica de ficción, además de diversas ampliaciones y juegos para consolas portátiles, de forma que la lista de los títulos que componen la saga completa es bastante extensa (10 videojuegos más algunas variantes de la dinámica principal de juego). Todos ellos, no obstante, siguen la misma línea argumental: el enfrentamiento entre los antiguos Templarios, organizados en el presente en torno a la empresa Abstergo Industries, y el clan de los Asesinos, quienes quieren evitar que los primeros se hagan con unos objetos de enorme poder conocidos como Fragmentos del Edén, que les permitirían dominar el mundo. Este enfrentamiento tiene lugar en una continua vuelta al pasado (distintos momentos históricos, según el juego del que se trate), a través de los recuerdos que un

personaje del presente, miembro del clan de los Asesinos, guarda en su ADN y a los que se accede mediante un dispositivo al que denominan Animus. Esta máquina produce una recreación del pasado a la que el personaje puede trasladarse y actuar para recuperar el Fragmento del Edén correspondiente y salvar al mundo de la dominación de los Templarios.

En el caso de *Assassin's Creed Syndicate* (ACS), el momento histórico elegido es la Londres victoriana de la segunda mitad del siglo XIX, en plena Revolución Industrial. El jugador puede elegir entre los dos protagonistas disponibles, que actúan codo con codo: Evie y Jacob Frye, unos gemelos pertenecientes al clan de los Asesinos cuya misión será liberar al pueblo sometido a las poderosas bandas templarias que controlan Londres y reúnen toda la fortuna industrial, gracias a la corrupción y a la esclavitud de los trabajadores. El objetivo de ambos personajes es el mismo, liberar Londres del dominio de los Blighters (la banda en torno a la cual se organizan los Templarios). Jacob se preocupará más de reclutar y ampliar su banda, los Rooks, para enfrentarse y vencer a los Blighters, mientras que Evie tiene más presente en todo momento el objetivo histórico de recuperar los Fragmentos del Edén, para arrebatárselos a los Templarios. Por ello, ambos personajes discuten continuamente a lo largo del juego, pero, por encima de sus diferencias, trabajarán en común por el objetivo de liberar a la clase trabajadora de las garras de la corrupción y erradicar el dominio de los Blighters, encabezados por el temible Crawford Starrick.

Tal y como lo hemos clasificado, se trata de un videojuego de aventura con una importante presencia de la acción: la meta final se establece al comenzar la historia (liberar Londres de los Templarios y recuperar los Fragmentos del Edén). Los personajes habrán de ir esquivando obstáculos, superando pruebas y enigmas, y enfrentándose a los enemigos para alcanzarla, alternando así una cierta variedad de situaciones y destrezas y desplazándose a su elección en un mundo abierto constituido por la ciudad de Londres.

La presencia del género de acción también se aprecia en los continuos enfrentamientos y persecuciones a lo largo de la historia, pero consideramos que no se trata de la tónica que predomina, ya que también hay momentos de actividad más calmada para completar pequeños encargos, puzzles o descubrir secretos. Del mismo modo, con la inclusión de dos personajes en apariencia diferenciados y con ideas distintas, podría considerarse que presenta cierta inspiración en un juego de rol, si bien la encarnación de uno u otro personaje apenas supone una diferencia para el desarrollo de los hechos y tampoco predomina de forma llamativa la personalidad de estos como para determinar la

clasificación del juego. Por ello, confirmamos que se trata de un videojuego de acción-aventura.

El modo de juego es siempre un solo jugador, que puede elegir alternativamente entre un personaje u otro a lo largo de buena parte de la historia (aunque algunas misiones son exclusivas de uno de los dos gemelos Frye), y cuya perspectiva se ofrece siempre en tercera persona, con algunos cambios de plano automáticos que ofrece el juego al completar ciertas tareas o eliminar a algunos enemigos.

La duración del videojuego hasta completar el objetivo central se estima en unas 15-20 horas de juego y su dificultad no es excesiva, basado en gran medida en la repetición, lo cual permite avanzar con cierta facilidad. En nuestro caso, empleamos efectivamente 18 horas en acabar el juego siguiendo su trama principal. Debemos señalar que, tras alcanzar el objetivo central del juego, aún se puede continuar jugando durante muchas horas más, pues la trama presenta numerosas misiones secundarias e intrigas posteriores a la resolución de la historia principal, pero, para delimitar con claridad nuestro trabajo, como ya explicamos, nos centraremos única y exclusivamente en alcanzar la meta principal del juego, de forma que trabajemos sobre un corpus con unos límites bien marcados.

Al repetir el juego con el audio en inglés, el tiempo empleado en alcanzar la meta central resulta ligeramente inferior, pues ya estaremos familiarizados con las destrezas que se requieren para cumplir con el objetivo.

Resumimos las características de este juego en la siguiente tabla:


DATOS GENERALES	
Título	<i>Assassin's Creed Syndicate (ACS)</i>
Desarrollador	Ubisoft Québec (Quebec, Canadá)
Directores	Marc-Alexis Côté (director creativo), Scott Philips
Productores	François Pelland, Frederik Audet, Jeff Skalski, Maëlénn Lumineau
Lengua de desarrollo	Inglés
Duración aproximada	15-20 horas
Duración analizada	18 horas (ES) + 16 horas (EN)
FACTORES HISTÓRICOS	
Año de lanzamiento del TO	23 de octubre de 2015 (PS4, Xbox One) 19 de noviembre de 2015 (PC)
Año de lanzamiento del TM	23 de octubre de 2015 (PS4, Xbox One) 19 de noviembre de 2015 (PC)
Saga	Assassin's Creed
Doblajes previos	Menús y voces en español en los videojuegos anteriores de la misma saga
Modo de traducción	Doblaje y subtitulación (voces), texto escrito (interfaz de usuario)
FACTORES COMUNICATIVOS	
Cliente (distribuidora)	Ubisoft
Empresa de localización	Synthesis Iberia (Madrid)
Gestor del proyecto	Nino Nastasi
Traductores	Pablo Trenado, Jesús Fernández López, Ana Fuentes, Cristina Herráiz, Judit Tur Cladera, Diana Vázquez
Revisores	Cristina Herráiz
Estudio de doblaje al español peninsular	Synthesis Iberia (Madrid)
Director de doblaje	Emilio Gallardo
Actores de doblaje principales	Beatriz Berciano (Evie Frye), Pablo Sevilla (Jakob Frye), Óscar Castellanos, Cecilia Santiago
Destinatario (clasificación)	PEGI 18: Recomendado para adultos, a partir de los 18 años. Contiene violencia brutal y situaciones obscenas o repugnantes. 
Contexto comunicativo	Venta en internet y en tiendas físicas. Uso individual, generalmente en el entorno particular de los jugadores.
Mensaje	Interfaz: inglés, español, francés, italiano, alemán, checo, holandés, húngaro, japonés, coreano, polaco, portugués (Brasil), ruso, chino Subtítulos: inglés, español, francés, italiano, alemán, checo, holandés, húngaro, japonés, coreano, polaco, portugués (Brasil), ruso, chino, danés, finés, noruego, sueco Voces: inglés, español, francés, italiano, alemán, japonés, portugués (Brasil), ruso
Canal de comunicación (plataformas)	Windows, PS4, Xbox One
Género	Acción-aventura
Medio	Histórico (época victoriana)
Modo 1	3.ª persona
Modo 2	Un solo jugador (alternancia de dos personajes)

Tabla 36. Ficha técnica de *Assassin's Creed Syndicate*: factores externos

Según se recoge en el *Anuario del videojuego* (AEVI, 2015), *Assassin's Creed Syndicate* ocupa la posición 13 de los videojuegos más vendidos de su año. Aunque estos datos se refieren a la plataforma PS4, nos da una idea de la popularidad del juego en nuestro país, que cosecha un nutrido número de fieles seguidores.

El proyecto de localización estuvo a cargo de la empresa Synthesis Internacional, de origen italiano, con sede en Madrid. Además del inglés original, el juego incluye la interfaz, el audio y los subtítulos en español, francés, italiano, alemán, japonés, portugués de Brasil y ruso, así como otros seis idiomas para la interfaz y los subtítulos y otros cuatro más solamente para los subtítulos, es decir, un total de 19 idiomas. No es de extrañar esta variedad de lenguas en su localización, ya que se trata de un videojuego triple A de gran popularidad entre los aficionados a la saga, por lo que la desarrolladora puede permitirse un amplio proyecto de localización que traslade el juego a numerosos países.

6.4.3. Rise of the Tomb Raider

Rise of the Tomb Raider (RTR) también forma parte de una conocida saga, Tomb Raider, cuyo primer juego fue puesto a la venta en 1996, desarrollado por la desaparecida empresa británica Core Design. Desde entonces, el éxito de esta franquicia ha sido enorme y *Rise of the Tomb Raider* se suma a la lista a finales de 2015 (enero y octubre de 2016 para ordenador y PlayStation 4, respectivamente) a cargo de la desarrolladora norteamericana Crystal Dynamics.

Al igual que el resto de títulos de la saga, el videojuego narra las aventuras de la arqueóloga y caza tesoros Lara Croft, en este caso, siguiendo las investigaciones iniciadas por su padre, también arqueólogo, que buscaba la desaparecida ciudad de Kítezh y el secreto de la inmortalidad. Su objetivo la trasladará a Siria y Siberia, y tendrá que enfrentarse con los fenómenos naturales, los animales salvajes y la organización secreta La Trinidad, que también persigue encontrar la Fuente Divina para la inmortalidad.

Tal y como ocurre con *Batman: Arkham Knight* y *Assassin's Creed Syndicate*, el videojuego con la protagonista, en este caso femenina, Lara Croft encaja en la categoría de videojuego de acción-aventura, dada la trama principal en torno a la cual giran todas las peripecias del personaje central, que no solo habrá de enfrentarse cuerpo a cuerpo o con distintas armas a sus enemigos, sino que también habrá de recurrir al sigilo y a la resolución de puzzles y enigmas. Por tanto, se requiere la ya mencionada combinación de estrategias propia de este género interactivo.

También en este caso, el único jugador podrá desplazarse por un mundo abierto, siempre con una perspectiva de tercera persona. La duración del juego se estima en unas 15-20 horas hasta completar el objetivo principal.

Veamos en la tabla a continuación los datos del videojuego:


DATOS GENERALES	
Título	<i>Rise of the Tomb Raider (RTR)</i>
Desarrollador	Crystal Dynamics (California, Estados Unidos)
Directores	Noah Hughes, Ron Rosenberg, Brian Horton
Productores	Morgan W. Gray, Scott Amos
Lengua de desarrollo	Inglés
Duración aproximada	12-15 horas
Duración analizada	8 horas (ES) + 7 horas (EN)
FACTORES HISTÓRICOS	
Año de lanzamiento del TO	11 de octubre de 2016 (PS4), 28 de enero de 2016 (PC) 10 de noviembre de 2015 (Xbox One, Xbox 360)
Año de lanzamiento del TM	11 de octubre de 2016 (PS4), 28 de enero de 2016 (PC) 10 de noviembre de 2015 (Xbox One, Xbox 360)
Saga	Tomb Raider
Doblajes previos	Menús y voces en español en los videojuegos previos de la misma saga a partir de 2003
Modo de traducción	Doblaje y subtitulación (voces), texto escrito (interfaz)
FACTORES COMUNICATIVOS	
Cliente (distribuidora)	Square Enix (Koch Media)
Empresa de localización	Loft9 Consulting, Loft9 LLC, Keywords International LTD
Gestor del proyecto	Michael Cubbin (Loft9 Consulting, gestor internacional) Anónimos
Traductores	Vicent Torres, David Fernández, Santiago García Sanz, Eva Sanz Murillo, Gema Solís
Revisores	Santiago García Sanz
Estudio de doblaje al español peninsular	KiteTeam ⁸⁸
Director de doblaje	Rubén Navarro, César Díaz Capilla, Juan José López Lespe
Actores de doblaje principales	Guiomar Alburquerque Durán (Lara Croft)
Destinatario (clasificación)	PEGI 18: Recomendado para adultos, a partir de los 18 años. Contiene violencia brutal y situaciones obscenas o repugnantes.
	
Contexto comunicativo	Venta en internet y en tiendas físicas. Uso individual, generalmente en el entorno particular de los jugadores.
Mensaje	Interfaz y subtítulos: inglés, español, francés, italiano, alemán, holandés, polaco, portugués (Brasil), ruso, japonés, chino, coreano, árabe Voces: inglés, español, francés, italiano, alemán, polaco, portugués (Brasil), ruso, japonés, chino, coreano
Canal de comunicación (plataformas)	Windows, PS4, Xbox One, Xbox 360
Género	Acción-aventura
Medio	Mundo actual
Modo 1	3.ª persona
Modo 2	Un solo jugador

Tabla 37. Ficha técnica de *Rise of the Tomb Raider*: factores externos

⁸⁸ Información extraída de la web DoblajeVideojuegos.es, disponible en <http://www.doblajevideojuegos.es/fichajuego/rise-of-the-tomb-raider> [acceso en febrero de 2018].

El videojuego se encuentra entre los 20 más vendidos de 2016 a través de la plataforma Steam y ha recibido tres importantes premios del sector de los videojuegos: el galardón al Mejor Guion de Videojuego (WGAW, 2016) de los Premios WGA⁸⁹ 2016 y, en Lo Mejor del IGN⁹⁰ 2015, el premio al Mejor Juego de Xbox One y al Mejor Juego de Acción/Aventura. Asimismo, la actriz de doblaje Guiomar Alburquerque recibió el premio al Mejor Doblaje Femenino en los Premios DoblajeVideojuegos 2015 (Turnes, 2015).

El videojuego para PC ofrece 14 idiomas: la interfaz, las voces y los subtítulos están disponibles en español, inglés, francés, alemán, italiano, polaco, portugués de Brasil, ruso, japonés, chino simplificado y tradicional y coreano, mientras que en holandés y árabe se ofrecen solo la interfaz y los subtítulos. El proyecto de localización, tal y como se indica en los créditos del videojuego, estuvo a cargo de la consultoría general Loft9, así como del proveedor internacional de servicios Keywords, que operaba a través de la compañía madrileña KiteTeam. De nuevo, las fuertes medidas de confidencialidad bajo las que se trabaja en el ámbito de los videojuegos supusieron un impedimento importante para confirmar algunos de los detalles del proyecto, más allá de la información disponible a través de internet.

⁸⁹ The Writers Guild Awards, gremio de escritores de América, disponible en <<http://awards.wga.org/wga-awards/awards-show-details>> [acceso en mayo de 2017].

⁹⁰ Imagine Games Network, sitio web informativo sobre videojuegos, disponible en <<http://es.ign.com/>> [acceso en mayo de 2017].

7. ANÁLISIS

A continuación, expondremos todos aquellos aspectos tanto cualitativos como cuantitativos observados a lo largo de nuestro análisis, de entre 7 y 18 horas de juego por idioma en cada uno de los tres videojuegos que constituyen el corpus de estudio. El total de horas de juego analizadas ha sido 76. Con respecto a las entrevistas, hemos podido acceder a prácticamente todos los agentes inicialmente contemplados, salvo las desarrolladoras y distribuidoras (*vid.* § 5.5.1) y dos de los profesionales en uno de los videojuegos. Por tanto, el total de entrevistados asciende a 17 personas: 4 para *Batman: Arkham Knight*, 6 para *Assassin's Creed Syndicate* y 7 para *Rise of the Tomb Raider* (en este caso, pudimos entrevistar a dos gestores de proyectos).

En primer lugar, procederemos al análisis cualitativo de las entrevistas, que nos permitirá describir los factores externos del proceso de la localización que aún desconocíamos y, concretamente, del doblaje de los tres videojuegos estudiados. A continuación, en base a nuestra ficha de análisis (*vid.* § 5.5.2.), estructuraremos el resto del capítulo según los resultados observados en cada uno de los tres videojuegos: expondremos, por cada una de las situaciones de juego contempladas (tareas, acción de juego, diálogos y cinemática), qué tipos de ajuste se aprecian en ellas. También indicaremos los tipos de ajuste observados en general en cada uno de los tres juegos, tanto en la versión en inglés como en el doblaje al español, y ofreceremos una discusión final de los resultados.

7.1. ANÁLISIS CUALITATIVO PRELIMINAR: ENTREVISTAS

Según recogíamos en el apartado 5.5.1., las entrevistas están estructuradas en base a tres grandes bloques: el primero contempla el perfil de la persona entrevistada; a continuación, se les pregunta sobre aspectos relativos a la preparación del proyecto y a la fase de producción (traducción y edición del texto) y, por último, el bloque sobre cuestiones relativas a la grabación del audio. Estos tres bloques, a su vez, recordemos que representan las distintas fases en las que se divide la etapa intermedia o de traducción (*vid.* § 4.2.1.), dentro del proceso completo de localización de un videojuego (*vid.* § 3.3.1.).

La sincronización en el doblaje de videojuegos

En la figura 33, a continuación, podemos ver los tres grandes bloques en los que se dividen las entrevistas y los dos grupos de agentes entrevistados. Aquellas cuestiones que se han dirigido exclusivamente a un solo agente se han señalado con la inicial de tal agente entre paréntesis. Aquellas contrastadas entre los distintos grupos de entrevistados aparecen conectadas mediante flechas, mientras que las cuestiones relativas expresamente a los tipos de ajuste se han marcado en color.

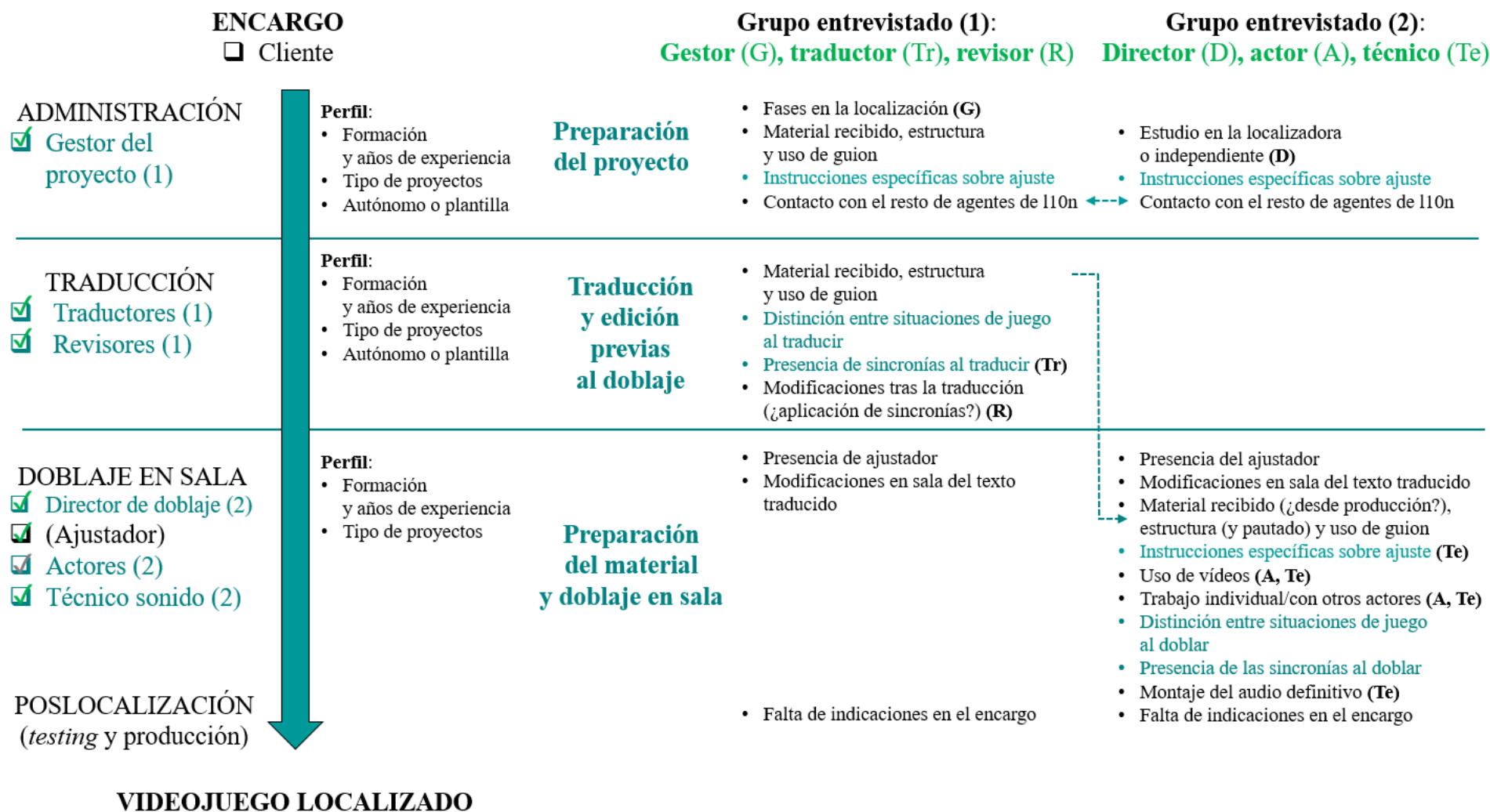


Figura 33. Bloques temáticos contenidos en las entrevistas y agentes entrevistados

De los siete agentes que deseábamos entrevistar para cada título, como ya señalamos, tuvimos que descartar a las empresas desarrolladoras y distribuidoras por la imposibilidad de acceder a ellas. Salvo ciertas excepciones, con el resto de los profesionales sí pudimos contactar y entrevistarlos, tal y como se recoge en la tabla 38.

VJUEGO	DESARR.	DISTRIB.	GESTOR DE PROYECTO	TRADUCTOR	REVISOR	DIRECTOR DOBLAJE/ AJUSTADOR	ACTORES DE DOBLAJE	TÉCNICO DE SONIDO
BAK	×	×	✓	✓	-	-	✓	✓
ACS	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
RTR	-	-	✓✓	✓	✓	✓	✓	✓

Tabla 38. Agentes entrevistados para cada uno de los tres videojuegos

A continuación, detallaremos la información obtenida gracias a la participación de estos agentes de cada uno de los tres videojuegos analizados.

7.1.1. El proceso de localización y doblaje de Batman: Arkham Knight

La localización de *Batman: Arkham Knight* estuvo a cargo de la empresa Pink Noise. En su web⁹¹, se presentan como expertos en localización de videojuegos y ofrecen servicios de localización de videojuegos y de audio, traducción de *software*, *testing* lingüístico y localización de animación japonesa. Indican que reúnen unos 20 años de experiencia con más de 5000 proyectos de localización y traducción a sus espaldas, y disponen de sedes en Madrid y Méjico.

Inicialmente, conseguimos entrevistar a algunos de los agentes recurriendo a redes de contactos personales o a nombres y correos disponibles en la web. A continuación, a través de la red social Twitter y mediante otros contactos por correo electrónico, pudimos dar con una *localization manager* de Pink Noise que se ofreció a facilitarnos los datos de las personas que aún necesitábamos entrevistar, a condición de recibir antes una copia de las preguntas y los motivos de nuestro interés, dado los estrictos acuerdos de

⁹¹ Web disponible en <<http://www.pinknoisestudios.com/>> [acceso el 5 de junio de 2018].

confidencialidad bajo los que trabajan. No obstante, tras tres correos por nuestra parte, seis meses después esta misma persona nos confirmó que no podía ofrecernos la información solicitada, de modo que no pudimos contactar por ningún medio con la persona encargada de la revisión lingüística del proyecto, cuyo nombre desconocemos. Tampoco logramos entrevistar al director de doblaje, César Díaz Capilla, a pesar de insistir en tres ocasiones, sin obtener respuesta. El resto de los entrevistados nos atendieron por teléfono (un gestor de proyectos) o por correo electrónico (un traductor, Francisco Molina; un actor de doblaje, David García Vázquez [en el papel del Espantapájaros] y el técnico de sonido, Daniel Pérez Muñoz).

Debemos señalar que, en especial en el caso del actor de doblaje y del gestor, la información nos la transmitieron generalizando mucho, dado que los NDAs (*non-disclosure agreements*) o acuerdos de confidencialidad, en teoría, no les permitían facilitar datos concretos sobre el proyecto, ni siquiera una vez finalizada su labor en él. Ya constataba Mangiron (2017, p. 86) la dificultad que suponen los fuertes acuerdos de confidencialidad en este ámbito a la hora de llevar a cabo investigaciones como esta.

7.1.1.1. Perfil de los entrevistados

De los cuatro agentes que pudimos entrevistar para este videojuego, solamente el traductor tiene formación específica en traducción y una experiencia de cinco años cuando participó en este proyecto, al igual que el gestor. El técnico de sonido y el actor reúnen una experiencia de 14 y 28 años en sus ámbitos, respectivamente.

El traductor, autónomo, se especializa en localización de videojuegos, al igual que el técnico de sonido, mientras que el gestor, en plantilla, suele trabajar en proyectos de localización. El actor de doblaje participa en cualquier tipo de producto audiovisual, en especial, en series de televisión.

7.1.1.2. Preparación del material y traducción

Según nos explicaron, el proceso de localización se entiende en dos grandes fases: la traducción y el doblaje del audio, con todas las distintas tareas concretas que cada una de estas dos grandes etapas implican. En este caso, nos confirmaron que la misma empresa se encargó de la traducción del material y de la grabación en sala, ya que no suelen subcontratar nunca para la fase de grabación.

Durante todo el proceso, el gestor del proyecto estuvo en contacto con los traductores y estos entre sí (por correo electrónico y chat), y fue el responsable, a su vez, de transmitirle al director de doblaje las directrices principales para la grabación del audio. Este, el director de doblaje o director artístico, es el interlocutor con los actores de doblaje, que en ningún caso tienen contacto con los traductores ni con el resto de participantes en el proceso, salvo con el técnico de sonido. Esta figura, según nos comunicó él mismo, sí estuvo en contacto con el gestor del proyecto, con algún traductor, con el ajustador y con el director artístico.

En este caso particular, el traductor entrevistado nos comunicó que, aunque no es habitual el contacto entre traductores y actores de doblaje, él pidió estar presente en una sesión de doblaje para ver trabajar precisamente al actor al que entrevistamos. También recibió alguna consulta puntual sobre su traducción mientras estaban realizando la grabación del audio y ajustando algunos archivos en sala.

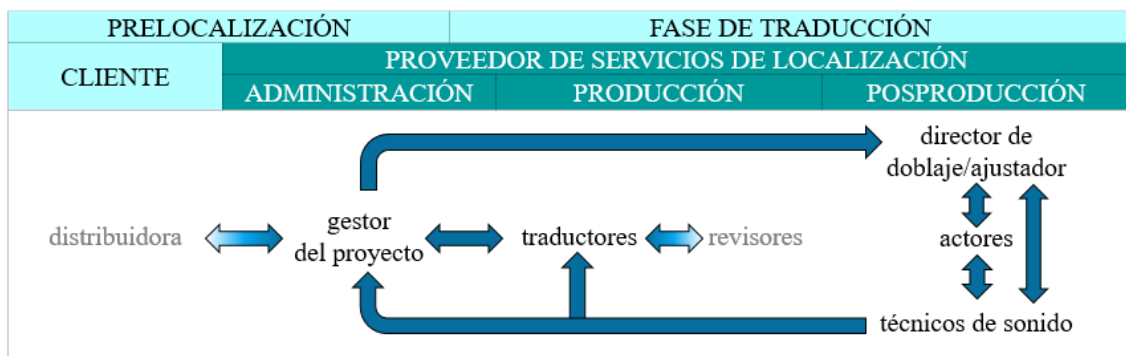


Figura 34. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de BAK⁹²

El material que el cliente facilitó para la traducción consistió en texto repartido en hojas de cálculo, mientras que, para la cinemática, además de las ondas de audio (por tanto, las grabaciones originales en inglés), sí se ofrecieron los vídeos, a modo de «película del juego», aunque se trata de una imagen un tanto particular:

La cinemática es la única parte en la que el actor de doblaje ve una imagen, pero [...] no es una imagen al uso, como en una película, está mucho más distorsionada. Es una composición, a través de un ordenador, en que se ve cómo se mueven [los personajes], pero no está nada totalmente definida⁹³.

⁹² Las relaciones con los agentes señalados en gris no están confirmadas por estos mismos agentes, ya que no se pudo entrevistarlos. Sí han mencionado este contacto los demás agentes entrevistados.

⁹³ Comunicación personal telefónica con un gestor de proyectos en la localización de BAK, el día 20 de junio de 2017.

También nos indicaron que, salvo en los videojuegos triple A, no es habitual trabajar con vídeos, se trata de un proceso mucho más a ciegas que en una película convencional. Este mismo aspecto lo señalan Claudio Serrano, voz de Batman, y David Robles, el Caballero de Arkham, en una entrevista disponible en Youtube (Érase Una Vez En Storybrooke, 2014⁹⁴): el 90 % de las veces no trabajan con el vídeo, solamente con la onda de audio, incluso si se trata de cinemáticas. Cuando disponen de una copia de la imagen, esta no permite ver la cara, puesto que está degradada (blanco y negro, con líneas o códigos de la distribuidora, etc.).

Además, en cuanto a los materiales, el cliente facilitó información de referencia y un documento de diseño con las mecánicas del juego. También enviaron algunas imágenes o vídeos a partir de las consultas (*queries*) de los traductores.

El guion (es decir, el contenido traducible para doblaje), repartido en distintas cadenas desordenadas, se envió para su traducción en hojas de cálculo (Excel) gestionadas a continuación con la herramienta de traducción asistida MemoQ. En cada segmento se indica si se trata de texto que se doblará posteriormente.

Por otra parte, la división del texto en tareas, acción de juego, diálogos y cinemáticas no les era familiar a ninguno de los profesionales entrevistados. La principal distinción se hace entre material traducible para doblaje o VO (*voice over*), a modo de guion (incluyendo diálogos, onomatopeyas, sonido ambiente y líneas de cada personaje), y UI (*user interface*), es decir, todo el contenido traducible mostrado en la interfaz del usuario, que se recoge también en cadenas de Excel. También pueden recibir material adicional, como el sitio web del videojuego. Sin embargo, el traductor nos indicó que muchas veces los contenidos no están claramente diferenciados y es tarea de él mismo averiguar con qué tipo de texto está trabajando. También se producen ciertos cambios en el texto a medida que van traduciendo, como consecuencia de modificaciones que envía el cliente.

En cuanto al ajuste, el traductor nos indicó que lo habitual, cuando el texto viene señalado como VO, es traducir procurando no exceder la longitud del original en más de un 10 %, teniendo en cuenta el número de caracteres de la cadena de texto en cuestión. No tienen acceso a las grabaciones del original, por lo que solo pueden intuir cuál será la expresividad del personaje o la duración del enunciado.

⁹⁴ Vídeo disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=3jxHG858ro8>>, minuto 04:30 [acceso el 13 de junio de 2018].

7.1.1.3. Doblaje en sala

Sin embargo, el gestor del proyecto sí nos especificó que, a la hora de grabar, existen restricciones temporales similares a las que describíamos en el apartado 4.2.2.3., aunque no exactamente las mismas. En este caso, describe solo tres sincronías: ajuste libre o *wild*, sin restricciones; *time constraint*, respetando la duración del original con un 10 % de margen; y el ajuste estricto (*strict time constraint*), en el que hay que reproducir exactamente el original, en base a la onda de audio. Estas restricciones se aplican cuando, además de las cadenas de texto, se cuenta con los archivos de audio en la lengua original, que son los que implican la existencia de una restricción temporal, ausente en la hoja de cálculo con las cadenas de texto. Por lo tanto, no se trata de formas de ajuste que apliquen inicialmente los traductores, sino que se respetan en la fase de grabación del audio.

El técnico de sonido, por su parte, confirmó que tanto en este juego como en *Rise of the Tomb Raider* se aplicaron los cinco tipos de ajuste que hemos detectado en el análisis del corpus: ajuste libre, *wild* o VO (*voice over*); ajuste temporal o *time constraint* (TC); ajuste temporal estricto o *strict time constraint* (STC), también *as long as* o TCALA; ajuste sonoro o SS; y ajuste labial o *lip-sync*:

Sin restricción se suele conocer como VO (*voice over*) o *wild*. Cuando la duración tiene que ser igual pero no importan las pausas internas se llama STC (*strict time constraint*) o TCALA (*as long as*). También puede haber un porcentaje de tolerancia, TC \pm 10 % o cualquier porcentaje, el más común es el 10 %. Cuando el largo tiene que ser igual y las pausas internas también hay que respetarlas es SS (*sound synch*), y la sincronía labial LS (*lip synch*)⁹⁵.

Según el mismo técnico de sonido, es el cliente quien envía al gestor del proyecto un guion con todas las líneas que hay que grabar, qué restricción se aplica en cada una, el nombre del archivo, el contexto y cualquier otra información relevante, junto con una base de audio con todos los archivos originales e información para la selección de los actores y especificaciones técnicas sobre cómo grabar y devolver el audio. El técnico es el encargado de montar una sesión de Pro Tools (o el *software* que se utilice para la gestión del audio), dejando un espacio de unos 3 segundos entre archivos, para que el actor tenga tiempo de escuchar el audio original mientras va grabando su texto.

En general, tanto en la traducción como especialmente durante la grabación, se diferencia entre el contenido en la UI o *in-game* y, por otra parte, las cinemáticas: el primero consiste en líneas independientes, no necesariamente relacionadas unas con otras,

⁹⁵ Comunicación personal por correo electrónico con Daniel Pérez Muñoz (técnico de sonido), los días 29 y 30 de septiembre de 2017.

y ordenadas según personaje y tipo de restricción. En ellas es el técnico de grabación el que señala si cada una cumple con la restricción de tiempo correspondiente. Se doblan en el estudio con la onda de audio original como referencia. Este contenido se correspondería con la acción de juego, los diálogos y las tareas, según la terminología que hemos empleado en esta tesis (*vid.* § 3.3.3.). En cuanto a las escenas cinemáticas, en este caso, se grabaron con vídeos de referencia (aunque el gestor nos indicó que se trataba de vídeos degradados). Cada personaje se graba en una pista diferente y es el director artístico el que decide cómo se aplican las sincronías, como si se tratara de una película, aunque se suele sincronizar aplicando *sound-sync* o *lip-sync*, en especial si se sabe que el personaje estará en primer plano. Las líneas suelen estar en el mismo orden de los diálogos y se indica el contexto en el que tienen lugar.

Los actores reciben el texto que van a doblar, única y exclusivamente sus propias líneas, dividido en distintos archivos mostrados en una tableta en el estudio de doblaje. Cada celda del Excel representa un archivo de audio, que se corresponde con una intervención o un gesto del personaje. Cada gesto se considera también un archivo. Se trabaja por líneas, no por división en *takes*. Además, nunca se dobla con compañeros, sino que cada actor graba sus líneas de forma independiente y sin conocer el contexto:

En videojuegos tenemos SOLO nuestras frases. La mayoría de las veces no sabes ni a qué respondes ni a quién, ni en qué circunstancias estás. [...] En videojuegos cada uno graba su parte él solo sobre todo para facilitar las mezclas, la limpieza de ruidos de los archivos y sobre todo y principalmente porque cada archivo de audio tiene un código que sirve para “colocar” en el videojuego ese archivo. Al juntar varios archivos se juntan varias voces, pero cada una grabada por separado⁹⁶.

Con respecto a los tipos de ajuste, el actor no pudo ser específico, por motivos de confidencialidad. Sí nos indicó que, de diez juegos cuyo doblaje ha dirigido, solamente en dos tuvo que realizar un ajuste previo del texto, sin instrucciones concretas del cliente. En el resto de los casos, «el texto venía aprobado por el cliente y era “intocable”». Además, solo en contadas ocasiones se tiene en cuenta que el texto aparezca en distintas situaciones de juego (VO o UI), aunque sí suelen tener indicaciones generales sobre la entonación o las condiciones en las que cada personaje emite sus líneas.

Según el actor, la sincronía que siempre se aplica es que el audio grabado coincida exactamente con el original, incluyendo pausas, respiraciones, sílabas, gestos y demás rasgos paralingüísticos:

⁹⁶ Comunicación personal por correo electrónico con David García Vázquez (actor), el 12 de abril de 2017.

Principalmente y casi en el cien por cien de los casos se tiene en cuenta única y exclusivamente que el audio grabado por nosotros coincida exactamente con el audio original. Incluso respiraciones, sílabas, pausas, gestos, TODO tiene que coincidir con el audio original⁹⁷.

Por una parte, no nos sorprende esta respuesta, tratándose en su caso de un personaje principal (el Espantapájaros), cuyo texto aparece con mucha frecuencia en escenas cinemáticas narrativas en el videojuego, con un claro ajuste labial. Pero, por otra parte, sí es llamativo que hayan de ser tan restrictivos al doblar, ya que el mismo Espantapájaros interviene en numerosas ocasiones durante la acción de juego amenazando a Batman mediante una voz en *off* recibida por el *walkie-talkie* que Batman lleva consigo (por tanto, se trataría de ajuste libre y así lo hemos recogido en nuestro análisis, *vid.* § 7.2.2.). Esta incoherencia puede deberse o bien a la falta de material adicional para realizar el doblaje, más allá de las ondas de audio (de ahí que doblen siempre con ajuste pretendidamente labial, en caso de que esas líneas vayan a corresponderse con una clara visibilidad de los personajes), o bien y más probablemente, a la falta de precisión en las respuestas del actor, no pudiendo referirse con detalle al caso concreto de la grabación del audio de *BAK* por motivos de confidencialidad.

Añade que, generalmente, los actores no tienen libertad para modificar el texto que reciben traducido, salvo en casos de claros errores gramaticales o si es absolutamente imposible encajar el texto en la onda de audio de referencia.

El traductor sí nos comunicó que algunos contenidos se habían ajustado en sala, pero no supo decir si participó un ajustador como tal en el proceso, distinto del director de doblaje. Por su parte, el gestor nos llamó la atención sobre el hecho de que, en videojuegos, los directores se niegan a realizar la labor de ajuste, mientras que, en películas, la figura del director y del ajustador suelen coincidir en la misma persona. Por ello, en videojuegos (al menos en esta empresa), esta tarea suele encargarse a ajustadores externos u otros directores, no a los traductores, con quienes no han tenido una experiencia totalmente satisfactoria en el ajuste (desde el punto de vista del gestor). Este proceso se realizará para la cinemática y cuando existan restricciones temporales y temporales estrictas. De nuevo, no pudo ser más específico por motivos de confidencialidad, aunque el técnico de sonido sí confirmó que participó un ajustador, lo cual no es sorprendente, teniendo en cuenta también la precisión a la que tiende el ajuste labial en especial en las escenas cinemáticas de *BAK*.

⁹⁷ Comunicación personal por correo electrónico con David García Vázquez (actor), el 12 de abril de 2017.

En general, ninguno de los agentes detectó grandes cambios en el texto traducido tras la fase de doblaje, aunque sí se dieron ciertos ajustes en la duración de algunas líneas:

No aprecié demasiadas diferencias entre mi versión y lo que escuché después en el juego, aunque sí se modificaron algunos diálogos para alargarlos o acortarlos según fuese conveniente. Me temo que no sé quién realizó el ajuste, aunque sí sé que algunas cosas se ajustaron en sala. Durante el doblaje del proyecto solo recibí un par de consultas puntuales⁹⁸.

Tampoco echaron en falta una mejor comunicación o más instrucciones por parte del cliente. Además, al tratarse de un personaje muy conocido sobre el que ya existían películas, cómics y videojuegos previos, la labor de documentación y preparación fue más sencilla que en casos en los que el juego es completamente novedoso. El actor de doblaje sí aumentaría la información previa que recibe antes de entrar en la sala de doblaje, para conocer la naturaleza del proyecto antes de comenzar.

Por último, el técnico de sonido nos explicó que, tras completar la grabación, su labor es la de editar y limpiar los archivos para evitar cortes, sonidos o silencios indeseados, aplicar efectos si fuera necesario y cumplir con las especificaciones técnicas del cliente, renombrar archivos y distribuirlos según la estructura de carpetas. También debe ajustar la duración de los archivos a la de las ondas originales si fuera necesario. Aunque el proceso en general es algo más parecido al de una película cuando se trata de cinemáticas, en el resto de contenidos del juego es más complejo, porque no se dispone de referencia visual ni se sabe cuándo se va a reproducir cada archivo, sino que depende del motor del juego y de la situación:

La edición sí es más compleja, los archivos tienen que estar cortados más precisamente ya que, mientras que en el cine y series el audio está bloqueado en el tiempo para que vaya en sincronía con el vídeo, en videojuegos es el motor de audio el que reproduce los archivos en tiempo real en el momento adecuado, por lo que los archivos tienen que estar editados perfectamente para que suenen en el momento preciso⁹⁹.

7.1.1.4. *Valoración general*

Como hemos visto, se dan algunas contradicciones entre la información aportada por unos y otros agentes, muy probablemente causadas por la generalización con la que algunos tuvieron que hablar, dados los estrictos acuerdos de confidencialidad. Pero, en

⁹⁸ Comunicación personal por correo electrónico con Francisco Molina (traductor), el 29 de septiembre de 2017.

⁹⁹ Comunicación personal por correo electrónico con Daniel Pérez Muñoz, los días 29 y 30 de septiembre de 2017.

general, podemos resumir que se trata de un proceso claramente diferenciado de la traducción y doblaje de una película, en especial, porque la mayor parte de los contenidos se doblaron con ondas de audio, aunque en este juego sí se facilitaron vídeos (degradados) para las cinemáticas. Estas parecen estar algo más estructuradas, dado que se tratará de fragmentos de vídeo cerrados, en lugar de líneas sueltas y aisladas que el motor del juego activa según la situación. En este segundo caso, el doblaje sí se realiza solo con ondas de audio, por tanto, no puede aplicarse un nivel de ajuste máximo.

Los tipos de ajuste aplicados parecen depender casi exclusivamente de la fase de doblaje en sala, en especial, de la labor del técnico de sonido, mientras que el traductor no cuenta más que con una referencia aproximada de la longitud que deben tener las cadenas de texto traducidas en función del número de caracteres. Por tanto, el concepto de restricción según la duración temporal de las cadenas de texto se introduce en la fase de doblaje en sala.

FACTORES EXTERNOS PROFESIONALES		
Preparación	Material recibido	Hojas de cálculo y material de referencia (mecánica del juego, especificaciones técnicas). Algunas imágenes y vídeos bajo petición.
	Indicaciones sobre ajuste	Sí: libre, TC, STC.
Traducción	Formato de archivos	Hojas de cálculo (MemoQ).
	Situaciones de juego	VO (guion) y UI (interfaz o contenido <i>in-game</i>).
	Tipos de ajuste	No se aplican. Solo referencia aproximada según número de caracteres (+/-10 %).
	Ajustador	Sí (?).
Doblaje en sala	Formato de archivos	Cadenas de Excel = archivos de audio. Vídeos degradados de referencia para las cinemáticas; ondas de audio para la UI.
	Tipos de ajuste	Libre, SS, STC, TC y lip-sync.
Copyright		No se hace mención en los créditos a los localizadores ni a la empresa. Algunos entrevistados prefieren que su nombre se mantenga anónimo.
Formación de los profesionales		<ul style="list-style-type: none"> – Gestión de proyectos empresariales (gestor) – Carrera en Traducción y optativas de TAV (traductor) – Interpretación y doblaje (actor) – Grado superior en sonido (técnico)

Tabla 39. Factores profesionales: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para *BAK*

7.1.2. El proceso de localización y doblaje de *Assassin's Creed Syndicate*

Assassin's Creed Syndicate se localizó en Synthesis Iberia (Madrid). La empresa, de origen italiano¹⁰⁰, tiene actualmente su sede en Milán, como Synthesis International, y Synthesis Iberia ya no opera independientemente, sino como parte de la compañía de *software* dublinesa Keywords Studios¹⁰¹, que adquirió Synthesis en la primavera de 2016¹⁰². Antes de ello, Synthesis Iberia, junto con sus demás sedes en Alemania, Brasil, Estados Unidos, Italia, Japón, Méjico y Singapur, ofrecía servicios de localización de videojuegos y proyectos multimedia, de audio y de vídeo desde 1995¹⁰³.

Para acceder a los participantes en el proceso de localización de este videojuego, recurrimos a un contacto personal que nos facilitó los datos de un traductor de Synthesis. Este, a su vez, nos puso en contacto con el gestor de proyectos encargado de *Assassin's Creed Syndicate*, quien tenía que dar su aprobación, consultando con la empresa, antes de que pudiéramos proceder con las entrevistas. Gracias a estos contactos, pudimos entrevistar mediante correo electrónico al mismo gestor del proyecto, Nino Nastasi, por correo electrónico; al traductor, Pablo Trenado, por Skype; y a la revisora, Cristina Herráiz. Con esta última intercambiamos correos siempre manteniendo en copia a otro gestor de proyectos, para que comprobaran que no se revelaba información confidencial. En el caso del gestor del proyecto y del traductor, ambas entrevistas fueron enviadas previamente a Nino Nastasi, quien confirmó que no había impedimento en contestarlas.

También tuvimos la oportunidad de entrevistar al director de doblaje, Emilio Gallardo, que nos atendió por teléfono. Más adelante, acudiendo a un evento de videojuegos y cultura asiática (Mangafest, Sevilla, 1-3 de diciembre de 2017), pudimos localizar al actor de doblaje Jesús Barreda, que participó en *Assassin's Creed Syndicate* encargándose de varias voces adicionales, ya que no logramos dar con ninguno de los actores de doblaje protagonistas. Mediante el contacto disponible en la web, entrevistamos finalmente al técnico de sonido, Carlos Vega. De esta forma, pudimos contar con la participación de todos los agentes que intervinieron en el proceso de

¹⁰⁰ Web disponible en <<http://www.synthesis.co/>> [acceso el 11 de junio de 2018].

¹⁰¹ Web disponible en <<https://www.keywordsstudios.com/>> [acceso el 11 de junio de 2018].

¹⁰² Comunicación personal con Santiago García Sanz a través del correo electrónico, el 11 de junio de 2018.

¹⁰³ Información recuperada de la web de Synthesis, el 29 de agosto de 2014, a través de Wayback Machine, servicio de consulta de Internet Archive, disponible en <<https://web.archive.org/web/20140829170017/http://www.synthesis.co/aboutus/company-overview/>> [acceso el 11 de junio de 2018].

localización y doblaje del juego (a excepción, como ya se ha dicho, de la desarrolladora y la distribuidora).

7.1.2.1. *Perfil de los entrevistados*

De los seis entrevistados, solamente la revisora cuenta con formación específica en traducción. Todos ellos reúnen una experiencia en sus respectivos ámbitos de entre 9 y 25 años, y todos se especializan en videojuegos, con la salvedad del actor de doblaje, que participa también en casi tantas series de televisión como videojuegos.

El gestor y el revisor del proyecto trabajaron en plantilla, mientras que el traductor ejercía como autónomo. El técnico de sonido, en plantilla para la empresa de sonorización Perfect Sound, fue subcontratado por Synthesis Iberia para esta fase de grabación del audio, aunque trabajaron en el estudio de doblaje del que disponía Synthesis.

7.1.2.1. *Preparación del material y traducción*

El proceso de localización, a diferencia de lo que solía ser años atrás, actualmente se lleva a cabo prácticamente simultaneando la grabación del audio con modificaciones y actualizaciones continuas del guion y de los menús del videojuego, después de haber traducido una primera versión del guion. El gestor hace aquí referencia al proceso *agile* por lotes de texto que describíamos anteriormente (vid. § 3.3.1.). No se trata de una actividad lineal con fases claramente diferenciadas y consecutivas. También uno de los responsables de audio de Synthesis, Sergio Lopezosa (Turnes, 2013), describe en una entrevista para doblajevideojuegos.es¹⁰⁴ esta forma de trabajar simultaneando traducciones y preproducción de las sesiones de grabación: mientras se traducen los guiones, también se analizan para proponer al cliente el elenco de actores, convocarlos y montar la sesión de grabación a partir de la base de audio recibida con el encargo.

Durante el proceso, el gestor del proyecto está en contacto con traductores y revisores, no con los actores de doblaje, pero sí con los técnicos de sonido, con quienes trabaja a diario. Traductores y revisores están en contacto continuo, mientras que estos últimos, además del gestor, acceden al propio cliente para subsanar dudas. El actor solo interactúa con el director de doblaje y con el técnico de sonido.

¹⁰⁴ Disponible en <<http://blog.doblajevideojuegos.es/2013/04/entrevista-a-sergio-lopezosa-director-de-localizacion-de-synthesis-iberia/>> [acceso el 14 de junio de 2018].

En el caso particular de este videojuego, el director de doblaje nos habló de una figura que desconocíamos: el *project manager* de audio, encargado de gestionar los guiones y componentes traducidos para pasarlos a grabación. Según nos explicó, en Synthesis Iberia los equipos se dividían en dos grandes áreas: la de traducción, con su correspondiente gestor, y la de grabación de audio. En este segundo caso, trabajaban también con un gestor de audio, que era el encargado de la gestión administrativa y de acceder a la información que el director de doblaje pudiera necesitar por parte del cliente o de los traductores, mientras que el director de doblaje se ocupaba de la elección de las voces y la dirección artística del proyecto.

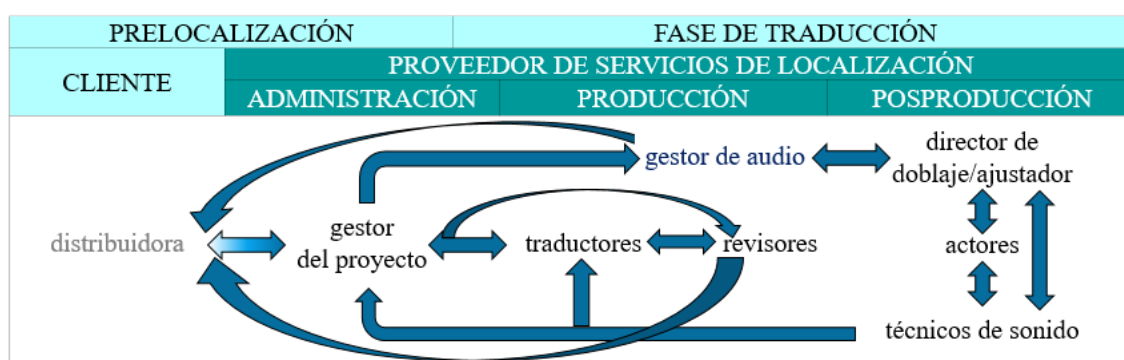


Figura 35. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de ACS

El material que Synthesis recibió consistió en documentación de referencia (muestras del juego para comprender la mecánica, capturas de pantalla, biografías de los personajes y contexto histórico), hojas de Excel que contenían el texto para doblaje, a modo de guion, y hojas también de cálculo con todo el texto *in-game* y los menús del juego. Este texto se convierte en archivos de SDL Trados Studios 2014 para la fase de traducción, para poder emplear memorias de traducción, aunque también se envían al traductor las hojas de Excel, para consultar la información contextual contenida en ellas. El cliente encarga además algunos manuales y documentación promocional. En todos los casos (gestor, traductor y revisora) coinciden en que Ubisoft envía los lotes de texto diferenciando clara y cuidadosamente entre guion, menús y texto *in-game*. No tenemos constancia de si llegaron a trabajar con vídeos, ya que los entrevistados no lo recuerdan o indican que solamente se cuenta con vídeos excepcionalmente y no se trata de versiones finales, puesto que están aún en desarrollo en la mayoría de los casos.

La división según situaciones de juego está recogida en los archivos de Excel, aunque se diferencia entre diálogos y cinemáticas (para doblaje y subtitulación), menús y texto *in-game*, no exactamente en las cuatro situaciones que hemos descrito en este

trabajo (vid. § 3.3.3.). Estas distintas situaciones o tipos de texto se tienen en cuenta para aplicar un estilo u otro a la traducción (tratamientos formales o informales entre personajes o hacia el jugador...), pero no se toman como referencia durante la traducción para realizar también un ajuste del texto, ya que, según explica el gestor, los traductores ni siquiera disponen de los audios y sería demasiado laborioso que tradujeran también aplicando sincronías:

Also, translators do not have access to audio while they translate (and it would be far too time consuming and ineffective to translate and adapt at the same time), so in the end a variable percentage (given mostly by the severity of constraints to follow) of the text is changed during adaptation and/or recording¹⁰⁵.

En lo que respecta a las sincronías, el gestor nos indicó que el cliente no especifica instrucciones concretas, pues se presupone que el proveedor de servicios de localización conoce por experiencia qué formas de ajuste necesita el texto encargado. El traductor, no obstante, confirmó que sí recibe información sobre las restricciones de espacio: en los lotes de interfaz o menús, por una parte, y en los textos de las cinemáticas, por otra: en los segundos, la traducción debe tener la misma longitud que el inglés original, incluso en el número de palabras en ocasiones o en la longitud de estas. En el resto de diálogos (conversaciones de ambiente, mensajes de personajes no visibles...), la limitación suele tener un margen del 10 % más o menos con respecto a la longitud del texto original. También se recoge información sobre qué personaje habla, con quién y en qué contexto. El traductor coincide con la revisora en señalar que el cliente marca unas restricciones concretas en la longitud de la traducción. Pero la revisora, además, indica que, posteriormente, en el estudio de grabación ajustan de nuevo el texto en función de las ondas de audio y la viabilidad que encuentre cada actor en la locución y ajuste de sus líneas:

Para la sincronización labial es necesario respetar las pausas, más o menos las sílabas e incluso la posición de palabras importantes (como nombres propios) dentro de la frase original. [...] Para las frases de Inteligencia Artificial, es decir, las que se oyen de fondo en cada fase del juego (los “extras” por así decirlo), tenemos más margen y la restricción puede ir desde un 10 % a un 30 %¹⁰⁶.

¹⁰⁵ Comunicación personal por correo electrónico con Nino Nastasi (gestor de proyectos), el 12 de abril de 2017.

¹⁰⁶ Comunicación personal por correo electrónico con Cristina Herráiz (revisora), el 29 de septiembre de 2017.

7.1.2.3. Doblaje en sala

Durante la grabación, sí se aplican los cinco tipos de sincronías que hemos analizado en esta tesis doctoral (vid. § 4.2.2.3.): tanto el director de doblaje como el técnico de sonido, coinciden en clasificar las restricciones de tiempo en la sincronización en VO (*voice over*) o ajuste libre; TC (*time constraint*), con un margen de tolerancia del 10 o el 20 % con respecto a la duración del audio original; STC (*strict time constraint*) si la duración de ambos audios debe ser exactamente la misma; y SS (*sound sync*) y LS (*lip sync*) cuando se debe respetar con absoluta precisión la duración, las pausas internas de los enunciados y, en el caso de que haya vídeos, la articulación labial de los personajes. No obstante, el actor agrupa estas sincronías en tres grandes bloques: sin restricción, duración exacta y duración exacta incluyendo pausas internas. Aunque no tenemos la certeza de que emplearan vídeos en algún momento, sí nos han confirmado que trabajan con las ondas de audio originales o «raspas» de audio, que representan la referencia sobre la que aplicar las sincronías descritas.

Al igual que se describió para el videojuego anterior, el técnico de sonido recibe del cliente una base de audio, es decir, una serie de archivos nombrados de una determinada manera en una estructura de carpetas, más un guion, organizado, mediante filtros de Excel, según personajes y restricciones de tiempo. Los gestores de proyectos se encargan de preparar el guion para la grabación (y entregan a cada actor una versión del Excel solo con sus líneas), mientras que el técnico monta una sesión del editor de audio Pro Tools. Suele grabarse según personaje y restricción de tiempo, comenzando por las líneas con mayor restricción y dejando las menos restrictivas, más sencillas, para el final. No se emplean *takes*, sino archivos de audio que se corresponden con las distintas celdas del Excel en el que se recoge el guion. Además, se trata de guiones mucho más extensos y, en el caso de que se trate de diálogos o cinemáticas, aunque se mantengan ocultas mediante los filtros de Excel, las réplicas del diálogo suelen estar recogidas también para cada línea, en caso de que sea necesario consultarlas, salvo si se trata de conversaciones de fondo en acción de juego, aisladas y sin importancia narrativa para la trama. Cuando se trata de cinemáticas y contenido narrativo, suelen seguir el orden de la historia en el guion, dentro de lo posible.

De esta forma, a la hora de ajustar los archivos de audio, se tienen en cuenta las restricciones temporales, no las situaciones de juego. Aunque estas restricciones, a su vez, vienen indicadas según cada tipo de texto: cinemáticas (texto narrativo), diálogos e inteligencia artificial (conversaciones de fondo). Pero esta información (el tipo de

situación de la que se trate, dentro del videojuego), no es de interés a la hora de aplicar las sincronías en sala:

[¿Se tiene en cuenta, a la hora de doblar, que el texto aparezca en distintas situaciones de juego? (Acción de juego, diálogos, tareas o escenas cinemáticas)].

No, yo creo que en el guion sí está señalado, pero, a efectos prácticos, nosotros cuando grabamos, las divisiones que tenemos son de restricción de tiempo. Se graban todas las líneas que sean VO, en donde no hay restricción de tiempo, y a mí no me importa si es parte de una cinemática o no, o es *in-game* o es *side quest* o es lo que sea. Yo grabo restricciones de tiempo¹⁰⁷.

Los actores, al entrar en el estudio, reciben un iPad con distintas líneas, repartidas en archivos de Excel, junto a las ondas de audio disponibles para cada línea. Cada actor graba sus líneas de forma independiente y es el director artístico el que consulta la información contextual, en caso de que el actor la necesite. Este texto que graban los actores (cada archivo) puede ser de extensión variable: desde una sola onomatopeya a 20 líneas seguidas. No se da un pautado tradicional, aunque el director sí nos dijo que, en algunos casos, añade barras y signos de gestos, pero no lo hacen todos los directores y no se trata de un pautado formal como el de los guiones cinematográficos.

En el caso de este videojuego, el director de doblaje nos informó de que él había sido también el ajustador, aunque manifestó su escasa satisfacción con el resultado final del audio, en el que se observan ciertas discronías cuyo origen desconoce. Aunque esto es difícil de comprobar, la experiencia de juego nos lleva a suponer que esas discronías puedan originarse por la dificultad del propio motor del juego a la hora de generar cinemáticas (*in-game movies*, vid. § 3.3.3.) y sincronizar y gestionar grandes cantidades de audio e imagen.

Los actores no modifican con mucha frecuencia el texto traducido que han recibido para grabar, aunque sí pueden hacer sugerencias para acortar o alargar sus líneas en caso de que las líneas no encajen a la perfección en la restricción temporal marcada. Los guiones con las modificaciones aplicadas en la grabación suelen enviarse a los revisores de la traducción, para que den el visto bueno desde el equipo de traducción.

Ninguno de los agentes entrevistados echó en falta más instrucciones por parte del cliente. El actor, además, señala que no necesita más información del cliente, ya que esta suele concernir aspectos técnicos, mientras que él recibe todas las indicaciones artísticas que considera necesarias del director de doblaje.

¹⁰⁷ Comunicación personal telefónica con Emilio Gallardo (director de doblaje), el 27 de julio de 2017.

Una vez completadas las grabaciones, el técnico se encarga del proceso de edición y masterizado: se depuran y suavizan ruidos indeseados, se ajustan al máximo los audios doblados a los originales y se aplican las especificaciones técnicas de volumen y de efectos especiales si fuera necesario. El cliente recibe una estructura de carpetas similar a la que envió para el doblaje. Se trata de un proceso de edición muy parecido al de una película, con la particularidad de que, en cine, el técnico de sonido devuelve un producto final, mientras que, en videojuegos, no es el mismo producto definitivo tal y como llegará a los consumidores. Ello se debe a que los desarrolladores o el propio motor del juego pueden alterar el volumen de los audios o el momento en el que se escuchan distintas pistas de diálogos, sonido ambiente y música, y en ocasiones el resultado puede no ser el esperado.

7.1.2.4. Valoración general

De nuevo, en este videojuego, el mayor peso sobre el ajuste final de los audios doblados parece recaer sobre la fase de doblaje, por tanto, sobre el director artístico y, en especial, el técnico de sonido. Se dan dos grandes etapas muy diferenciadas con respecto a la sincronización: la preparación y traducción del texto, durante las cuales los agentes implicados solamente tienen en cuenta unas restricciones espaciales orientativas; y la grabación del audio, durante la cual el director y el técnico de sonido, guiando a los actores, aplican los cinco tipos de sincronía descritos para videojuegos (libre, temporal, temporal exacto, sonoro y labial), según las restricciones señaladas por el cliente en las hojas de Excel.

Estas restricciones temporales se tienen en cuenta en función del tipo de texto del que se trate: las cinemáticas requieren de un ajuste labial, si hubiera vídeo, o sonoro si solamente se dispone de la onda de audio, mientras que el resto de diálogos y voces de la inteligencia artificial se doblan aplicando sincronías temporales o temporales exactas. También se menciona el ajuste libre cuando no existen restricciones temporales.

FACTORES EXTERNOS PROFESIONALES		
Preparación	Material recibido	Hojas de cálculo (guion y diálogos, interfaz y menús) y material de referencia (mecánica del juego, especificaciones técnicas, capturas de pantalla, biografías de los personajes y contexto histórico).
	Indicaciones sobre ajuste	No.
Traducción	Formato de archivos	Hojas de cálculo (SDL Trados Studio 2014).
	Situaciones de juego	Guion (narrativo), diálogos (IA), interfaz y menús.
	Tipos de ajuste	Sí: TC (+/-10 %), labial (longitud: palabras y sílabas).
	Ajustador	Sí: director de doblaje.
Doblaje en sala	Formato de archivos	Cadenas de Excel = archivos de audio. Ondas de audio.
	Tipos de ajuste	Libre, SS, STC, TC y LS (<i>lip-sync</i>).
Copyright		Los créditos ¹⁰⁸ del juego no aparecen automáticamente al terminar este, hay que activarlos expresamente. Sí se hace mención en ellos a la empresa de localización, al PM, a los traductores, revisores, al director y a los actores de doblaje, al técnico de sonido y a otros gestores, productores y técnicos, tanto para la localización al español como para los demás idiomas.
Formación de los profesionales		<ul style="list-style-type: none"> - Carrera en Literatura (gestor) - Carrera en Economía (traductor) - Carrera en Traducción (traductor) - Sin formación especializada (director) - Escuela de doblaje (actor) - Electrónica y máster de sonido (técnico)

Tabla 40. Factores profesionales: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para ACS

7.1.3. El proceso de localización y doblaje de *Rise of the Tomb Raider*

El proyecto de localización de *Rise of the Tomb Raider* se encargó a la empresa KiteTeam, que surgió en 2014 y contaba con sedes en Madrid, Méjico y Brasil. Se presentaban como una empresa joven, con profesionales que reunían 15 años de experiencia, y especializada en proyectos de localización de videojuegos¹⁰⁹. En el verano de 2015, la compañía irlandesa Keywords Studios adquirió KiteTeam, cuya razón social,

¹⁰⁸ Véase el clip de vídeo *CréditosACS.pm4*, contenido en la carpeta anexa en formato electrónico: *Anexos > Muestras de vídeo > ACS_clips*.

¹⁰⁹ Información recuperada de la web de KiteTeam, el 3 de abril de 2016, a través de Wayback Machine, servicio de consulta de Internet Archive, disponible en <<https://web.archive.org/web/20160403075051/http://wearekiteteam.com/>> [acceso el 12 de junio de 2018].

desde el 1 de marzo de 2018, ha pasado a ser Keywords Studios-Spain, SLU¹¹⁰, a la cual también pertenece actualmente la desaparecida Synthesis Iberia, como explicamos en el apartado anterior. A pesar de ello, durante los meses en los que se desarrollaron los proyectos de localización de *Assassin's Creed Syndicate* y *Rise of the Tomb Raider*, ambas empresas de localización, Synthesis Iberia y KiteTeam, operaban como empresas independientes con sendas sedes en Madrid.

Mediante contactos personales, localizamos a los gestores de proyectos de *Rise of the Tomb Raider* y al director de doblaje, Rubén Navarro, a quienes pudimos entrevistar por correo electrónico. También tuvimos la oportunidad de conocer en un congreso a Vicent Torres, el traductor al que entrevistamos para este juego. La revisión estuvo a cargo de Santiago García Sanz, quien nos atendió por correo electrónico, al igual que el técnico de sonido, Daniel Pérez Muñoz, a quien ya entrevistamos también para *Batman: Arkham Knight*. El único actor de doblaje con el que pudimos contactar fue Jesús Barreda, también entrevistado para *Assassin's Creed Syndicate* y de nuevo como «voces adicionales» para este juego. En estos dos últimos casos, les pedimos expresamente a los entrevistados que nos contestaran por duplicado, teniendo en mente cada uno de los dos proyectos en los que habían participado por separado, ya que el proceso podría ser diferente en un videojuego y en el otro. De tal forma, logramos dar con todos los agentes participantes en el proceso de localización de *Rise of the Tomb Raider*.

También en este caso, los acuerdos de confidencialidad impidieron a algunos agentes compartir ciertos datos, en especial, el director de doblaje, quien ofreció respuestas generalizando todo lo posible y nos indicó que no podía revelar información para un proyecto concreto. Además, algunos entrevistados nos pidieron expresamente que sus nombres no figuraran en nuestro trabajo.

7.1.3.1. Perfil de los entrevistados

En este proyecto, buena parte de los agentes cuenta con formación en traducción y han cursado másteres o itinerarios específicos en Traducción Audiovisual (los gestores, el traductor y el revisor). En conjunto, reúnen una experiencia de entre 2 y 25 años en sus respectivos ámbitos y todos trabajan principalmente en proyectos de videojuegos, a excepción del actor de doblaje, que los compagina con series. Los gestores y el revisor trabajaron en plantilla para este proyecto, mientras que el traductor era autónomo.

¹¹⁰ Comunicación personal con Santiago García Sanz (revisor) a través del correo electrónico, el 11 de junio de 2018.

7.1.3.2. Preparación del material y traducción

El proceso de localización, al igual que en los casos anteriores, se distingue en dos grandes fases: la de traducción y la de grabación del audio, aunque, en este caso, también se hace referencia a la importancia del testeo final del videojuego y de la revisión del texto traducido para doblaje, previa a la locución en sala. Primero se traduce el guion y, mientras se traducen los demás componentes del videojuego, se lleva a cabo la grabación del audio, que suele extenderse bastante en el tiempo.

Durante el proceso de localización y grabación, todas las partes coinciden en haber estado en contacto continuo o puntual con el resto de los agentes, en especial, los gestores de proyectos y los revisores con los traductores, mediante correo y Skype, y también con el director de doblaje y el técnico de sonido. El actor entrevistado solamente tuvo contacto con el director y el técnico, aunque uno de los revisores indica que estuvo presente en alguna sesión de grabación con la actriz protagonista, Guiomar Albuquerque.

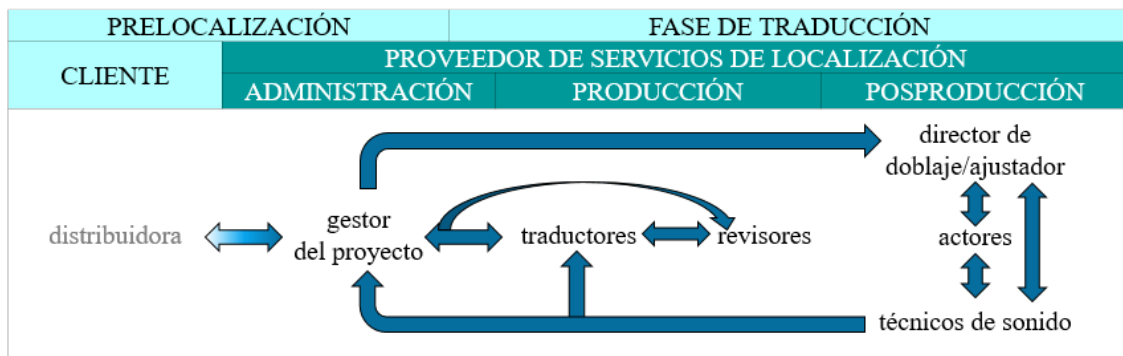


Figura 36. Contacto entre los distintos agentes entrevistados durante el proceso de localización de RTR

El material recibido por KiteTeam fue diverso: en el *lockit* o documento de referencia para la traducción se incluyeron los criterios lingüísticos, la descripción para preparar los archivos para trabajar con la herramienta de traducción asistida MemoQ y enlaces a varios materiales de apoyo, como glosarios, imágenes, vídeos de las cinemáticas cuando estuvieron disponibles, vídeos de la *gameplay*, biografías de los personajes, explicaciones sobre los objetos, etc. También se facilitaron *walkthroughs* a los traductores, que consistían en descripciones detalladas de las escenas según cada nivel del videojuego. Los traductores y revisores tenían acceso directamente a los archivos traducibles preparados por los gestores del proyecto. En estos archivos traducibles, en hojas de cálculo, se recogía la ID de cada cadena, el nombre del personaje si se trataba del guion, la restricción o longitud de caracteres y demás información contextual. Todo el material traducible se fue enviando por lotes, siempre indicando si se trataba del guion

para doblaje o del resto de componentes traducibles. El texto para los subtítulos se extrajo posteriormente del guion *as rec*, es decir, el guion con todas las modificaciones que se hubieron aplicado durante la fase de grabación.

Al igual que en los otros dos juegos analizados, no existe un guion de doblaje tradicional, cinematográfico, con el formato lineal y secuenciado por escenas, en las que participan todos los personajes de forma contextualizada. El concepto de guion, en el caso de estos videojuegos, es el de una hoja de Excel que recoge cadenas de audio agrupadas por personaje y restricción de tiempo, y que pueden durar desde un segundo (un gesto) hasta varios minutos, si se trata de cinemáticas. Por lo tanto, no se emplean los *takes* ni los símbolos de doblaje, más allá de algunas pausas (/) o gestos que pudieran no aparecer en las cadenas de texto y sí en los archivos de audio originales, y que incluirá el director de doblaje.

La división por situaciones de juego tampoco es idéntica a la descrita en nuestro trabajo, aunque guarda ciertas similitudes: sí se diferencia si el texto traducible se encuentra en la interfaz de juego, para lo cual, se aplicarán restricciones por caracteres; o si se trata de contenido sonoro, para el que se indicará si son diálogos o cinemáticas con personajes visibles y, por tanto, con una restricción temporal determinada, o cinemáticas con trofeos u objetos coleccionables, en los que no hay restricción temporal (voces en *off*). En el caso del traductor, si se trataba de contenido traducible para doblaje, incluyendo las cinemáticas, la referencia en la longitud del texto traducido era el número de caracteres, que debía ser similar en ambas versiones. En la fase de traducción y revisión no se distinguió, por tanto, entre los cinco tipos de ajuste de los que veníamos hablando en nuestro trabajo (vid. § 4.2.2.3.), aunque sí se tiene en cuenta la longitud del texto original:

El ajuste es posterior a la revisión. No obstante, el revisor entrega un archivo “preajustado” según las restricciones establecidas. No es habitual (y no fue el caso de *Rise of the Tomb Raider* tampoco) que el revisor tenga acceso a los archivos de audio o a las cinemáticas finales para ajustar en sentido estricto. En el caso de *Rise of the Tomb Raider*, las instrucciones recibidas por los traductores y revisores indicaban únicamente si se trataba de TC +/-10 % o SS [*sound sync*]. Como no hay acceso a los archivos de audio en la fase de traducción/revisión, la aproximación se hace por número de caracteres (en TC [*time constraint*]) o de sílabas (en SS)¹¹¹.

¹¹¹ Comunicación personal con Santiago García Sanz (revisor) a través del correo electrónico, el 2 de octubre de 2017.

7.1.3.3. *Doblaje en sala*

El guion traducido para doblaje lo ajusta en director artístico, en especial, en el caso de las cinemáticas, en las cuales se emplean las mismas sincronías y recursos que para doblaje tradicional, siempre que se disponga de los vídeos. Este ajuste, no obstante, se realiza sobre las cadenas de Excel y el texto no se divide en *takes*. Tanto el director artístico como el técnico de sonido coinciden en enumerar las siguientes sincronías aplicables al doblaje de un videojuego:

Narration: sin referencia y sin restricción de tiempo al grabar.

Voice Over: con referencia original y sin restricción de tiempo al grabar.

Time Constraint Loose: con referencia original y una restricción de tiempo al grabar igual a un porcentaje de la onda original (habitualmente, un +/-10 %).

Strict Time Constraint: con referencia original y una restricción de tiempo equivalente a la longitud de la onda original.

Sound Synch: con referencia original y una restricción de tiempo equivalente a la longitud de la onda original, incluyendo las pausas internas.

Lip Synch: doblaje equivalente al de una película. Se utiliza el vídeo y se dobla en sincronía perfecta con la boca¹¹².

Es importante señalar que, en este juego, el técnico de sonido nos indicó que sí se emplearon vídeos durante la fase de grabación del audio, aunque se trataba de vídeos de captura de movimiento, no vídeos finales, tal y como se verán las cinemáticas del juego:

Los vídeos de captura de movimiento son vídeos multicámara en los que se suele ver un plano principal de la escena en un plató y un primer plano de la cara de los actores reales que graban la versión original, con sensores de movimiento para capturar todos sus movimientos para después utilizarlo para animar a los personajes virtuales¹¹³.

El técnico de sonido será quien prepare las sesiones de grabación en Pro Tools a partir de la base de audio original, enviada por el cliente, y el guion traducido. Este se estructura según personajes y restricción de tiempo, siempre que se trate de texto *in-game* (o lo que en nuestro trabajo se correspondería con acción de juego), y pueden ser líneas aisladas sin contexto. También puede tratarse de líneas de escenas cinemáticas, que generalmente siguen un orden más o menos cronológico en función de la trama. Los actores reciben sus líneas agrupadas y las ondas o *raspas* de audio a las que ajustarse, según el nivel de restricción indicado en cada cadena del Excel. Y, en el caso de las

¹¹² Comunicación personal con Rubén Navarro (director de doblaje) a través del correo electrónico, el 6 de abril de 2017.

¹¹³ Comunicación personal con Daniel Pérez Muñoz (técnico de sonido) a través del correo electrónico, el 29 de septiembre de 2017.

cinemáticas, pueden ver en sala los vídeos de las capturas de movimiento, a modo de referencia. En este caso, es el director de doblaje el que decide si se cumplen las directrices artísticas y de ajuste, mientras que, para el texto *in-game*, el técnico de sonido es quien se asegura de que se cumplan las especificaciones técnicas de las sincronías. Cada actor graba sus líneas de forma independiente, en una pista distinta.

Las sincronías aplicadas dependen del nivel de restricción que requiera cada situación. Suele venir indicado en el texto que se va a doblar, pero, muchas veces, depende más de la propia experiencia de los agentes (en este caso, del técnico de sonido) que de las directrices exactas que reciban.

Los actores trabajan frente a un iPad en el que aparecen las ondas de sonido y las líneas correspondientes que tienen que doblar, según el personaje del que se trate. El *take* de doblaje tradicional se corresponde con los distintos archivos de audio en doblaje de videojuegos.

Al texto traducido se le aplican ciertas modificaciones en sala, a partir del ajuste previo realizado por el director de doblaje y de las posibles referencias visuales y sonoras que tengan en el estudio, o de las exigencias de interpretación de los actores, que pueden aportar ciertos matices o un dinamismo propio a los personajes. En este proyecto, además, uno de los responsables lingüísticos estuvo presente durante las sesiones de grabación, por lo que todos los cambios se decidían en equipo y sin interferir en el mensaje de la traducción inicial. El traductor entrevistado no fue consultado con respecto a estos cambios, pero los considera necesarios por la naturaleza del proceso de grabación y confía en las decisiones tomadas por el equipo.

Todos los participantes en el proceso manifiestan su satisfacción con las instrucciones recibidas por el cliente y consideran que no necesitaron de más indicaciones para realizar su trabajo. El actor, por su parte, recibe las directrices necesarias directamente del director artístico.

Tras las sesiones de grabación, el técnico de sonido renombra y edita los archivos para eliminar cualquier sonido innecesario y para cumplir con las especificaciones técnicas y de volumen marcadas por el cliente. También se asegura de que los audios doblados se ajusten al máximo a las ondas de audio originales. Considera que la labor de edición suele ser similar a la del cine, pero la falta de una referencia visual precisa ni saber en qué momento, dentro del juego, se van a reproducir los audios dificulta la gestión de los archivos y requiere de una mayor coherencia y minuciosidad en el tratamiento de todos los audios.

7.1.3.4. Valoración general

En este último videojuego, también se aprecia una clara diferenciación entre la fase de traducción y la de grabación del audio. No obstante, el contacto entre los implicados en ambos procesos parece haber sido más cercano que en casos anteriores. Aun así, la sincronización del audio final del videojuego tiende a recaer principalmente en las indicaciones del director artístico y la edición de los archivos de audio por parte del técnico de sonido, mientras que los traductores y revisores, siguiendo las indicaciones de los gestores y de archivos enviados por el cliente, tienden a producir un texto *preajustado* tan solo en cuanto a la longitud del texto original, sin aplicar restricciones temporales precisas.

FACTORES EXTERNOS PROFESIONALES		
Preparación	Material recibido	Hojas de cálculo y material de referencia (mecánica del juego, especificaciones técnicas, biografías de los personajes, contexto histórico, <i>walkthroughs</i>). Algunas imágenes y vídeos.
	Indicaciones sobre ajuste	Sí: libre o longitud similar al texto original.
Traducción	Formato de archivos	Hojas de cálculo (MemoQ).
	Situaciones de juego	Cinemáticas, diálogos, interfaz, texto <i>in-game</i> ,
	Tipos de ajuste	No se aplican. Solo referencia aproximada según número de caracteres (+/-10 %).
	Ajustador	Sí: director de doblaje.
Doblaje en sala	Formato de archivos	Cadenas de Excel = archivos de audio. Vídeos de captura de movimiento como referencia para las cinemáticas; ondas de audio para el resto del contenido sonoro.
	Tipos de ajuste	Narración, libre, SS, STC, TC y lip-sync.
Copyright		No se hace mención en los créditos a los localizadores. Sí a la empresa Keywords International. Algunos entrevistados prefieren que sus nombres se mantengan anónimos.
Formación de los profesionales		<ul style="list-style-type: none"> - Carrera en Traducción o Filología Inglesa y máster en TAV (gestores, traductor y revisor) - Carrera en Estudios Ingleses (director) - Escuela de doblaje (actor) - Grado superior en sonido (técnico)

Tabla 41. Factores externos: Información cualitativa sobre el proceso de traducción y doblaje extraída de las entrevistas con los agentes para *RTR*

Una vez repasada la información cualitativa que nos han facilitado los agentes entrevistados, veremos a continuación los datos cualitativos y cuantitativos extraídos del análisis empírico de los tres videojuegos.

7.2. TIPOS DE AJUSTE EN *BATMAN: ARKHAM KNIGHT*

Batman: Arkham Knight (BAK) fue el primero de los tres videojuegos analizados en llegar al mercado, en junio de 2015. Su estructura se basa en un «modo campaña» o «modo historia» principal, que puede completarse con pequeños enigmas (pruebas o desafíos de Riddler) y con numerosas misiones secundarias durante la consecución del objetivo principal, o bien, tras haberlo completado. De hecho, el desenlace, una vez vencido el enemigo principal, queda abierto (Batman aún permanecerá una noche en la rescatada Gotham) para que el jugador tenga la opción de continuar tantas horas como desee completando misiones secundarias. La estructura del videojuego se basa en el siguiente esquema:

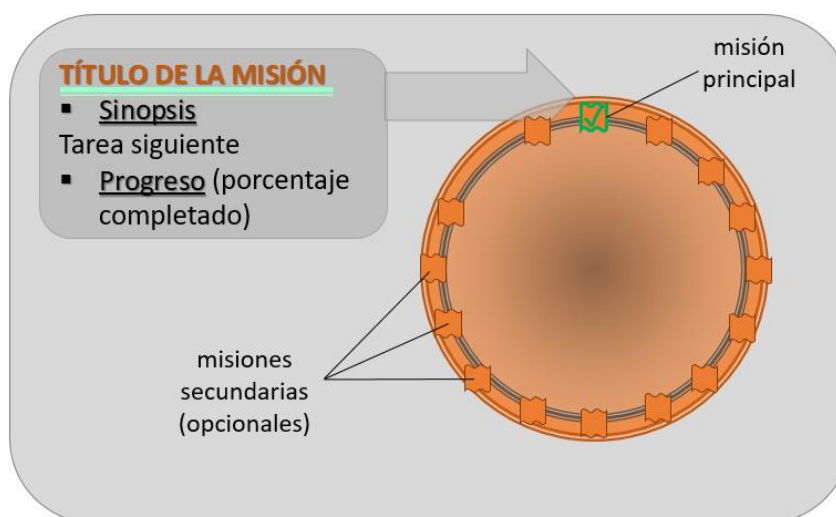


Figura 37. Esquema del menú de pausa de *BAK* con las misiones del juego

En el círculo de la figura anterior se recoge siempre la misión principal y, a medida que vamos jugando, van apareciendo nuevas misiones secundarias que pueden ir completándose. Al seleccionar cada una de ellas, a la izquierda se describe en qué consiste, cuál es la siguiente tarea concreta que debemos completar para llevar a cabo dicha misión y qué porcentaje de esta tenemos completado.

El juego comienza con unos minutos de escenas cinemáticas que contextualizan la historia y la relacionan con los juegos anteriores: incineran a Joker, el archienemigo de Batman, ya vencido, y la ciudad queda aparentemente tranquila. Sin embargo, enseguida surgirán altercados y graves ataques por obra del Espantapájaros, quien, ayudado por el Caballero de Arkham, intenta acabar con Gotham expandiendo la toxina del miedo por toda la ciudad, por la cual el mismo Batman se verá afectado. A partir de este inicio, el jugador irá recibiendo instrucciones de cuáles son los pasos que debe ir completando

mediante breves mensajes que aparecen en la pantalla, con la leyenda «Objetivo...» y cuál es la misión que debe cumplir en cada momento. De tal forma, el desarrollo narrativo del juego no tiene una estructura clara desde el comienzo, sino que el jugador se verá plenamente inmerso en la historia y, según vaya actuando y completando misiones, irá recibiendo nuevas pistas para saber por dónde es más apropiado continuar, en función de la historia principal, o bien, de las misiones secundarias que vaya eligiendo completar en el esquema anterior (Figura 37).

En la web especializada 3D Juegos¹¹⁴, la duración estimada de *BAK* se establece en unas 12-15 horas. En nuestro caso, empleamos **13 horas** en total para completar la misión principal con el audio en español y otras **13 horas** con la versión en inglés para volver a repetir este itinerario. Cabe destacar que, en este caso, el juego no permite volver a comenzar la historia completamente desde cero, como si fuera la primera vez, ya que se mantienen las mejoras que ha ido reuniendo el personaje en habilidades y equipamiento; por lo tanto, la dificultad que ofrece es mucho mayor la segunda vez que se juega, acorde con el nivel de habilidad adquirido por el jugador. Sin embargo, los pasos seguidos en función de los distintos objetivos que va señalando el juego sí fueron los mismos, de ahí que la duración haya sido prácticamente idéntica en ambas lenguas.

Se trata de un videojuego bastante rico en **escenas cinemáticas** que hacen avanzar el contenido narrativo de la historia, aunque los pensamientos del personaje jugador son básicos para que quien lo controla sepa adónde debe dirigirse y qué puede hacer y qué no. Por ello, la **introducción de tareas** también es básica en el desarrollo de este juego, mediante los pensamientos del personaje principal. Del mismo modo, los **diálogos** con otros personajes ayudantes del protagonista (su aliada, Oráculo, hija del comisario; su mayordomo, Alfred; Lucius Fox y el comisario James Gordon) suponen un papel fundamental para orientar al jugador y ayudarlo a completar misiones y desplazarse por el mundo abierto del juego. En cuanto a la **acción de juego**, esta se basa tanto en enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los enemigos, como en el manejo del batmóvil para dispararles y acabar con ellos, y también para desplazarse de un lugar a otro con rapidez. También completan la acción de juego algunos enigmas que el jugador debe resolver, con ayuda de pistas que encuentre en el entorno del juego o que le faciliten otros personajes o sus propios pensamientos.

¹¹⁴ Disponible en <<http://www.3djuegos.com/18666/batman-arkham-knight/>> [acceso en septiembre de 2017].

En base a esta estructura, mostramos a continuación la presencia de cada una de estas situaciones de juego en nuestra ficha de análisis, compuesta por un total de **553 registros** para la versión en español y **535 registros** para la versión en inglés, tras completar la misión principal de *BAK* en ambas lenguas.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Tareas	91 – 16,46 %	81 – 15,14 %
Acción	190 – 34,36 %	187 – 34,95 %
Diálogos	174 – 31,46 %	169 – 31,59 %
Cinemáticas	98 – 17,72 %	98 – 18,32 %
TOTAL	553 registros	535 registros

Tabla 42. Situaciones de juego en *Batman: Arkham Knight*

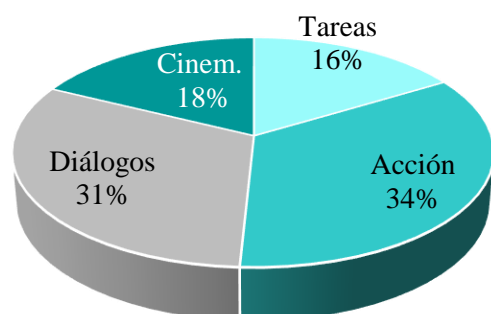


Figura 38. Situaciones de juego en *BAK* (audio en español)

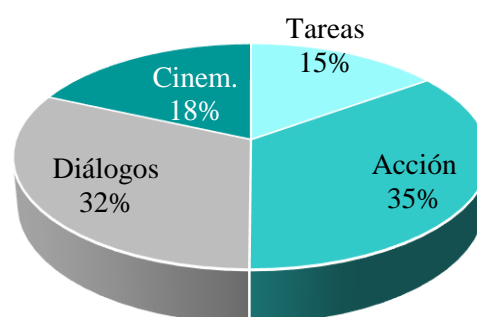


Figura 39. Situaciones de juego en *BAK* (audio en inglés)

Como puede apreciarse, ambos gráficos contienen cifras prácticamente idénticas. La principal diferencia entre una versión y otra radica en la presencia de tareas: al volver a repetir el itinerario del modo campaña con el juego en inglés, las pistas e instrucciones transmitidas al jugador para completar ciertos puzles o enigmas se vieron reducidas notablemente, dado que ya conocíamos las soluciones, al haber jugado previamente en español. En tal caso, cuando el jugador da directamente con la solución sin detenerse a indagar más, el juego omite enunciados que automáticamente aparecerían si nos hubiéramos atascado, como pensamientos de Batman o como diálogos. Por ello, bastantes diálogos y numerosas tareas que escuchamos en español se vieron reducidas al volver a jugar: de 174 diálogos y 91 tareas en español, a 169 y 81, respectivamente, en inglés.

Las pequeñas diferencias en la acción de juego son poco significativas: en el caso de la versión en inglés, encontramos 3 acciones de juego menos que en español, que se corresponden con un enfrentamiento menos con los enemigos y dos ocasiones en las que no se dieron enunciados libres mientras el personaje se desplazaba de un lugar a otro, como sí sucedió en español.

En lo que respecta a los tipos de ajuste en conjunto, hemos obtenido los siguientes datos:

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	272 – 49,19 %	256 – 47,85 %
Temporal	76 – 13,74 %	72 – 13,46 %
Temporal exacto	12 – 2,19 %	7 – 1,31 %
Sonoro	67 – 12,12 %	50 – 9,36 %
Labial	125 – 22,6 %	149 – 27,85 %

Tabla 43. Tipos de ajuste en *Batman: Arkham Knight*

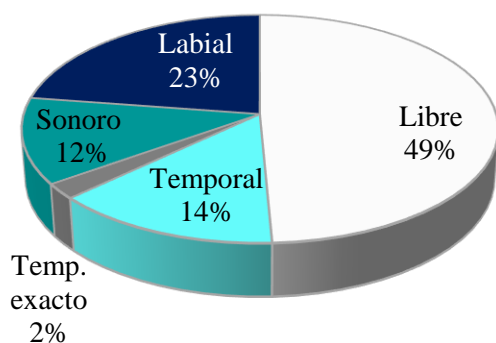


Figura 40. Tipos de ajuste en *BAK* (audio en español)

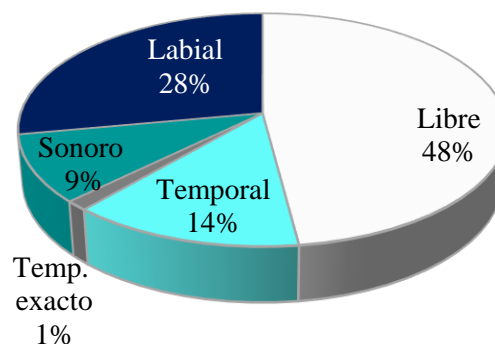


Figura 41. Tipos de ajuste en *BAK* (audio en inglés)

Podemos comprobar que los tipos de ajuste detectados en ambas versiones presentan unas cifras muy similares, siendo el ajuste libre ligeramente más frecuente en la versión doblada al español que con el audio en inglés. El ajuste sonoro es ligeramente más habitual en la versión en español, en detrimento del ajuste labial, que es algo menos frecuente en la versión española que en la inglesa. De esta forma, podemos apreciar que ambas versiones del audio de *BAK* tienen un ajuste muy similar, con una muy leve relajación de las restricciones al doblar el producto al español.

Veamos ahora cuáles han sido las opciones de ajuste aplicadas en cada una de las cuatro situaciones que pueden darse a lo largo de este videojuego.

7.1.2. Tareas

La introducción de tareas en *BAK* se realiza en su gran mayoría a través de los pensamientos en *off* del protagonista. Se trata de comentarios sobre el entorno que guían al jugador para actuar de una determinada manera, interactuando con algún personaje o buscando objetos o pistas a su alrededor. Aparecen en muchas ocasiones tras haber completado alguna misión; es entonces cuando el personaje «piensa en voz alta» adónde

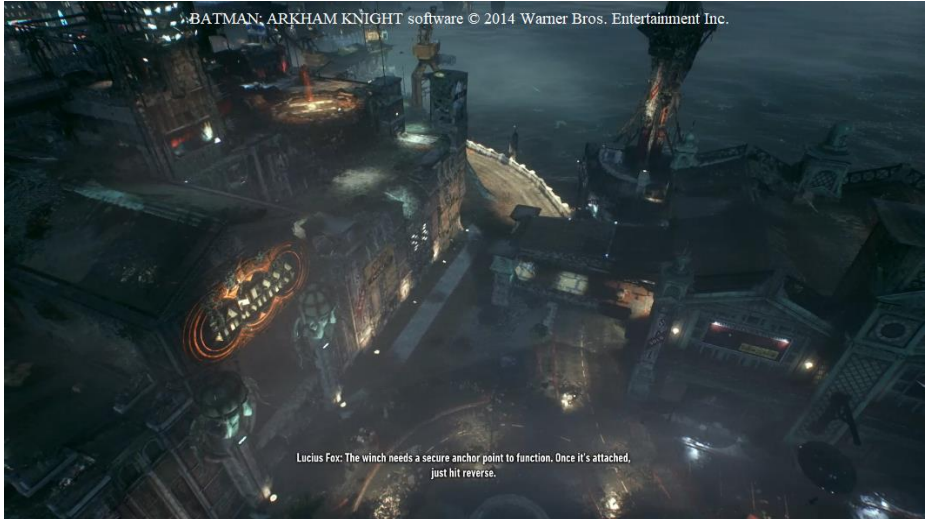
debe ir o qué debe hacer a continuación. Por lo tanto, las tareas en *BAK* se introducen principalmente sin restricción, es decir, con un ajuste libre, ya que el personaje no mueve la boca ni gesticula al emitir los enunciados. Es el caso del siguiente ejemplo.

BAK	Momento narrativo:	Intentando activar la antena de los estudios Panessa (objetivo: Usar la antena de los estudios Panessa para determinar la ubicación del Espantapájaros 3) [cadena 40]	
VO	Batman: The generator's damaged. I need to bypass it and power the antenna directly.		
VD	Batman: El generador está dañado. Tendré que darle energía a la antena directamente.		
Situación	Tarea		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 1. Muestras BAK_T1-EN y BAK_T1-ES¹¹⁵

También se dan contados casos en los que las instrucciones las transmiten otros personajes distintos del protagonista, como su mayordomo, Alfred, o uno de sus ayudantes, Lucius Fox. Estos expresan instrucciones de forma diegética, describiendo mapas que se muestran en pantalla o señalando lugares a los que ir, de modo que sitúan y ayudan al personaje, siendo en realidad estas indicaciones muy útiles para que el jugador sepa cómo debe actuar a continuación. También en estos casos se trata de un ajuste libre, dado que los personajes no son visibles en pantalla, se trata de voces en *off*.

¹¹⁵ Para cada ejemplo de los tipos de ajuste en los tres videojuegos analizados existen dos vídeos de muestra. Los títulos de los vídeos están codificados para identificarlos en la carpeta anexa en formato electrónico: *Anexos > Muestras de vídeo*. Dentro de dicha carpeta, se encontrarán otras tres subcarpetas, una por cada videojuego: *BAK_clips*, *ACS_clips* y *RTR_clips*. El vídeo correspondiente a cada ejemplo lleva el título indicado en el pie de la ficha. Por ejemplo, en este caso, las muestras del **Ejemplo 1**. BAK_T1-ES (en español) y BAK_T1-EN (en inglés) se corresponden con los vídeos en el itinerario *Anexos > Muestras de vídeo > BAK_clips > archivos BAK_T1-ES.avi y BAK_T1-EN.mp4*.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Recoger el cabrestante del batmóvil [cadena 42]	
VO	Lucius Fox: The winch needs a secure anchor point to function. Once it's attached, just hit reverse.		
VD	Lucius Fox: El cabrestante necesita un punto de anclaje. Una vez acoplado, eche marcha atrás.		
Situación	Tarea		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario	Como se aprecia en la imagen, el personaje que habla no es visible en pantalla en ningún momento.		
			

Ejemplo 2. Muestras BAK_T2-EN y BAK_T2-ES

Estos casos solamente son 5 de las 91 tareas que se han recogido en el videojuego.

En la versión original en inglés, las 81 tareas identificadas a lo largo del videojuego se recogen también con un ajuste libre, idéntico al empleado en la versión doblada. De tal forma, podemos decir que, en *BAK*, el 100 % de la introducción de tareas se realiza mediante ajuste libre, sin restricciones, puesto que todas se transmiten mediante voces diegéticas en *off*, muy frecuentemente la del protagonista. La gráfica, por tanto, resulta muy sencilla:

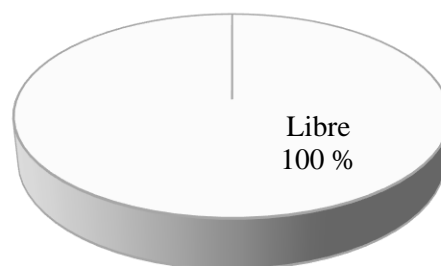
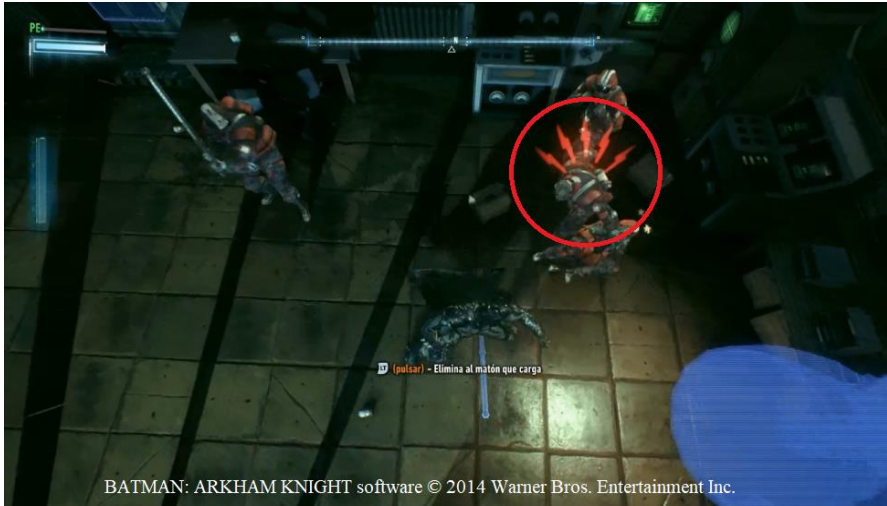


Figura 42. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de *BAK* (versiones original y doblada)

7.2.2. Acción de juego

La acción de juego de *BAK*, como se ha dicho, se basa principalmente en el desplazamiento por el mundo abierto de la ciudad de Gotham, continuos enfrentamientos con los enemigos y resolución de algunos enigmas. No es de extrañar, así pues, que predominen el ajuste libre y el ajuste temporal: este segundo caso se da en todos los enfrentamientos con los enemigos, en los que estos emiten onomatopeyas mientras se les golpea y también enunciados breves amenazando a Batman. Al tratarse de escenas en movimiento en las que los personajes son visibles en tercera persona desde un plano general o plano de conjunto, la precisión con la que se aprecian sus rostros no es demasiada y puede percibirse cierta libertad para encajar los enunciados, de forma que estos pueden ser un 10 % más o menos largos con respecto al movimiento del personaje. En la ficha siguiente recogemos un ejemplo.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Impedir que el Espantapájaros detone la bomba de la toxina del miedo (Ace Chemicals) 6 [cadena 74]	
VO	—Militia: It's the Bat! —Militia: You're better than this! —Militia: Hit him back!		
VD	—Miliciano: ¡Perímetro roto! ¡Es Batman! —Miliciano: ¡Estás rodeado, Batman, no hay salida!		
Situación	Acción de juego		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	Sobre los PNJ que hablan, aparecen unos símbolos, similares a pequeños rayos rojos, que indican que se trata del personaje que está emitiendo el enunciado en cuestión. Por tanto, el texto que escuchamos debe coincidir con la indicación visual del personaje que habla, de ahí que en ningún momento pueda tratarse de ajuste completamente libre.		
 <p>BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc.</p>			

Ejemplo 3. Muestras BAK AC1-EN y BAK_AC1-ES


Cabe señalar que en muchos de los enfrentamientos o de las voces en *off* que se escuchan durante la acción, los enunciados en inglés y en español no son exactamente los mismos, ya que se trata de una serie de cadenas de texto que el motor del juego lanza en una determinada situación, pero no tienen por qué coincidir siempre el original y su traducción exacta, sino que puede tratarse de cualquiera de las cadenas de texto que el juego tiene almacenadas para cada caso: batalla, conducción, exploración, etc. De ahí que, en el ejemplo anterior, el texto en español no sea una traducción precisa del inglés.

Como decíamos, también se da una fuerte presencia del ajuste libre durante la acción de juego de *BAK*, es de hecho el ajuste más frecuente en esta situación de juego. Esto se debe a que Batman porta consigo una radio o dispositivo similar a través del cual escucha diálogos de sus enemigos, tanto de estos entre sí como amenazas dirigidas a él expresamente. Estos enunciados breves, amenazadores o entre los enemigos (el Espantapájaros y el Caballero de Arkham con la milicia, sus soldados) se dan continuamente como voces en *off*, transmitidas a través de la radio de Batman, mientras nos desplazamos por Gotham, andando o conduciendo. Veamos un ejemplo.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Rastrear el vehículo del Caballero de Arkham 4 [cadena 163]
VO	Arkham Knight: I've got Oracle, Batman. Now you care who I am. Just gotta find me. But Gotham's a big place and there's a whole army between us. I'm ready for you.	
VD	Caballero de Arkham: Tengo a Oráculo, Batman. Ahora ya te importa quién soy. Encuéntrame. Pero Gotham es una gran ciudad y hay un ejército entre nosotros. Estoy preparado.	
Situación	Acción de juego	
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN Libre
Comentario	Batman se desplaza por Gotham en coche, mientras se escucha la transmisión de este mensaje en <i>off</i> . No vemos en pantalla, por tanto, a ninguno de los personajes. No hay restricción de tiempo.	

Ejemplo 4. Muestras BAK_AC2-EN y BAK_AC2-ES

Para terminar, contamos con dos excepcionales casos de ajuste sonoro y ajuste labial durante la acción de juego: el primero se da en un momento en el que controlamos a otro personaje, el comisario Gordon, que se acerca a una puerta cerrada y consigue abrirla mediante la voz; vemos un plano entero del personaje, en tercera persona, y al girar la cámara puede apreciarse cómo este mueve la boca aproximadamente en función del enunciado que emite, por lo tanto, representa el único caso de ajuste sonoro en la acción de juego.

BAK	Momento narrativo:	Cambio de personaje: Gordon [cadena 131]		
VO	Gordon: Great. How the hell am I supposed to get in? [...] / Unbelievable.			
VD	Gordon: Genial, ¿cómo puñetas se supone que voy a entrar? [...] / Increíble.			
Situación	Acción de juego			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro	
Comentario	Al observar la boca del personaje, se aprecia una articulación en ambas versiones bastante ajustada a los enunciados emitidos. Además, al comparar ambos enunciados, se aprecia que el tiempo empleado para decirlos es el mismo, así como la entonación, y hay cierta semejanza en la articulación (great-genial , supposed-supone), aunque no se trata de una articulación labial totalmente precisa (how the hell ≠ puñetas, to get ≠ que voy).			
				

Ejemplo 5. Muestras BAK_AC3-EN y BAK_AC3-ES

El ajuste labial se da en la única ocasión en la que vemos una gran pantalla, a modo de panel publicitario, sobre un edificio de Gotham. Riddler, uno de los enemigos de Batman, le transmite mensajes amenazadores a través de una grabación reproducida en esta pantalla. En este momento, puede apreciarse un ajuste labial bastante exacto, aunque el plano desde el que se verá dicha pantalla dependerá del movimiento del jugador, que podrá dirigir su visión hacia la pantalla (plano medio) o, por el contrario, pasar sin mayor detenimiento (plano general).

BAK	Momento narrativo:	Riddler se queja de la humillación que le causó Batman [cadena 184]
VO		—Riddler: Riddle me this: Why would a Batman visit an abandoned orphanage? —Catwoman: Eddie, sweetie , you've confused me with Robin . The big guy and I aren't all that close. —Riddler: Oh, I know! It's because of what will happen to his feline friend if he doesn't get here in time . Shocked, Dark Knight? Stunned? You didn't expect this, did you? That is because you are no match for me , Edward Nigma , the Riddler and your intellectual superior . Did you think I would just forget our last meeting, Dark Knight? You HUMILIATED me. I know you will not beat me this time . It is utterly impossible . You cannot do it. I have won already.
VD		—Riddler: Adivina, adivinanza: ¿Qué pinta Batman en un orfanato abandonado ? —Catwoman: Eddie, corazón , me confundes con Robin . El grandullón y yo no nos llevamos tan bien. —Riddler: ¡Ah, ah, lo tengo! Será por lo que le pasará a su amiga felina si no llega a tiempo . ¿Impresionado, Caballero Oscuro? ¿A que no te lo esperabas , verdad? [Sic]. Eso es porque no eres rival para mí , Edward Nigma , ¡ Riddler ! Y que mi intelecto es superior . ¿ De veras creías que olvidaría nuestro último encuentro ? Me humillaste , pero esta vez te será completamente imposible vencerme . No lo conseguirás . Ya he ganado .
Situación	Acción de juego	
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN Labial
Comentario	Las similitudes labiales se han señalado en negrita.	

Ejemplo 6. Muestras BAK_AC4-EN y BAK_AC4-ES

En el caso del videojuego con el audio en inglés, los tipos de ajuste aplicados durante la acción de juego son idénticos a la versión doblada. De tal forma, reproducimos a continuación la tabla con los tipos de ajuste empleados tanto en la versión en español como en la versión original de *BAK*, así como un diagrama circular representativo de tales datos.

	Acción de juego en <i>BAK</i> (ES)	Acción de juego en <i>BAK</i> (EN)
Libre	119 – 62,63 %	116 – 62,03 %
Temporal	69 – 36,32 %	69 – 37 %
Temporal exacto	0	0
Sonoro	1 – 0,53 %	1 – 0,54 %
Labial	1 – 0,53 %	1 – 0,54 %

Tabla 44. Tipos de ajuste en la acción de juego de *Batman: Arkham Knight*

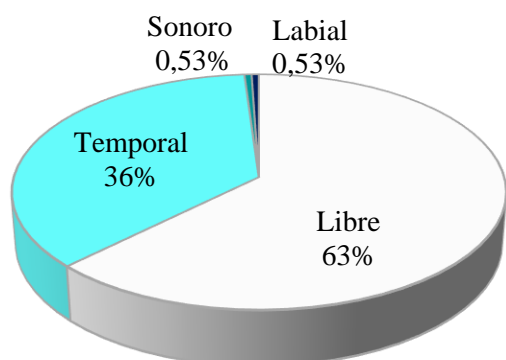


Figura 43. Tipos de ajuste en la acción de juego de *BAK* (versión doblada)

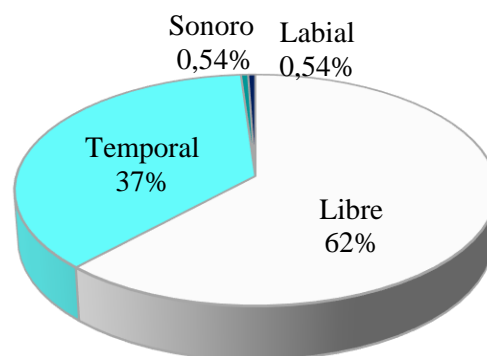


Figura 44. Tipos de ajuste en la acción de juego de *BAK* (versión original)

7.2.3. Diálogos

El caso de los diálogos es algo más complejo. Se trata de interacciones dialécticas entre los personajes y el personaje jugador, y se desarrollan durante la acción de juego, es decir, no detienen por completo la actividad del jugador. Ahora bien, en *BAK*, encontramos una serie de diálogos que, a pesar de no convertir al jugador en un espectador pasivo, sí limitan momentáneamente su actividad, ciñéndose esta a meros movimientos de cámara o a ciertos desplazamientos, pero sin poder atacar ni realizar otras acciones. Este tipo de diálogos, que hemos denominado *diálogos en acción limitada*, los recogemos también dentro de esta categoría de diálogos, ya que no llegan a situarse dentro de una escena cinematográfica, momento en que el jugador sí se ve obligado a convertirse en espectador pasivo sin actividad alguna.

En la versión doblada al español de *BAK*, encontramos una mayoría de diálogos con ajuste sonoro, 57 casos de los 174 diálogos recogidos en el videojuego. De estos diálogos con ajuste sonoro, 18 representan ejemplos de diálogos en esta acción limitada, mientras que los 39 diálogos restantes se dan mientras el personaje actúa sin limitación alguna. Se trata de diálogos en plano general o plano conjunto, en los que vemos a los personajes y sus bocas con claridad, aunque el ajuste no llega a responder a una precisión labial exacta. Del mismo modo, en muchas ocasiones pueden estar viéndose por defecto de espaldas, incluido el propio protagonista, y solo al girar expresamente la cámara descubrimos que el ajuste responde correctamente tanto a la gesticulación como a las pausas dentro del enunciado del personaje. A continuación, reproducimos un ejemplo en

el que el español presenta ajuste sonoro, mientras que, en la versión en inglés, puede apreciarse que la articulación labial del personaje sí responde a la perfección al texto que este emite (muy probablemente, las bocas se animaron posteriormente, según la articulación de los enunciados sonoros grabados, dada la precisión labial que se aprecia).


BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Examinar pistas en la torre del reloj para encontrar a Oráculo 4 [cadena 158]		
VO	Joker: I think that went quite well, considering. / Of course, I wouldn't have told him, but that's why it's so liberating being me! // You've got a lot to look forward to, Bats.			
VD	El Joker: Bueno, salió bien, después de todo. / Eso sí, yo no se lo habría dicho, pero es lo que tiene ser libre <u>como yo</u> . // Tienes mucho que perder, Batman.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Labial	
Comentario	En la versión original coinciden a la perfección la articulación labial y la gesticulación con la locución, mientras que, en español, sí se ha aprovechado el gesto del personaje señalándose a sí mismo para dar «como yo» (sincronía cinésica), aunque la articulación labial no es completamente exacta.			

Ejemplo 7. Muestras BAK_D1-EN y BAK_D1-ES

En inglés, como sucede en el ejemplo anterior, muchos de estos casos presentan una clara articulación labial, mientras que, en español, los hemos recogido como ejemplos de ajuste sonoro. De ahí que en la versión original el ajuste labial represente un mayor peso que en la versión en español: un 47 % de los diálogos en inglés presentan ajuste labial, frente al 32 % en la versión en español. Asimismo, el ajuste sonoro representa casi el 33 % de los diálogos en español, frente al 22 % del audio en inglés (*vid.* Tabla 45).

Este ajuste labial en los diálogos en español se da siempre en casos de diálogo en acción limitada en tercera persona, momentos en los que no podemos más que andar (y no siempre) y girar la cámara. Tan solo hay una excepción, ocasión en la que al Joker

puede vérselo en primer plano y se aprecia un correcto ajuste labial en español, mientras que nuestra visión como jugadores pasa a ser en primera persona por unos instantes, como recurso visual para obligarnos a prestar atención al mensaje de nuestro archienemigo, aunque la acción del jugador no se detiene en ningún momento, pues aún podríamos girar la cámara si quisiéramos. Es el ejemplo siguiente.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Perseguir al Espantapájaros por el segundo dirigible 14 [cadena 330]
VO	Joker: Ok, this is it . The moment we've both been waiting for. Scarecrow's just down there. So , are you gonna stop him and save Oracle ? Or am I going to get another hit of that delicious gas while you watch, helpless, as she dies? How do we decide?	
VD	El Joker: Bien, al fin, el momento que estábamos esperando. Tienes al Espantapájaros justo ahí, ¿vas a pararle los pies y a salvar a Oráculo ? ¿ O voy a llevarme otra ración de rico gas mientras contemplas indefenso cómo muere? ¿Qué vamos a hacer?	
Situación	Diálogo	
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN
		Labial
Comentario	Como se aprecia en la imagen, a pesar de que podemos movernos y girar la cámara, en un primer momento el Joker aparece en primer plano inevitablemente, al entrar en la sala. Es entonces cuando podemos apreciar que el ajuste está hecho respetando las restricciones labiales.	
		

Ejemplo 8. Muestras BAK_D2-EN y BAK_D2-ES

Con esta salvedad, el resto de los diálogos con ajuste labial se presentan en acción limitada en tercera persona, en la que podemos desplazarnos y girar la cámara, pero estamos obligados a presenciar el diálogo, generalmente en un plano medio. Podemos observar tanto al protagonista como a los PNJ con los que dialoga a través de una pantalla.

BAK	Momento narrativo:	Antena de los estudios Panessa conectada [cadena 45]	
VO	<p>—Batman: Oracle, I've restored power to the radio antenna.</p> <p>—Oracle: Great, I'm connecting now. [Gesto] I was just talking to Robin. I think you should too.</p> <p>—Robin: Bruce, you need me out there. We can find Scarecrow faster together.</p> <p>—Batman: What you're working on is more important, Tim.</p> <p>—Robin: It can wait one night. Let me help.</p> <p>—Batman: / I've got this under control.</p> <p>—Robin: [Gesto] Okay. / Listen, / try checking in once in a while. We're partners, remember?</p> <p>—Oracle: He just wants to help, you know.</p> <p>—Batman: Is the antenna ready?</p> <p>—Oracle: Yeah, but we're going to need a microware tower to triangulate Scarecrow's location. / There's one at Falcone Shipping in The Cauldron. I've marked it on your map.</p> <p>—Batman: Thanks, Oracle.</p>		
VD	<p>—Batman: Oráculo, la antena de radio tiene corriente.</p> <p>—Oráculo: Bien, estoy conectada. [Gesto] Acabo de hablar con Robin. Deberías hacer lo mismo.</p> <p>—Robin: Bruce, me necesitas. Encontraremos a Crane más rápido.</p> <p>—Batman: Tu trabajo es más importante, Tim.</p> <p>—Robin: Puede esperar una noche. Te ayudaré.</p> <p>—Batman: / Lo tengo bajo control.</p> <p>—Robin: [Gesto] Vale. / Oye, / <u>a ver si me llamas</u> de vez en cuando. Somos compañeros.</p> <p>—Oráculo: Sabes que solo intenta ayudar.</p> <p>—Batman: ¿Está lista la antena?</p> <p>—Oráculo: Sí, con una torre de microondas triangularemos la posición del Espantapájaros. / Hay una en Falcone Shipping en el Cauldron. La he marcado en el mapa.</p> <p>—Batman: Gracias, Oráculo.</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN	Labial
Comentario	<p>Un detalle que puede apreciarse en este fragmento es la diferencia entre el subtítulo en español «...<u>llámame</u> de vez en cuando...» y el audio «...<u>a ver si me llamas</u> de vez en cuando...». También la palabra «remember?» ha desaparecido en la versión doblada al español. A pesar de que no podemos tener certeza expresa de ello, podríamos intuir que el cambio se debe a la fase de ajuste del audio a la articulación labial del personaje, ya que, en el caso de los subtítulos, inicialmente estos suelen ser transcripciones literales del contenido sonoro del videojuego.</p>		

Ejemplo 9. Muestras BAK_D3-EN y BAK_D3-ES

En el caso del ajuste sonoro, tanto en acción limitada como en acción de juego sin limitaciones para el jugador, la mayoría de los casos recogidos con restricción sonora en español también se corresponden con ejemplos de ajuste sonoro en inglés.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Examinar pistas en la torre del reloj para encontrar a Oráculo 2 [cadena 156]		
VO	Joker: Nothing like a trip down ol' memory lane, eh Bats? / And now a front row seat to the main event! // You would've thought old Jim Gordon had been through enough. First some handsome young maniac cripples his daughter. Now he's blaming himself for her being taken. / You really should tell him this is your fault, Bats. I'm sure he'll understand. I mean, it's not like you went and got his daughter killed. Well, not yet anyway. The night's still young.			
VD	Joker: Nada como una pequeña visita al baúl de los recuerdos. / ¡Un asiento en primera fila para el espectáculo! // Creerás que el bueno de Jim ya habrá tragado bastante. Primero un joven y apuesto maníaco deja tullida a su niña. Y ahora se culpa a sí mismo por su secuestro. / Deberías decirle que eres el responsable, Batman, seguro que lo entiende. Ni que fueras allí y consiguieras que la matasen... Bueno, nunca se sabe. La noche es joven.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro		Tipo ajuste VO EN	Sonoro
Comentario				

Ejemplo 10. Muestras BAK_D4-EN y BAK_D4-ES

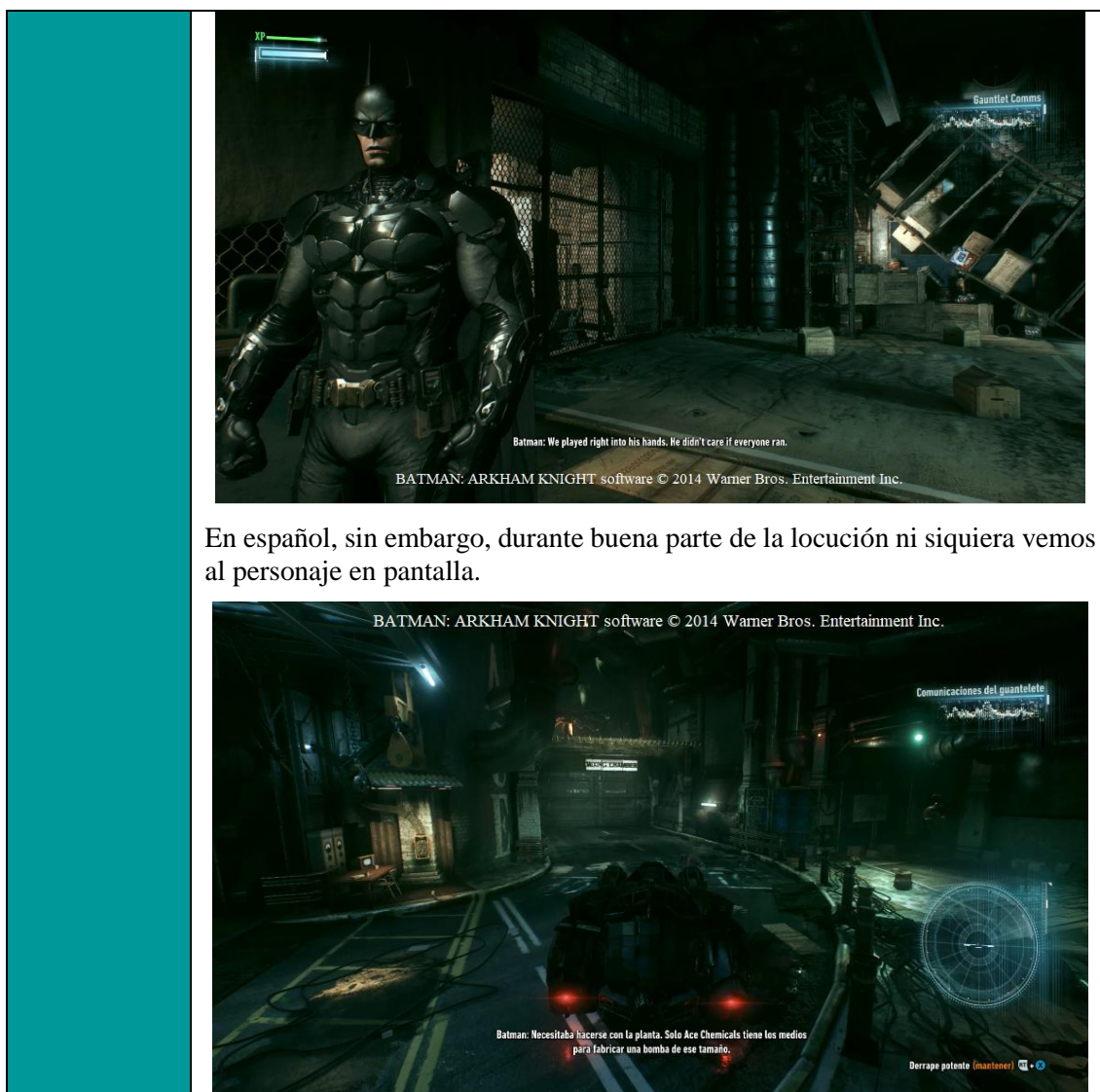
Otro ajuste muy frecuente en los diálogos de *BAK* es el libre, sin restricción. Se produce cuando Batman habla con su mayordomo u otros aliados a través del intercomunicador que lleva consigo. En estos casos, no podemos ver la cara del personaje, bien porque va planeando o desplazándose rápido, o bien porque conduce y está dentro del coche, mientras que el PNJ con el que se comunica se escucha como voz en *off*. En español, el ajuste libre en los diálogos se da en casi un 28 % de los casos, frente a algo menos del 27 % de los casos en inglés.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Rastrear el vehículo del Caballero de Arkham 3 [cadena 162]		
VO	—Batman: Alfred, I want the Arkham Knight's name. —Alfred: As do I, Master Bruce. He has presumably chosen that title for a reason - where do you suggest we start? —Batman: Arkham City. Go through the files of every inmate who was released following the death of Hugo Strange. And Alfred? —Alfred: Sir? —Batman: They knew about Barbara. Activate the Batcave's security protocols. Don't drop your guard.			
VD	—Batman: Alfred, quiero el nombre del Caballero. —Alfred: Como yo, amo Bruce. Seguramente haya elegido ese título por una razón. ¿Por dónde deberíamos empezar? —Batman: Arkham City. Repasa los archivos de todos los presos que salieron libres tras la muerte de Hugo Strange. Y, Alfred... —Alfred: ¿Señor? —Batman: Sabían lo de Barbara. Activa los protocolos de seguridad de la batcueva. No bajes la guardia.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Libre		Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario				

Ejemplo 11. Muestras BAK_D5-EN y BAK_D5-ES

Un caso peculiar lo encontramos en el siguiente ejemplo, catalogado como diálogo con ajuste libre en español, mientras que, en inglés, el ajuste se aprecia con restricción labial: se trata de un diálogo que mantienen Batman y Oráculo por el intercomunicador. En ambas lenguas, a Oráculo la escuchamos necesariamente a través de una voz en *off*, mientras que el personaje al que vemos en pantalla, Batman, aparece moviéndose rápidamente y se sube unos segundos al batmóvil. En ningún momento se aprecia gesticulación alguna que se corresponda con las palabras del diálogo que mantiene con Oráculo, de forma que se trata de un ajuste que no presenta ningún tipo de restricción. En el caso del inglés, sin embargo, mantenemos al personaje visible en pantalla y, al girar la cámara y verle la cara, podemos apreciar que sus movimientos labiales se corresponden a la perfección con la articulación sonora de las palabras que escuchamos. Es el único caso que hemos encontrado en el videojuego en el que suceda esto.


BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Impedir que el Espantapájaros haga explotar Ace Chemicals 9 [cadena 119]
VO	<p>—Oracle: I've just run a simulation based on the mixing chamber capacity. He's not bluffing, Bruce. I guess now we know why he evacuated the city.</p> <p>—Batman: He needed control of the plant. Only ACE Chemicals has the facilities to build a bomb of this size.</p> <p>—Oracle: The fallout will be huge.</p> <p>—Batman: We played right into his hands. He didn't care if everyone ran.</p> <p>—Oracle: He knew that no one would be able to escape the blast radius.</p>	
VD	<p>—Oráculo: Acabo de realizar una simulación basándome en la capacidad de la cámara de mezclado. No es un farol, Bruce. Ya sabemos por qué ha evacuado la ciudad.</p> <p>—Batman: Necesitaba hacerse con la planta. Solo Ace Chemicals tiene los medios para fabricar una bomba de ese tamaño.</p> <p>—Oráculo: Las secuelas serán terribles.</p> <p>—Batman: Ha estado jugando con nosotros. Le daba igual que la gente huyera.</p> <p>—Oráculo: Él sabía que nadie podría llegar a escapar de la onda expansiva.</p>	
Situación	Diálogo	
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN Labial
Comentario	En la versión en inglés, la boca de Batman puede apreciarse desde la perspectiva que vemos en la imagen (plano americano).	



En español, sin embargo, durante buena parte de la locución ni siquiera vemos al personaje en pantalla.

Ejemplo 12. Muestras BAK_D6-ES y BAK_D6-ES

En menor medida encontramos casos de ajuste temporal en español (tan solo 4), de los cuales, 3 representan ejemplos de ajuste temporal en inglés. Puede apreciarse un ajuste algo más minucioso en esta segunda versión, con un movimiento labial no altamente preciso, pero sí similar a la articulación sonora que escuchamos, mientras que, en español, en muchas ocasiones ni siquiera se distingue bien qué personajes hablan.

BAK	Momento narrativo:	En comisaría [cadena 28]
VO	<p>—Officer Lancaster: God knows how he got out without shooting anyone. The people in that diner tore each other apart.</p> <p>—Sergeant Denning: Is just me? The toxin don't seem to be wearing off.</p> <p>—Militia: Hey Batman! I guess Scarecrow gave you the slip? You broke my wrist for nothin'! He's got plans for you, Batman. You and all your friends. Tonight's the night we finally break the Bat!</p> <p>—Officer Hargrave: I just keep waiting for something bad to happen, and then I realize it already has.</p>	
VD	<p>—Agente Lancaster: Sí, pobre desgraciado. Como descubra lo que hizo en el restaurante, no podrá perdonárselo jamás.</p> <p>—Sargento Denning: Seguro que pierde la placa.</p> <p>—Agente Lancaster: Owens es un buen policía. El trabajo es su vida y no se merece esto.</p> <p>—Miliciano: Eh, Batman, ¿el Espantapájaros te ha dado para el pelo? ¡Me rompiste la muñeca por nada! Tenemos planes para ti, Batman. También para tus amigos. Hoy será la noche en la que por fin caiga el murciélago.</p> <p>—Sargento Hanrahan: Batman, solo quería decirte que me alegro de que hayas vuelto. Lo más seguro es que corras menos peligro que todos nosotros juntos, pero... ve con cuidado.</p>	
Situación	Diálogo	
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN Sonoro
Comentario	<p>Podemos observar que, además de la diferencia restrictiva en el ajuste de una y otra versión, la traducción no se corresponde exactamente con el mensaje del texto en inglés, muy probablemente debido a que no se trata de comentarios relevantes para la trama, sino meros figurantes que completan la escena. Los enunciados encajan en la expresividad (sincronía cinésica) y el movimiento de las bocas de los personajes en inglés, pero sin llegar a la precisión labial (captura a continuación). En español, por el contrario, la duración de los enunciados encaja con el tiempo que los personajes emplean en mover las bocas (isocronía), pero sin respetarse mayores pausas o articulaciones.</p>  <p>BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc.</p>	

Ejemplo 13. Muestras BAK_D7-EN y BAK_D7-ES

Detectamos la particularidad de un momento en el que el Joker se dirige a Batman con un ajuste temporal, ya que apenas podemos distinguir bien su cara, dada la posición de los personajes y la única perspectiva desde la que la cámara nos permite apreciarlos

(plano de conjunto); sin embargo, en inglés, hemos catalogado este momento como ajuste libre, ya que el jugador ya ha saltado de la posición en la que se encontraba en español y planea y se desplaza por el mapa, mientras que el Joker ha quedado atrás y en ningún momento podemos verlo cuando se escucha su intervención. Es el único caso de diálogo con ajuste temporal en español cuya restricción hemos señalado como libre en inglés.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Evitar que Harley Quinn se lleve a los infectados por el Joker 5 [cadena 408]		
VO	Joker: Poor Harley, wasting time on those not-pale-enough imitations when I'm right here in you! What's confusing me is how the hell she found your top-secret Bat-base, Bat-face? She couldn't find her own reflection in a mirror when I was alive. It's like something was holding her back...			
VD	El Joker: ¡Pobre Harley, perdiendo el tiempo con esos imitadores no lo bastante pálidos, cuando yo estoy aquí! Lo que más me intriga es cómo demonios ha podido encontrar tu super-bat-base secreta, caramurciélagos. Cuando yo estaba vivo, no era capaz ni de encontrarse el culo. Era como si algo la limitase...			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Libre	
Comentario				

Ejemplo 14. Muestras BAK_D8-EN y BAK_D8-ES

Por último, de los 9 casos de ajuste temporal exacto detectados en español, 4 de ellos son también ejemplos de ajuste temporal exacto en inglés. Se trata de situaciones en las que podemos apreciar los rostros de los personajes y vemos que comienzan a hablar y terminan de hacerlo en el mismo momento en el que sus bocas se abren y se cierran, pero sin mayor precisión articuladora ni manteniendo las mismas pausas o gesticulaciones dentro de los enunciados.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Devolver a los infectados por el Joker a su celda 27 [cadena 451]		
VO	—Robin: Nice work. You really held your own just now. I'm impressed. —Batman: You can carry him. —Robin: What did this guy eat? A car?			
VD	—Robin: Buen trabajo. Has aguantado muy bien. Estoy impresionado. —Batman: Puedes llevarlo tú. —Robin: ¿Qué se ha comido este tío? ¿Un coche?			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario				

Ejemplo 15. Muestras BAK_D9-EN y BAK_D9-ES

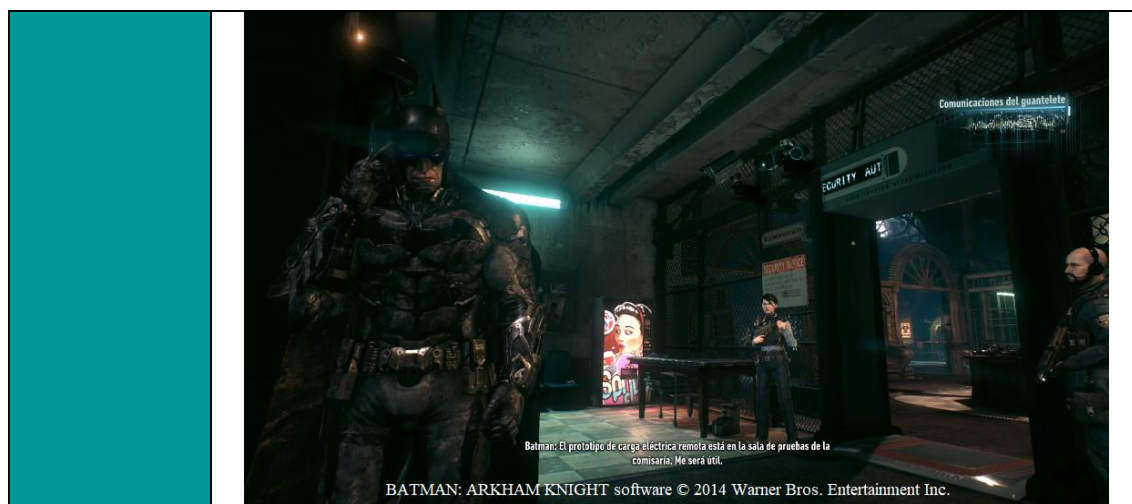
En tres ocasiones, el ajuste temporal exacto se aprecia ligeramente más restrictivo en inglés, con un mayor respeto de la estructura de pausas y expresividad del personaje y de su articulación labial, aunque sin llegar al nivel máximo de precisión.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Encontrar a Gordon y colabora con él para acabar con el Espantapájaros 23 [cadena 575]		
VO	Joker: So what do you think, ladies? My money's on the Batman. Though you could say I have a / vested interest.			
VD	El Joker: ¿Qué me decís, chicas? Apuesto por Batman. Claro que podría decirse que tengo un interés particular...			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Sonoro	
Comentario				

Ejemplo 16. Muestras BAK_D10-EN y BAK_D10-ES

Solamente hemos detectado una situación de ajuste temporal exacto en español que, sin embargo, respete al máximo la articulación labial en inglés.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Encontrar a Gordon y colabora con él para acabar con el Espantapájaros [cadena 552]		
VO	<p>—Batman: I've decoded a radio transmission, it's Gordon.</p> <p>—Alfred: He's alive!</p> <p>—Batman: I need you to isolate the radio's frequency and pinpoint its location.</p> <p>—Alfred: Of course, sir. The transmission appears to have originated from an abandoned shopping mall. The building has been without power for some time, sir, you may well encounter some obstacles.</p> <p>—Batman: I've already retrieved the Remote Electrical Charge prototype from the GCPD Evidence room. That should help.</p> <p>—Alfred: Very well, sir.</p>			
VD	<p>—Batman: He descifrado una transmisión de radio. Es Gordon.</p> <p>—Alfred: ¡Está vivo!</p> <p>—Batman: Necesito que aísles la frecuencia del transmisor y localices su procedencia.</p> <p>—Alfred: Claro, señor. La transmisión parece proceder de un centro comercial abandonado. El edificio lleva un tiempo sin electricidad, señor. Puede que se encuentre con algunos obstáculos.</p> <p>—Batman: El prototipo de carga eléctrica remota está en la sala de pruebas de <u>la comisaría</u> [discronía]. Me será muy útil.</p> <p>—Alfred: Bien, señor. Seguro que el agente Cash lo entenderá.</p>			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Labial	
Comentario	En este ejemplo, el ajuste en español respeta con precisión la duración del enunciado en el momento en el que giramos la cámara para observar la cara del protagonista. Sin embargo, se produce una pequeña discronía y, del mismo modo, la precisión labial no es tan exacta como en inglés, versión en la que puede apreciarse que el movimiento articulatorio del personaje sí corresponde exactamente con los enunciados que emite.			



Ejemplo 17. Muestras BAK_D11-EN y BAK_D11-ES

Cabe señalar que se detectó un único momento de ajuste sonoro en inglés no identificado en español: se trata de un diálogo que no se activó al acabar con unos enemigos en la versión española, aspecto que no podemos más que atribuir al cierto margen de azar que se otorga a la programación del juego. Es el caso siguiente:

BAK	Momento narrativo:	Riddler 3 [cadena 187]
VO	—Batman: Riddler has Catwoman. Tell me why. —Thug: I don't know anything, I swear! I just tied her up and left her inside. —Batman: Why?! What's Nigma's play? —Thug: I ain't gotta clue! I just brought her here and planted some of those trophies nearby. That's it. You gotta believe me! —Batman: I do.	
VD	-	
Situación	Diálogo	
Tipo ajuste VD ES	-	Tipo ajuste VO EN Sonoro
Comentario		

Ejemplo 18. Muestras BAK_D12-EN y BAK_D12-ES

En definitiva, como hemos podido comprobar, el ajuste en los diálogos de *BAK* tiende a ser algo más preciso en la lengua de partida que en la versión doblada al español, ya que encontramos una mayor presencia del ajuste labial en detrimento de casos como el ajuste temporal o el temporal exacto. En la lengua de partida, encontramos un 47,34 % de casos de ajuste labial en los diálogos; un 23,67 % de ajuste sonoro; tan solo el 2,37 % de situaciones con ajuste temporal exacto y un 26,63 % de momentos de ajuste libre. Por su parte, en español, el ajuste labial lo representan el 32,18 % de los casos, porcentaje muy similar al de ajuste sonoro, 32,76 %; el ajuste temporal exacto representa un 5,17 % y el ajuste temporal, un 2,87 % (mientras que, en inglés, no encontramos ningún ejemplo);

por último, con un peso similar al que presenta en inglés, en español el ajuste libre se corresponde con el 27,59 % de los registros recogidos.

	Diálogos en <i>BAK</i> (ES)	Diálogos en <i>BAK</i> (EN)
Libre	48 – 27,59 %	45 – 26,63 %
Temporal	4 – 2,87 %	0
Temporal exacto	9 – 5,17 %	4 – 2,37 %
Sonoro	57 – 32,76 %	40 – 23,67 %
Labial	56 – 32,18 %	80 – 47,34 %

Tabla 45. Tipos de ajuste en los diálogos de *Batman: Arkham Knight*

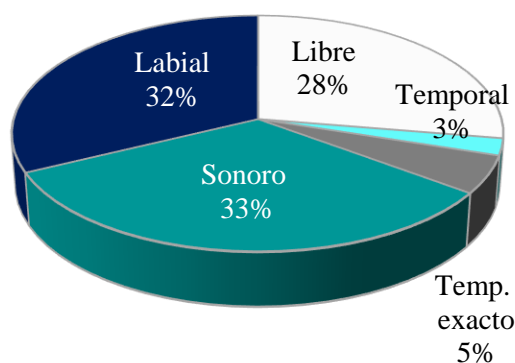


Figura 45. Tipos de ajuste en los diálogos de *BAK* (versión doblada)

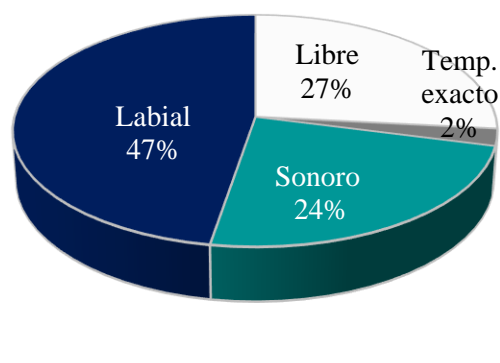


Figura 46. Tipos de ajuste en los diálogos de *BAK* (versión original)

7.2.4. Escenas cinemáticas

Tanto en el caso de la versión en inglés como del doblaje al español, se da una escena cinemática inicial sin doblaje en la que únicamente escuchamos una canción, aparentemente extradiegética, y vemos imágenes que contextualizan el comienzo del videojuego, enlazándolo con el hilo narrativo de los videojuegos previos de Batman: el Joker ha sido derrotado (también aparentemente) y se prepara su incineración. La canción que suena es «I've Got You Under My Skin», de Frank Sinatra. Se mantiene en inglés, sin subtítulos. Sin embargo, como detalle interesante, podemos señalar que, en realidad, a pesar de tratarse de una canción extradiegética que prepara al jugador para el comienzo del juego, sí que comporta un peso narrativo subyacente, aunque el jugador aún no es consciente de ello. La letra de la canción habla de llevar a otra persona consigo, dentro de sí. Esa otra persona es parte de quien canta, que hace cualquier sacrificio para tenerla cerca. Aunque pueda parecer una canción de amor, el desarrollo de los hechos durante el videojuego nos revela que no es esta la interpretación, sino que se trata del mismo Joker.

Este, a pesar de haber muerto, solo ha sido derrotado físicamente, ya que vuelve a la vida apoderándose del cuerpo de Batman mediante una toxina que preparó y que posteriormente expandirá por la ciudad con la ayuda del Caballero de Arkham. El verso «use your mentality, wake up to reality» es una clara referencia a la continua lucha interna de Batman a lo largo del videojuego para no dejarse controlar por la presencia del Joker en su cuerpo. A pesar de este guiño de la canción al contenido narrativo del videojuego, esta no se ha subtulado ni, por supuesto, tampoco cuenta con un doblaje al español.

BAK	Momento narrativo:	Introducción 1: Arde el Joker [cadena 2]		
VO	<p>I've got you under my skin. I've got you deep in the heart of me. So deep in my heart that you're really a part of me. I've got you under my skin. I'd sacrifice anything, come what might, for the sake of having you near, in spite of a warning voice that comes in the night and repeats, repeats in my ear: Don't you know, little fool, you never can win? Use your mentality, wake up to reality. But each time that I do just the thought of you makes me stop before I begin. 'Cause I've got you under my skin.</p>			
VD	<p>I've got you under my skin. I've got you deep in the heart of me. So deep in my heart that you're really a part of me. I've got you under my skin. I'd sacrifice anything, come what might, for the sake of having you near, in spite of a warning voice that comes in the night and repeats, repeats in my ear: Don't you know, little fool, you never can win? Use your mentality, wake up to reality. But each time that I do just the thought of you makes me stop before I begin. 'Cause I've got you under my skin.</p>			
Situación	Cinematúa			
Tipo ajuste VD ES	Sin doblaje		Tipo ajuste VO EN	Sin doblaje
Comentario	<p>Cabe señalar que la incineración del Joker puede considerarse un <i>quick time event</i>, aunque no en su sentido estricto: por una parte, las llamas que acabarán consumiendo el cadáver del Joker no comenzarán hasta que el jugador apriete el botón correspondiente; por otra parte, esto no se indica en ningún momento como sí suele hacerse en los <i>quick time events</i>, que normalmente requieren de una reacción rápida del jugador a lo que se pide y, de hecho, como puede observarse en el clip de vídeo de la versión en inglés, no ocurre nada ni se pierde la partida si el jugador no presiona el botón, como suele ser el caso de estas situaciones (en la muestra puede observarse que transcurre un tiempo sin que suceda nada, hasta que accionamos las llamas). Por lo tanto, lo consideramos una inclusión de un único momento interactivo en esta cinematúa inicial.</p>			

Ejemplo 19. Muestras BAK_C1-EN y BAK_C1-ES

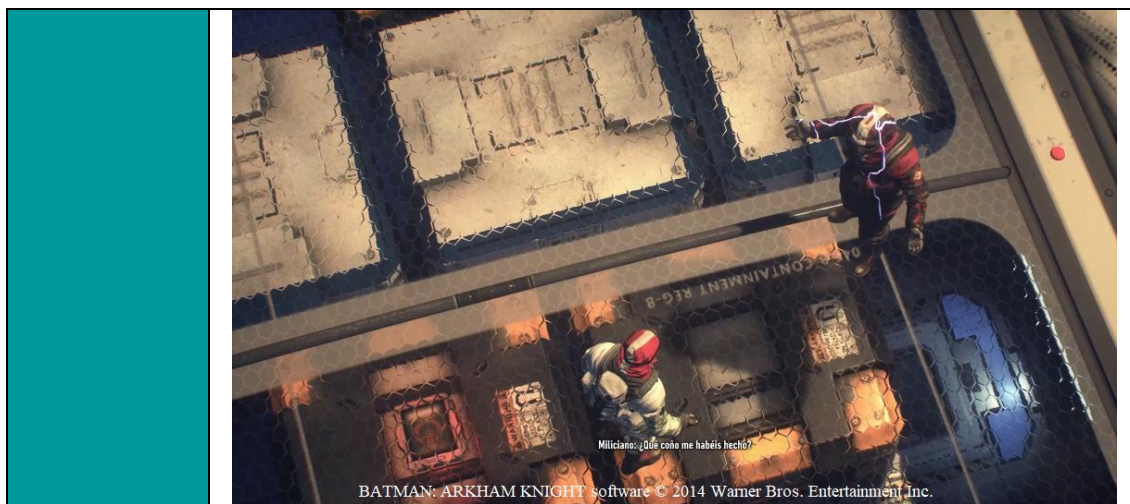
El ajuste libre es el segundo tipo más frecuente en las escenas cinemáticas (14 casos en total en ambas versiones), muy por detrás del labial. Se trata de ocasiones en las que dialogan personajes no visibles en pantalla, bien porque se dan indicaciones o se describen mejoras del equipamiento de Batman, o bien porque este se mantiene dentro del Batmóvil y habla con alguien mediante el intercomunicador del que dispone. Es el caso del ejemplo siguiente, en el que se observa cómo Batman ha conseguido liberar una planta que lo ayuda a luchar contra la toxina extendida por el Caballero de Arkham. Hiedra Venenosa, su interlocutora, es quien controla dicha planta. En ningún momento aparecen los personajes visibles en pantalla.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Destruir el tanque del aguacero del Caballero de Arkham 7 [cadena 522]	
VO	—Poison Ivy: It's free —Batman: And drawing attention. —Poison Ivy: You need to protect it. I don't know how much longer I can hold on.		
VD	—Hiedra Venenosa: Está libre. —Batman: Y llamando la atención. —Hiedra Venenosa: Tienes que protegerla, no sé cuánto podré aguantar.		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 20. Muestras BAK_C2-EN y BAK_C2-ES

Los casos de ajuste temporal son muy escasos, tan solo 3, y se dan por igual en inglés y en español: se trata de escenas cinemáticas en las que vemos a los personajes de lejos o con los rostros ocultos por máscaras, pero sí se aprecia la expresividad corporal y la limitación de tiempo para encajar los enunciados es aproximada.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Perseguir al Espantapájaros por el segundo dirigible 2 [cadena 313]	
VO	—Militia: What the hell did you do to me? —Militia: Helped you, idiot. Anyone who touches you now gets a thousand volts.		
VD	—Miliciano: ¿Qué coño me habéis hecho? —Miliciano: Ayudarte, idiota. Ahora, todo el que te toque recibirá mil voltios.		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario			



Ejemplo 21. Muestras BAK_C3-EN y BAK_C3-ES

También el ajuste temporal exacto se da en tan solo 3 ocasiones, tanto en inglés como en español, y se refleja en tres cinemáticas en las que vemos a los personajes con mucho más detalle, pero sus bocas no se aprecian, aunque sí gesticulan y ofrecen una expresividad claramente visible que restringe el tiempo disponible a la duración exacta de los enunciados originales; de lo contrario, con un margen mayor de ajuste, podrían darse disincronías con respecto al movimiento de los personajes en pantalla.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Evitar que la milicia desactive los sistemas de seguridad de la comisaría 3 [cadena 669]		
VO		Militia Brute: We're the best, Bat. You won't keep up with us.		
VD		Gorila de la milicia: Somos los mejores, Murciélago. No estás a la altura.		
Situación		Cinemática		
Tipo ajuste VD ES		Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto
Comentario				

Ejemplo 22. Muestras BAK_C4-EN y BAK_C4-ES

Para continuar, el ajuste sonoro se da en 10 ocasiones en inglés y 9 en español. Se trata de casos en los que los personajes son claramente visibles, pero algo obstaculiza una

apreciación cómoda de los labios, como una posición de perfil o con el rostro parcialmente cubierto. En cualquier caso, los enunciados coinciden a la perfección con el momento en el que los personajes comienzan a hablar y terminan, con su expresividad y movimientos corporales, y las pausas se reproducen de la misma manera que aparecen en la versión en inglés. No se llega a un nivel de ajuste labial máximo, pero la sincronía es bastante precisa.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Bajar las barreras que protegen el lanzamisiles 3 [cadena 390]
VO	<p>—Arkham Knight: Hold off, lieutenant. He's mine. //</p> <p>—Joker: You got me! OK, OK, I give up! [Risa]. [I'll come quietly.]</p> <p>—Militia: Where'd he go?</p> <p>—Arkham Knight: Raise the defense shields. Keep all access points covered.</p> <p>—Joker: Seriously, he heard you boys coming from a mile away! Those pointy ears aren't just for show, y'know.</p>	
VD	<p>—Caballero de Arkham: Quietecito, teniente, es mío. //</p> <p>—El Joker: ¡Me has pillado! ¡Vale, vale, me rindo! [Risa]. <u>Iré sin armarla.</u></p> <p>—Miliciano: ¿Adónde ha ido?</p> <p>—Caballero de Arkham: Levantad la barrera. Cubrid los puntos de acceso.</p> <p>—El Joker: ¿En serio? ¡Os ha oído llegar desde lejos! Esas orejitas puntiagudas no están solo de adorno...</p>	
Situación	Cinemática	
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN Sonoro
Comentario	<p>En este caso, puede apreciarse cómo los enunciados coinciden en duración y pausas en ambas lenguas. No obstante, es curioso que en los subtítulos se incluyen unas palabras del Joker que no se escuchan en el audio en inglés (<i>I'll come quietly</i>), mientras que, en español, este texto sí se ha doblado, aunque se escucha de fondo, con dificultad, cuando el Joker ya no está visible en pantalla y su enunciado se solapa con el del miliciano que habla a continuación.</p>	


Ejemplo 23. Muestras BAK_C5-EN y BAK_C5-ES

Concluimos con el ajuste labial, el de mayor peso en el caso de las cinemáticas: en la versión en inglés, se aprecia una articulación labial exacta a los enunciados emitidos por los personajes, dado que las bocas de estos parecen estar animadas en función de la locución de los actores que les han dado vida en inglés. En español, las bocas no han sido adaptadas a la lengua meta, pero sí se aprecia un ajuste labial muy cuidado.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Impedir que el Espantapájaros detone la bomba de la toxina del miedo (Ace Chemicals) 14 [cadena 88]
VO		<p>—Batman: You're safe now.</p> <p>—Mark Cheung: You don't know the half of it, Batman. Scarecrow... he... was...</p> <p>—Batman: Stay calm and tell me what you know.</p> <p>—Mark Cheung: They've been running the plant for hours. They brought in trucks, weapons, soldiers, shipments of hazardous materials. / They knew exactly what they were doing.</p> <p>—Batman: He's producing his toxin on a massive scale.</p> <p>—Mark Cheung: It's bad. Real bad. / We're talking about a gas cloud that could cover the entire Eastern seaboard.</p> <p>—Batman: Where do I find Scarecrow?</p> <p>—Mark Cheung: I... / I got no idea. All I know is he's moving ahead with his plan and he's got a whole freaking army backing him up. We're screwed, Batman.</p> <p>—Batman: I'll stop him, but first I'm getting you out of here. Wait by the Batmobile.</p>
VD		<p>—Batman: Ya estás a salvo.</p> <p>—Mark Cheung: No tienes ni idea, Batman. El Espantapájaros... él...</p> <p>—Batman: Pues cálmate y cuéntame lo que sepas.</p> <p>—Mark Cheung: Llevan horas en la planta. Han traído camiones, armas, soldados, materiales peligrosos. / Saben muy bien lo que hacen.</p> <p>—Batman: Ha producido una cantidad enorme de su toxina.</p> <p>—Mark Cheung: Mal. Muy mal. La nube de gas podría llegar a cubrir toda la costa este.</p> <p>—Batman: ¿Y el Espantapájaros?</p> <p>—Mark Cheung: No... / No lo sé. Solo sé que su plan sigue adelante y que tiene un puto ejército a sus órdenes. Estamos jodidos, Batman.</p> <p>—Batman: Lo detendré. Pero, primero, te sacaré de aquí. Espera en el batmóvil.</p>
Situación	Cinematográfica	
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN
Comentario	Labial	

Ejemplo 24. Muestras BAK_C6-EN y BAK_C6-ES

A pesar de que el ajuste labial es muy preciso en español, hemos detectado cuatro casos de discronías en los que el personaje comienza a hablar cuando ya ha movido la boca unos instantes. Estas discronías no se han dado nunca en inglés, pues, como decimos, las bocas parecen articular con absoluta fidelidad las palabras de los personajes.

BAK	Momento narrativo:	Objetivo: Destruir el alijo del Pingüino 2 [cadena 259]
VO	<p>—Nightwing: Bruce, you need to let me help.</p> <p>—Batman: I had it under control. I told you, I need you back in Blüdhaven.</p> <p>—Nightwing: Scarecrow, these weapons, this all affects Blüdhaven too. <u>The best place for me is here</u>. Look, with the amount of weapons Penguin has been running into Gotham, this cannot be everything.</p> <p>—Batman: He must have other caches in the city. Search this place for evidence. It would help us locate more of Penguin's refrigeration trucks.</p>	
VD	<p>—Nightwing: Bruce, deja que te eche una mano.</p> <p>—Batman: Lo tenía bajo control. Ya te lo dije, quiero que vuelvas a Blüdhaven.</p> <p>—Nightwing: El Espantapájaros, las armas, esto afecta a Blüdhaven. <u>No puedo irme</u>. Mira, teniendo en cuenta todo lo que ha estado metiendo el Pingüino en Gotham, seguro que hay más [armas].</p> <p>—Batman: Debe de tener otros alijos por la ciudad. <u>Busca pruebas aquí</u>. Nos servirán de ayuda para encontrar otros camiones refrigeradores del Pingüino.</p>	
Situación	Cinemática	
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN Labial
Comentario	<p>En este ejemplo, puede apreciarse que la palabra «armas» no la dicen en español, mientras que sí aparece en el subtítulo. Muy probablemente, su omisión se haya debido al ajuste preciso. Por otra parte, detectamos dos aspectos dignos de mención: En primer lugar, la oración subrayada, «Busca pruebas aquí», entra tarde con respecto al movimiento de la boca del personaje, de forma que se da una ligera discronía. En segundo lugar, supone cierta incoherencia visual (falta de sincronía cinésica) que el personaje diga «No puedo irme» señalando al suelo sin motivo aparente, movimiento que sí está justificado en inglés al decir <i>The best place for me is here</i>.</p>	
		

Ejemplo 25. Muestras BAK_C7-EN y BAK_C7-ES

En definitiva, el ajuste en la versión original y la versión doblada de *BAK* en las cinemáticas es prácticamente idéntico. En inglés los porcentajes de los tipos de ajuste se reparten de la misma forma que los resultados para la versión doblada al español: 14,29 % de ajuste libre en las cinemáticas; 3,06 % de ajuste temporal y de ajuste temporal exacto; 9,18 % de ajuste sonoro y un notable 69,39 % de ajuste labial.

	Cinemáticas en <i>BAK</i> (ES)	Cinemáticas en <i>BAK</i> (EN)
Libre	14 – 14,29 %	14 – 14,29 %
Temporal	3 – 3,06 %	3 – 3,06 %
Temporal exacto	3 – 3,06 %	3 – 3,06 %
Sonoro	9 – 9,18 %	9 – 9,18 %
Labial	68 – 69,39 %	68 – 69,39 %

Tabla 46. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de *Batman: Arkham Knight*

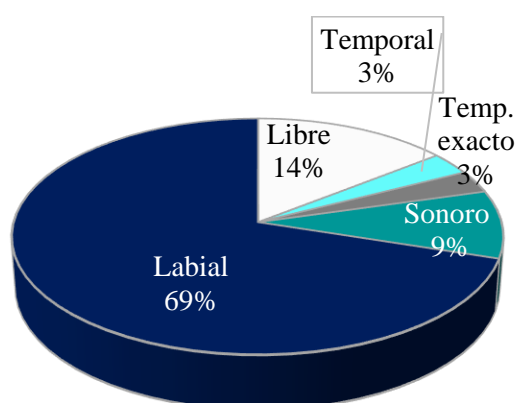


Figura 47. Tipos de ajuste en las cinemáticas de *BAK* (versión doblada)

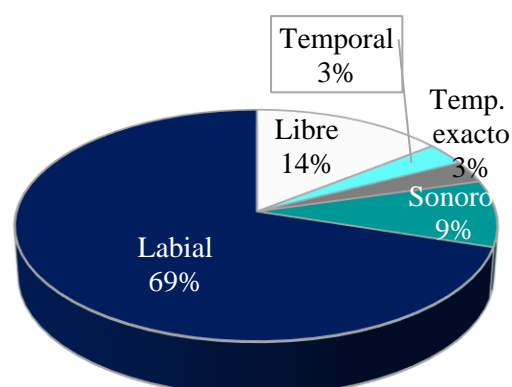


Figura 48. Tipos de ajuste en las cinemáticas de *BAK* (versión original)

7.3. TIPOS DE AJUSTE EN *ASSASSIN'S CREED SYNDICATE*

El siguiente videojuego analizado, *Assassin's Creed Syndicate* (ACS), lanzado al mercado en noviembre de 2015, ofrece también un «modo historia» que no tiene un desarrollo lineal único e inalterable, pero sí ciertas secuencias cronológicas: al comienzo del juego, se desarrollan las secuencias 1 y 2, consistentes en llevar a cabo sendos objetivos específicos, con cada uno de los dos personajes disponibles (Evie y Jacob Frye). Durante su desarrollo, se tutoriza al jugador para familiarizarlo con la dinámica de uso de los controles. Una vez completadas estas dos secuencias, el juego establece otras siete más (un total de nueve secuencias), las cuales, a su vez, se dividen en recuerdos, articulados en varias tareas concretas, que ha de completar el jugador, pero no necesariamente en un orden preestablecido, sino a su elección, a medida que se desplaza por el mapa de Londres. Por tanto, existe una trama con un orden básico, pero su desarrollo hasta alcanzar la meta principal dependerá de las elecciones del propio jugador.

Como sucede también con los otros dos títulos que componen el corpus, una vez completada la meta principal de la historia, el jugador puede continuar completando

misiones secundarias y pequeños enigmas. También puede entretenerse en todos ellos durante el transcurso de la trama principal, aunque este no ha sido nuestro caso.

Como observación inicial, señalaremos que en *ACS* la identificación del momento argumental (vid. § 5.5.2., Tabla 33) ha sido relativamente cómoda, dada la configuración de la historia en torno a **secuencias**, **recuerdos** y **misiones**. A pesar de ello, cada jugador puede hacer avanzar la historia como desee, ya que la única obligación que presenta el juego es completar todos los recuerdos de cada una de las secuencias, pero en ningún orden preestablecido. Las secuencias son los únicos bloques de historia que sí requieren un desarrollo cronológico, tal y como están numeradas, pero, dentro de ellas, los recuerdos pueden cumplirse en cualquier orden y no hay necesidad de llevar a cabo todas las misiones secundarias que se plantean (lo cual expandiría notablemente la duración del juego). Veámoslo con la captura siguiente de uno de los menús de pausa del juego:



Figura 49. Indicador de progreso en *ACS*

En esta Figura 49, hemos señalado las secuencias dentro del recuadro rosa: estos son los 9 bloques cuyo desarrollo ha de ser cronológico, pues cada nueva secuencia solo puede comenzarse una vez se haya completado la anterior. El recuadro azul contiene todos los recuerdos dentro de cada una de las 9 secuencias (en este caso, vemos que la secuencia 4, la seleccionada, contiene 7 recuerdos): estos recuerdos pueden completarse en el orden en el que el jugador desee. El porcentaje dentro de cada uno de los círculos indica el nivel de cumplimiento del recuerdo. Por último, a modo informativo, el recuadro amarillo ofrece la descripción del recuerdo que tengamos seleccionado (en este caso, el recuerdo 1 de la secuencia 4). Como vemos en la captura de pantalla anterior, este

videojuego distribuye la historia en bloques cerrados, a diferencia de lo que ocurre en los otros dos juegos analizados. Las indicaciones de que el jugador ya puede completar la siguiente tarea se dan mediante una cinemática que contextualiza el objetivo. Al acabar la cinemática, el jugador va recibiendo instrucciones breves mediante texto en pantalla, como puede observarse en la esquina superior izquierda de la captura a continuación:



Figura 50. Indicaciones en pantalla en ACS

La duración estimada que ofrece la web 3D Juegos¹¹⁶ para *ASC* es de 20-30 horas. En nuestro caso, fueron necesarias **18 horas** para alcanzar la meta principal en español y **17 horas** para repetir el juego en inglés. En esta ocasión, el juego mantenía el equipamiento y las mejoras de las habilidades de los personajes protagonistas, pero la dificultad de juego no se vio aumentada (como sí sucedía en *BAK*), por lo que fue más sencillo volver a repetir los retos ya completados previamente en español, de ahí la diferencia de horas de juego empleadas en cada versión. Aunque empleáramos menos tiempo, el recuento en la alternancia de situaciones de juego resultó el mismo en ambas lenguas, pues la diferencia radicó en que fuimos más ágiles en completar cada etapa, pero no se omitió nada con respecto a la versión en español.

Este videojuego despliega una gran cantidad de **escenas cinemáticas**, no demasiado extensas pero sí muy frecuentes, ya que cada secuencia y cada recuerdo vienen contextualizados mediante cinemáticas narrativas. La **introducción de tareas** se realiza siempre a través de escenas con una voz en *off* que forma parte de la historia y que

¹¹⁶ Disponible en <<http://www.3djuegos.com/20899/assassins-creed-syndicate/>> [acceso en septiembre de 2017].

transmite información a los personajes, de forma que en ningún momento el jugador recibe instrucciones directas del juego (extradieéticas). Los **diálogos** completan la información narrativa de las escenas cinemáticas, pero, a diferencia de los otros videojuegos, no comportan una información crucial para el jugador. Por último, la **acción de juego** se compone de enfrentamientos cuerpo a cuerpo o armados, resolución de pequeños enigmas y la conducción de carruajes por el mapa de Londres.

Una vez completado el juego en ambas versiones, obtuvimos un total de **400 registros**, tanto en inglés como en español. Según las distintas secuencias en las que el propio juego construye su desarrollo narrativo, podemos distribuir esos 400 registros de la siguiente manera:

Secuencias	Recuerdos	Registros obtenidos	Secuencias	Recuerdos	Registros obtenidos
Introducción		5	Secuencia 7		
Secuencia 1				Introducción	2
	Recuerdo 1	10		Recuerdo 1	8
	Total secuencia	10		Recuerdo 2	8
Secuencia 2				Recuerdo 3	12
	Recuerdo 1	11		Recuerdo 4	4
	Total secuencia	11		Recuerdo 5	5
Secuencia 3				Recuerdo 6	16
	Introducción	3		Transiciones	13
	Recuerdo 1	12		Total secuencia	68
	Recuerdo 2	7		Conquista de distritos	
	Transiciones	14			36
	Total secuencia	36	Secuencia 8		
Secuencia 4				Introducción	2
	Introducción	3		Recuerdo 1	6
	Recuerdo 1	5		Recuerdo 2	11
	Recuerdo 2	6		Recuerdo 3	9
	Recuerdo 3	4		Recuerdo 4	7
	Recuerdo 4	7		Transiciones	3
	Recuerdo 5	5		Total secuencia	38
	Recuerdo 6	5	Secuencia 9		
	Recuerdo 7	8		Introducción	4
	Transiciones	14		Recuerdo 1	4
	Total secuencia	57		Recuerdo 2	3
Secuencia 5				Recuerdo 3	10
	Introducción	2		Recuerdo 4	32
	Recuerdo 1	5		Transiciones	2
	Recuerdo 2	5		Total secuencia	55
	Recuerdo 3	4	Desenlace		3
	Recuerdo 4	5	TOTAL		400
	Recuerdo 5	5			
	Recuerdo 6	5			
	Recuerdo 7	5			
	Transiciones	9			
	Total secuencia	45			
Secuencia 6					
	Introducción	1			
	Recuerdo 1	3			
	Recuerdo 2	9			
	Recuerdo 3	5			
	Recuerdo 4	5			
	Recuerdo 5	7			
	Transiciones	6			
	Total secuencia	36			

Tabla 47. Número de registros que componen cada secuencia de ACS

En estos 400 registros encontramos la siguiente distribución de las cuatro situaciones de juego¹¹⁷:

	ESPAÑOL e INGLÉS
Tareas	6 – 1,5 %
Acción	161 – 40,25 %
Diálogos	66 – 16,5 %
Cinemáticas	167 – 41,75 %
TOTAL	400 registros

Tabla 48. Situaciones de juego en *Assassin's Creed Syndicate*

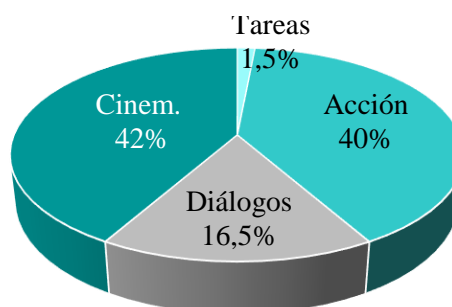


Figura 51. Situaciones de juego en ACS (audio en español y en inglés)

Dado que en este juego la cinemática siempre contextualiza la acción de juego, hay una fuerte presencia de la primera, mientras que las escasas tareas se dan puntualmente y no a través de pensamientos automáticos de los personajes mientras estamos jugando, como sí ocurría en *BAK*. La distribución de situaciones de juego ha sido la misma al repetir el itinerario en inglés ya jugado en español.

En cuanto a los distintos **tipos de ajuste** detectados en conjunto, hemos obtenido el siguiente recuento: en la versión doblada al español de *ASC*, contamos con 32 unidades de ajuste libre (8 %), 191 de ajuste temporal (47,75 %), 18 de ajuste temporal exacto (4,5 %), 13 de ajuste sonoro (3,25 %) y 146 registros son de ajuste labial (36,5 %); en la versión original en inglés, obtenemos también 32 unidades de ajuste libre (8 %), algo menos de ajuste temporal, 154 casos (38,5 %), 45 situaciones de ajuste temporal exacto (11,25 %), 20 de ajuste sonoro (5 %) y 149 unidades con ajuste labial (37,25 %). Para

¹¹⁷ Recordemos que, aunque el número de acciones de juego resulta ligeramente inferior al de escenas cinemáticas, esto no quiere decir que se den en menor cantidad temporal, puesto que el tiempo puede extenderse tanto como el jugador desee y necesite. Por tanto, no tendría sentido estructurar nuestra comparación en base a los minutos de duración, ya que algunas situaciones sí tienen duración fija (las escenas cinemáticas) pero otras no, sino que dependen de la interacción del jugador con el programa (la acción).

mayor claridad, estructuramos estos porcentajes en las siguientes gráficas, a partir de los datos de la tabla a continuación.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	32 – 8 %	32 – 8 %
Temporal	191 – 47,75 %	154 – 38,5 %
Temporal exacto	18 – 4,5 %	45 – 11,25 %
Sonoro	13 – 3,25 %	20 – 5 %
Labial	146 – 36,5 %	149 – 37,25 %

Tabla 49. Tipos de ajuste en *Assassin's Creed Syndicate*

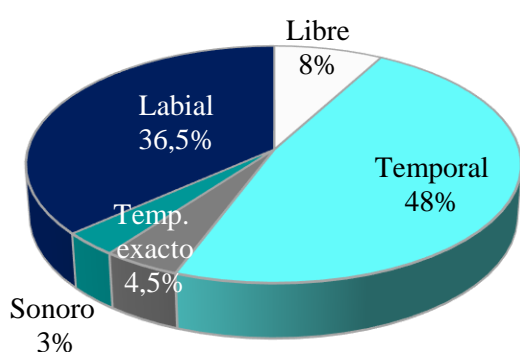


Figura 52. Tipos de ajuste en ACS (audio en español)

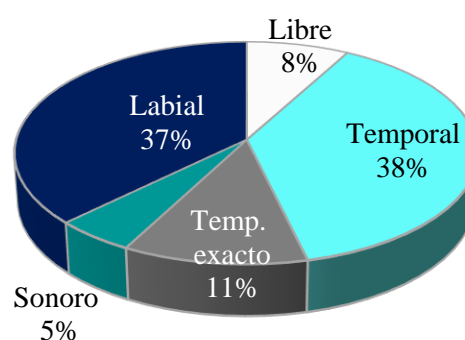


Figura 53. Tipos de ajuste en ACS (audio en inglés)


Para profundizar más en estos resultados, veamos a continuación qué tipos de ajuste se han empleado con mayor y menor frecuencia en función de las cuatro situaciones de juego, tanto en la versión doblada como en la versión original.

7.3.1. Tareas

Las **tareas** en ACS son muy escasas y se transmiten solamente a través de pantallas con una voz en *off*. La particularidad de este juego y de la saga al completo es que se trata de volver a momentos históricos a través de un dispositivo denominado Animus. Es esta máquina la que aparece cargando en ciertos puntos de la historia y es el mismo dispositivo el que emite las instrucciones que se le transmiten al personaje conectado a la máquina y, por ende, al jugador. De tal forma, se trata siempre de tareas comunicadas mediante una voz diegética. No se dan casos en los que los propios personajes piensen para transmitirle instrucciones al jugador ni tampoco lo hacen otros personajes, como ocurría en el

videojuego anterior y como sucederá en el siguiente. La gran mayoría de tareas aparecen mediante breves mensajes de texto escritos en pantalla, por lo que su peso en el contenido de audio (y, por tanto, en el doblaje) es muy reducido.

De tal forma, las tareas se han registrado siempre con un ajuste libre, tanto en español como en inglés. El recuento, sobre los 400 registros obtenidos, es de tan solo 6 tareas y las 6 presentan ajuste libre. A continuación, recogemos un ejemplo de estos casos.

ACS	Momento narrativo:	Vuelta al presente [cadena 330]	
VO	Shaun and Rebecca are safe for now, but we're still relying on you to find us that Shroud.		
VD	Sonia y Rebeca están a salvo de momento, pero aún confiamos en que encuentres el sudario.		
Situación	Tarea		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 26. Muestras ACS_T1-EN y ACS_T1-ES

La gráfica correspondiente a la distribución por porcentajes del tipo de ajuste para las tareas de ASC resulta tan sencilla como vemos a continuación:

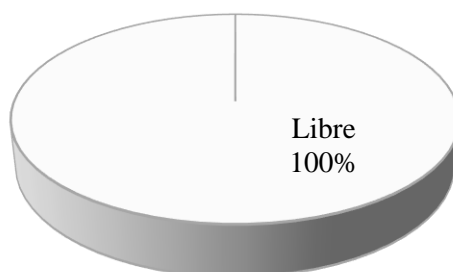



Figura 54. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de ACS

7.3.2. Acción de juego

La **acción de juego** se distribuye en torno a enfrentamientos con los enemigos empleando diversas armas, la conducción de carruajes libremente por las calles de Londres y la resolución de algunos misterios. También se pone en práctica el *parkour* (habilidad de desplazarse y adaptarse al entorno superando obstáculos físicos) y se han de escalar algunos de los edificios emblemáticos de Londres, como el Big Ben o la catedral, para completar tareas diversas. El juego aprovecha la dualidad de personajes para facilitar la resolución de algunas misiones empleando más la fuerza y el ataque que el sigilo, aspecto que caracteriza a Jacob Frye, mientras que otras misiones se completan más sencillamente actuando de forma sigilosa escondiéndonos de los enemigos, habilidad en la que se especializa Evie Frye.

En todas estas prácticas, vemos al jugador generalmente en un plano de conjunto o plano entero, muy frecuentemente de espaldas (aunque podemos girar la cámara) y rodeado de enemigos u otros PNJ. La cámara no permite acercar más la visión a los rostros de los personajes en la acción de juego. Durante los enfrentamientos, los enemigos y el propio personaje emiten onomatopeyas y enunciados breves cuyo ajuste no da lugar a mayor precisión que una restricción temporal, siendo este el tipo de ajuste, por tanto, más frecuente en la acción de juego. Del mismo modo, el personaje jugador emite breves enunciados u onomatopeyas cuando salta y actúa, coincidiendo estas con los movimientos del personaje o su expresividad corporal, pero sin precisión labial. Esto ocurre tanto en español como en inglés.


ACS	Momento narrativo:	Liberación de la siderúrgica [cadena 9]	
VO	<p>—What's all this? Which one of you is responsible? —Wasn't us, sir! Swear it! [Onomatopeyas de asesinato]. —Who are you? —You're the dead man. Run along home, boy! I'll teach you how to beg for mercy! [Onomatopeyas luchando].</p>		
VD	<p>—Rufián: ¿Qué es todo esto? ¿Quién de vosotros es el responsable? —Trabajador: No hemos sido... [Onomatopeyas de asesinato]. —Trabajador: ¿Quién eres? —Rufián: ¡Y tú también pasarás! ¡Vamos, vete a casa! ¡Aprenderás a pedir clemencia! [Onomatopeyas luchando].</p>		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	<p>Se trata de acción de juego con enfrentamiento: el personaje comete un asesinato aéreo y, a continuación, acaba con otros enemigos. Las onomatopeyas y enunciados breves que se emiten no requieren más que de un ajuste temporal, dada la rapidez de los movimientos, la alternancia continua de puntos de vista y el poco detalle con el que se aprecian las caras.</p> 		

Ejemplo 27. Muestras ACS_AC1-EN y ACS_AC1-ES

ACS	Momento narrativo:	Instalando aisladores. [Cadena 67]	
VO	<p>Onomatopeyas. —Lovely view.</p>		
VD	Onomatopeyas.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	<p>El personaje emite onomatopeyas continuamente mientras trepa y salta. En el caso del inglés, se escucha un enunciado breve que no escuchamos en español, dado que no nos detuvimos en el mismo lugar que en la versión original.</p>		


Ejemplo 28. Muestras ACS_AC2-EN y ACS_AC2-ES

En muchas de las ocasiones en las que pueden percibirse bien las caras, se aprecia que el movimiento de las bocas no responde más que a un mero movimiento de apertura y cierre sencillo, sin articulación precisa. En estos pocos casos (5 en concreto, en español, aunque se alcanza hasta los 28 ejemplos en inglés), hemos señalado un ajuste temporal exacto, ya que los enunciados encajan con el momento en el que el personaje comienza a hablar y con el momento de cierre de la boca, pero sin atender a pausas internas en los breves enunciados ni mayor precisión articuladora.

ACS	Momento narrativo:	En busca del distribuidor de jarabe [cadena 114]		
VO	Let's find out where that syrup is made, shall we? // The man in charge of the syrup distribution runs a fighting club at the foundry...			
VD	Vayamos a averiguar dónde se hace ese jarabe. // El encargado de la distribución del jarabe lleva un club de lucha en la fundición...			
Situación	Acción			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario	En este plano americano o entero puede apreciarse que el personaje abre y cierra la boca, pero no articula ningún movimiento labial preciso ni encajan las pausas visiblemente.			
				


Ejemplo 29. Muestras ACS_AC3-EN y ACS_AC3-ES

Dado que el ajuste temporal exacto se aprecia con una frecuencia superior en inglés, encontramos varios ejemplos, como el que sigue, en los que hemos catalogado la versión doblada de ajuste temporal, mientras que consideramos que la versión en inglés presenta un ajuste temporal exacto (la isocronía de los enunciados resulta más ajustada en la lengua de partida).

ACS	Momento narrativo:	Intentando examinar la base del monumento [cadena 155]	
VO	Please, show some respect to our guests. A new proposal will assure the peace [...] be replaced. We better save our houses, sanitation facilities...		
VD	Estamos aquí reunidos frente al monumento al Gran Incendio para asegurarnos de que no se repita una tragedia similar. Me gustaría agradecer la presencia de nuestros distinguidos invitados: el primer ministro Disraeli y los miembros del Parlamento....		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto
Comentario	Como en otras ocasiones, el fragmento del texto doblado que ofrecemos no se corresponde con el mismo momento exacto del texto original. Esto se debe a que, al tratarse de un producto dinámico, no hemos observado al personaje en el mismo momento exacto en ambas versiones. No obstante, la forma de sincronizar el texto con la imagen puede apreciarse en cualquier momento, a lo largo del discurso de un personaje, como es el caso de la representante política que habla en esta ocasión.		
			

Ejemplo 30. Muestras ACS_AC4-EN y ACS_AC4-ES

Por último, encontramos un ejemplo excepcional de ajuste libre durante la acción de juego que se da en una ocasión en la que el jugador se encuentra ante un portal espacio-temporal a través del que le hablan mediante una voz en *off*.

ACS	Momento narrativo:	Primera Guerra Mundial. La hora más oscura 2 [cadena 368]	
VO	Come closer, cipher. Perhaps we have met before. Perhaps not. You search for an artifact. Let me show you the truth		
VD	Acércate más, sujeto. Quizá nos hayamos visto antes. O quizá no. Estás buscando un artefacto. Deja que te muestre la verdad.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 31. Muestras ACS_AC5-EN y ACS_AC5-ES¹¹⁸

De esta forma, en la versión doblada al español peninsular, solo un 0,62 % (1 registro) presenta ajuste libre, el 96,27 % (155 registros) son de ajuste temporal y el 3,11 % (5 registros) presentan ajuste temporal exacto. De ajuste sonoro y labial no se han detectado ejemplos. Mientras tanto, en la versión original, el ajuste libre también es del 0,62 % (1 registro), el ajuste temporal representa el 82,61 % (133 registros) y el ajuste temporal exacto constituye un 16,77 % (27 registros). Gráficamente, la distribución es la siguiente:

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	1 – 0,62 %	1 – 0,62 %
Temporal	155 – 96,27 %	133 – 82,61 %
Temporal exacto	5 – 3,11 %	27 – 16,77 %
Sonoro	0	0
Labial	0	0

Tabla 50. Tipos de ajuste en la acción de juego de *Assassin's Creed Syndicate*

¹¹⁸ Por dificultades con el *software*, algunos fragmentos de este videojuego no logramos grabarlos mientras jugábamos. Por ello, hemos recurrido a dos grabaciones de las *gameplays* disponibles en Youtube para poder ofrecer algunos ejemplos. En concreto, este fragmento en español se ha extraído del vídeo subido por Sergio Gómez (2015) (disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Q-x6-QR-2x8>> [acceso el 9 de agosto de 2018]). El clip en inglés lo ha compartido en Youtube ScereBro PSNU (2015) (disponible en <<https://youtu.be/R3LVC1vB5EA?t=47>> [acceso el 9 de agosto de 2018]).

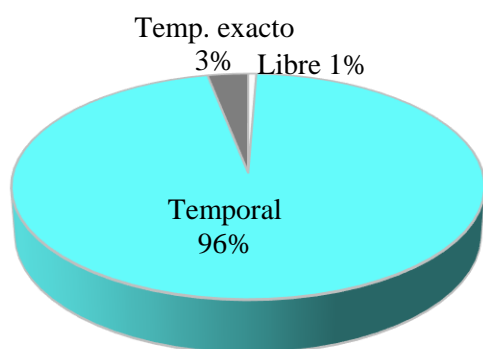


Figura 55. Tipos de ajuste en la acción de juego de ACS (audio en español)

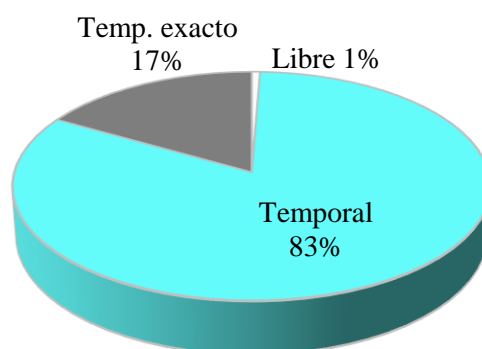


Figura 56. Tipos de ajuste en la acción de juego de ACS (audio en inglés)

7.3.3. Diálogos

Los diálogos en ACS tienen lugar prácticamente siempre sin limitar la acción del jugador en modo alguno, a excepción de un par de momentos en los que la actividad se reduce a desplazarse y girar la cámara durante unos segundos. Al desarrollarse durante la acción sin limitaciones para el jugador, el ángulo de visión no suele ser mucho más cercano que el plano general o plano de conjunto que nos permite la acción de juego. Asimismo, podemos desplazarnos y mover la cámara continuamente. De tal forma, el ajuste temporal es muy frecuente durante los diálogos, ya que se asemejan mucho a la acción de juego en cuanto al escaso nivel de restricción sonora que presentan.

ACS	Momento narrativo:	Henry encontrado [cadena 284]	
VO	—Evie: Henry. —Henry: Evie, they sent someone to move the architectural plans. Do you have them? —Evie: Did they hurt you? —Henry: I'm fine.		
VD	—Evie: Henry. —Henry: Evie, han mandado a alguien para llevarse los planos. ¿Los tienes? —Evie: ¿Le han hecho daño? —Henry: Estoy bien. —Evie: Vámonos.		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario			

Ejemplo 32. Muestras ACS_D1-EN y ACS_D1-ES

Hay ocasiones en las que el ajuste temporal en el doblaje al español se aprecia más exacto en la versión en inglés, con respecto a la duración de los enunciados. De tal forma, hay 10 registros catalogados como ajuste temporal en español que reflejan un ajuste temporal exacto en inglés, como es el ejemplo siguiente.

ACS	Momento narrativo:	Londres (persiguiendo a un niño que nos roba) [cadena 38]		
VO	—Evie: Now is not the time for tourism, Jacob. Now's the time to find Henry Green. I've always been the quicker climber, haven't I? —Jacob: Not since we were two. —Evie: Race you to the highest vantage point. You're going to lose again! —Jacob: Not on my watch!			
VD	—Evie: No es momento de hacer turismo, Jacob. Es hora de buscar a Henry Green. Siempre he trepado mejor que tú, ¿no es cierto? —Jacob: No, que yo recuerde. —Evie: ¿Carrera hasta el próximo punto elevado? ¡Vas a perder otra vez! —Jacob: ¡De ningún modo!			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario				


Ejemplo 33. Muestras ACS_D2-EN y ACS_D2-ES

Como decíamos, en estos momentos vemos al personaje frecuentemente con una perspectiva similar a la acción de juego. Sin embargo, si prestamos atención a los personajes mientras hablan, acercando la cámara lo máximo posible y deteniéndonos, sí podemos apreciar que el ajuste, en repetidas ocasiones, tiende a respetar con más exactitud la duración de los enunciados, de forma que el ajuste temporal exacto también es muy frecuente (al tratarse de un diálogo, los movimientos de cámara nos permiten acercarnos más a los involucrados en la conversación). Del mismo modo, se dan algunos casos de ajuste sonoro en español, aunque con mayor frecuencia se dan en la versión en inglés. A continuación, veremos un ejemplo de ajuste temporal exacto en ambas lenguas.

ACS	Momento narrativo:	Hablar con el revisor [cadena 206]		
VO	—Jacob: I have urgent business in the Central Station. —Ticket inspector: You may attend to that business once I receive word to let people through.			
VD	—Jacob: Tengo que llegar a la Estación Central. —Revisor: Usted y toda esta gente. No será posible hasta que reciba la notificación.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario				

Ejemplo 34. Muestras ACS_D4-EN y ACS_D4-ES

En contadas ocasiones (10 en total), determinamos un ajuste tan preciso como el sonoro en español, ya que la duración de los enunciados, así como las pausas contenidas en estos y la gesticulación de los personajes, se aprecian coordinadas con el audio, a pesar de no llegar al nivel máximo de ajuste labial. Estos casos siempre presentan ajuste sonoro también en inglés, aunque, en esta versión, el total de ajuste sonoro asciende hasta 17.

ACS	Momento narrativo:	En la habitación secreta de Kenway [cadena 92]	
VO	<p>—Evie: An entire vault, / filled with the Assassin's history, / left behind once again.</p> <p>—Henry: We'll just have to reclaim this one later or find a better cache.</p> <p>—Evie: We? / I thought you preferred to stay out of field work</p> <p>—Henry: I... / I was thinking more of... / you and your brother. I, I should provide planning assistance. / From the train.</p> <p>—Evie: Jacob's off marauding. There is a vacancy. / Should you decide to broaden your horizons...</p> <p>—Henry: Oh, well, Evie, I... / Oh, well, Evie, / I would think on it.</p> <p>—Evie: You do that. // Come, / let's get above ground.</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro
Comentario			


Ejemplo 35. Muestras ACS_D3-EN y ACS_D3-ES

También en el ejemplo siguiente puede apreciarse un ajuste sonoro en ambas versiones, ya que los enunciados en las dos versiones se asemejan en duración, entonación y pausas, sin llegar a permitir una articulación labial precisa.

ACS	Momento narrativo:	Hablamos con un amigo de Green infiltrado en la guardia real [cadena 216]	
VO	<p>—Constable: Thank you! / It's treason, is what it is. And desecration of the chapel! Miss Thorne told me to be grateful they didn't kill me outright! / The nerve!</p> <p>—Evie: She's after an object of great power. She cannot be allowed to steal it.</p> <p>—Condestable: Not the crown jewels?</p> <p>—Evie: Something much more important.</p> <p>—Constable: We must stop her! I still have men loyal to me. I'll rally them.</p>		
VD	<p>—Condestable: ¡Gracias! / Esto es traición. ¡Y una profanación a la capilla! La señorita Thorne me dijo que estuviera agradecido por no morir. / ¡Qué osadía!</p> <p>—Evie: Anda detrás de un objeto de gran poder. No podemos permitir que lo robe.</p> <p>—Contestable: ¿Las joyas de la Corona?</p> <p>—Evie: No, algo mucho más importante.</p> <p>—Condestable: Hay que detenerla. Aún cuento con aliados, los reuniré.</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro
Comentario			

Ejemplo 36. Muestras ACS_D5-EN y ACS_D5-ES

Para terminar, hay una situación que se repite en varias ocasiones y es el transporte de uno o varios PNJ dentro del carruaje mientras el personaje jugador conduce: el personaje o personajes que están dentro del carruaje mantienen una conversación con el nuestro que hemos considerado que no presenta restricciones, dado que no vemos a los personajes en pantalla. En español y en inglés hemos recogido 10 casos de ajuste libre en estos diálogos.

ACS	Momento narrativo:	Carruaje rescatado [cadena 306]		
VO	<p>—Jacob: Everyone all right?</p> <p>—Mrs. Disraeli: We seem to have come through unscathed. You have our thanks, Mr. Frye.</p> <p>—Mr. Disraeli: It was Gladstone, I bet my life on it. This is perfectly in keeping with his distinct lack of character. Show yourself, Gladstone! Show yourself, you feckless muck-snipe!</p> <p>—Mrs. Disraeli: Well, he's hardly going to be in the van with a cudgel, Dizzy.</p>			
VD	<p>—Jacob: ¿Todo el mundo bien?</p> <p>—Señora Disraeli: Parece que hemos salido ilesos. Todo gracias a usted, señor Frye.</p> <p>—Señor Disraeli: Apuesto lo que sea a que todo esto es obra de Gladstone. Encaja con su habitual falta de personalidad. Dé la cara, Gladstone. Vamos, ¡dé la cara, cerdo inútil!</p> <p>—Señora Disraeli: Dudo que esté escondido en un carro con un garrote, Dizzy.</p>			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre	
Comentario				

Ejemplo 37. Muestras ACS_D7-EN y ACS_D7-ES

Con respecto a este ajuste libre en los diálogos, hemos detectado una única situación particular y es el ejemplo siguiente, en el que tenemos que descubrir una combinación musical mientras los personajes mantienen un diálogo. La acción no se ve interrumpida, pero se limita a la visión de las teclas del piano en las que tenemos que acertar la melodía para abrir una puerta secreta. Mientras tanto, los personajes dialogan fuera de plano.

ACS	Momento narrativo:	Tocando el piano [cadena 90]	
VO	—Henry: This piano is beautiful. —Evie: Do you play? —Henry: No. I wish I could. I love the sound. You? —Evie: A little. Enough to pass as a gentle, young lady if I need to. —Henry: I would love to hear you play if the opportunity presents itself.		
VD	—Henry: Qué piano tan hermoso. —Evie: ¿Toca usted? —Henry: No, pero me gustaría. Adoro su sonido. —Evie: Algo. Lo justo para parecer una señorita refinada en caso necesario. —Henry: Me encantaría tener la oportunidad de oírte tocar alguna vez.		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 38. Muestras ACS_D6-EN y ACS_D6-ES

En definitiva, los porcentajes se reparten de forma similar, con unas restricciones ligeramente más marcadas en inglés: en la versión doblada, el 15,15 % (10 registros) son casos de ajuste libre, el 51,51 % (34 registros) son de ajuste temporal, el 19,7 % (13 registros) presentan ajuste temporal exacto y el 13,64 % (9 registros) son de ajuste sonoro; mientras, en la versión original en inglés, detectamos también el 15 % de ajuste libre en los diálogos (10 registros), un 31,82 % de ajuste temporal (21 registros), un 27,27 % de ajuste temporal exacto (18 registros) y un 25,76 % de ajuste sonoro (17 registros). Representamos estos datos a continuación, tanto en la tabla como en un diagrama circular.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	10 – 15,15 %	10 – 15 %
Temporal	34 – 51,51 %	21 – 31,82 %
Temporal exacto	13 – 19,7 %	18 – 27,27 %
Sonoro	9 – 13,64 %	17 – 25,76 %
Labial	0 – 0 %	0 – 0 %

Tabla 51. Tipos de ajuste en los diálogos de *Assassin's Creed Syndicate*

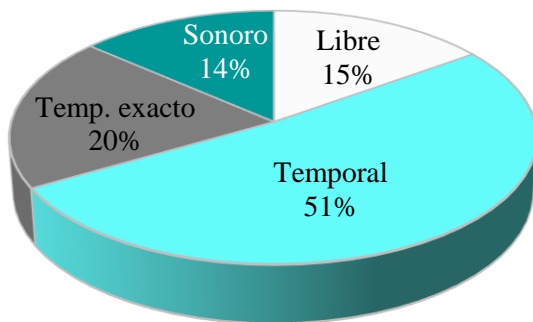


Figura 57. Tipos de ajuste en los diálogos de ACS (audio en español)

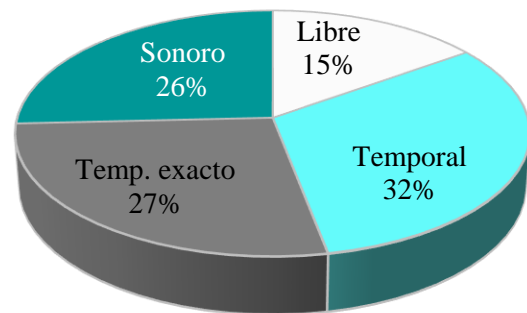


Figura 58. Tipos de ajuste en los diálogos de ACS (audio en inglés)

7.3.4. Escenas cinemáticas

Las escenas cinemáticas en *ASC* son muy frecuentes, ya que, como explicábamos, contextualizan cada una de las secuencias y las distintas misiones contenidas en ellas y comportan la principal carga narrativa del videojuego. Dado que se trata de escenas de gran calidad con una cuidada representación de la realidad y de los personajes, se aprecia un claro predominio del ajuste labial, siendo este más frecuente en la versión original que en el doblaje al español. En concreto, encontramos 145 casos de ajuste labial en español que también se presentaban como ajuste labial en la versión en inglés.

ACS	Momento narrativo:	Encuentro con Darwin [cadena 138]	
VO	<p>—Darwin: Mr. Frye! / I trusted you had a productive meeting with Mr. Owen. —Jacob: Oh, / yes, we had the most wonderful chat. I found that the man behind Starrick's soothing syrup is John Elliotson. —Darwin: Doctor Elliotson! I haven't heard that name in a long while. He was a brilliant heart specialist until he became obsessed with phrenology and mesmerism. It ruined his career. // Well, / how shall we proceed? —Jacob: With all respect, Mr. Darwin, I believe I should proceed alone. After all, we wouldn't want to attract any "unwanted attention". —Darwin: Sounds / very / wise. // Good luck, my boy. // Oh and, Mr. Frye, should you find yourself with any free time, please, do call on me.</p>		
VD	<p>—Darwin: ¡Señor Frye! / Espero que su encuentro con Owen haya sido productivo. —Jacob: Oh, / sí, hemos tenido una charla muy placentera. He averiguado que detrás del jarabe relajante de Starrick está John Elliotson. —Darwin: ¿El doctor Elliotson? Hacía tiempo que no sabía nada de él. Era un cardiólogo brillante, hasta que se obsesionó con la frenología y la hipnosis. Y eso acabó con su carrera. // Bueno, / ¿cómo procedemos? —Jacob: Con todo el respeto, señor Darwin, creo que debería seguir solo a partir de aquí. Después de todo, lo último que queremos es "llamar la atención". —Darwin: Suena / muy / sensato. // Buena suerte. // Ah, señor Frye, si vuelve a disponer de tiempo libre, no dude en contactar conmiigo</p>		
Situación	Cinematúa		
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN	Labial
Comentario	Discronía: el audio entra antes que el vídeo en la versión española.		

Ejemplo 39. Muestras ACS_C1-EN y ACS_C1-ES

En el ejemplo anterior, como particularidad, debemos señalar que se aprecia una clara discronía entre el momento en el que escuchamos el audio, algo más adelantado, y en el que los personajes abren y cierran las bocas emitiendo los enunciados, con cierto retraso. Estas discronías son frecuentes en el videojuego (hemos señalado en la columna de comentarios de nuestra tabla de análisis hasta 17 ocasiones en las que se aprecian discronías en las cinemáticas). Este problema de retraso de la imagen con respecto al audio podríamos intuir que se debe más al rendimiento del motor del juego que al propio proceso de localización: según señalaba el técnico de sonido (*vid.* § 7.1.2.), una de las diferencias en la edición del audio del videojuego con respecto al de una película es que no se entrega un producto final completo y definitivo, sino que se devuelve una estructura de carpetas, idéntica a la recibida pero localizada, que el cliente (en este caso, la desarrolladora o distribuidora) se encarga de implementar en el juego para producir la versión final. En esta versión que llega al público, muchas características pueden haber variado desde que las produjo cada agente de la cadena de localización hasta que se ven finalmente en pantalla (como es el caso de los archivos de audio).

En especial, en el caso de los archivos de audio, es el propio motor del juego el que los activa, según esté programado, para que se escuchen en una determinada situación, como pueden ser las escenas cinemáticas no prerrenderizadas (es decir, aquellas que no se han almacenado como archivos de vídeo completos, sino que las genera el mismo motor del juego, *vid.* § 3.3.3.). En el caso del ejemplo anterior, podemos saber que se trata de una cinemática no prerrenderizada porque el vídeo incluye las personalizaciones que hemos aplicado al atuendo de nuestro personaje, que se aprecia diferente en la versión en español (a la izquierda) y en la versión en inglés (a la derecha). Si se tratara de una escena prerrenderizada, el vídeo no permitiría reproducir las personalizaciones elegidas por el jugador, porque se habría grabado previamente con el atuendo por defecto de Jacob Frye.

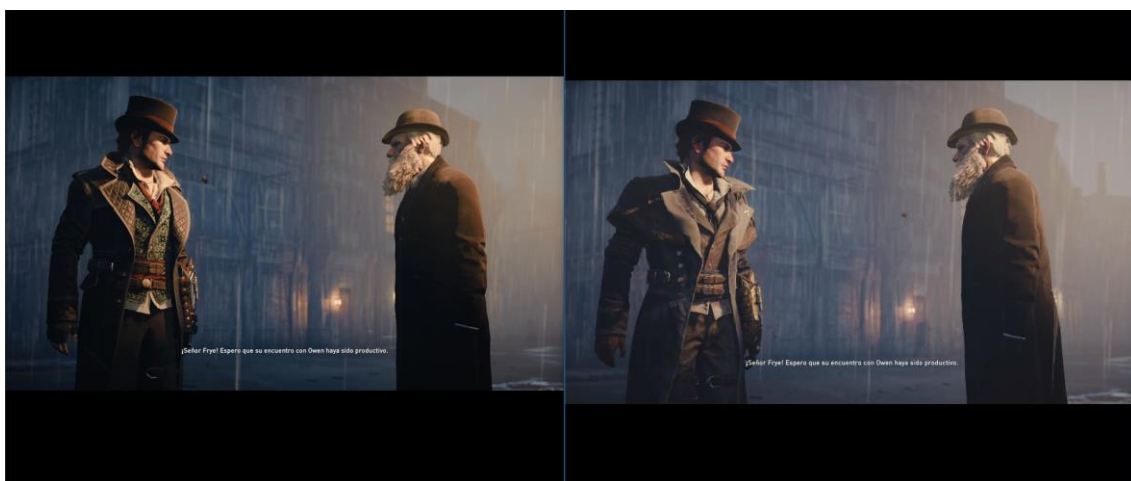


Figura 59. Cinemática no prerrenderizada en ACS
(versión española, a la izquierda, frente a la versión inglesa, a la derecha)

En esta situación, es muy probable que la discronía se origine en la propia gestión de los archivos por parte del motor del juego, más que en una falta de ajuste en el proceso de doblaje del audio, ya que la duración, entonación y respeto de las pausas en los enunciados parecen ser las adecuadas y el problema se origina en el momento diferente en el que comienzan audio y vídeo, no en la duración de los enunciados locutados en sí. Aunque no tengamos modo de comprobar esta justificación, parece razonable pensar que esta sea la causa de las discronías detectadas a lo largo de las cinemáticas de ACS.

En el caso siguiente, sin embargo, el ajuste labial puede apreciarse totalmente exacto en ambas versiones:

ACS	Momento narrativo:	Introducción 6 (siderúrgica) [cadena 8]	
VO		<p>—George: The iron ships from here. The Templar running is Rupert Ferris, and our target one. / Target two is Sir David Brewster, / who's got his hands on a bauble that could ruin us in this wretched war. // Think you both can handle it?</p> <p>—Jacob: What a question.</p> <p>—George: Oh, right. My mistake. Ladies and gentlemen, the unstoppable Frye twins; see them nightly at Covent Garden!</p> <p>—Evie: George, honestly, I've studied the plans of the laboratory and have every route covered.</p> <p>—Jacob: And I've got all I need right here. / I'll extend your regards to Ferris.</p> <p>—Evie: Chat later, George, we've a train to catch.</p> <p>—George: Jacob! / Evie! // May the Creed guide you, you vagrants!</p> <p>—Evie: Poor man, / more afraid than ever. The years have not been kind.</p> <p>—Jacob: Evie Frye, where do you get it from?</p> <p>—Evie: The same place as you, / Jacob.</p> <p>—Jacob: Have fun.</p> <p>—Evie: Don't die.</p> <p>—Ferris: How long does he intend to go on like this? He's disrupting the other workers. Shut his trap and get the machine fixed! And send me some laudanum for my head.</p> <p>—Jacob: Coming right up.</p>	
VD		<p>—George: El hierro se envía desde aquí. El Templario a cargo y nuestro objetivo principal es Rupert Ferris. / Luego, Sir David Brewster. / Se ha apropiado de una baratija que podría arruinarnos en esta guerra. // ¿Podréis encargaros?</p> <p>—Jacob: Menuda pregunta.</p> <p>—George: Claro, qué osadía. Damas y caballeros, los invencibles gemelos Frye, ¡todas las noches en Covent Garden!</p> <p>—Evie: En serio, he estudiado los planos del laboratorio y cubierto todas las rutas.</p> <p>—Jacob: Tengo todo lo que necesito aquí mismo. / Le daré recuerdos a Ferris de tu parte.</p> <p>—Evie: Luego hablamos, hay que coger un tren.</p> <p>—George: ¡Jacob! / ¡Evie! // ¡Que la Hermandad os guíe!</p> <p>—Evie: Vaya, / está más asustado que nunca. La edad no perdona.</p> <p>—Jacob: ¿Te divierte ser así con él, Evie Frye?</p> <p>—Evie: Igual que a ti, / Jacob.</p> <p>—Jacob: Disfruta.</p> <p>—Evie: No mueras.</p> <p>—Ferris: Pero ¿cuánto tiempo piensa seguir así? Molesta a los demás trabajadores. ¡Que se calle y arreglad la maldita máquina! Y traedme láudano para la cabeza.</p> <p>—Jacob: Sí, enseguida.</p>	
Situación		Cinematográfica	
Tipo ajuste VD ES		Labial	Tipo ajuste VO EN
Comentario			

Ejemplo 40. Muestras ACS_C2-EN y ACS_C2-ES

Por otra parte, en tres de las cinematográficas, el ajuste labial en la lengua de partida no se corresponde con un ajuste idéntico en español, sino que se aprecia una relajación


de la articulación labial en nuestra lengua (tratándose por tanto de un ajuste sonoro en español):

ACS	Momento narrativo:	Guerra de bandas [cadena 355]		
VO	Bloody Nora: I don't have time to deal with street rats... String them up .			
VD	Bloody Nora: No tengo tiempo para lidiar con ratas callejeras. / <u>Matadlos</u> .			
Situación	Cinemática			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Labial	
Comentario	En este caso, puede apreciarse la articulación en inglés, mientras que, en español, aunque la entonación y la duración del enunciado se han mantenido, el ajuste no llega a una precisión labial clara y, de hecho, se produce una cierta discronía hacia el final del enunciado.			

Ejemplo 41. Muestras ACS_C3-EN y ACS_C3-ES¹¹⁹

Y, del mismo modo, también en otros dos ejemplos encontramos un ajuste aún más relajado en la versión doblada al español, mientras el ajuste en el inglés se percibe sonoro o labial:

¹¹⁹ Clip de vídeo extraído de Youtube (KoJack, 2015), disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=hun7TeHVaIU>> [acceso el 9 de agosto de 2018].

ACS	Momento narrativo:	Introducción al recuerdo (enemigos conversando) [cadena 122]	
VO	Keep a sharp eye out, lads. Someone's targeting our network. / The distillery might be next.		
VD	No bajéis la guardia. Alguien anda tras nuestra red... La destilería podría ser lo próximo.		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Sonoro
Comentario	Como puede apreciarse en la imagen, vemos a los personajes que hablan desde una perspectiva más lejana que en la gran mayoría de las cinemáticas (plano de conjunto). En el caso del inglés, la gesticulación y las dos aperturas de las vocales en <i>might</i> y <i>next</i> se aprecian bien sincronizadas con el vídeo, sin ser necesaria la precisión labial por la lejanía de los personajes. En español, sin embargo, el ajuste es mucho más relajado y no comienza ni acaba en el mismo momento que el vídeo con absoluta precisión, de ahí que represente un excepcional ejemplo de ajuste temporal.		
			


Ejemplo 42. Muestras ACS_C4-EN y ACS_C4-ES

Este caso es quizás algo más notable, ya que el ajuste en español es temporal, muy relajado, mientras que, en inglés, se aprecia una sincronía labial clara:

ACS	Momento narrativo:	Registrando carro cargado de té [cadena 241]	
VO	Tea... // Maybe later.		
VD	(Gesto) / Té... / (Gesto) quizá luego.		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Labial
Comentario	En español no coinciden con precisión las pausas ni la articulación labial, ni siquiera la duración de los enunciados.		

Ejemplo 43. Muestras ACS_C5-EN y ACS_C5-ES

También se dan dos ocasiones en las que el ajuste coincide en una restricción sonora, tanto en español como en inglés:

ACS	Momento narrativo:	Agnes hablando con un compañero [cadena 334]		
VO	—Worker: Agnes, take care, there's a gang out lookin' for ya. —Agnes: Agh, not at all. Just glaikit laddie followin' me. —Worker: You certain? —Agnes: Certain as can be.			
VD	—Trabajador: Agnes, ten cuidado. Hay una banda entera buscándote. —Agnes: Nada de eso. Solo me sigue un pobre chalado. —Trabajador: ¿Estás segura? —Agnes: Completamente.			
Situación	Cinemática			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro	
Comentario	Como puede apreciarse en el vídeo, los personajes se ven claramente y en sus enunciados se respeta la expresividad y las pausas internas. Sin embargo, en ninguna de las dos versiones el ajuste presenta una afinidad labial más allá del ajuste sonoro, ya que las bocas, visualmente, tampoco describen una articulación labial notable.			
				

Ejemplo 44. Muestras ACS_C6-EN y ACS_C6-ES

El último de los ejemplos, bastante más frecuente que los anteriores, es un ajuste libre, sin restricciones. Se trata de algunas narraciones de personajes sobre diversas escenas de la ciudad de Londres (planos generales), que se producen en repetidas ocasiones (15 registros, tanto en inglés como en español): los hermanos Frye conversan sobre sus planes o algún personaje lee una carta de interés para la trama o solicita la ayuda de los gemelos Frye.

ACS	Momento narrativo:	Presentación de Whitechapel [cadena 40]	
VO	Henry: Look at what Starrick has done to this city. Whitechapel is riddled with crime... Child labor, despite regulations... A gang known as the Blighters overruns the streets... And Templars manipulating behind the scenes. As in all the other boroughs. We need to return this city to the people who built it in the first place.		
VD	Henry: Observad lo que Starrick le ha hecho a Londres. Whitechapel está infestado de crimen... Trabajo infantil, a pesar de la ley... Una banda conocida como los Blighters asola las calles. Y, por detrás, los Templarios manipulándolo todo. Como en el resto de distritos. Debemos devolver esta ciudad a las personas que la construyeron.		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 45. Muestras ACS_C7-EN y ACS_C7-ES

En síntesis, en la versión en español, detectamos un 8,98 % de ajuste libre (15 registros); un 1,2 % de ajuste temporal (2 registros); un 2,39 % de ajuste sonoro (4 registros) y un 87,42 % de ajuste labial (146 registros). Por otra parte, en la versión original en inglés, encontramos también un 8,98 % de ajuste libre (15 registros), un 1,8 % de ajuste sonoro (3 registros) y un total de 149 registros de ajuste labial (89,22 %). De nuevo, observemos estos resultados gráficamente:

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	15 – 8,98 %	15 – 8,98 %
Temporal	2 – 1,2 %	0
Temporal exacto	0	0
Sonoro	4 – 2,39 %	3 – 1,8 %
Labial	146 – 87,42 %	149 – 89,22 %

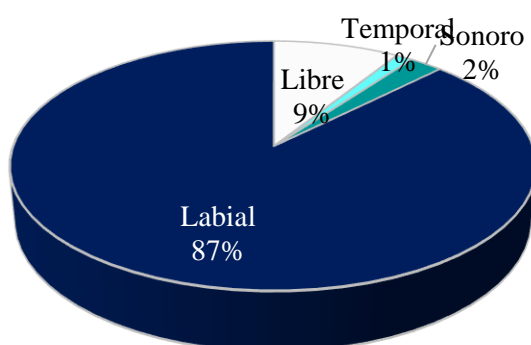
Tabla 52. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de *Assassin's Creed Syndicate*

Figura 60. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de ACS (audio en español)

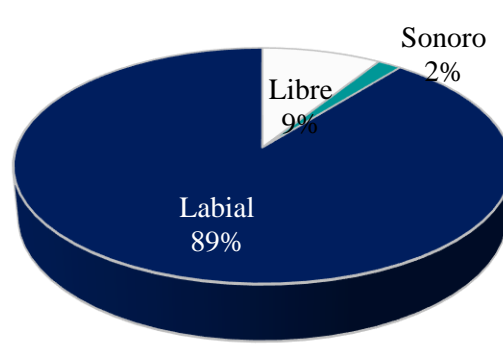


Figura 61. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de ACS (audio en inglés)

7.4. TIPOS DE AJUSTE EN *RISE OF THE TOMB RAIDER*

El videojuego de Crystal Dynamics, de enero de 2016, al igual que ocurre en los dos anteriores, ofrece un denso trasfondo narrativo que motiva la acción del jugador a lo largo de toda la historia. En este caso, la estructura del videojuego se distribuye en diferentes objetivos, en cada uno de los cuales pueden señalarse misiones determinadas. Tal y como se ha hecho en *BAK* y *ACS*, en *Rise of the Tomb Raider (RTR)* también nos hemos centrado en el «modo campaña» para jugar únicamente hasta alcanzar la meta principal: completar un descubrimiento arqueológico crucial que dejó incompleto el padre de Lara Croft antes de fallecer.

Tras una extensa contextualización inicial de la historia mediante varias escenas cinemáticas, el juego nos traslada al territorio en el que comenzarán los descubrimientos de Lara Croft, que tendrá que enfrentarse a numerosos enemigos, además de solucionar diversos puzles. Por lo tanto, tras la puesta en situación previa que proporciona cada escena cinemática, el jugador va recibiendo durante la acción mensajes en pantalla, tal y como ocurría en *BAK*, que le indican cuál es la misión concreta dentro de un objetivo principal en ese momento. Generalmente, se trata de un lugar y una pequeña misión, por ejemplo: «LA TUMBA PERDIDA. Busca ruinas en los acantilados». Una vez hemos completado esta misión, aparecerá una nueva: «LA TUMBA PERDIDA. Explora la cámara de los murales» y así sucesivamente. Tras completar el juego, podemos continuar con misiones secundarias y otros pequeños descubrimientos, como también podía hacerse en los otros dos videojuegos. Puede comprobarse que la dinámica de acción-aventura en los tres títulos comporta notables similitudes, a pesar de que el medio (narrativo y estilístico) sea distinto en los tres: de ficción moderna en *BAK*, histórico en *ACS* y moderno en *RTR*.

A diferencia de los juegos anteriores, en esta ocasión el menú de pausa no nos ofrece una visión esquemática del avance de la historia. Simplemente, como vemos en la imagen recreada a continuación, se nos presenta el mapa de la zona en cuestión en la que nos encontremos en ese momento junto con el título de la misión que estamos llevando a cabo y las siguientes tareas que debemos completar para esa misión.

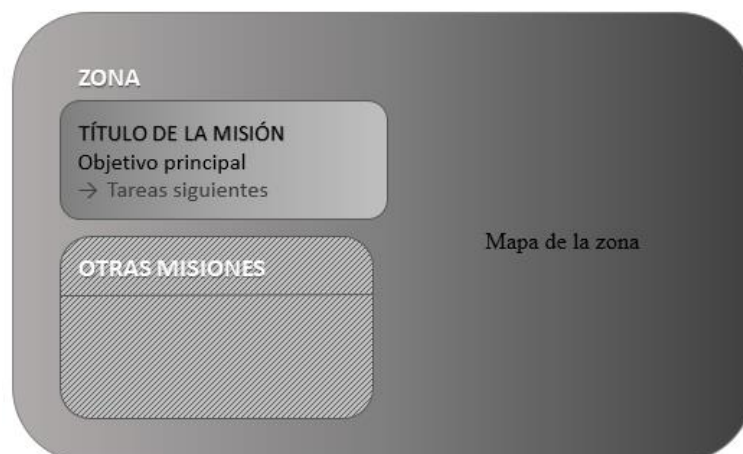


Figura 62. Esquema del menú de pausa de *RTR* con la misión en curso

Según 3D Juegos¹²⁰, *RTR* se extiende durante unas 12-15 horas de juego. En nuestro caso, empleamos tan solo **8 horas** para alcanzar la meta principal en español y **7 horas** con el audio en inglés. Al repetir el itinerario, el juego comienza completamente desde cero, sin las habilidades ni el equipamiento que el personaje ya reunió previamente (aspecto que lo diferencia de los dos juegos anteriores), por lo tanto, la dificultad fue la misma en ambas versiones. No obstante, en el caso de *RTR*, los obstáculos basados en resolver pequeños misterios son algo más frecuentes que en *BAK* o en *ACS*, ya que la trama se basa en un entorno arqueológico. De tal forma, la duración al volver a jugar en inglés fue menor que la primera vez que superamos el juego, pues conocíamos cómo había que proceder en todos los puzzles y el tiempo empleado en ellos se vio reducido.

En este videojuego, las **escenas cinemáticas** tienen un peso muy importante para completar y hacer avanzar los hechos hacia la meta principal, al igual que sucedía con los anteriores títulos. Además, suele tratarse de cinemáticas bastante largas, de hasta alrededor de los cinco minutos de duración, durante los cuales el jugador se convierte en un espectador pasivo por completo. La **acción de juego** se basa en resolver enigmas y combatir enemigos cuerpo a cuerpo, combinando diversas destrezas de agilidad, lucha y rapidez. También en este juego muchos de los pensamientos del personaje principal suponen pistas para el jugador, por lo tanto, buena parte de ellos representan **tareas** que se dan a conocer de este modo al jugador para hacerle saber cómo debe continuar. Los **diálogos** están presentes en menor medida que las tareas o las escenas cinemáticas y sirven generalmente para completar información que pueda faltarle al jugador para

¹²⁰ Disponible en <<http://www.3djuegos.com/19596/rise-of-the-tomb-raider/>> [acceso en septiembre de 2017].

comprender el trasfondo narrativo de la historia, aunque no son cruciales para hacerle saber cómo es más apropiado continuar, como sí sucedía en *BAK*.

A partir de esta estructura, obtuvimos un total de **373 registros** en español en nuestra tabla de análisis a medida que fuimos avanzando en la historia; para la versión en inglés, obtuvimos un total de **374 registros**. Estas son las cifras que se distribuyen para cada una de las cuatro situaciones de juego:

	ESPAÑOL	INGLÉS
Tareas	50 – 13,4 %	47 – 12,57 %
Acción	163 – 43,7 %	168 – 44,92 %
Diálogos	45 – 12,06 %	45 – 12,03 %
Cinemáticas	115 – 30,83 %	114 – 30,48 %
TOTAL	373 registros	374 registros

Tabla 53. Situaciones de juego en *Rise of the Tomb Raider*

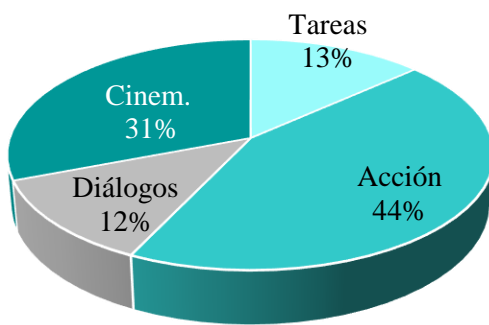


Figura 63. Situaciones de juego en *RTR* (audio en español)

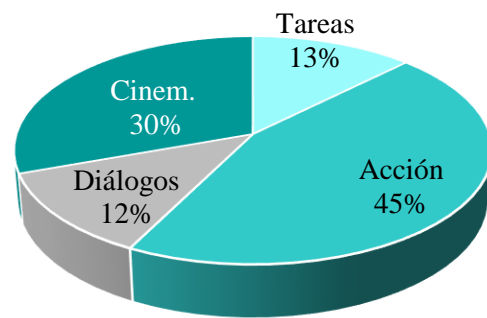


Figura 64. Situaciones de juego en *RTR* (audio en inglés)

Al igual que sucedía en *BAK*, las gráficas de recuento para las situaciones de juego de *RTR* son prácticamente idénticas tanto en la versión con el audio en inglés como en la versión española, con algunas pequeñas diferencias: en cuanto a la acción de juego, en la versión en inglés encontramos cinco registros más que se corresponden con cinco momentos del juego en los que decidimos detenernos en un campamento a reponer y elegir equipamiento para el personaje. No se trata de una acción de juego convencional, ya que no estamos resolviendo obstáculos ni luchando, pero sí representa un momento en el que el jugador está actuando y eligiendo las herramientas y armas con las que continuará. En español, nos detuvimos menos en estos campamentos, mientras que, al volver a jugar en inglés, ya sabíamos qué equipamiento sería el más adecuado para cada misión, de ahí que haya cinco acciones de juego más en la versión en inglés.

En cuanto a las tareas, al igual que ocurría en *BAK*, el personaje emitió menos instrucciones mientras jugábamos porque ya acudíamos directamente a resolver los obstáculos sin necesidad de pistas, habiendo jugado poco antes en español. Por eso aparecen menos tareas para orientar al jugador en la versión en inglés.

Por último, se da una pequeña particularidad y es una breve cinemática que se activó al acercarnos a unas ruinas en español que, sin embargo, nos pasaron desapercibidas en inglés, por tanto, no recogimos esa unidad cinemática.

En lo que respecta a los tipos de ajuste, los resultados en cada una de las versiones han sido los siguientes:

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	101 – 27,08 %	102 – 27,27 %
Temporal	176 – 47,19 %	175 – 46,79 %
Temporal exacto	13 – 3,48 %	14 – 3,74 %
Sonoro	34 – 9,11 %	34 – 9,09 %
Labial	49 – 13,14 %	49 – 13,1 %

Tabla 54. Tipos de ajuste en *Rise of the Tomb Raider*

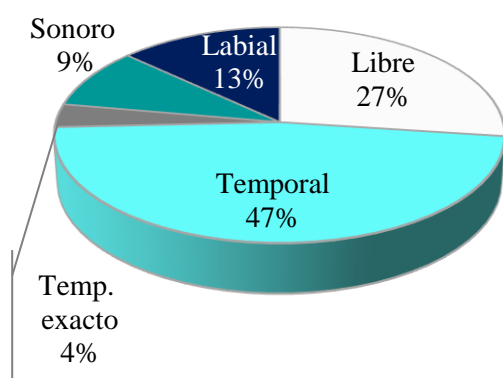


Figura 65. Tipos de ajuste en *RTR* (audio en español)

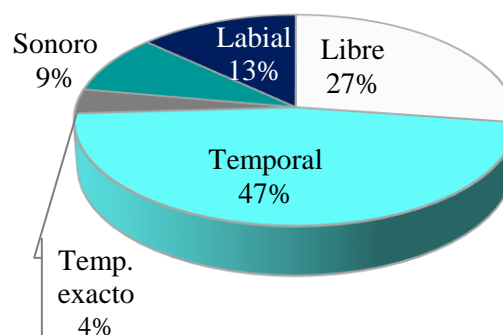


Figura 66. Tipos de ajuste en *RTR* (audio en inglés)

También en este último videojuego los tipos de ajuste de la versión con el audio en español y la versión con el audio en inglés son muy similares, con apenas una ligera diferencia en la mayor presencia del ajuste temporal en español en comparación con la versión en inglés. Recordemos que la ligera superioridad del ajuste libre en inglés se debe a cinco momentos de acción de juego no jugados en la versión en español. De esta forma comprobamos que los tipos de ajuste empleados en cada uno de los dos doblajes son prácticamente idénticos.

A continuación, expondremos cuáles han sido los tipos de ajuste empleados en cada una de las cuatro situaciones que se alternan a lo largo de *RTR*.

7.4.1. Tareas

En este videojuego, el doblaje de las tareas siempre presenta el mismo patrón, sin excepciones: se trata de un ajuste libre, dado que todas las tareas aparecen como mensajes mediante la voz en *off* de la propia Lara Croft. Es decir, toda pequeña tarea o instrucciones que se le transmiten al jugador le llegan mediante una voz diegética sin restricción temporal o expresiva alguna. El personaje sí aparece visible, pero se trata de sus propios pensamientos, por lo tanto, no mueve la boca ni gesticula. No hay PNJ ni pantallas en las que se le transmitan instrucciones al jugador. Los siguientes ejemplos representan la introducción de tareas en este juego, que se da por igual tanto en inglés como en español.

RTR	Momento narrativo:	PLANES ESCRUPULOSOS. Encuentra el modo de derrotar al oso [cadena 67]	
VO	More Mongol ruins... It looks like the paths goes all the way through... Got to get past that bear.		
VD	Más ruinas mongolas... Parece que el camino las atraviesa. Tengo que pasar por donde el oso.		
Situación	Tarea		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 46. Muestras RTR_T1-EN y RTR_T1-ES

RTR	Momento narrativo:	DESCUBRIMIENTO INSOSPECHADO. Logra entrar en la vieja prisión 6 [cadena 101]	
VO	Communication repeaters. Trinity must have installed these.		
VD	Repetidores... Debe de haberlos instalado la Trinidad.		
Situación	Tarea		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario	En este caso, se trata de una pista sobre lo que debe hacer: al encontrarse con repetidores que han instalado los enemigos, debe destruirlos para interferir en las comunicaciones. Como se aprecia, la voz suena externa al personaje, no presenta ninguna limitación expresiva ni temporal visible y tampoco se corresponde con las onomatopeyas o movimientos que está realizando el personaje a medida que pronuncia estas palabras.		

Ejemplo 47. Muestras RTR_T2-EN y RTR_T2-ES

De esta forma, la gráfica con los resultados obtenidos para el ajuste en la introducción de tareas de *RTR* resulta igual de sencilla que en los dos videojuegos anteriores:

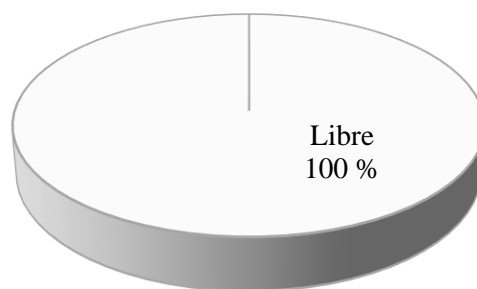



Figura 67. Tipos de ajuste en la introducción de tareas de *RTR*

7.4.2. Acción de juego

La acción de juego de *RTR* alterna el desplazamiento continuo del personaje por un mundo abierto con el enfrentamiento contra sus enemigos y la resolución de rompecabezas y misterios. El escenario se desarrolla entre Londres, Siria y Siberia, especialmente en estos dos últimos lugares, en donde la protagonista se adentra en ruinas y construcciones abandonadas en las que encuentra numerosas pistas que la van guiando a lo largo de la historia hacia sus ansiados descubrimientos.


Lara emite onomatopeyas continuamente mientras salta, trepa o se lanza al agua, así como algunos enunciados breves describiendo lo que ve o las pistas con las que va dando. Todos estos gestos, según describía la propia actriz de doblaje protagonista, Guiomar Albuquerque, en una tertulia sobre doblaje de videojuegos (Xbox España, 2015¹²¹), se agrupan en bloques: saltos, golpes, muertes, etc., que se doblan seguidos y, por supuesto, sin referencia visual, como gestos independientes, sin contexto. Dichas onomatopeyas se han catalogado en este análisis como casos de ajuste temporal, dado que coinciden aproximadamente con el momento en el que el personaje salta, sufre algún golpe o realiza algún esfuerzo y con la expresividad corporal, pero apenas podemos verle la boca, ya que en la mayoría de ocasiones se encuentra de espaldas y generalmente en un plano conjunto o entero que no permiten demasiado detalle. Recogemos un ejemplo del ajuste de estas onomatopeyas.

¹²¹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Tzyrqin7nwc>> [acceso el 14 de junio de 2018].

RTR	Momento narrativo:	DESCUBRIMIENTO INSOSPECHADO. Logra entrar en la vieja prisión 7 [cadena 102]		
VO	Onomatopeyas.			
VD	Onomatopeyas.			
Situación	Acción			
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal	
Comentario	Onomatopeyas del personaje jugador en movimiento.			
				

Ejemplo 48. Muestras RTR_AC1-EN y RTR_AC1-ES

Asimismo, como decíamos, el personaje también comenta aspectos del escenario mientras vamos jugando, aunque buena parte de los casos los hemos recogido como introducción de tareas, puesto que el objetivo de estos comentarios es guiar al jugador en el avance de la historia. Además, se trata de comentarios mentales, dado que no mueve la boca ni gesticula cuando se escuchan estas pequeñas tareas. Sí se dan algunos casos, como el siguiente ejemplo (un total de 15 de los 163 momentos de acción de juego recogidos), en los que Lara Croft emite un enunciado meramente descriptivo o exclamativo que presenta ajuste temporal, dado que podemos apreciar el movimiento y expresividad del personaje. Se diferencia de la introducción de tareas en que no da pistas ni instrucciones al jugador, se trata de enunciados descriptivos y además puede apreciarse que el personaje sí mueve la boca, aunque con muy poco detalle, a diferencia de la voz en *off* que caracteriza las tareas.

RTR	Momento narrativo:	LLEGA HASTA LA TORRE. Destruye el bloqueo para liberar a los del Resto [cadena 213]	
VO	Get clear of the door!		
VD	¡Alejaos de la puerta!		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	Enunciado breve del personaje jugador.		
			


Ejemplo 49. Muestras RTR_AC2-EN y RTR_AC2-ES

La acción de juego también se caracteriza por enfrentamientos continuos, cuerpo a cuerpo o con algunas armas que Lara va encontrando y fabricando. En estos ataques, tanto el personaje jugador como los PNJ emiten repetidas onomatopeyas mientras luchan y algunos enunciados breves amenazadores o defensivos. Estos casos también presentan ajuste temporal, dado que no puede apreciarse con detalle el movimiento facial y suelen ser planos conjuntos o enteros que no permiten un mayor acercamiento de la cámara, pero sí coinciden todos los enunciados y onomatopeyas con expresividad, gestos y momentos en los que los personajes reciben o propinan golpes, caen o atacan.

RTR	Momento narrativo:	DESCUBRIMIENTO INSOSPECHADO. Logra entrar en la vieja prisión [cadena 95]	
VO	Onomatopeyas.		
VD	Onomatopeyas.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	En la versión en inglés, Lara se enfrenta a menos enemigos tras hacer explotar el tanque, porque ya ha acabado con ellos antes, sigilosamente. En cualquier caso, en ambas versiones emiten onomatopeyas tanto ella misma como los enemigos al atacarse y caer.		


Ejemplo 50. Muestras RTR_AC3-EN y RTR_AC3-ES

En algunas ocasiones, este ajuste temporal durante la acción de juego se da también en momentos en los que no hay enfrentamiento, sino que Lara espía a sus enemigos y los escucha hablando. No las hemos catalogado de diálogos, ya que no tienen lugar con el personaje jugador y solo cumplen la función de conversaciones de ambiente.

RTR	Momento narrativo:	PLANES ESCRUPULOSOS. Sigue el camino de los mongoles y busca señales de la ciudad perdida 6 [cadena 84]	
VO	—Konstantin is on his way down from the prison. What!?! [Onomatopeyas]. —Never seen anything like that. Crazy son of a bitch... —I think I heard something. I'll take a look. What the hell? Came from this... over there! You're dead! [Onomatopeyas].		
VD	—A todas las unidades. Acaban de avisarme. Konstantin viene de la prisión. Hay que arreglar todo esto antes de que llegue. Eh, ¿me oye alguien? Vaya mierda, hay... [onomatopeyas]. —Nunca había visto nada así. Puto tarado, mira que lanzarse contra tres hombres armados con un... —Ay, iré a ver... —Comprendido. [Onomatopeyas]. —Espera, algo pasa.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	Apenas puede distinguirse el rostro de los PNJ que hablan y excepcionalmente los vemos en planos americanos como el de esta captura. 		


Ejemplo 51. Muestras RTR_AC4-EN y RTR_AC4-ES

Además de esta cierta presencia del ajuste temporal, encontramos un predominio notable del ajuste libre durante la acción de juego. Este se da en varias circunstancias: en primer lugar, Lara Croft lleva consigo un *walkie-talkie* o pequeña radio mediante la cual recibe señales de los enemigos y puede escuchar algunos enunciados breves que estos emiten, al igual que sucedía con *BAK*. También los escucha fuera de plano cuando están cerca, pero no llega a verlos. En algunos casos, recibe amenazas directas de sus enemigos a través de la radio o mediante altavoces, como es el caso del ejemplo siguiente.

RTR	Momento narrativo:	PREPÁRATE PARA LA BATALLA. Reúnete con Jacob en la parte alta de la aldea 4 [cadena 191]		
VO	Surrender at once. Resistance will be met with deadly force. Lay down your weapons, or you will be shot! If you do not cease fire, we will kill you all. You have 30 seconds.			
VD	Rendíos. Castigaremos la resistencia con fuerza letal. ¡Bajad las armas o dispararemos! Si no dejáis de disparar, os mataremos. Tenéis 30 segundos.			
Situación	Acción			
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre	
Comentario	Enunciados breves PNJ (a través de la radio o fuera de campo). 			

Ejemplo 52. Muestras RTR_AC5-EN y RTR_AC5-ES

Por otra parte, existe un momento denominado «campamento» que se repite a lo largo del juego: se trata de puntos en los que el personaje puede acampar y sentarse junto al fuego para equiparse y elegir o cambiar de armas o de atuendo. Mientras esto ocurre y el jugador elige los cambios en el menú que aparece a la izquierda, no dejamos de ver al personaje a la derecha de la pantalla, acampando. Durante este tiempo, Lara Croft narra descubrimientos que ha ido haciendo o misterios que se le han presentado a lo largo de su aventura, a modo de recapitulación, para poner su mente en orden, pero no aporta información nueva ni que pueda considerarse como tarea. Esta narración se da en *off*, es decir, con ajuste libre, ya que ella no mueve la boca en ningún momento, a pesar de que la vemos de cerca en un plano medio. Hemos catalogado los momentos de campamento como acción de juego, ya que, aun tratándose de una acción limitada a elegir vestimenta y armas, el jugador no deja de tener un papel activo y es él mismo quién se desplaza por las opciones y elige qué equipamiento emplear. Esta situación, como describíamos, se da en cinco ocasiones más en inglés que en español, puesto que, al conocer el juego y las armas más adecuadas, nos detuvimos más a prepararnos bien para la aventura que la primera vez que jugamos, en español.

RTR	Momento narrativo:	CAMPAMENTO. Vista a las instalaciones [cadena 81]	
VO	So, there are people who live out here... and they appear to have been here for a very long time, living in isolation for decades, maybe even centuries. I notice elements of her dress, small adornments that would not have been out of place in the Byzantine Empire. Could they possibly be descendants of the Prophet's people? How much do they know about the Lost City or the Divine Source? It's clear Trinity will do anything to find out. I'm afraid that whoever they are, they're in grave danger. Let's hope the old proverb about the enemy of my enemy remains true.		
VD	Así que hay gente viva aquí fuera... Y parecen haber estado viviendo aquí durante muchísimo tiempo, aislados durante décadas, tal vez siglos. Me percaté de los elementos de sus vestiduras, los pequeños adornos que no hubiesen estado fuera de lugar en el Imperio Bizantino. ¿Podrían ser los descendientes del pueblo del profeta? ¿Cuánto sabrán de la ciudad perdida y de la Fuente Divina? Está claro que la Trinidad hará cualquier cosa para averiguarlo. Me temo que, sean quienes sean, están en grave peligro. Esperemos que el viejo proverbio sobre el enemigo de mi enemigo siga siendo cierto.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 53. Muestras RTR_AC6-EN y RTR_AC6-ES

Por último, existe un caso de ajuste libre durante la acción de juego en el que es el propio padre fallecido de Lara Croft el que narra algunos hechos en *off* a través de la grabadora de la protagonista.

RTR	Momento narrativo:	EL OASIS OCULTO. Logra entrar en la tumba del profeta 4 [cadena 39]	
VO	The Order of Trinity pursued the Prophet and his people relentlessly, until finally confronting them in their hidden oasis.		
VD	La Orden de la Trinidad persiguió al profeta y a su pueblo hasta confrontarlos finalmente en un oasis oculto.		
Situación	Acción		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario	Narración en <i>off</i> del padre de Lara.		

Ejemplo 54. Muestras RTR_AC7-EN y RTR_AC7-ES

En resumen, durante la acción de juego de *RTR* hemos detectado ajuste libre en el 79,75 % de los casos del doblaje al español y un ajuste temporal en el 20,24 % de los casos; en la versión de audio en inglés, el ajuste libre representa un 77,38 % y el ajuste libre, un 22,62 %. Del resto de tipos de ajuste no se han detectado ejemplos.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	130 – 79,75 %	130 – 77,38 %
Temporal	33 – 20,24 %	38 – 22,62 %
Temporal exacto	0	0
Sonoro	0	0
Labial	0	0

Tabla 55. Tipos de ajuste en la acción de juego de *Rise of the Tomb Raider*

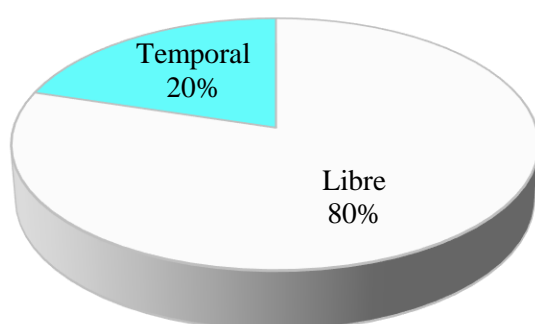


Figura 68. Tipos de ajuste en la acción de juego de *RTR* (audio en español)

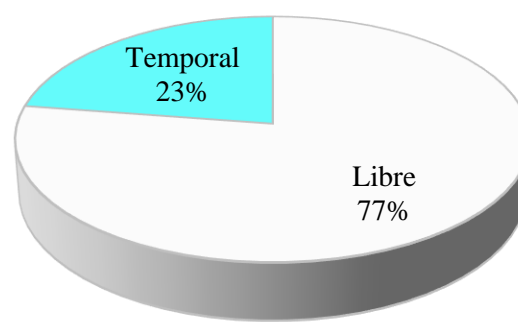


Figura 69. Tipos de ajuste en la acción de juego de *RTR* (audio en inglés)


7.4.3. Diálogos

Los diálogos de *RTR* se desarrollan entre el personaje principal y los demás PNJ a lo largo de toda la historia. Según las posibilidades de movimiento que nos ofrezca la cámara y el diálogo del que se trate, encontramos hasta cuatro de los cinco tipos de ajuste descritos. A diferencia de lo que ocurría en *BAK*, en este caso los diálogos no limitan en absoluto las opciones de actividad del jugador. Por lo tanto, no contamos con diálogos en acción limitada, con una única excepción al comienzo del videojuego, cuando estamos familiarizándonos con el personaje y la mecánica del juego, mientras ella dialoga con un compañero: tan solo en este caso, la única opción para el jugador es avanzar, pero sin posibilidad de caerse ni de sacar ningún arma mientras camina por un sendero nevado muy estrecho.

RTR	Momento narrativo:	Introducción 4 [cadena 5]	
VO	<p>—The trail leads up the mountain. We'll have a good view of the valley beyond from the summit. —All right, let's take it easy here. This wind is crazy! —We just need to keep moving. —Hey... even if we don't find anything up here, your dad would be proud. —I know. But I have a good feeling about this. Whoa, shit! —Are you okay? —Lost my footing. I'm fine!</p>		
VD	<p>—El camino lleva hasta la montaña. Tendremos una buena vista del valle desde la cumbre. —De acuerdo, aquí tomémoslo con calma. —¡Vaya ventarrón! —Tenemos que seguir avanzando. —Eh... Incluso si no encontrásemos nada aquí arriba, tu padre estaría orgulloso. —Lo sé. Pero tengo un buen presentimiento. ¡Ah, mierda! —¿Estás bien? —Perdí pie. ¡Estoy bien!</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	Diálogo en acción limitada (el personaje únicamente puede avanzar).		

Ejemplo 55. Muestras RTR_D1-EN y RTR_D1-ES

Tanto en español como en inglés, se dan tres ocasiones en las que encontramos diálogos con ajuste libre: se trata de momentos en los que el jugador tiene total libertad de actuación mientras mantiene un diálogo con un PNJ (Jacob, uno de sus aliados). En el momento de conocerse, están en una celda de la que Lara intenta escaparse mientras habla con Jacob. Este se dirige a ella desde la celda contigua y permanece fuera de plano mientras dialogan, siendo él el que más habla de los dos. Además, la sala está en penumbra y apenas se distingue la cara de Lara. Cuando ella habla, no hay ningún indicio físico de que esté emitiendo los enunciados que se escuchan. Por lo tanto, en estos dos momentos de diálogo en las celdas hemos señalado un ajuste libre para ambas versiones.

RTR	Momento narrativo:	LA GRAN EVASIÓN. Encuentra un modo de salir de la celda [cadena 108]	
VO	—What do you know about them? —A sect, ancient and secretive. They believe themselves to be doing the work of God. —From what I've seen they're pretty far from holy. —And what do you plan to do with that? Careful...		
VD	—¿Qué sabes sobre ellos? —Una secta, antigua y secreta. Están convencidos de estar haciendo la obra de Dios. —Por lo que he visto, no me parecen muy santos. —Y ¿qué pretendes hacer con eso? Cuidado...		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario	<p>Puede apreciarse en el vídeo que el diálogo se da mientras Lara se mueve y, a la vez, emite ligeras onomatopeyas que se escuchan claramente, casi a la vez que se activan sus enunciados dentro del diálogo con Jacob. Consideramos este un motivo más para catalogar este diálogo de ajuste libre, ya que no parece haberse tenido en cuenta ninguna restricción al grabarlo. En inglés, de hecho, giramos la cámara y comprobamos que Lara no mueve la boca al hablar, simplemente la mantiene entreabierta (mantiene siempre la misma posición de la boca que en la captura a continuación, independientemente del texto que pronuncie, no articula).</p> 		

Ejemplo 56. Muestras RTR_D2-EN y RTR_D2-ES

El otro caso de ajuste libre durante los diálogos es peculiar: se trata de una de las múltiples conversaciones que Lara y Jacob mantienen a través del *walkie-talkie*, conversación que se inicia mientras el jugador guía a Lara corriendo y actuando. En este caso, no hay indicio alguno de que estén hablando, ni en la expresividad del personaje ni en su movimiento corporal, que no se altera en absoluto con respecto a la actividad que venía realizando, al igual que en el ejemplo anterior. Además, no podemos ver que mueva la boca y ni siquiera se enciende una luz roja, que sí coincide siempre y sin excepción con

todo diálogo que tiene lugar a través del *walkie-talkie*. De este modo, hemos recogido esta situación particular como diálogo con ajuste libre en ambas lenguas.

RTR	Momento narrativo:	EN LA ACRÓPOLIS. Encuentra el modo de llegar a la Acrópolis [cadena 201]	
VO	—Jacob, it's a mess up here. There's no sign of your people. —Sofia might have taken them into the catacombs beneath the tower. But I've lost contact with her. —All right, I'll look for her there. —We're almost done evacuating the wounded here. I'll join you soon.		
VD	—Jacob, esto es un caos. No hay rastro de tu pueblo. —Puede que Sofía se los haya llevado a las catacumbas que hay bajo la torre. Pero he perdido el contacto con ella. —Vale, la buscaré allí. —Aquí casi hemos terminado de evacuar a los heridos. Pronto me reuniré contigo.		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 57. Muestras RTR_D3-EN y RTR_D3-ES

El ajuste temporal se presenta continuamente en diálogos que Lara mantiene con sus aliados a través del *walkie-talkie*. Dado que el personaje está ocupado en actividades dinámicas (correr, trepar, saltar...) y la vemos en plano de conjunto y de espaldas muy habitualmente, el nivel de restricción es bastante relajado y, curiosamente, en algunas ocasiones, aunque el personaje presente expresividad corporal cuando habla (brazos o movimiento de la cabeza), si podemos ver sus labios, comprobamos que estos se limitan a un mero movimiento de abrir y cerrar de boca, sin mayor detalle que la apertura bucal cuando comienza un enunciado y el cierre al concluir, sin articulación de ningún tipo (Ejemplo 58. Muestra RTR_D5, minuto 00:40). En los casos en los que no nos detenemos a girar la cámara, sabemos que el personaje mantiene un diálogo porque se enciende la citada luz roja en el *walkie-talkie* que Lara lleva enganchado al cinturón. Por tanto, el nivel de restricción nunca llega a ser libre, ya que debe coincidir con la luz del *walkie-talkie* que indica un diálogo, pero no tiene mayor limitación que un ajuste temporal.

RTR	Momento narrativo:	NO MIRES ATRÁS. Atraviesa luchando la base de la Trinidad para llegar a la vieja estación 9 [cadena 132]	
VO	<p>—Jacob? Is that you, Jacob!?</p> <p>—Lara, be careful... They're everywhere. You'll run into some trouble-</p> <p>—There he is, take him out!</p> <p>—Damn it!</p> <p>—Shit!</p>		
VD	<p>—¿Jacob? ¿¡Eres tú, Jacob!?</p> <p>—Lara, ten cuidado... Están por todas partes. Vas a encontrar problemas.</p> <p>—Ahí está, ¡a por él!</p> <p>—¡Maldita...!</p> <p>—¡Mierda!</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario			

Ejemplo 58. Muestras RTR_D4-EN y RTR_D4-ES

En los últimos segundos del ejemplo siguiente, podemos apreciar el escaso movimiento facial del personaje cuando habla.

RTR	Momento narrativo:	ESCAPA DEL ARCHIVO. Vuelve al valle 3 [cadena 259]	
VO	<p>—Lara! Lara are you up there?</p> <p>—Jonah, is that you?!</p> <p>—Little bird! You're alive, I knew it!</p> <p>—My god... Johan, what are you doing here? Where are you?</p> <p>—I'm up here in some kind of fortress. You can thank Jacob... His people picked me up half-dead out on the tundra.</p> <p>—I can't believe you came after me!</p> <p>—Is that so hard to believe? I told you I got your back. I couldn't leave you out here alone.</p> <p>—I'm on my way up to you now. Don't go anywhere!</p> <p>—Hadn't planned on it. Be careful out there.</p>		
VD	<p>—¡Lara! Lara, ¿estás ahí arriba?</p> <p>—Jonah, ¿¡eres tú?!?</p> <p>—¡Eh, pajarito! Estás viva, ¡lo sabía!</p> <p>—Dios, Jonah, ¿qué estás haciendo aquí? ¿Dónde estás?</p> <p>—Estoy aquí arriba en una especie de fortaleza. Puedes darle las gracias a Jacob, su gente me rescató cuando estaba medio muerto en la tundra.</p> <p>—¡No me puedo creer que vinieras a por mí!</p> <p>—¿Tan difícil es de creer? Te dije que te cubriría las espaldas. No podía dejarte aquí fuera, sola.</p> <p>—Ahora mismo estoy subiendo hacia ti, ¡no te muevas de ahí!</p> <p>—No tenía pensado hacerlo. Ten cuidado ahí fuera.</p>		
Situación	Diálogo		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	El personaje se lleva una mano a la cabeza cuando descubre que su compañero está cerca y gesticula levemente con el brazo derecho. En los últimos segundos, al girar la cámara puede apreciarse que Lara abre la boca más o menos cuando comienza un enunciado, pero no realiza articulación bucal alguna, más allá de cerrar los labios al terminar de hablar, aproximadamente.		

Ejemplo 59. Muestras RTR_D5-EN y RTR_D5-ES

En menor medida encontramos algunos ejemplos de ajuste temporal exacto en los diálogos: podemos comprobar que los enunciados comienzan y terminan exactamente cuando los personajes abren las bocas y las cierran al completar su texto, pero sin precisión en la reproducción de pausas dentro del mismo enunciado ni expresividad o detalles labiales.

RTR	Momento narrativo:	ENTRE EL ENEMIGO. Investiga la zona de aterrizaje del helicóptero 9 [cadena 93]		
VO	—They have him... Imprisoned... Got to... Got to... —Oh, no. No, no, no.			
VD	—Agios o Theos... Lo tienen / prisionero... Tienes que... —Oh, no. No, no, no.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario				

Ejemplo 60. Muestras RTR_D6-EN y RTR_D6-ES

Por último y aún menos frecuentes, detectamos también algunos casos de ajuste sonoro, tanto en inglés como en español: se aprecia incluso cierta articulación bucal de los personajes y las pausas y expresividad coinciden bien con los enunciados, pero no alcanzan un nivel de precisión labial. Tan solo contamos con dos ejemplos: en el que ofrecemos a continuación, podemos ver cómo Sofía, una aliada de Lara, habla al público con claridad, en plano entero, aunque no alcanza la restricción labial de los enunciados.

RTR	Momento narrativo:	PREPÁRATE PARA LA BATALLA. Investiga el valle 4 [cadena 185]		
VO	—They will likely come from the air. Jacob is assembling fighters in the upper village to draw their attention there. The children and those too old to fight will be safely hidden in the Acropolis catacombs. I will go there once things are in hand here. —You said they are heavily armed. How can we expect to beat them? —The fight will not be won in open combat. —They will hit us hard and fast, and we will take losses. / They hope to crush us in their initial assault, but we will turn their eagerness into our advantage.			
VD	—Seguramente lleguen por aire. Jacob está reuniendo soldados en la parte alta de la aldea para desviar la atención hacia allí. Los niños y los mayores se quedarán escondidos en las catacumbas de la Acrópolis. Iré cuando todo esté bajo control. —Dijiste que iban muy bien armados, ¿cómo esperas que los derrotemos? —La batalla no se va a ganar en un combate abierto. Nos van a golpear rápido y fuerte, y vamos a sufrir bajas. / Esperan aplastarnos con su primer ataque. Pero nos aprovecharemos de su impaciencia. Esto va para largo.			
Situación	Diálogo			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro	
Comentario				

Ejemplo 61. Muestras RTR_D7-EN y RTR_D7-ES

Podemos resumir estos resultados de la siguiente forma: el 6,67 % de los diálogos de *RTR* doblados al español presenta ajuste libre; casi el 69 %, ajuste temporal; el 20 % son casos de ajuste temporal exacto y un 4,44 % lo representa ajuste sonoro, sin ejemplos de ajuste labial. En inglés, los resultados han sido idénticos.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	3 – 6,67 %	3 – 6,67 %
Temporal	31 – 68,9 %	31 – 68,9 %
Temporal exacto	9 – 20 %	9 – 20 %
Sonoro	2 – 4,44 %	2 – 4,44 %
Labial	0	0

Tabla 56. Tipos de ajuste en los diálogos de *Rise of the Tomb Raider*

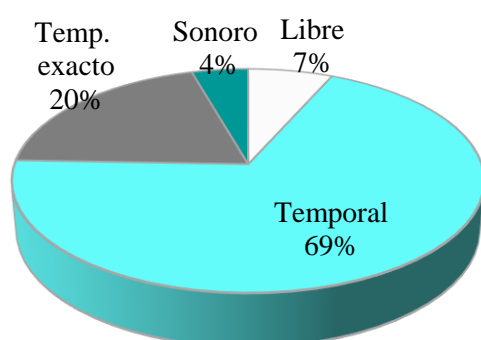


Figura 70. Tipos de ajuste en los diálogos de *RTR* (audio en español)

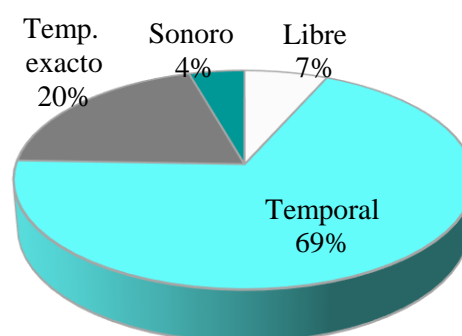


Figura 71. Tipos de ajuste en los diálogos de *RTR* (audio en inglés)

7.4.4. Escenas cinemáticas

Las escenas cinemáticas en *RTR* se dan generalmente al llegar a ciertos lugares que debemos explorar y comportan el gran peso narrativo de la historia, ya que muchas de ellas son *flashbacks* de la infancia de Lara Croft que explican el porqué de su firme intención de terminar con la investigación que comenzó su padre. También se activan las cinemáticas cuando completamos una misión o antes de comenzar otra, de forma que contextualizan el inicio y el fin de un objetivo.

En estas escenas cinemáticas podemos encontrar los cinco tipos de ajuste descritos hasta ahora, con un cierto predominio del ajuste labial. Comenzando por el ajuste libre, este se presenta en los momentos de narraciones en *off* que introducen una misión, en muchas ocasiones, siendo la propia Lara la que narra su siguiente objetivo o un descubrimiento. Tanto en inglés como en español, encontramos 15 casos de escenas cinemáticas con narraciones en *off*, es decir, con ajuste libre.

RTR	Momento narrativo:	Desenlace 3 [cadena 378]	
VO	I had listened to his last tape a thousand times, but it's as if I was hearing my father's words only now, for the first time. It doesn't matter what choices he would have made... I have to make my own. The myth of Kítezh was real. There are secrets out there that can change the world. I need to find them. Not for my father, not for anyone else. Trinity is still out there and they're more powerful than I ever imagined. I can stop them, I can make a difference. I can make the right difference.		
VD	Debo de haber escuchado esta última cinta mil veces, pero es como si solo ahora estuviese oyendo las palabras de mi padre por primera vez. No importa qué decisiones hubiese tomado él, tengo que tomar las mías. El mito de Kítezh era real. Hay secretos que pueden cambiar el mundo. Necesito encontrarlos. No por mi padre o por nadie más. Sino para marcar la diferencia. Tan solo espero que sea la diferencia adecuada.		
Situación	Cinematúa		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			


Ejemplo 62. Muestras RTR_C1-EN y RTR_C1-ES

También hay tres ocasiones en las que una breve cinematúa presenta ajuste libre, ya que Lara se para a escuchar a los enemigos por la radio u ocultándose de ellos, de forma que estos no pueden verse en ningún momento, pero sí escuchamos sus voces.

RTR	Momento narrativo:	ENTRE EL ENEMIGO. Investiga la zona de aterrizaje del helicóptero 7 [cadena 57]	
VO	—That's it. We're out of time. Shoot him. He'll talk or he'll bleed out. —You think I fear death? —Put a bullet in this fucking savage! Now! —Gun shot... awful way to go...		
VD	—Se acabó, ya no hay tiempo. Dispárale. O habla o se desangra. —¿Creéis que temo a la muerte? —¡Métele una bala a este salvaje! ¡Ya! —Un tiro al estómago... vaya forma de morir...		
Situación	Cinematúa		
Tipo ajuste VD ES	Libre	Tipo ajuste VO EN	Libre
Comentario			

Ejemplo 63. Muestras RTR_C2-EN y RTR_C2-ES

Encontramos también algunos ejemplos de ajuste temporal, tanto en inglés como en español. Se dan en cinematúas muy breves, de apenas unos segundos, en los que Lara emite alguna onomatopeya al descubrir objetos o situaciones, o al introducirse con dificultad en lugares de difícil acceso. También hay casos de cinematúas breves durante las batallas que sirven para presentar a nuevos contrincantes, como en el ejemplo 64.

RTR	Momento narrativo:	MISIÓN DE RESCATE. Acaba con las fuerzas de la Trinidad 3 [cadena 223]	
VO	Hostile spotted!		
VD	¡Enemigo avistado!		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario	El enemigo presenta el rostro cubierto, de forma que no podemos apreciar el ajuste con respecto a la boca. Sin embargo, gesticula claramente moviendo el brazo y el tiempo para emitir el enunciado es muy limitado, por lo que el ajuste es temporal con respecto a la expresividad del personaje y el momento en el que habla.		
			


Ejemplo 64. Muestras RTR_C3-EN y RTR_C3-ES

Un caso particular de este ajuste temporal es la siguiente muestra, en la que detectamos una clara discronía con respecto a la imagen: si bien podemos escuchar perfectamente los gritos del personaje, visualmente, este no abre la boca en ningún momento, aunque sí gesticula de dolor. Esta particularidad se da tanto en inglés como en español, por lo que la incoherencia entre el aspecto sonoro y el visual (discronía cinésica) podemos pensar que deriva de la programación original del juego, ya que el grito que se aprecia en ambas lenguas, además, parece ser el mismo.

RTR	Momento narrativo:	PREPÁRATE PARA LA BATALLA. Ayuda a defender la aldea frente al ataque 2 [cadena 194]	
VO	[Gritos].		
VD	[Gritos].		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Temporal	Tipo ajuste VO EN	Temporal
Comentario			


Ejemplo 65. Muestras RTR_C4-EN y RTR_C4-E

Los ejemplos de ajuste temporal exacto son muy reducidos en las escenas cinemáticas. Concretamente, encontramos cuatro casos en los que se aprecia mayor precisión al encajar los enunciados en el momento exacto en el que personaje abre la boca, emite la locución y la cierra, pero no llega a representar una restricción sonora o labial más precisas, ya que los rostros no se aprecian apenas con detalle. En estos casos, se trata de onomatopeyas o enunciados muy breves (como el ejemplo a continuación) emitidos en momentos en los que vemos al personaje en un plano entero, por lo tanto, se puede ver que abren y cierran la boca, pero no se llega a respetar la articulación labial en absoluto.

RTR	Momento narrativo:	PLANES ESCRUPULOSOS. Vuelve al campamento a mejorar las flechas 2 [cadena 72]		
VO	Need to rest... So cool... so tired.			
VD	Necesito descansar... Qué frío... No puedo más.			
Situación	Cinemática			
Tipo ajuste VD ES	Temporal exacto	Tipo ajuste VO EN	Temporal exacto	
Comentario				

Ejemplo 66. Muestras RTR_C5-EN y RTR_C5-ES

El ajuste sonoro se da en momentos en los que no se aprecian con claridad las caras de los personajes, muy frecuentemente por las condiciones atmosféricas (como es el caso del ejemplo a continuación) o de luz (códigos fotográficos), o bien porque se trata de personajes que hablan en una lengua desconocida y llevan la boca cubierta por la armadura. Sin embargo, las pausas internas en los enunciados coinciden con precisión con los enunciados originales y con la expresividad facial y corporal de los personajes, sin llegar a percibirse la articulación labial, pero con una notable exactitud cinésica e isocrónica.

RTR	Momento narrativo:	ASCENSIÓN. Alcanza la cumbre de la montaña 3 [cadena 8]		
VO	—Jonah: [Gestos] Gotcha! [Gestos] / Shit, Lara! / You're gonna give me a heart attack! / Are you okay? —Lara: Yeah. Come on.			
VD	—Jonah: [Gestos] ¡Te tengo! [Gestos] / ¡Mierda, Lara! / ¡Vas a hacer que me dé un infarto! / ¿Estás bien? —Lara: Sí. Vamos.			
Situación	Cinematúa			
Tipo ajuste VD ES	Sonoro	Tipo ajuste VO EN	Sonoro	
Comentario				

Ejemplo 67. Muestras RTR_C6-EN y RTR_C6-ES

Por último, el ajuste labial es el más frecuente: se utiliza en 49 casos, tanto en inglés como en español. Puede apreciarse que las bocas de los personajes están animadas en inglés reproduciendo con exactitud la articulación de los enunciados emitidos por los personajes. En español resulta evidente que no han modificado la animación de las bocas, pero el ajuste es muy preciso, prácticamente al nivel de una película, como puede apreciarse en el ejemplo a continuación. Además, no se han observado casos de discronías notables en las cinemáticas con ajuste labial de este videojuego.

RTR	Momento narrativo:	Introducción 6: Siria [cadena 25]		
VO	—Ana: Lara ?! It's me! —Lara: Ana ! Oh God... I'm so sorry. What are you doing here ? —I saw the gutter press was attacking you again. / I thought you could use some company . —Lara: More lies. Were you followed? —Ana: Followed? / Of course not . What's going on? —Lara: [Gestos] I think I found the tomb. —Ana: Oh, you can't be serious. —Lara: The myth of the prophet is read. Dad was right. —Ana: Lara , your father was... / unwell . —Lara: No , he was close to a great discovery . Tangible evidence of the immortal soul. —Ana: I loved Richard . / I would have married him if he'd asked . / But he was a broken man . I don't want to see you end up like him.			

	<p>—Lara: But Ana, he was right. / It was everyone else who was wrong. The tomb's in Syria. —Ana: Syria!? Oh God, Lara. No. This is madness! // Get your life sorted. Go home to the manor. —Lara: You know I can't go back there. —Ana: But this obsession / ruined your father. —Lara: I saw something... something I... I can't explain. Now I understand what dad was going through. —Ana: It's all fairytales. Nonsense. Don't go down this road. / You know where it leads. —Lara: It's the only thing that makes sense to me now. I'm going to find the prophet's tomb, Ana...</p>		
VD	<p>—Ana: ¡¿Lara!?! ¡Soy yo! —Lara: ¡Ana! Dios mío... Lo siento mucho. ¿Qué haces aquí? —Ana: Vi que la prensa amarilla volvía a atacarte. Pensé que te vendría bien la compañía. —Lara: Más mentiras. ¿Te han seguido? —Ana: ¿Seguido? / Claro que no. ¿Qué sucede? —Lara: [Gestos] Creo que he encontrado la tumba. —Ana: Tienes que estar de broma. —Lara: El mito del profeta es real. Papá tenía razón. —Ana: Lara, tu padre no... / estaba bien. —Lara: No, estaba a punto de hacer un gran descubrimiento. La prueba tangible del alma inmortal. —Ana: Yo amaba a Richard. / Me habría casado con él sin dudarlo. / Pero él estaba mal. No quiero ver como acabas como él. —Lara: Pero, Ana, él tenía razón. / Y los demás nos equivocábamos. La tumba está en Siria. —Ana: ¿Siria? Dios mío, Lara. No. ¡Es una locura! // Pon tu vida en orden. Vuelve a la mansión. —Lara: Sabes que no puedo volver allí. —Ana: Pero esta obsesión / acabó con tu padre. —Lara: He visto algo... Algo que... no puedo explicar. Ahora entiendo por lo que pasó papá. —Ana: Son cuentos de hadas... sin sentido. No vayas por ese camino; / ya sabes dónde acaba. —Lara: Ahora es lo único que tiene sentido para mí. Voy a encontrar la tumba del profeta, Ana...</p>		
Situación	Cinemática		
Tipo ajuste VD ES	Labial	Tipo ajuste VO EN	Labial
Comentario	<p>Un detalle del nivel de ajuste máximo que presenta este fragmento son las palabras subrayadas: mientras en inglés el personaje hace una pausa antes de la palabra <i>unwell</i>, en español, esta misma pausa se traslada una palabra antes, de forma que la articulación del citado adjetivo en inglés encaja a la perfección con las palabras «estaba bien» en español.</p>		

Ejemplo 68. Muestras RTR_C7-EN y RTR_C7-ES

En síntesis, las cinemáticas de *RTR* presentan unos patrones de ajuste prácticamente idénticos en la versión original y la versión doblada: en esta segunda, el 13 % de los casos presentan ajuste libre, valor idéntico para el ajuste temporal; el 3 % de los casos son de ajuste temporal exacto; el 28 % de los casos son de ajuste sonoro y el 43 %, de ajuste labial, cifras muy similares para la versión en inglés, como puede observarse a continuación.

	ESPAÑOL	INGLÉS
Libre	15 – 13,04 %	14 – 12,28 %
Temporal	15 – 13,04 %	14 – 12,28 %
Temporal exacto	4 – 3,49 %	5 – 4,39 %
Sonoro	32 – 27,83 %	32 – 28,07 %
Labial	49 – 42,61 %	49 – 42,98 %

Tabla 57. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de *Rise of the Tomb Raider*

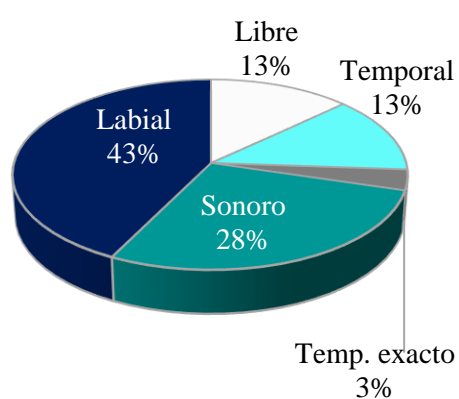


Figura 72. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de *RTR* (audio en español)

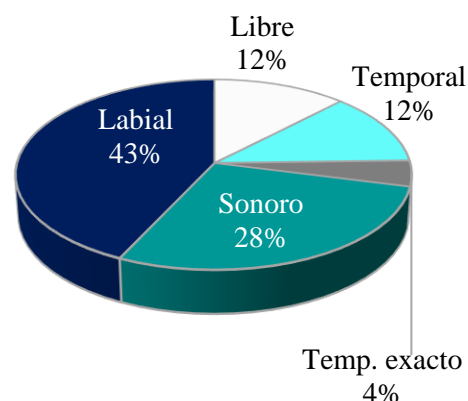


Figura 73. Tipos de ajuste en las escenas cinemáticas de *RTR* (audio en inglés)

7.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A la vista de los resultados obtenidos en el análisis, podemos establecer las siguientes comparativas: 1) qué cambios se han dado en los tipos de ajuste empleados entre las versiones originales y las dobladas; 2) qué forma de ajuste se tiende a aplicar en cada uno de los tres videojuegos de acción-aventura analizados, según las situaciones de juego, y qué tendencias pueden extraerse de estos usos; y, por último, 3) qué relación tienen estos tipos de ajuste con la taxonomía tradicional de sincronías en el doblaje.

7.5.1. Comparativa entre las versiones originales y traducidas

Con respecto al trasvase de la lengua de partida a la lengua meta, comenzando por el caso de *BAK*, podemos sintetizar los resultados anteriores en las siguientes gráficas, en las que se han distribuido en una misma columna, por cada situación de juego, los distintos tipos de ajuste aplicados, en función de su porcentaje:

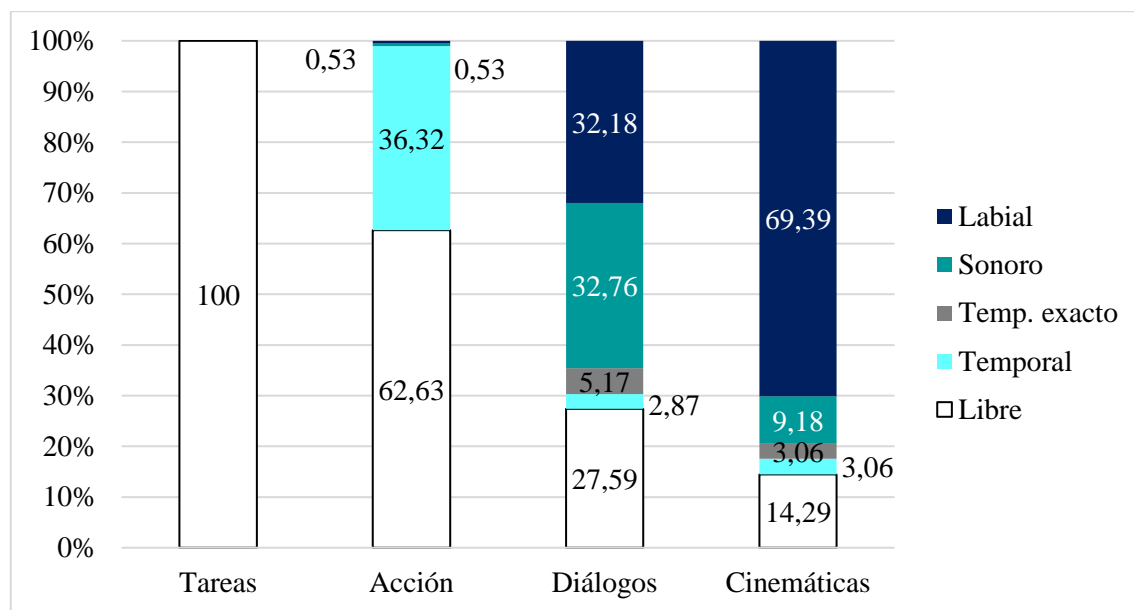


Figura 74. Tipos de ajuste en cada situación de juego de *BAK* (ES)

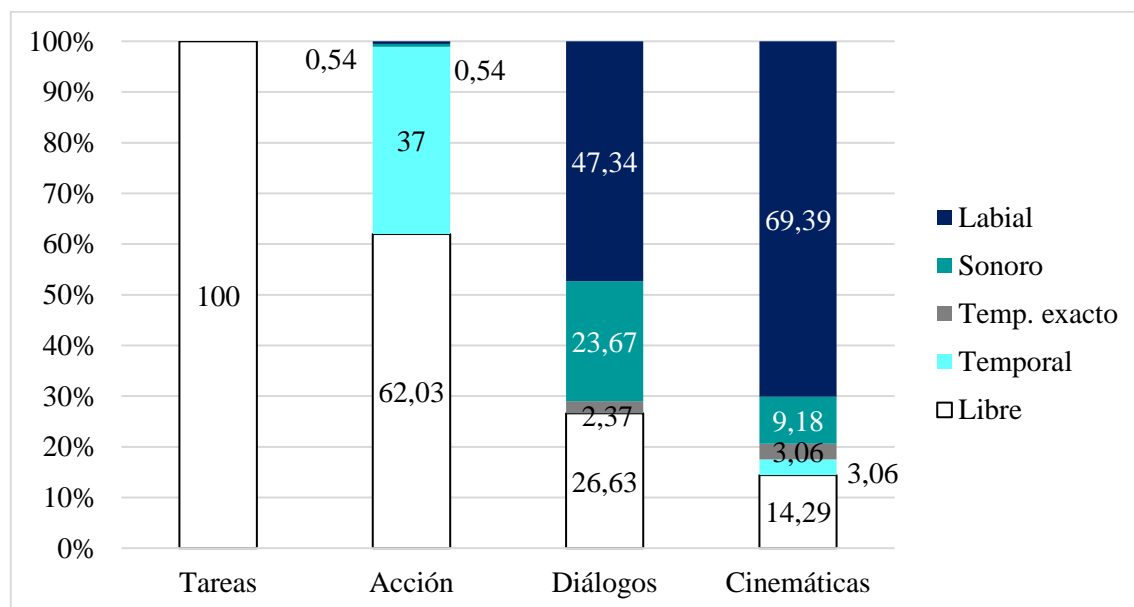


Figura 75. Tipos de ajuste en cada situación de juego de *BAK* (EN)

Observamos que el caso de las tareas es idéntico en ambas lenguas. Los porcentajes son también similares para la acción de juego, aunque hay una muy ligera

relajación en los tipos de ajuste aplicados, ya que se ha reducido levemente la presencia del ajuste temporal, del sonoro y del labial, y se da un ligero aumento en el uso de la restricción libre (aunque no son resultados especialmente significativos, dada la mínima variación de las cifras). Esta relajación sí es más evidente en los diálogos: también el ajuste libre ha aumentado ligeramente en la versión doblada. Por el contrario, se reduce el uso del ajuste más restrictivo, el labial, para dar lugar a un mayor uso del ajuste sonoro, del temporal exacto y del temporal. De hecho, este último no aparece en los diálogos en inglés. En las cinemáticas, los tipos de ajuste empleados en ambas versiones vuelven a ser idénticos. Por lo tanto, en *BAK*, el proceso de localización ha supuesto tan solo una ligera relajación en la forma de ajustar los componentes de audio, pero prácticamente imperceptible. Sí se aprecia, únicamente, que las bocas de los personajes no están animadas en función de la articulación labial en español, mientras que sí lo están para la versión original.

En el caso de *ACS*, exponemos a continuación la misma gráfica, agrupando los tipos de ajuste por columnas según sus porcentajes de aparición en cada situación.

La sincronización en el doblaje de videojuegos

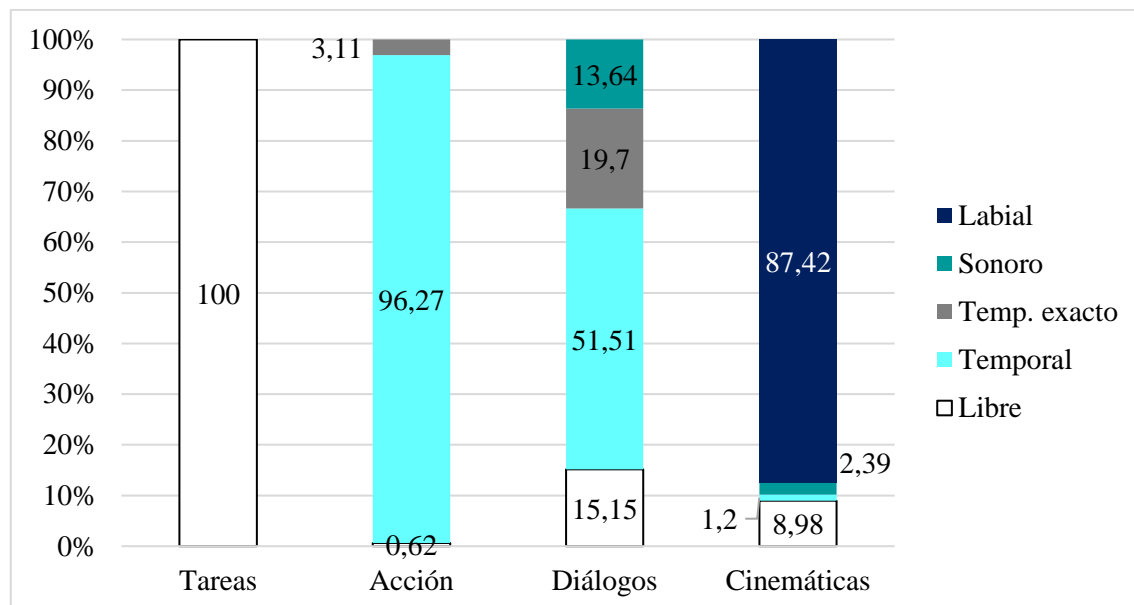


Figura 76. Tipos de ajuste en cada situación de juego de ACS (ES)

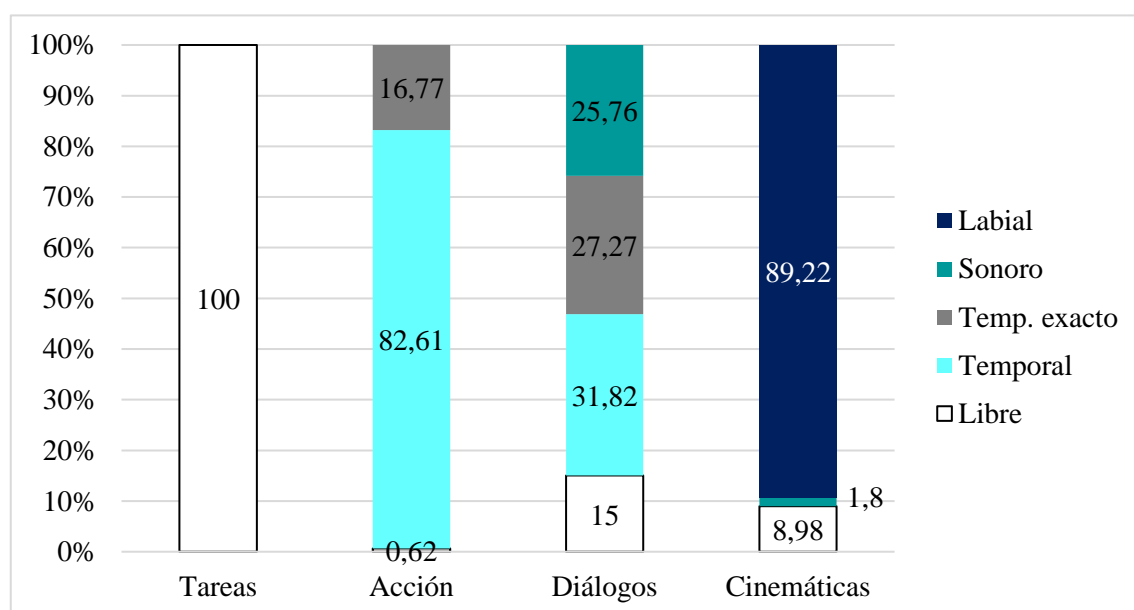


Figura 77. Tipos de ajuste en cada situación de juego de ACS (EN)

De nuevo, las tareas en ambas versiones se han doblado según la restricción libre. En el resto de situaciones de juego se aprecia una relajación algo mayor que en el caso anterior a la hora de aplicar sincronías más restrictivas: la acción de juego, si bien presenta los mismos porcentajes de ajuste libre, sí ofrece una mayor presencia de ajuste temporal que en la versión original, en detrimento del ajuste temporal exacto. En los diálogos también se aprecia un menor uso de sincronías más restrictivas, la temporal exacta y la sonora, y un aumento de la sincronía temporal en la versión doblada, manteniéndose prácticamente igual el ajuste libre. Finalmente, también las cinemáticas tienden a reducir

el uso del ajuste labial para dar cabida a sincronías algo menos restrictivas en la versión española, como son la sonora y la temporal, esta última no empleada en la versión original. Por lo tanto, en este videojuego el uso de formas de ajuste más restrictivas ha disminuido con respecto a la postsincronización de diálogos en inglés. Del mismo modo, en este caso se aprecia que las bocas están animadas en función de la articulación de los actores angloparlantes y han permanecido así en español.

Por último, presentamos el caso de *RTR* en gráficas similares a las anteriores:

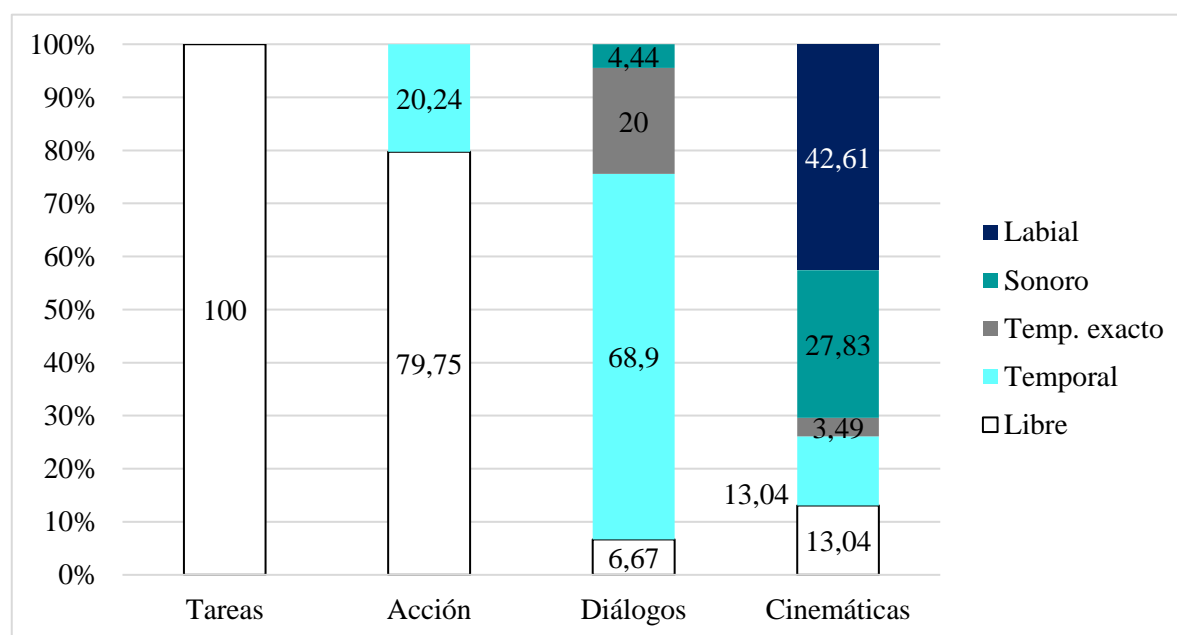


Figura 78. Tipos de ajuste en cada situación de juego de *RTR* (ES)

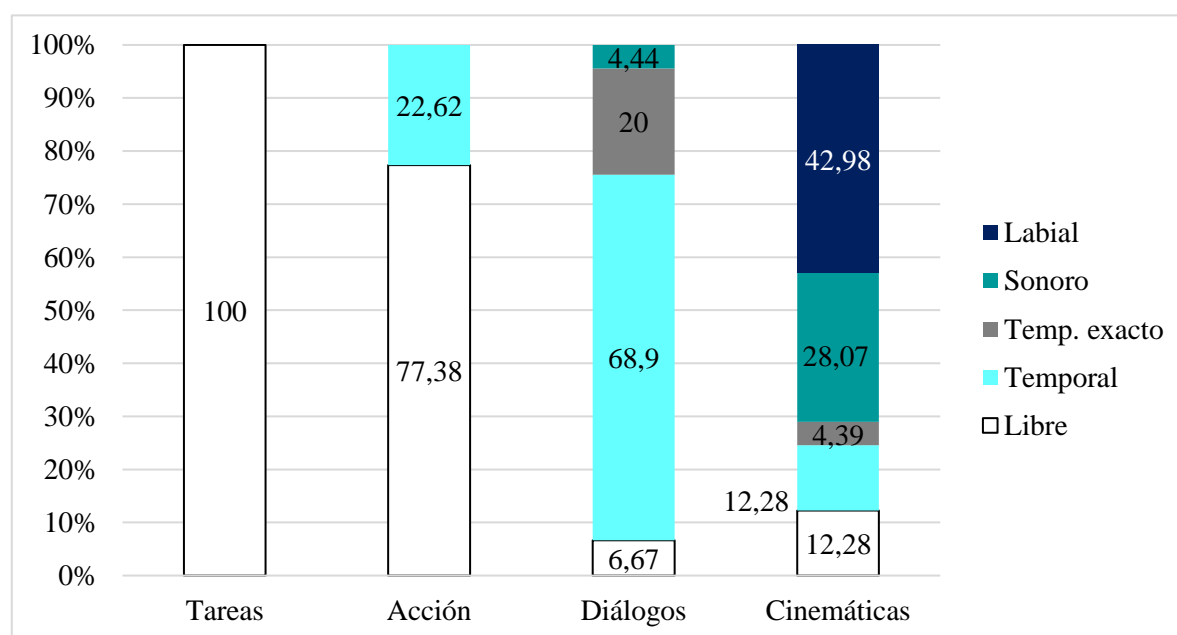


Figura 79. Tipos de ajuste en cada situación de juego de *RTR* (EN)

También en este título encontramos un uso de la sincronía libre idéntico en las tareas de las dos versiones. La acción de juego también es ligeramente más relajada en la versión en español, en la que se ha empleado algo más el ajuste libre en detrimento del temporal, aunque los resultados vuelven a ser poco significativos, dada la escasa diferencia numérica. Los diálogos, en este caso, presentan una forma de ajuste idéntica en ambas versiones, mientras que la cinemática sí es ligeramente menos restrictiva en español, versión en la que el ajuste libre y el temporal se han empleado con porcentajes algo superiores, mientras que disminuye levemente el uso de formas de ajuste más restrictivas, como son el temporal exacto, el sonoro y el ajuste labial. Aunque, como decimos, las diferencias son muy pequeñas. Por lo tanto, en el tercero de los videojuegos analizados podemos concluir que el proceso de localización ha reducido mínimamente el nivel de restricción con el que se aplican los distintos tipos de ajuste en el doblaje. La animación de las bocas de los personajes, de nuevo, se ha realizado únicamente en función de la articulación en inglés.

En definitiva, en los tres juegos se aprecia que, tras el proceso de localización, las formas de ajuste empleadas se relajan en cierta medida con respecto al ajuste de la locución original. Sin embargo, se trata de cambios mínimos, ya que las diferencias en los porcentajes, en muchas ocasiones, se dan en apenas unas décimas. Podría pensarse, tras este análisis y los resultados de las entrevistas con los agentes, que la pequeña relajación en las formas de ajuste en el doblaje al español responde a las condiciones en las que se realiza la localización, sin disponer de imagen de referencia y, generalmente, sin indicaciones demasiado precisas sobre el ajuste de cada situación de juego.

7.5.2. Comparativa entre videojuegos y tendencias

A continuación, sintetizamos los resultados obtenidos en dos gráficas, en las que podemos ver los tipos de ajuste en conjunto, independientemente de la situación de juego, empleados en cada uno de los tres videojuegos, en la versión en español (Figura 80) y en la versión original en inglés (Figura 81).

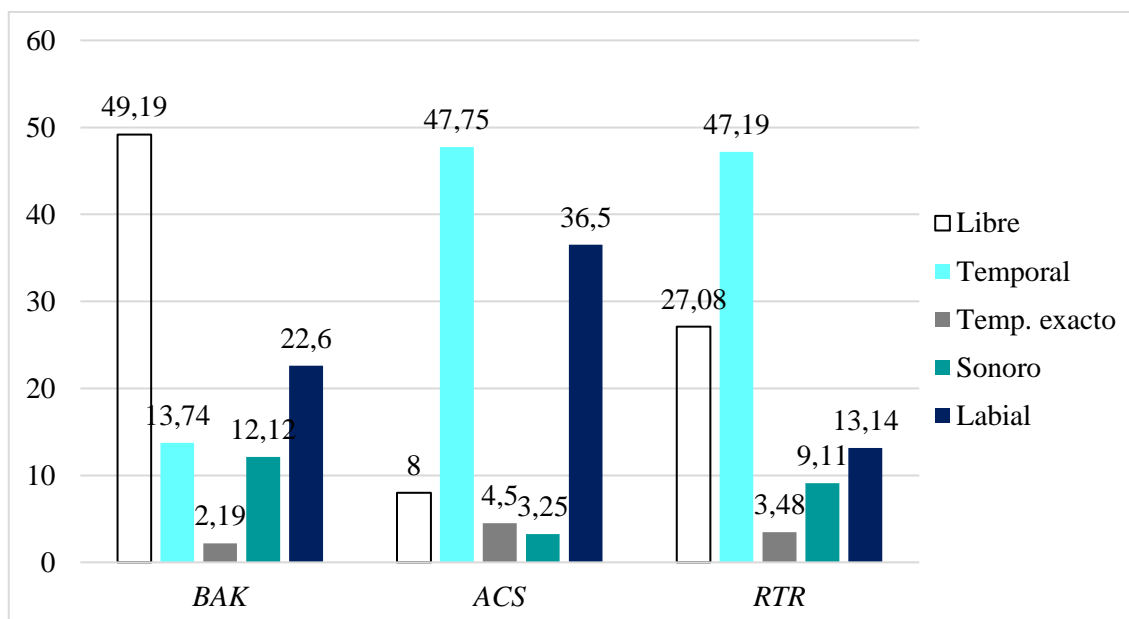


Figura 80. Tipos de ajuste empleados en *BAK*, *ACS* y *RTR* (ES)

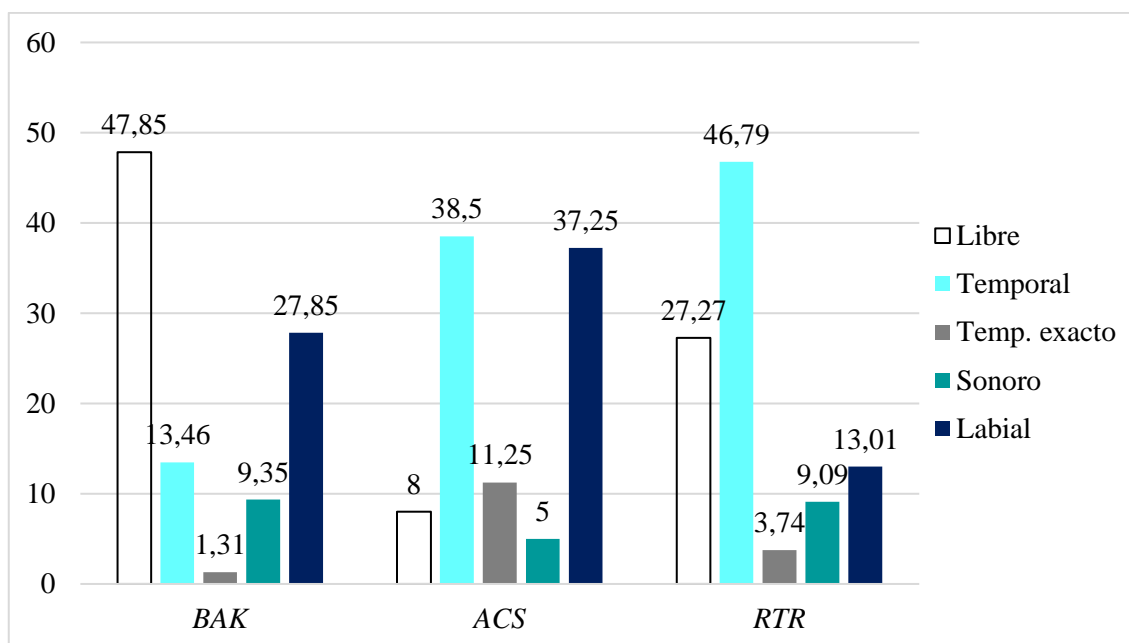


Figura 81. Tipos de ajuste empleados en *BAK*, *ACS* y *RTR* (EN)

Como vemos, no existe un patrón claro en la preferencia por un tipo de sincronía u otro al comparar los resultados generales para los tres juegos de acción-aventura. Tan solo puede describirse una tendencia evidente a emplear las formas más y menos restrictivas (labial y libre, respectivamente) con más frecuencia que las sincronías intermedias, como la temporal exacta y la sonora. La sincronía temporal es también muy frecuente en dos de los tres videojuegos (*ACS* y *RTR*). Sí puede apreciarse que los resultados son muy similares en la versión en inglés frente a la versión española de los

tres juegos, lo cual nos lleva a pensar, de nuevo, que el proceso de localización implica tan solo una ligera relajación en las formas de ajuste empleadas, pero prácticamente imperceptible en muchos de los casos.

Ante estos datos y los disponibles en las gráficas del análisis anterior, podemos extraer tan solo algunas **tendencias** en la aplicación de las sincronías en el doblaje de los videojuegos de acción-aventura analizados:

- ❖ La introducción de **tareas** siempre se realiza con ajuste **libre**, dado que se trata de enunciados en *off*.
- ❖ Por su parte, las **cinemáticas** tienden a emplear con mayor frecuencia el ajuste **labial**, pues, como sabemos, se trata de clips de vídeo que recurren a la configuración cinematográfica y, por tanto, pretenden asemejarse lo máximo posible al doblaje de una película (aunque esto, en la práctica, se haga tan solo imitando las ondas de audio, sin referencias visuales). También se detecta un cierto uso del ajuste **libre** en las cinemáticas, pues siempre encontramos fragmentos narrativos con voces en *off*.
- ❖ Las tendencias en el doblaje de **acción** y diálogos son algo más difusas: en el caso de la primera, indiscutiblemente se recurre al ajuste **temporal**, pues se trata siempre de momentos dinámicos que no permiten una visibilidad clara de los personajes. Sin embargo, podemos apreciar que en dos de los tres juegos analizados (figuras 74, 75 para *BAK* y 78, 79 para *RTR*) el mayor peso en la acción de juego recae en el ajuste **libre**, mientras que, en el tercer videojuego (figuras 76, 77 para *ACS*), el ajuste temporal se combina sobre todo con un escaso ajuste **temporal exacto**. Por ello, la única tendencia detectable para la acción de juego es que se emplearán los ajustes temporal o libre, dependiendo de las características y la dinámica del juego. De hecho, en los videojuegos analizados, a pesar de tratarse del mismo género de acción-aventura y compartir muchas características en su *gameplay*, la diferencia en el ajuste de la acción radica en el uso de un *walkie-talkie* por parte de los protagonistas: tanto Batman como Lara Croft se comunican con sus aliados u oyen a sus enemigos a través de un dispositivo inalámbrico que permite al jugador, a su vez, escuchar estas conversaciones en *off*. Por lo tanto, con ajuste libre. En *ACS*, por el contrario, los gemelos Frye no emplean dicha tecnología, por lo que, durante la acción de juego, las voces suelen corresponderse con personajes visibles y, por tanto, el ajuste temporal es el que más presencia tiene.

- ❖ El caso de los **diálogos** es el más complejo. Se trata además de una situación de juego que está a caballo entre la acción y la cinemática, pues puede restringir en cierta medida la libertad de actuación del jugador, pero no llega a tratarse de un clip de vídeo cerrado que suprima la interactividad momentáneamente. Por ello, **no se detecta ningún patrón claro** en el uso de un tipo de ajuste, sino que los cinco tipos tienen cabida en los diálogos, pero en variables medidas, dependiendo de la configuración del videojuego. De hecho, los tres casos analizados presentan formas de ajuste diferentes: en *BAK* predomina el ajuste labial (figuras 74, 75); en *ACS*, el temporal (figuras 76, 77), pero con cierta presencia del temporal exacto y del sonoro; y en *RTR*, también el ajuste temporal es el más empleado en los diálogos (figuras 78, 79), con mucha diferencia con respecto a los demás tipos de ajuste.

7.5.3. Comparativa entre videojuegos y cine

Para terminar, puede ser de utilidad recuperar la Tabla 23 (*vid.* § 4.2.3.), en la que relacionábamos los tipos de ajuste esperables en cada situación de juego en función del mayor nivel de restricción según los códigos semióticos activos.

Situación de juego (alternantes por la acción del jugador)	Sincronía	Canales acústico, visual y táctil	Sincronía del cine comparable	Cadena de texto
		Código semiótico que incide en el lingüístico sonoro		
Tareas (interacción plena, parcial o detenida)	▪ Libre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hápticos ▪ De colocación del sonido ▪ Paralingüístico 	▪ Sin sincronía	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Voces en <i>off</i> (extradieгéticas)
Acción (interacción plena)	+ <i>Libre</i> ▪ <i>Temporal</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hápticos ▪ De colocación del sonido ▪ Paralingüístico ▪ Iconográfico ▪ Fotográfico ▪ De movilidad 	▪ Isocronía +/-10 %	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Voces en <i>off</i> (dieгéticas) ▪ IA: onomatopeyas y enunciados breves (PNJ y jugador) ▪ Sonido ambiente
Diálogos (interacción plena o parcial)	+ <i>Libre</i> + <i>Temporal</i> ▪ Temp. exacta ▪ Sonora + <i>Labial</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hápticos ▪ De colocación del sonido ▪ Paralingüístico ▪ Iconográfico ▪ Fotográfico ▪ De movilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Isocronía ▪ Isocronía y sincronía cinésica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interacción entre los personajes (incluida en la acción de juego)
Cinemáticas (interacción detenida)	+ <i>Libre</i> ▪ Labial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hápticos (solo para activar la cinemática) ▪ De colocación del sonido ▪ Paralingüístico ▪ Iconográfico ▪ Fotográfico ▪ De movilidad ▪ De planificación ▪ Musical ▪ De efectos sonoros 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Isocronía, sincronía cinésica y sincronía labial 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acciones de guion (<i>in-game movies</i> o diálogo, monólogos y enunciados <i>in-game</i>) ▪ Escenas prerrenderizadas

Tabla 58. Resultados de los tipos de ajuste en el corpus de videojuegos analizado y comparación con las sincronías en cine, en función de los códigos semióticos de los productos audiovisuales

En celeste, cursiva y negrita hemos añadido los tipos de ajuste que no se recogieron inicialmente en la tabla y que, sin embargo, sí se han observado en el análisis empírico¹²². Como vemos, existe cierta relación entre el mayor número de códigos semióticos activos en cada situación de juego y el uso de sincronías más restrictivas, aunque no se trata de una relación exponencial exacta: se aprecia que los tipos de ajuste observados en el análisis se corresponden con la gradación de restricciones, según la

¹²² Se han añadido todos los tipos de ajuste presentes en las correspondientes situaciones de juego de cada uno de los tres títulos analizados siempre que hayan aparecido con un porcentaje superior al 10 %.

situación de juego, que ya describíamos en el apartado 4.2.3, y con las distintas condiciones de interacción. Cuanto mayor sea el número de códigos semióticos que inciden en el código lingüístico, más restrictiva será la sincronía aplicada, a excepción de los diálogos, en los que no se detectan tendencias claras. Del mismo modo, cuanto mayor sea el número de códigos semióticos que se deben tener en cuenta, más cercana será la sincronía a aquella aplicada en cine.

Hay cierta relación entre los códigos activos en cada situación y los tipos de ajuste, pero, a la vista de los resultados empíricos y las respuestas de las entrevistas, puede pensarse que la aplicación de las sincronías viene dada en la práctica, sobre todo, por la experiencia previa de directores y técnicos según el material disponible, además de, en cierta medida, según las indicaciones del cliente al enviar el material para localizar. La tendencia en la que coinciden los entrevistados es que cuanto más semejantes sean las ondas de audio traducidas y originales (si se dispone de ellas), mejor, porque no se sabe a ciencia cierta cómo se verá el producto en el resultado final.

Al analizar estos tres videojuegos de forma empírica, se puede ver que sí hay una cierta correspondencia entre mayor y menor restricción semiótica y de sincronía. Puede entenderse que, según las características del videojuego, en cada situación de juego los traductores y localizadores son conscientes de que puede darse una serie de posibilidades determinadas por los códigos semióticos: una cierta perspectiva posible durante la acción (códigos de planificación), una atmósfera con una iluminación concreta (códigos fotográficos), unos diálogos más o menos interactivos (códigos hápticos), unas cinemáticas más o menos complejas... Por lo tanto, en función del máximo nivel de restricción que pueda esperarse de cada situación (y esto viene determinado, en última instancia, por los códigos semióticos), mayor será la restricción que se aplicará al doblar el texto.

Como veíamos en las entrevistas, durante el proceso profesional, los agentes localizadores distinguen, principalmente, entre componentes de audio, cinemática (ambos denominados VO) e interfaz de usuario (texto escrito, UI). También reconocen los 5 tipos de ajuste (en especial, los profesionales que intervienen en la fase de doblaje en sala). Pero no se emplea la misma distinción entre situaciones de juego que hemos utilizado para estructurar en análisis. *Sin embargo, con el estudio empírico pueden apreciarse estas ligeras tendencias que acabamos de describir, cuyo conocimiento podría ser muy útil para los propios profesionales, para que fueran aún más conscientes, a la hora de traducir y ajustar los componentes de audio del videojuego, de las condiciones en las que se reproducirá el material con el que trabajan.*

Con respecto a la **taxonomía tradicional del doblaje**, podemos apreciar que esta tiene cabida dentro de cada una de las situaciones según los códigos semióticos que las regulen: en el caso de las **tareas**, no se aplica **ninguna restricción temporal**, por tanto, tampoco ninguna de las sincronías tradicionales. La **isocronía** sí tiene relevancia en **acción, diálogos y cinemáticas**, pues el inicio y final de los enunciados y, por tanto, la duración total de estos se tiene en cuenta en el ajuste temporal (aunque con ciertos márgenes), el temporal exacto, el sonoro y, por supuesto, el labial. La **sincronía cinésica**, además, tiende a ser relevante sobre todo en **diálogos y cinemáticas**, en los que el ajuste sonoro y labial se aprecia con frecuencia, ya que se suelen tener presentes los movimientos y expresividad de los personajes. La **sincronía labial** cinematográfica queda asociada a las **cinemáticas**, aunque también puede detectarse en algunos diálogos, siempre que se aprecian con claridad las bocas de los personajes, si bien es cierto que el nivel de precisión en la mayoría de los casos no llega a alcanzar el de una película y no es extraño encontrar ciertas discronías. Esto se debe, en especial, a las circunstancias en las que tiene lugar el doblaje, sin disponibilidad de vídeos claros.

Para concluir, podemos pensar que no tendría sentido analizar los juegos en función de las tres sincronías tradicionales, ni aplicarlas durante el proceso de localización de forma explícita, porque inicialmente no se han tenido los vídeos para trabajar con los códigos de planificación, paralingüísticos, de movilidad, fotográficos y de colocación del sonido. En videojuegos, se tienen en cuenta las restricciones temporales en función de cómo se espera ver a los personajes en el producto: las tareas son instrucciones en *off*; en la acción, el personaje muy probablemente no será visible con detalle o el juego no permite verlo de frente y los demás personajes se aprecian de forma general; en los diálogos, depende de las particularidades del videojuego y en las cinemáticas, la apreciación de los personajes sí parece asemejarse a la configuración cinematográfica. Por tanto, las tres sincronías están presentes una vez está disponible el producto final, pero, en un nivel superior, dadas las condiciones del proceso de localización, son las situaciones de juego las que establecen el nivel de restricción que se aplicará en videojuegos, tratándose de productos audiovisuales diferenciados, interactivos.

8. CONCLUSIONES

A continuación, describimos las conclusiones extraídas a lo largo de este trabajo, cuyo principal objetivo se ha centrado en identificar los tipos de ajuste empleados en el doblaje de los tres videojuegos analizados. En primer lugar, repasaremos el cumplimiento de los seis objetivos específicos, para proceder a continuación a dar respuesta a la pregunta de investigación que ponía en marcha nuestro trabajo. Concluiremos con las limitaciones que presenta el estudio y las perspectivas de futuro que se nos plantean.

8.1. OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Establecer una clasificación propia y práctica para ubicar los videojuegos objeto de estudio en el mapa de los videojuegos actuales.

A lo largo del capítulo 2, hemos revisado las principales clasificaciones de videojuegos que se dan desde la perspectiva académica y también en el mercado actual de los videojuegos. Ha podido comprobarse cómo la falta de un único criterio de clasificación dificulta el consenso en las clasificaciones utilizadas tanto por las empresas desarrolladoras y distribuidoras como por el ámbito académico: las primeras, movidas por el interés comercial y la búsqueda de originalidad en sus productos, establecen clasificaciones variadas en las que emplean y combinan distintos criterios en cada categoría. De esta forma, pretenden llamar la atención de los usuarios y permitirles obtener una visión muy detallada de los tipos de videojuegos que encontrarán en cada sección. El entorno académico, por su parte, ha establecido distintas clasificaciones, según diversos criterios, en especial, en función de la evolución diacrónica de los videojuegos. También se ha señalado la división entre los estudios que defienden la Narratología como perspectiva de análisis de los videojuegos, frente a la Ludología, que plantea la experiencia de juego como el principal rasgo que define y distingue este medio interactivo.

En base a una clasificación establecida según la perspectiva de la Ludología (Wolf, 2005; Ensslin, 2012) y según las habilidades que pone en marcha el usuario (Fencott *et al.*, 2012), hemos seleccionado el *género interactivo* (es decir, el conjunto de *destrezas* requeridas por el jugador) como único criterio en torno al cual clasificar los

diversísimos videojuegos que ocupan el mercado actual, descartando los criterios de plataforma, modo o medio (género literario/cinematográfico). De tal forma, **planteamos una forma no cerrada de clasificar los videojuegos según el tipo de destrezas que tenga que poner en marcha al jugador**: combate, aventura, carreras, puzzles y laberintos, simulación, estrategia, ritmo, didácticos y competición.

Consideramos que esta propuesta de clasificación en base a la naturaleza particular de los videojuegos representa un resultado de la investigación. Se trata de una taxonomía propia del medio interactivo que se diferencia de las clasificaciones canónicas de otros medios (como el cinematográfico o los géneros literarios). Por una parte, esta clasificación puede ser de utilidad en futuros estudios sobre localización de videojuegos, porque se propone una estructura en base al rasgo que diferencia a los videojuegos del resto de productos audiovisuales: la interactividad (por ende, las destrezas que emplea el jugador). Esto permitiría desarrollar estudios descriptivos sobre las características de otros modos de traducción audiovisual en distintos géneros interactivos de videojuegos, teniendo presente la dimensión interactiva que los caracteriza. Por otra parte, una clasificación en base a tal criterio ofrece la posibilidad de ir añadiendo nuevas categorías en el futuro, según las innovaciones tecnológicas que puedan ir desarrollándose en próximos videojuegos (como la realidad virtual o la realidad aumentada) y las nuevas destrezas que puedan requerirse en los usuarios. Y por último, este criterio permite relacionar la idea de destreza al concepto de sincronía, y por tanto, puede ser útil para un desarrollo integral de los videojuegos, que tenga en cuenta las restricciones de las sincronías según las destrezas que se le exijan al jugador, durante el desarrollo del programa.

Una de las categorías contempladas en nuestra clasificación son los videojuegos de aventura. Dentro de ella, hemos considerado oportuno distinguir entre aventuras de acción, de rol, de supervivencia y de plataformas (*vid.* § 2.3.). El primero de ellos, el género de acción-aventura, ha sido en el que nos hemos centrado para extraer los videojuegos de nuestro corpus.

8.2. OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Detectar cuáles son las situaciones de juego que presentan los videojuegos de acción-aventura.

En el capítulo 3 exponíamos el proceso de localización de videojuegos y las particularidades que lo distinguen de otras formas de traducción y adaptación de material audiovisual o multimedia. Dada la idiosincrasia de los videojuegos, se han descrito cuatro tipos de contenido o *assets* traducibles dentro de un videojuego (vid. § 3.3.3.). Tres de ellos (texto en pantalla, componentes artísticos y componentes de audio), a su vez, se distribuyen mientras jugamos en **cuatro situaciones de juego, las cuales implican distintas formas de interacción o ausencia de ella con el jugador: tareas, acción, diálogos y escenas cinemáticas.**

En el caso de los videojuegos de acción-aventura (vid. § 2.3.), se trata de títulos muy ricos tanto en el trasfondo narrativo como en la combinación de destrezas requeridas por el jugador, que ha de combatir, interactuar, superar obstáculos, resolver puzzles y moverse con agilidad por un entorno determinado. Ante la variedad narrativa e interactiva de este género de videojuegos, hemos podido comprobar durante el análisis que los tres títulos estudiados presentan una continua alternancia de las cuatro situaciones de juego descritas. Esta alternancia depende directamente de las acciones que vaya ejecutando el jugador, que activan distintas fases dentro del videojuego en cuestión.

En nuestro caso, a lo largo del capítulo 7 hemos comprobado que en los tres videojuegos se dan las cuatro situaciones, con una importante presencia de las **cinemáticas** como elementos contextualizadores y que hacen avanzar el contenido narrativo de los juegos. La **acción de juego**, sin duda, es la que mayor peso tiene en estos juegos de acción-aventura, ya que representa la propia naturaleza de los videojuegos: la interacción entre el jugador y los hechos dinámicos en pantalla. La introducción de **tareas** ha sido menos relevante: tan solo en uno de los títulos se transmiten tareas al jugador directamente, aunque mediante voces diegéticas que no lo abstraen del contexto narrativo, mientras que, en los otros dos videojuegos, las tareas las transmiten los propios personajes principales a través de sus pensamientos. Por tanto, en los tres casos las tareas son situaciones diegéticas, pero de menor relevancia que otras situaciones como las cinemáticas o los diálogos, que son básicos para el avance narrativo de la historia y también cumplen la función de guiar al jugador. Estos últimos, los **diálogos**, tienen también una cierta presencia en los tres videojuegos. Se trata de momentos a caballo entre la cinemática y la acción, ya que estos intercambios dialécticos entre el personaje

principal y los demás PNJ tienen lugar bien sin alterar la interacción plena, o bien, limitándola a ciertos movimientos de cámara o de avance, sin llegar a alcanzar el nivel pasivo máximo del espectador, característico de una cinemática.

8.3. OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Determinar los canales de comunicación por los que se transmite un videojuego y los distintos códigos de significación que operan en su configuración textual.

A lo largo del capítulo 1 se ha expuesto la definición y características de los videojuegos como producto audiovisual e interactivo moderno. En ellos, se añade una nueva dimensión interactiva ausente en los productos audiovisuales tradicionales, como el cine y la televisión. La particularidad de la interacción entre el texto audiovisual y el usuario es que esta tiene lugar de forma bidireccional, puesto que los canales de significación operan del juego al jugador, pero también en sentido opuesto.

Hemos matizado una importante diferencia entre los videojuegos que funcionan con un mando tradicional y aquellos en los que este se sustituye por sensores cinéticos. En ambos casos, los canales de comunicación ya descritos para los textos audiovisuales tradicionales siguen activos: el canal acústico y el canal visual, con sus respectivos códigos de significación (Chaume, 2004). Este último, no obstante, funciona también de forma bidireccional, ya que el jugador percibe los movimientos en pantalla de los personajes, pero, a su vez, realiza una actividad cinética corporal (por tanto, operan los códigos cinésicos del jugador) que el videojuego recibe en forma de códigos cinésicos externos. Por su parte, en los videojuegos que funcionan con un mando, añadimos la presencia del canal táctil, también bidireccional, que transmite la actividad del jugador, codificada de nuevo mediante los códigos hápticos de jugador a juego, que, a su vez, también devuelve la respuesta háptica al jugador, en caso de que el mando vibre. Toda esta actividad del jugador repercute en el juego, que reacciona ante las acciones del jugador según las reglas del juego, que lo articulan y estructuran.

Por lo tanto, **a la configuración semiótica de los textos audiovisuales tradicionales podemos añadir la presencia del canal táctil en los videojuegos, además de los ya conocidos canales acústico y visual.** A través de este canal táctil, se transmiten una serie de **códigos hápticos (es decir, cada conjunto de movimientos del jugador, codificados como signos, que recibe el videojuego o recibe el jugador).** También sumamos los **códigos cinésicos (jugador > juego) del canal visual, no presentes en los**

textos audiovisuales tradicionales. De tal modo, completamos la configuración semiótica de los textos audiovisuales interactivos.

8.4. OBJETIVO ESPECÍFICO 4

Describir los tipos de ajuste en el doblaje de cada situación de juego.

A lo largo de nuestro análisis, hemos podido comprobar que se da una taxonomía particular de tipos de ajuste en los videojuegos, a la cual ya apuntábamos con la revisión de la bibliografía, que ha sido el primer pilar de nuestra metodología. A partir del análisis de las fuentes extratextuales (vid. § 7.1.), segundo pilar metodológico de este trabajo, los distintos implicados en el proceso de localización y doblaje de los tres videojuegos analizados han confirmado las particularidades en el material y en la forma de trabajo al localizar videojuegos. Hemos comprobado que, en la fase de traducción, no se distingue más que una limitación de caracteres orientativa para comparar la longitud del texto meta con la del texto origen, con el fin de no exceder esta última demasiado. Más adelante, en la fase de grabación en sala del audio traducido, se aplicará una serie de restricciones temporales que se corresponden con las que hemos detectado en nuestro análisis. Estas, sin embargo, parecen estar directamente relacionadas con la labor del técnico de sonido, que será el último eslabón de la cadena de producción del videojuego doblado, antes de entregar el producto al cliente para obtener la versión definitiva. Aunque también los directores de doblaje tienden a aplicar estas formas de ajuste, guiados por su propia experiencia.

A partir del tercer pilar de nuestra metodología, el análisis empírico de tres videojuegos de acción-aventura (vid. § 7.2.-7.4.), hemos podido comprobar que los cinco tipos de ajuste descritos inicialmente existen realmente en el material doblado, a saber, sincronía libre, temporal, temporal exacta, sonora y labial. Estas formas de ajuste parecen responder en cierta medida a un mayor o menor nivel de restricción en cada una de las cuatro situaciones de juego (por tanto, a una presencia cada vez mayor de los distintos códigos semióticos), aunque no se da una relación directa y exacta entre la situación de juego y la forma de ajuste empleada. Sí hemos descrito cómo las formas de ajuste de mayor y menor restricción (labial y libre, respectivamente) son las más empleadas en los tres videojuegos, junto con el ajuste temporal, que implica un cierto margen en la longitud de los enunciados traducidos con respecto a los originales.

Estas formas de ajuste más frecuentes se asocian en los tres videojuegos con las **tareas y las cinemáticas: en las primeras, en los tres casos se ha empleado siempre el ajuste libre, mientras que, en las segundas, la tendencia es el uso del ajuste labial**, aunque, en uno de los juegos, este se combina con una fuerte presencia del ajuste sonoro, muy similar a la sincronía labial, pero menos estricto en el respeto de la articulación bucal de los personajes.

En cuanto a la **acción de juego, en ella se combina tanto el ajuste libre como el ajuste temporal, con una leve presencia de ajustes temporal exacto y sonoro en dos de los tres juegos**. El caso de los **diálogos es el más complejo: al tratarse de una situación a caballo entre la acción y la cinemática, combina los cinco tipos de ajuste en los tres videojuegos**, sin que pueda identificarse una tendencia clara en la preferencia de ninguno de ellos en esta situación de juego híbrida.

Estos resultados pueden relacionarse directamente con la forma de clasificar el material traducible que han descrito los agentes entrevistados: en los tres casos, el material que reciben del cliente se diferencia entre texto en pantalla (por tanto, no es de interés para nuestro análisis, porque no requiere doblaje), cinemáticas y otros componentes de audio y diálogos. La tendencia en el proceso de localización suele ser respetar con un cierto margen la longitud de los enunciados originales al traducir cualquier componente de audio, ya que en ningún momento se dispone de referencias visuales ni de audio para aplicar mayor precisión en las sincronías. A continuación, en la fase de doblaje, las cinemáticas tienden a tratarse como breves películas, replicando la onda de audio con la mayor fidelidad posible para procurar obtener un ajuste labial (o, al menos, sonoro), aunque sin poder consultar el vídeo en la mayoría de los casos. El resto de componentes de audio tiende a doblarse replicando la duración exacta de los enunciados (ajuste temporal o temporal exacto) o sin restricción (libre) cuando se trata de fragmentos narrativos.

Si consideramos que todo componente de audio fuera de las cinemáticas se corresponde con las situaciones que hemos calificado en este análisis como acción de juego y diálogos, nuestros resultados encajan con la práctica profesional de aplicar en ellas una restricción temporal o temporal exacta muy frecuentemente. No obstante, la disponibilidad de las ondas de audio y de los vídeos, así como de instrucciones específicas en las hojas de cálculo que contienen las cadenas que se doblan puede causar la presencia de un nivel de ajuste más restrictivo. De ahí que también se hayan detectado ejemplos de ajuste sonoro en algunos momentos de acción y, sobre todo, en los diálogos.

8.5. OBJETIVO ESPECÍFICO 5

*Comparar los tipos de ajuste identificados
con las taxonomías sobre sincronización en cine y TV.*

Como se ha explicado en el apartado 7.5.3., las sincronías tradicionales del cine y la televisión pueden apreciarse en el producto final interactivo, pero con ciertas limitaciones, ya que, durante buena parte del desarrollo de los hechos en pantalla, estos no tienen unas características cinematográficas cerradas, sino que dependen de la situación de juego en la que nos encontremos, la configuración del videojuego en sí y la acción que ejerza el jugador. Por lo tanto, **no tiene cabida un análisis de la taxonomía tradicional en un producto audiovisual interactivo**, con unos rasgos dinámicos particulares, **ni mucho menos durante su localización**, ya que, además, como se ha visto en el apartado 7.1., el proceso de trabajo es muy distinto y no ofrece las mismas posibilidades que el de una película.

8.6. OBJETIVO ESPECÍFICO 6

*Comprobar si el proceso de localización comporta cambios
en las formas de ajuste empleadas en el texto doblado con respecto al audio original*

A lo largo del apartado 7.5.1., hemos comprobado con distintas gráficas que el proceso de localización de los tres videojuegos analizados ha supuesto una **ligera relajación en las formas de ajuste empleadas en las versiones dobladas al español**, en comparación con el doblaje original en inglés. Se trata de cifras mínimas que no se traducen en una apreciación llamativa durante el consumo del producto, más allá de sí poder detectar, con dominios de la lengua de partida, que las bocas de los personajes en los tres títulos analizados están animadas en función de la articulación labial en inglés (en aquellos momentos en las que los labios de los personajes pueden apreciarse). Por lo tanto, el proceso de localización, por las condiciones en las que se lleva a cabo (forma de distribución del material e indicación de las restricciones, y no disponibilidad de los vídeos), parece conllevar una cierta relajación en el doblaje. Pero esta relajación está lejos de suponer una diferencia tan llamativa como cabría esperar, tratándose de un proceso de traducción audiovisual en el que solamente se tiene acceso al código lingüístico, sin tan siquiera poder consultar el conjunto del producto en el que este código lingüístico adaptado habrá de encajarse. Aunque no fuera objetivo de un análisis descriptivo, cabe señalar que el nivel de calidad final, dadas estas circunstancias, es realmente llamativo.

8.7. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN: OBJETIVO PRINCIPAL

Identificar y describir los tipos de ajuste del doblaje al español peninsular de un corpus constituido por videojuegos de acción-aventura.

Este objetivo principal responde a la pregunta de investigación que ha motivado nuestro trabajo: ¿Qué tipos de ajuste se emplean en el doblaje de los videojuegos de acción-aventura en función de las distintas situaciones de juego? A la vista de los resultados obtenidos, podemos identificar las siguientes tendencias en las formas de ajuste de nuestro corpus de videojuegos:

- ❖ Los videojuegos de acción-aventura analizados combinan la **acción de juego** con una fuerte presencia de **escenas cinemáticas** que contextualizan la historia y complementan el avance narrativo que va creando el jugador. Los **diálogos** y las reducidas **tareas** transmitidas mediante los componentes sonoros del videojuego se dan con menor frecuencia, aunque de forma diegética y también completan detalles narrativos u ofrecen instrucciones de interés al jugador.
- ❖ Las **tareas** siempre se han ajustado empleando una restricción **libre**.
- ❖ La **acción de juego** tiende a doblarse aplicando un **ajuste temporal**, es decir, que permite un cierto margen con respecto a la duración de los enunciados originales, aunque también se da una fuerte presencia del **ajuste libre**, en función de las características y la dinámica de juego.
- ❖ Los **diálogos** no presentan un patrón claro, ya que en cada uno de los tres videojuegos ofrecen **formas de ajuste diferentes** y en ellos se han encontrado ejemplos de los **cinco tipos de ajuste** descritos.
- ❖ La **cinemática** se dobla recurriendo al **ajuste labial y, en menor medida, al ajuste sonoro**, según las condiciones en las que se haya realizado el doblaje y el material disponible (vídeos u ondas de audio). También se dan fragmentos narrativos con **voces en off doblados con ajuste libre**.

Además, podemos apreciar que, en los casos analizados, el proceso de localización no parece mostrar grandes cambios en los tipos de ajuste empleados en las versiones dobladas con respecto a los empleados en las originales, aunque sí se da una ligera relajación en los tipos de ajuste aplicados en el doblaje, debido a las condiciones en las que se lleva a cabo el proceso, sin vídeos de referencia ni la oportunidad de ver el resultado definitivo.

8.8. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Un trabajo como el presente no queda exento de varias limitaciones que describiremos a continuación, con vistas a trazar, en el apartado siguiente, algunas propuestas de futuro.

Para comenzar, a la vista de los resultados obtenidos, cabe cuestionarse la validez de la taxonomía propuesta sobre las situaciones de juego (*vid.* § 4.2.3.), más concretamente, los diálogos como situación de juego en tanto que unidad de análisis, ya que los resultados obtenidos sobre su ajuste son totalmente heterogéneos. De hecho, según se ha visto tanto en la definición de los diálogos (*vid.* § 3.3.3.) como en las conclusiones (*vid.* § 8.2.), se trata de momentos que pueden detener la acción parcialmente o no detenerla en absoluto y su configuración depende por completo de la naturaleza de cada videojuego. Por tanto, en futuros trabajos, cabría la posibilidad de considerarlos una tipología textual que puede presentarse en al menos dos de las otras tres situaciones de juego (cinemáticas y acción, muy raramente en las tareas), y no considerarlos una situación de juego con entidad propia (y, por tanto, tampoco como unidad de análisis), al mismo nivel que las otras tres.

Por otra parte, ya describían autores como Wolf (2005), Muñoz Sánchez (2011), Bernal Merino (2015) o Mangiron (2017) la complejidad de emprender estudios sobre el moderno medio interactivo de los videojuegos. Entre otras cuestiones, uno de los aspectos que señalaban era la dificultad de acceder a los materiales, en este caso, para obtener y procesar un corpus completo de videojuegos. Ante tal inconveniente, el modo de proceder ha sido, como se ha explicado (*vid.* § 5.5.2.), jugar a los tres juegos seleccionados al completo, centrándonos únicamente en la meta principal, y grabar en vídeo estas *gameplays* para poder extraer, posteriormente, ejemplos paradigmáticos de los tipos de ajuste detectados. Esta es la única forma de gestionar los componentes de audio traducibles y analizarlos en un corpus de videojuegos, ya que no disponemos de las hojas de cálculo traducidas ni del guion *as rec.* Tampoco podríamos contar en ningún caso con una transcripción completa del texto analizado, puesto que, tratándose de material interactivo y dinámico, este guion no existe antes de jugar, sino que se va construyendo durante la interacción entre el jugador y el juego, y la transcripción posterior de 76 horas de vídeo sería inviable.

Esta forma de trabajar con corpus presenta la limitación de que estos textos no puedan tratarse mediante ningún tipo de *software*, al menos en este momento, sino que solo pueden ser analizados a mano, con la lentitud e imprecisión inherentes a este proceso.

Se trata de una selección de textos «which are not held in electronic form and which are therefore searched manually» (Baker, 1995, p. 225). Del mismo modo, son indisociables del componente visual a la hora de realizar el análisis y la apreciación de los tipos de ajuste en cada situación de juego puede dar lugar a cierto grado de subjetividad en función del reproductor de vídeo y la calidad con la que se aprecien las distintas escenas.

Una segunda limitación, derivada de la naturaleza interactiva de los videojuegos, es que este corpus «dinámico» comporta cierto grado de arbitrariedad a medida que se va creando a partir de la acción del jugador. «Instead of fixed, linear sequences of text, image, or sound which remain unchanged when examined multiple times, a video game experience can vary widely from one playing to another» (Wolf, 2005, p. 7). Además, en algunas ocasiones, el propio motor del juego elige qué cadenas de texto se emiten y estas pueden no ser siempre las mismas, a pesar de haber procurado reproducir el mismo itinerario mientras se jugaba por segunda vez. Por lo tanto, el análisis también podría mostrar ligeras variaciones si se replicara, dado que cada jugador haría avanzar los hechos de un modo particular, a pesar del desarrollo necesario de una trama principal, y el mismo juego generaría respuestas con un cierto margen de arbitrariedad. En cualquier caso, la incidencia de estos cambios en los resultados obtenidos supondría unas variaciones poco representativas, por lo que las conclusiones generales no habrían de verse afectadas.

En línea con esta limitación, nos hemos encontrado con la siguiente particularidad: al tratarse de un texto audiovisual interactivo y dinámico, a pesar de haber reproducido en la medida de lo posible la misma ruta jugada en inglés que en español, la búsqueda de segmentos traducidos y sus correspondientes originales (Toury, 1995) no siempre resulta completamente precisa. Muchas de las situaciones de juego no reproducen los mismos segmentos en la lengua original y en la lengua meta, aun tratándose de las mismas en el mismo punto del juego (por ejemplo, comenzamos un momento de acción tras una cinemática idéntica en ambas versiones). Ello se debe a que el juego va lanzando segmentos de audio doblados con cierta arbitrariedad, eligiendo de entre las distintas líneas de un mismo bloque (por ejemplo, onomatopeyas o enunciados amenazadores de los enemigos), ya que no existe una base de audio cerrada que siga un guion fijo, como en una película. Por lo tanto, en algunas ocasiones, los segmentos originales y traducidos no han sido exactamente los mismos. Nuestro interés, no obstante, se ha centrado en determinar qué tipo de ajuste se empleaba en esos fragmentos, a pesar de que el contenido lingüístico no fuera idéntico.

Asimismo, como también señalaba Mangiron (2017, pp. 85-86), la estricta confidencialidad en torno a la industria del videojuego ha planteado limitaciones a la hora

de desarrollar esta investigación, en especial, la dificultad de acceso a materiales diferentes del propio videojuego en su formato comercial, el secretismo sobre la identidad de algunos de los agentes responsables del proceso de localización y doblaje y la falta de respuestas detalladas en las entrevistas. De no haber existido estrictos acuerdos de confidencialidad, la información expuesta en este trabajo podría haber resultado mucho más precisa o completa en algunas cuestiones, en especial, en lo relativo al proceso de traducción y doblaje de los videojuegos analizados (*vid.* § 7.1.1., 7.1.2. y 7.1.3.).

Para terminar, la naturaleza de este análisis conlleva un cierto grado de subjetividad por parte de la investigadora a la hora de clasificar el tipo de ajuste observado en cada situación de juego, en especial, en la diferenciación entre ajuste temporal, temporal exacto y sonoro, ya que los límites entre los tres son bastante finos. No obstante, en una hipotética réplica del estudio, las posibles divergencias en el análisis de estas situaciones y sus tipos de ajuste no supondrían más que una cierta variación de los porcentajes obtenidos, que seguirían apuntando a las tendencias generales que se han detectado en el presente trabajo.

8.9. PERSPECTIVAS DE FUTURO

A partir de los resultados y las limitaciones anteriores, se nos plantean interesantes perspectivas de futuro, para las cuales consideramos que nuestro trabajo ofrece un primer punto de partida.

En primer lugar, resulta evidente que puede ser temerario extrapolar los resultados obtenidos a otros juegos, dada la amplia variedad de aspectos que los caracterizan, aun perteneciendo a un mismo género interactivo (tipologías textuales, dinámicas de juego, forma de comunicación de los personajes...). Por lo tanto, sería adecuado **ampliar el corpus** a un mayor número de juegos del mismo género interactivo de acción-aventura, para comprobar si podemos extender las tendencias detectadas y **comenzar a hablar de normas** en la aplicación de las sincronías. A partir de dichas normas o de tendencias contrastadas con más estudios, un aspecto muy beneficioso para el ámbito profesional y docente sería **la elaboración de directrices y códigos de buenas prácticas**, tanto en la fase de preparación del material y traducción como en la de locución en sala. Esto contribuiría a **unificar y estandarizar el proceso de doblaje en videojuegos**, aún muy dependiente de los protocolos de cada empresa.

Además de otros juegos del mismo género, sería de utilidad comprobar qué sucede en la sincronización del **doblaje de videojuegos de géneros diferentes** y ofrecer así resultados comparativos entre distintos géneros. Para ello, sería interesante emplear la misma clasificación aquí propuesta (*vid.* § 2.2.) y mantener el criterio del género interactivo, con vistas a trazar un mapa de las características del doblaje en videojuegos, según el aspecto que los diferencia de los demás textos audiovisuales (la interactividad y, en consecuencia, las destrezas necesarias en el jugador). Además de las sincronías en el doblaje, también se deberían analizar otras modalidades de traducción audiovisual, como diversos **parámetros de la subtitulación**.

Dentro de un mismo género interactivo, además, resultaría beneficioso comprobar qué sucede en videojuegos que ofrecen siempre una **perspectiva de primera persona para el jugador**. La elección de juegos en tercera persona ha sido uno de los filtros aplicados para la obtención del corpus (*vid.* § 6.4.), pero el estudio de videojuegos cuya perspectiva de juego ofrezca una visión aún más cercana de los demás personajes podría arrojar resultados distintos a los aquí encontrados y, por tanto, establecer una diferenciación en el doblaje de videojuegos en función de la perspectiva en la que se jueguen, siempre dentro de un mismo género.

Por otra parte, convendría también complementar la naturaleza descriptiva del presente estudio empírico recurriendo a **estudios de recepción**, aún muy escasos en localización de videojuegos (Mangiron, 2017, p. 87), para comprobar cuál es el grado de satisfacción de los usuarios con las formas de sincronía aplicadas en los juegos y qué mejoras cabría proponer en el futuro. En la misma línea, así como existe una serie de estándares de calidad descritos para el doblaje cinematográfico y televisivo (Chaume, 2005), sería muy beneficioso **elaborar un listado similar de estándares de calidad** aplicable a la localización de videojuegos, derivados tanto de estudios empíricos y descriptivos como el presente como, en especial, de estudios de recepción.

Con respecto a la escasa investigación que aún encontramos en el doblaje de videojuegos (Mangiron, 2017, p. 87), otro de los parámetros que resultaría interesante explorar es el citado **dubbese o lengua artificial del doblaje** (*vid.* § 3.2.), cuyas características podrían guardar una estrecha relación con las sincronías empleadas en el texto doblado, ya que estas, como hemos visto, se corresponden con distintos niveles de restricción que podrían influir también en la naturalidad del texto traducido para doblaje.

Asimismo, nuestro estudio se centra en una franja temporal reciente y reducida (los años 2015-2016, es decir, videojuegos pertenecientes a la octava generación, *vid.* § 6.1.). Para comparar y contrastar nuestros resultados, un **estudio diacrónico de las**

distintas formas de ajuste y, en general, de las características del doblaje en videojuegos podría resultar de gran utilidad. Estos proyectos podrían centrarse incluso en videojuegos de las mismas sagas aquí empleadas, ya que todos ellos comenzaron a publicarse hace varios años (*BAK*, en 1986 [Sanz, 2013]; *RTR*, en 1996; y *ACS*, en 2007) y se mantienen con perspectivas de continuar sumando títulos.

Finalmente, resultaría beneficioso emprender estudios sobre el doblaje de videojuegos desde la perspectiva de la **transcreación** (Mangiron y O'Hagan, 2006; Bernal Merino, 2015; *vid.* § 1.4.4.), con la edición no solamente del código lingüístico, como ha sido el caso de los tres videojuegos analizados, sino también de los códigos visuales del producto (la animación de las bocas de los personajes en función del texto locutado). En estos casos, el texto para doblaje muy probablemente no necesite ajustarse ni adaptarse a las categorías que hemos expuesto en este trabajo, ya que la elaboración de estas traducciones homólogas (Nord, 1997) requerirá de enfoques distintos que cabe analizar y sistematizar también en el futuro, en línea con el avance de las tecnologías empleadas en el desarrollo y la localización de videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E., 2001. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1) [en línea]. Disponible en <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> [acceso en octubre de 2016].
- Adams, E., 2009. Sorting Out the Genre Muddle. *Gamasutra* [en línea]. Disponible en <<http://www.gamasutra.com/view/feature/4074>> [acceso el 13 de febrero de 2018].
- Adoma, 2016. *El arte de doblar videojuegos* [podcast], 10 de junio. Disponible en <<http://adoma.es/arte-doblar-videojuegos/>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Agost, R., 1999. *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Arenas, J., 2012. Doblajes memorables. *MeriStation* [reportaje en línea]. Disponible en <<http://www.meristation.com/reportaje/doblajes-memorables/1794214?p=4>> [acceso en diciembre de 2016].
- Asensio, Henar H., 2014. Entrevistamos a Emilio Gallardo y a la escuela de doblaje AM Estudios. *Doblajevideojuegos.es* [reportaje en línea], 27 de mayo. Disponible en <<https://libweb.anglia.ac.uk/referencing/harvard.htm>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Asociación Española de Videojuegos, 2018. *Anuario de la industria del videojuego* [en línea]. Disponible en <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf> [acceso el 30 de julio de 2018].
- Asociación Española de Videojuegos, 2016. *Anuario de la industria del videojuego* [en línea]. Disponible en <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-definitivo.pdf> [acceso el 31 de julio de 2018].
- Asociación Española de Videojuegos y Sigma Dos, 2015. *Videojuegos y Adultos* [en línea]. Madrid: AEVI. Disponible en <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf> [acceso en abril de 2017].
- Apperley, T. H., 2006. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), pp. 6-23.
- Arsenault, D., 2009. Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), pp. 149-176.
- Baker, M., 1995. Corpora in Translation Studies. An overview and some suggestions for future research. *Target* 7(2), pp. 223-243.
- Baños Piñero, R., 2014. Los estudios descriptivos de traducción en la investigación de la traducción para el doblaje. *Prosopopeya. Revista de crítica contemporánea*, 9. València: Inst. Estudis Retóric. Pp. 135-161.
- Baños Piñero, R., 2009. *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Baños Piñero, R., Bruti, S. y Zanotti, S., 2013. Corpus linguistics and Audiovisual Translation: in search of an integrated approach. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(4). London: Routledge. Pp. 483-490.
- Barambones, J., 2009. *La traducción audiovisual en ETB-1: estudio descriptivo de la programación infantil y juvenil*. Tesis doctoral. Euskal Herriko Unibersitatea.

- Barreras, P., 2003. Localización de videojuegos. *Meristation* [en línea], 14 de enero. Disponible en <http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=4425&pic=GEN> [acceso el 27 de enero de 2018].
- Barthes, R., 1973. *Le plaisir du texte*. París: Éditions du Seuil.
- Bartrina, F., 2001. La investigación en traducción audiovisual: interdisciplinarietà y especificidad. En J. D. Sanderson, ed. 2001. *¡Doble o nada!: Actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante* [en línea]. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/doble-o-nada-actas-de-las-i-y-ii-jornadas-de-doblaje-y-subtitulacion-de-la-universidad-de-alicante--0/html/ff5a6b52-82b1-11df-acc7-002185ce6064_7.html#I_10> [acceso en diciembre de 2016].
- Bartrina, F. y Millán, C. 2013. *The Routledge handbook of translation studies*. Milton Park, Abingdon: Routledge.
- Batman Arkham Videos, 2013. *Batman: Arkham Origins – Motion Capture Trailer* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=IYIcJB3klZ8>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Belinchón, G., 2017. El cine en España tuvo más de 100 millones de espectadores en 2016. *El País* [en línea], 3 de enero. Disponible en <https://elpais.com/cultura/2017/01/02/actualidad/1483350472_132303.html> [acceso el 29 de mayo de 2018].
- Bermejo Bermejo, J., 2013. El videojuego: cibertexto y cajón de arena. *XVIII Simposio de la SELGYC* [en línea], 9-11 de septiembre de 2010. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Disponible en <<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcqn7x5>> [acceso en junio de 2017].
- Bernal-Merino, M. Á., 2016. Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation. *Signata, Annales de Sémiotiques* 7, pp. 231-253 [en línea]. Disponible en <<https://journals.openedition.org/signata/1227?lang=en>> [acceso del 21 de mayo de 2018].
- Bernal Merino, M. Á., 2015. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Nueva York: Routledge.
- Bernal-Merino, M. Á., ed. 2011. *TRANS. Revista de Traductología* 15. *Special issue on games localization* [en línea]. Disponible en <http://www.trans.uma.es/trans_15.html> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Bernal Merino, M. Á., 2008. What's in a Game? *Localisation Focus*, 6(1), pp. 29-38.
- Bernal-Merino, M. Á., 2008b. Training translators for the video game industry. En J. Díaz-Cintas, ed. 2008. *The Didactics of Audiovisual Translation*, 7. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins. Pp. 141-155.
- Bernal-Merino, M. Á., 2007. Challenges in the Translation of Videogames. *Revista Tradumàtica. La localitzacio de videojocs*, 5 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>> [acceso el 15 de enero de 2015].
- Bernal Merino, M. Á., 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 22-36.
- Birdwhistell, R. L., 1970. *Kinetics and Context. Essays on Body Motion Communication*. Pensilvania: University of Pennsylvania Press.
- Bobes Naves, M.^a C., 1989. *La Semiología*. Madrid: Síntesis.
- Bogdan, R. y Taylor, S. J., 1996. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Paidós: Barcelona.

- Bogost, I., 2008. The Rhetoric of Video Games. En K. Salen, ed. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press. Pp. 117–140.
- Bringas, J. M., 2015. Videojuegos y películas interactivas. *IGN España* [reportaje en línea]. Disponible en <<http://es.ign.com/reportaje/95972/feature/videojuegos-y-peliculas-interactivas>> [acceso en diciembre de 2016].
- Bryman, A., 2008. *Social Research Methods*. Oxford: Oxford University Press.
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K. y Floyd, K., 2010. *Nonverbal Communication*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Byte Level Research, 2006. *Taking Video Games Global. An interview with Heather Chandler, author of The Game Localization Handbook* [en línea]. Disponible en <https://bytelevel.com/global/game_globalization.html> [acceso el 25 de julio de 2018].
- Cadieux, P., y Esselink, B., 2004. GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. *Globalization Insider*, X(1.5.), pp. 1-5 [en línea]. Disponible en <<http://www.translationdirectory.com/article127.htm>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Carbonell, O., 1996. Lingüística, traducción y cultura. *TRANS*, 1 [en línea]. Disponible en <http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_1/t1_143-150_OCarbonell.pdf> [acceso el 13 de febrero de 2018].
- CAV USAL, 2015. *Entrevista Claudio Serrano y David Robles* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=QObOdqfEDxQ>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Casetti, F. y Di Chio, F., 1991. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cea D'Ancona, M.^a Á., 2004. *Métodos de encuesta. Teoría y práctica, errores y mejora*. Madrid: Síntesis.
- Cerezo Merchán, B., 2012. *La didáctica de la traducción audiovisual en España: Un estudio de caso empírico-descriptivo*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Cerezo Merchán, B., Chaume, F., Granell, X., Martí Ferriol, J. L., Martínez Sierra, J. J., Marzà, A. y Torralba Miralles, G., 2016. *La traducción para el doblaje. Mapa de convenciones*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Chandler, R., 2005. Organising and formatting game dialogue. *Gamasutra* [en línea]. Disponible en <http://www.gamasutra.com/view/feature/2464/organizing_and_formatting_game_.php>.
- Chandler, R., 2006. Screen/play: Documenting Voice Assets. *Gamasutra* [en línea]. Disponible en <http://www.gamasutra.com/view/feature/2724/screenplay_documenting_voice_.php>.
- Chaume F. (en prensa). Localizing media contents: Technological shifts, global and social differences, and activism in audiovisual translation. En S. Shimpack, ed. *The Routledge Companion to Global Television*. Nueva York: Routledge.
- Chaume, F., 2018. Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *JosTrans – The Journal of Specialised Translation*, 30 [en línea]. Disponible en <http://jostrans.org/issue30/art_chaume.php> [acceso el 27 de julio de 2018].
- Chaume, F., 2012. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Chaume, F., 2007. Quality standards in dubbing: a proposal. *Tradterm* 13, pp. 71-89 [en línea]. Disponible en: <<http://www.periodicos.usp.br/tradterm/article/view/47466>> [acceso en septiembre de 2017].
- Chaume, F., 2005. Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual. *Puentes*. Granada: Publicaciones de la Universidad de Granada. Pp. 5-12.

- Chaume, F., 2004. Synchronization in dubbing: a translational approach. En P. Orero, ed. 2004. *Topics in Audiovisual translation*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins. Pp. 35-52.
- Chaume, F., 2004b. *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaume, F., 2004c. Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta*, 49(1), pp. 12-24.
- Chaume, F., 2003. *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.
- Chaume, F., 2001. La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. En R. Agost y F. Chaume, eds. *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. Pp. 77-88.
- Chaume, F. y García de Toro, C., 2010. *Teories actuals de la traductologia*. Alzira: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana.
- Chaves, M.^a J., 2000. *La traducción cinematográfica: El doblaje*. Huelva: Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Chico Rico, F., 2010. Texto y textualidad analógicos vs. texto y textualidad digitales. En Observatorio para la Cibersociedad. *Crisis analógica, futuro digital: Actas del IV Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad* [en línea], del 12 al 29 de noviembre de 2009. Disponible en <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/27413>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Chiari, D. 2008. Issues in audiovisual translation. En J. Munday, ed. *The Routledge companion to translation studies*. London: Routledge. Pp. 141-65.
- Clearwater, D. A., 2011. What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 5(8), pp. 29-49.
- Cleaveland, P., 2006. Haptic Controls: A Touching Experience. *Control Engineering*, 1, marzo, pp. 48-50 [en línea]. Disponible en <<https://www.controleng.com/single-article/haptic-controls-a-touching-experience/8e42bed5dc1fb6e3078e9d666bb020e5.html>> [acceso en abril de 2018].
- Codón Ramos, Á., 2016. La industria del videojuego. En R. Rodríguez Prieto, coord., 2016. *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Sevilla: Héroes de Papel. Pp. 73-96.
- Cohen, L., Manion, L. y Morrison, K., 2011. *Research Methods in Education*. 7.^a edición. Londres, Nueva York: Routledge.
- Collins, K., 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crosigniani, S. y Ravetto, F., 2001. Localizing the *Buzz!* Game Series (Or how to successfully implement transcreation in a multi-million seller video game). *TRANS. Revista de Traductología* 15. *Special issue on games localization*, pp. 29-38 [en línea]. Disponible en <http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/29-38.pdf> [acceso el 1 de junio de 2018]
- Czech, D., 2013. Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 1, pp. 3-25 [en línea]. Disponible en <https://www.academia.edu/6639017/Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective> [acceso el 1 de junio de 2018].
- D'Andrea, F. M., 2009. Desde los grabados hasta las computadoras: una historia de códigos táctiles para personas ciegas. En *El Educador*, XXI(2), pp. 5-9 [en línea]. Disponible en <icevi.org/pdf/educador-jan-2009-spanish.pdf> [acceso el 8 de febrero de 2018].

- De Higes A., Irene, 2014. *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües: el caso del cine británico de migración y diáspora*. Tesis doctoral. Universidad Jaume I.
- De los Reyes Lozano, J., 2015. *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I - Université de Reims Champagne-Ardenne.
- Delabastita, D., 1989. Translation and mass-communication: film and TV translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 34(4), pp. 193-218.
- De Maria, R. y Wilson, J. I., 2002. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. 2.ª edición. Nueva York: Mc Graw Hill.
- Desarrollo Español de Videojuegos, 2016. *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2016* [en línea]. Disponible en <<http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>> [acceso en noviembre de 2016].
- Díaz Cintas, J., 2004. In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. En P. Orero, ed. *Topics in Audiovisual Translation*. Ámsterdam: John Benjamins. Pp. 21-34.
- Díaz-Cintas, J. y Orero, P., 2010. Voiceover and dubbing. En Y. Gambier y L. van Doorslaer, eds. *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Díaz Montón, D., 2012. Entresijos de la localización. *MeriStation*, 12 de marzo [en línea]. Disponible en: <http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw443a3eb5db755&idp=&pic=HD> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Díaz Montón, D., 2011. La traducción amateur de videojuegos al español. *TRANS*, 15, pp. 69-82 [en línea]. Disponible en http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Dietz, F., 2007. How Difficult Can that be? The Work of Computer and Video Game Localisation. *Revista Tradumàtica. La localització de videojocs*, 5 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>> [acceso el 16 de enero de 2015].
- Dietz, F., 2006. Issues in localizing computer games. En J. D. Keiran, ed. 2006. *Perspectives in Localization*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins. Pp. 121-134.
- Dix, A., Finlay, J., Abwod, G. D. y Beale, R., 2004. *Human-Computer Interaction*. 3.ª edición. Harlow: Pearson. Prentice-Hall.
- Donovan, T., 2010. *Replay: the history of video games*. Lewes: Yellow Ant.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J. y Pajares Tosca, S., 2016. *Understanding Video Games: the Essential Introduction*. 3.ª edición. Nueva York: Routledge.
- El País. 2018. El cine bate récords de recaudación pero pierde espectadores. En *El País* [en línea], 3 de enero. Disponible en <https://elpais.com/cultura/2018/01/02/actualidad/1514912900_970002.html> [acceso el 30 de julio de 2018].
- Entertainment Software Association (ESA), 2018. *2017 Annual Report* [en línea]. Disponible en <<http://www.theesa.com/article/us-video-game-industry-revenue-reaches-36-billion-2017/>> [acceso el 30 de julio de 2018].
- ErikTuts, 2017. *Comentarios Carlos Martínez y Julio Maldonado de PES 2018 / PES 2017 – PC* [vídeo en línea], 14 de septiembre. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=QQRrXZB0EM4>> [acceso el 24 de febrero de 2018].

- Espinel, R., 2018. 7 datos para analizar la taquilla de cine en España en 2017. En *Producción audiovisual.com* [en línea], 5 de enero. Disponible en <<https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/taquilla-espanola-2017/>> [acceso el 30 de julio de 2018].
- Érase Una Vez En Storybrooke, 2014. *Conferencia Claudio Serrano y David Robles - WizardCon (Parte 1)* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=3jxHG858ro8>> [acceso el 13 de junio de 2018].
- Érase Una Vez En Storybrooke, 2014. *Conferencia Claudio Serrano y David Robles - WizardCon (Parte 2)* [vídeo en línea]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=KvUHRnHy_Y0 (parte 2)> [acceso el 13 de junio de 2018].
- Ensslin, A., 2012. *The language of Gaming*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Esselink, B., 2006. The evolution of localization. En A. Pym, A. Perekrestenko y B. Starink, eds. 2006. *Translation Technology and its Teaching*. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili. Pp. 21-29.
- Esselink, B., 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Eskelinen, M., 2001. The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1) [en línea]. Disponible en <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> [acceso en octubre de 2016].
- Evans, J., 2013. Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation*, 20 [en línea]. Disponible en <http://www.jostrans.org/issue20/art_evans.php> [acceso en abril de 2017].
- Fariás, L. y Montero, M., 2005. De la transcripción y otros aspectos artesanales de la investigación cualitativa. *International Journal of Qualitative Methods*. 4(1) [en línea]. Disponible en <https://sites.ualberta.ca/~iiqm/backissues/4_1/pdf/fariasmontero.pdf> [acceso en abril de 2017].
- Fencott, C., Lockyer, M., Clay, J., y Massey, P., 2012. *Game invaders: the theory and understanding of computer games*. Hoboken, Nueva York: Wiley.
- Fernández Torné, A., 2007. Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door – Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. *Tradumàtica 5: Localització de videojocs*, 1-7 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/08/08art.htm>> [acceso en noviembre de 2018].
- Fernández Costales, A., 2018. On the reception of mobile content: New challenges in audiovisual translation research. En E. Di Giovanni, Y. Gambier, eds. *Reception Studies and Audiovisual Translation*. Ámsterdam: John Benjamins. Pp. 297-320.
- Fernández Costales, A., 2014. Video game localisation: adapting superheroes to different cultures. *Quaderns: revista de traducció*, 21, pp. 225-239 [en línea]. Disponible en <https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/quaderns_a2014n21/quaderns_a2014n21p225.pdf> [acceso en noviembre de 2018].
- Fernández Costales, A., 2012. Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTI*, 4, pp. 385-408 [en línea]. Disponible en <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf> [acceso en noviembre de 2016].
- Fernández Costales, A., 2010. *Traducción, localización e internacionalización. El caso de las páginas web universitarias*. Tesis doctoral. Universidad de Oviedo.
- Ferrer Simó, M.ª R., 2016. *La gestión de proyectos de traducción audiovisual en España. Seis estudios de caso*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Fiske, J., 1990. *Introduction to communication studies*. 2.ª edición. Londres: Routledge.

- Fodor, I., 1976. *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburgo: Helmut Buske.
- Franco, E.; Matamala, A. y Orero, P., 2010. *Voice-over translation: an overview*. Berna/Nueva York: Peter Lang.
- Frasca, G., 2003. Simulation versus Narrative. En J. P. M. Wolf y B. Perron, eds. 2003. *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge. Pp. 221-235.
- Frasca, G., 2001. Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *SIGGRAPH 2001* [en línea]. Disponible en <<http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Gambier, Y., 2012. The position of audiovisual translation studies. En F. Bartrina y C. Millán, eds. 2013. *The Routledge Handbook of Translation Studies* Routledge. Abingdon: Routledge.
- GameSpot, 2012. *Voice Talent – Batman: Arkham City Behind the Scenes Video* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=PnkcZF34SE0&feature=youtu.be>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- García Izquierdo, I., 2011. *Competencia textual para la traducción*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- García Pérez, E., 2017. Batman Arkham Knight vende cinco millones de juegos. En *Meristation* [en línea], 4 de julio. Disponible en <<http://www.meristation.com/noticias/batman-arkham-knight-vende-cinco-millones-de-juegos/2089109>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- García Pérez, E., 2015. Batman Arkham Knight en PC recorta funcionalidades. *Meristation* [en línea], 20 de noviembre. Disponible en <<http://www.meristation.com/noticias/batman-arkham-knight-en-pc-recorta-funcionalidades/2096153>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Gilabert, A., Ledesma, I. y Trifol, A., 2001. La sincronización y la adaptación de guiones cinematográficos. En M. Duro, coord. 2001. *La traducción para el doblaje y la subtítulos*. Madrid: Cátedra. Pp. 325-330.
- Gómez, S., 2015. *Assassin's Creed Syndicate - Español HD Secuencia Extra. Primera guerra mundial* [vídeo en línea], 25 de octubre. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Q-x6-QR-2x8>> [acceso el 9 de agosto de 2018].
- Granell, X., 2012. La traducción de videojuegos: retos de una formación especializada. En J. L. Martí Ferriol y A. Muñoz Miquel, eds. 2012. *Estudios de traducción e interpretación vol. II: Entornos de especialidad*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. Pp. 25-34.
- Granell, X., 2011. Teaching Video Game Localisation in Audiovisual Translation courses at university. *JosTrans. The Journal of Specialised Translation*, 16 [en línea]. Disponible en <http://www.jostrans.org/issue16/art_granell.pdf> [acceso el 28 de enero de 2017].
- Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N., 2015. *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- Grotjahn, R., 1987. On the Methodological Basis of Introspective Methods. En C. Faerch y G. Kasper, eds. 1987. *Introspection in Second Language Research*. Clevedon y Filadelfia: Multilingual Matters. Pp. 54-81.
- Gutiérrez Lanza, C., 2007. Traducción inglés-español y censura de textos cinematográficos: definición, construcción y análisis del Corpus 0/Catálogo TRACEi (1951-1981). En R. Merino Álvarez, ed. 2007. *Traducción y censura en España (1939-1985). Estudios sobre corpus TRACE: cine, narrativa, teatro*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. Pp. 196-240
- Hatim, B. y Mason, I., 1990. *Discourse and the Translator*. Londres: Longman.

- Heimburg, Eric, 2006. Localizing MMORPGs. En K. Dunne, ed. 2006. *Perspectives in Localization*. Ámsterdam: John Benjamins. Pp. 135-154.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P., 2010. *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México D. F.: Mc Graw Hill.
- Heslin, R. y Patterson, M., 1982. *Nonverbal Behavior and Social Psychology*. Boston: Springer.
- Hespanha, J. P., McLaughlin, M. L., Sukhatme, G. S., 2002. *Touch in virtual environments: haptics and the design of interactive systems*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Honeywood, R. y Fung, J., 2012. *Best Practices for Game Localization* [en línea]. Disponible en <https://www.igda.org/members/group_content_view.asp?group=121045&id=526230> [acceso el 21 de mayo de 2018].
- Huizinga, J., 2007. *Homo Ludens*. 6.^a edición. Madrid: Alianza Editorial.
- Hurtado, A., 2001. *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA), 2018. Anuario de cine. Año 2017. *Ministerio de Cultura y Deporte. Gobierno de España* [en línea]. Disponible en <<https://www.mecd.gob.es/cultura/areas/cine/mc/anuario-cine/anuarios/ano-2017.html>> [acceso el 30 de julio de 2018].
- ICEX, 2017. La industria musical española sale de gira. *El Exportador* [en línea]. Disponible en <<https://www.icex.es/icex/es/Navegacion-zona-contacto/revista-el-exportador/observatorio2/REP2017726165.html#>> [acceso el 29 de mayo de 2018].
- IGN, 2015. *IGN's Best of 2015* [en línea]. Disponible en <<http://www.ign.com/wikis/best-of-2015/>>.
- II Convenio colectivo de profesionales de doblaje y sonorización de la Comunidad de Madrid (rama artística)*. 2014. [En línea]. Disponible en <<http://adoma.es/convenio/>> [acceso el 23 de mayo de 2018].
- IndustriaMusical, 2018. Las ventas de música subieron en España casi un 9% en 2017, por encima de la media mundial, alcanzando los 232€ millones. *IndustriaMusical.es* [en línea], 24 de abril. Disponible en <<https://indusriamusical.es/la-musica-grabada-repunta-en-espana-por-cuarto-ano-consecutivo-y-ya-suma-1-5mm-de-suscriptores-de-pago/>> [acceso el 30 julio de 2018].
- IndustriaMusical, 2016. El auge digital empuja el crecimiento de la venta de música en España casi un 7% en 2015. *IndustriaMusical.es* [en línea], 9 de febrero. Disponible en <<http://indusriamusical.es/el-auge-digital-empuja-el-crecimiento-de-la-venta-de-musica-en-espana-casi-un-7-en-2015/>> [acceso en junio de 2017].
- Jewitt, C., 2014. *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. 2.^a edición. Oxon/Nueva York: Routledge.
- Jiménez-Crespo, M. Á., 2013. *Translation and Web Localization*. Nueva York: Routledge.
- Juul, J., 2005. *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Karamitroglou, F., 2000. *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Ámsterdam: Rodopi.
- Kehoe, B. y Hickey, D., 2006. Games Localization. *Localization Focus* 5, pp. 27-29 [en línea]. Disponible en <<https://www.localisation.ie/oldwebsite/resources/locfocus/issues/Mar2006.pdf>> [acceso el 29 de mayo de 2018].
- Kent, S. L., 2001. *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Three Rivers Press.

- KoJack, 2015. *Assassin's Creed Syndicate Side Quest - Gang Wars Bloody Nora* [vídeo en línea], 26 de octubre. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=hun7TeVaiU>> [acceso el 9 de agosto de 2018].
- Kokkola, S. y Ketola, A., 2015. Thinking outside the “Methods Box”: New Avenues for Research in Multimodal Translation. *Vakki publications*, 4, pp. 219–228.
- Kramer, W., 2000. What is a Game? *The Games Journal* [en línea]. Disponible en <<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>> [acceso en abril de 2017].
- Kress, G. y Van Leeuwen, T., 2001. *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. Londres/Nueva York: Oxford University Press.
- Kvale, S., 2009. *Interviewing: learning the craft of qualitative research interviewing*. Los Angeles: Sage.
- Kvale, S., 1996. *Interviews: an introduction to qualitative research interviewing*. Thousand Oaks: Sage.
- Lafrance, J. P., 1995. La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria. *Telos*, 42, pp. 121-134 [en línea]. Disponible en <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/antiores/num_042/inves_experiencias0.html> [acceso en diciembre de 2016].
- Lafrance, J. P., 1994. La machine metaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids. *Réseaux*, 67, pp. 9-32 [en línea]. Disponible en <http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2736> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- LaPS4, 2016. *Entrevista a Guiomar Alburquerque, la VOZ de LARA CROFT en España* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Xbk3GXgHPC8>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Levis, D., 1997. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Le Dour, C., 2007. Surviving audio localization. *Gamasutra* [en línea]. Disponible en <http://www.gamasutra.com/view/feature/1713/surviving_audio_localization.php#5> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Liubiniénė, V. y Šiaučiūnė, V., 2011. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts. *Kalby Studijos* 19, pp. 46-55 [en línea]. Disponible en <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=259158>> [acceso el 1 de junio de 2018].
- López Redondo, I., 2014. *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Loureiro, M., 2007. Paseo por la localización de un videojuego. *Revista Tradumàtica*, 5 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>> [acceso el 17 de enero de 2015].
- Lu, K., 2017. *Spacewar on the Computer History Museum's PDP-1* [fotografía]. Disponible en <<https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>> [acceso el 26 de enero de 2018].
- Lukic, N., 2015. *Traducción Audiovisual en Serbia. Estado de la cuestión*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga.
- Luyken, G. M., Herbst, T., Langham-Brown, J. Reid, H. y Spinhof, H., 1991. *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: The European Institute for the Media.
- Maietti, M., 2004. *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.

- Mangiron, C., 2018. Reception studies in game localisation: Taking stock. En E. Di Giovanni y Y. Gambier, eds. *Reception studies and audiovisual translation*. Ámsterdam: John Benjamins. Pp. 277-296.
- Mangiron, C., 2017. Research in game localisation. An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), pp. 74-99.
- Mangiron, C., 2012. Subtitling in Game Localisation: A Descriptive Study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(1), pp. 42-56.
- Mangiron, C., 2011. Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. *TRANS. Revista de traductología*, 15, pp. 53-57.
- Mangiron, C., 2010. The Importance of not being Earnest: Translating Humour in Video Games. En D. Chiaro, ed. 2010. *Translation, Humour and the Media*. Londres: Continuum. Pp. 89-107.
- Mangiron, C., 2007. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), pp. 306-323.
- Mangiron, C., ed. 2007b. *Tradumàtica 5: Localització de videojocs* [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/sumari.htm>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Mangiron, C., 2006. Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives* 14(4), pp. 306-317.
- Mangiron, C., 2004. Localizing Final Fantasy – bringing fantasy to reality. *LISA Newsletter Global Insider*, XIII, 1.3, abril de 2004 [en línea]. Disponible en <https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality> [acceso en junio de 2018].
- Mangiron, C. y O'Hagan, M., 2013. *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M., 2006. Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *JosTrans: The Journal of Specialised Translation* [en línea]. Disponible en <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf> [acceso en enero de 2017].
- Mangiron, C., O'Hagan, M. y Orero, P., eds. 2014. *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Berna: Peter Lang.
- Manovich, L., 2001. *The Languages of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Maqueda, E., 2016. Stereotypes in video games and their impact on different Spanish-speaking cultures. En M.^a L. Rodríguez Muñoz y M.^a A. Veroz González, eds. 2016. *Laguages and Texts, Translation and Interpreting in Cross-Cultural Environments*. Córdoba: UCOPress. Pp. 75-85.
- Marco, J., 2002. *El fil d'Ariadna. Anàlisi estilística i traducció literaria*. Vic: Eumo.
- Marín, E., 2017. Estos fueron los 100 juegos más vendidos en Steam durante 2016. *Gizmodo* [en línea], 1 de febrero. Disponible en <<http://es.gizmodo.com/estos-fueron-los-100-juegos-mas-vendidos-en-steam-duran-1790687904>>.
- Martí Ferriol, J. L., 2006. *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Martínez Robles, D., 2003. *De Super Mario a Lara Croft: la historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Martínez Sierra, J. J., coord. 2012. *Reflexiones sobre la traducción audiosivual: tres espectros, tres momentos*. València: Pulicacions de la Universitat de València.

- Martínez Sierra, J. J., 2011. De normas, tendencias y otras regularidades en traducción audiovisual. *Estudios de Traducción*, 1, pp. 151-170 [en línea]. Disponible en <<https://revistas.ucm.es/index.php/ESTR/article/viewFile/36484/35331>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Martínez Sierra, J. J., 2004. *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Marzà Ibáñez, A., 2016. *La naturalitat en la traducció per al doblatge. El cas dels marcadors d'intensificació*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Marzà Ibáñez, A. y Torralba Miralles, G., 2013. Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España. *TRANS*, 17, pp. 35-50 [en línea]. Disponible en <http://www.trans.uma.es/trans_17/Trans17_035-050.pdf> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Mata Pastor, M., 2005. Localización y traducción de contenido web. En D. Reineke, coord. *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones. Pp. 187-252.
- Maxwell-Chandler, H., 2005. *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Maxwell-Chandler, H. y Deming, S. O'M., 2012. *The Game localization handbook*. Segunda edición. Sudbury, Massachusetts: Jones & Bartlett Learning.
- McDonald, E., 2017. The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%. *Newzoo* [en línea], 20 de abril. Disponible en <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>> [acceso el 30 de julio de 2018].
- Mejías-Climent, L., en prensa. Multimodality and Dubbing in Video Games: A Research Approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*, 14.
- Mejías-Climent, L., 2018. The process of dubbing and its synchrony in video Games. En J. D. Sanderson y C. Botella-Tejera, eds. *Focusing on Audiovisual Translation Research*. Valencia: Publicacions Universitat de València. Pp. 133-158.
- Mejías-Climent, L., 2018. El ajuste en videojuegos: El doblaje de Assassin's Creed Syndicate. *TRANS: revista de traductología*, 22. Pp. 11-30.
- Mejías Climent, L., 2017. The multiple (translatable) factors of a video game. En. A. Bécart, V. Merola, V. y R. López-Campo Bodineau, eds. *New Technologies Applied to Translation Studies: Strategies, Tools and Resources*. Sevilla: Bienza. Pp. 83-90.
- Méndez González, R., 2015. *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.
- Méndez González, R., 2015b. Doblaje y videojuegos: incidencia del cine en el nuevo sector. *Quaderns*, 10, pp. 73-82.
- Méndez González, R., 2012. La traducción, un factor clave. *Meristation* [en línea], 17 de marzo. Disponible en: <<http://www.meristation.com/pc/reportaje/la-traducccion-un-factor-clave/1602870>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Méndez González, R. y Calvo-Ferrer, J. R., 2017. *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.
- Merino, R., 2005. From catalogue to corpus in DTS. Translations censored under Franco: the TRACE project. *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, 51, pp. 85-104
- Meristation*, 2017. Warner Bros devuelve otra vez el dinero por Batman Arkham Knight en PC [en línea], 4 de julio. Disponible en <<http://www.meristation.com/noticias/warner-bros->

- devuelve-otra-vez-el-dinero-por-batman-arkham-knight-en-pc/2092714> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Michel, J. B., Kui Shen, Y., Presser Aiden, A., Veres, A., Gray, M. K., Brockman, W., Pickett, J. P., Hoiberg, D., Clancy, D., Norvig, P., Orwant, J., Pinker, S., Nowak, M. A. y Lieberman Aiden, E., 2011. Quantitative Analysis of Culture Using Millions of Digitized Books. *Science*, 331(6014), pp. 176-182.
- Morales, R., 2015. *Berzerk Arcade With Spanish Audio (Con Audio En Español)* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=2CA2c4Phnqw&lc=z22juzpo4li4utagp04t1aokgtm2quniooj1nfxhib5rk0h00410>> [acceso el 4 de febrero de 2018].
- Müller Galhardi, R., 2014. Video Game and Fan Translation: A Case Study of Chrono Trigger. En C. Mangiron, M. O'Hagan y P. Orero, eds. 2014. *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Berna: Peter Lang. Pp. 175-195.
- Munday, J., 2013. *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. 3.^a edición. Londres y Nueva York: Routledge.
- Muñoz Sánchez, P., 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Muñoz Sánchez, P., 2011. Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro. En E. Calvo Encinas, ed. 2011. *La traductología actual: nuevas vías de investigación en la disciplina*. Granada: Comares. Pp. 133-144.
- Neira Piñeiro, M.^a R., 2003. *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid: Arco Libros.
- Newman, J., 2008. *Playing with Videogames*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Newman, J., 2004. *Videogames*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Nord, C., 2006. Translating as a Purposeful Activity: A Prospective Approach. *TEFLIN Journal*, 17 (2).
- Nord, C., 1997. *Translating as a purposeful activity*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Oakes, M. P. y Ji, M. eds., 2012. *Quantitative Methods in Corpus-Based Translation Studies: A Practical Guide to Descriptive Translation Research*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Ochaíta Alderete, E., Rosa Rivero, A., Fernández Lagunilla, E. y Huertas Martínez, J. A., 1988. *Lectura Braille y procesamiento de la información táctil*. Madrid: Ministerio de Trabajo.
- O'Hagan, M., 2007. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumàtica*, 5 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>> [acceso en abril de 2017].
- Oppenheim, A. N., 1992. *Questionnaire Design, Interviewing, and Attitude Measurement*. Londres: Continuum.
- Orero, P., ed. 2004. *Topics in Audiovisual Translation*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Paredes Otero, G., 2018. La versión más seria de los videojuegos. *El Correo de Andalucía* [en línea], 24 de enero. Disponible en <<http://elcorreoweb.es/extra/la-version-mas-seria-de-los-videojuegos-IA3741684>> [acceso el 8 de mayo de 2018].
- Parsons, N., 2007. Historia de los videojuegos: Berzerk. *La Esfera Musical* [blog], 3 de diciembre. Disponible en <http://laesferamusical-np.blogspot.com.es/2007/12/historia-de-los-videojuegos-berzerk_9047.html> [acceso el 4 de febrero de 2018].
- Paterson, M., 2007. *The senses of touch: haptics, affects, and technologies*. Oxford, Nueva York: Bloomsbury Publishing.

- Paolinelli, M. y di Fortunato, E., 2005. *Tradurre per il doppiaggio: la trasposizione linguistica dell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*. Milán: Ulrico Hoepli.
- Pavesi, M., 2008. Spoken language in film dubbing: target language norms, interference and translational routines. En D. Chiaro, C. Heiss y C. Bucaria, eds. 2008. *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins. Pp. 79-99.
- Pérez Fernández, L. M.^a, 2010. *Localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga.
- Pérez Latorre, Ó., 2012. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Latorre, Ó., 2012b. El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego. En *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*. Universidade da Coruña. Pp. 1901-1910 [en línea]. Disponible en <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/13489/CC-130_art_185.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [acceso el 9 de diciembre de 2018].
- Pérez Latorre, Ó., 2011. Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 28(1).
- Pérez Latorre, Ó., 2010. *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra.
- Poyatos, F., 2002. *Nonverbal Communication across Disciplines. Volume I: Culture, sensory interaction, speech, conversation*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Poyatos, F., 2002b. *Nonverbal Communication across Disciplines. Volume 2: Paralanguage, kinesics, silence, personal and environmental interaction*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Poyatos, F., 2002c. *Nonverbal Communication across Disciplines. Volume 3: Narrative literature, theater, cinema, translation*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Poyatos, F., 1993. *Paralanguage: a linguistic and interdisciplinary approach to interactive speech and sound*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Poza Yagüe, J. y Leboeiro Enríquez, F., 2001. Subtitular. Toda una ciencia... y todo un arte. En M. Duro Moreno, coord. 2001. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra. Pp. 315-324.
- Prats Rodríguez, A. M.^a, 2014. *Estudi descriptiu i comparatiu del model de llengua del doblatge al català. El cas de les series d'animació I d'anime del Sistema televisiu balear*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.
- Pujol Tubau, M., 2015. *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*. Tesis doctoral. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya.
- Pym, A., 2016. *Teorías contemporáneas de la traducción: Materiales para un curso universitario*. 2.^a edición [en línea]. Tarragona: Intercultural Studies Group. URV. Disponible en <https://www.academia.edu/26013805/Teor%C3%ADas_contempor%C3%A1neas_de_la_traducci%C3%B3n._Materiales_para_un_curso_universitario._Segunda_edici%C3%B3n_revisada_y_corregida> [acceso el 31 de julio de 2018].
- Rabadán, R. y Merino, R., 2004. Los Estudios de Traducción: la disciplina y el marco epistemológico. En G. Toury, 2004. *Los estudios descriptivos de traducción y más allá. Metodología de la investigación en estudios de traducción*. Madrid: Cátedra. Pp. 17-33.

- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española. 2014. *Diccionario de la lengua española*. 23.ª edición. Madrid: Espasa.
- Raessens, J. y Goldstein, J., eds. 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Salen, K. y Zimmerman, E., 2005. Game Design and Meaningful Play. En J. Raessens y J. Goldstein, eds. 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press. Pp. 59-79.
- Ramos Serrano, M. y Pérez Latorre, Ó., 2009. Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego. *Comunicación*, 7(1), pp. 1-5.
- Requena Farinós, C., 2014. *Análisis de la industria del videojuego en España*. Trabajo final de carrera. Universitat Politècnica de València.
- Rodríguez, V., 2016. *Voces de videojuego*, SER Jugones [podcast], 27 de julio. Disponible en <http://cadenaser.com/emisora/2016/07/27/ser_madrid_sur/1469601621_123951.html> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Rodríguez Prieto, R., coord., 2016. *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Rogers, Y., Sharp, H. y Preece, J., 2011. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3.ª edición. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons.
- Rollings, A. y Adams, E. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.
- Romero-Fresco, P., 2013. Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. *The Journal of Specialised Translation*, 20, pp. 201-223.
- Romero Fresco, P., 2009. *A corpus-based study on the naturalness of the Spanish dubbing language: the analysis of discourse markers in the dubbed translation of Friends*. Tesis doctoral. Heriot-Watt University.
- Ruiz López, A. I. y Lluch Rodríguez, R., coords., 2015. *La didáctica del braille más allá del código. Nuevas perspectivas en la alfabetización del alumnado con discapacidad visual*. Documento técnico B 11 de la Comisión Braille Española. Madrid: Comisión Braille Española (CBE), Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).
- ROY, 2012. ¿Qué son y qué significa First Party, Second Party y Third Party? *Otakufreaks* [en línea], 6 de septiembre. Disponible en <<http://www.otakufreaks.com/que-son-y-que-significa-first-party-second-party-y-third-party/>> [acceso el 30 de mayo de 2018].
- Sanja, M., 2013. Translation of video games and films – a comparative analysis of selected technical problems. *Homo Ludens* 1(5), pp. 219-232 [en línea]. Disponible en <<http://ptbg.org.pl/dl/146/Mateusz%20SAJNA%20-%20Translation%20of%20video%20games%20and%20films%20-%20a%20comparative%20analysis%20of%20selected%20technical%20problems.pdf>> [consulta el 21 de mayo de 2017].
- Sanz, J. L., 2013. El primer videojuego de Batman. *Hobbyconsolas* [en línea], 26 de octubre. Disponible en <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/pequena-historia-primer-videojuego-batman-58642>> [acceso el 22 de junio de 2018].
- ScereBro PSNU, 2015. *Assassin's Creed Syndicate - World War I Helix Portal Mission (Secret WWI Mission)* [vídeo en línea], 24 de octubre. Disponible en <<https://youtu.be/R3LVClvB5EA?t=47>> [acceso el 9 de agosto de 2018].
- Serrano, S., 2001. *La Semiótica: una introducción a la teoría de los signos*. Barcelona: Montesinos.

- Serrano, S., 1980. *Signes, llengua i cultura: cap a una epistemologia del silenci*. Barcelona: Edicions 62.
- Sioli, F., Minazzi, F. y Ballista, A., 2007. Audio Localization for Language Service Providers. *Multilingual Localization: Getting Started Guide*. Octubre-noviembre de 2007, 18-23.
- Siwek, S. E., 2017. Video Games in the 21st Century. *The 2017 Report. ESA* [en línea]. Disponible en <<http://www.theesa.com/category/around-the-industry/business-economy/>> [acceso el 29 de mayo de 2018].
- Scholder, A. y Zimmerman, E., eds., 2003. *Re: play. Game Design + Game Culture*. Nueva York: Peterlang.
- Scholand, M., 2002. Localización de videojuegos. *Revista Tradumàtica*, 1 [en línea]. Disponible en <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/mscholand/art.htm>> [acceso el 22 de enero de 2015].
- Taylor, S. J. y Bogdan, R., 1996. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.
- Tarquini, G., 2014. Playing Cinematics: Traditional AVT Modes in a New Audiovisual Landscape. *inTRAlinea Special Issue: Across Screens Across Boundaries* [en línea]. Disponible en <<http://www.intralinea.org/specials/article/2068>> [acceso el 21 de mayo de 2018].
- Torres Molina, Y., 2007. Localización de juegos para móvil. *Tradumàtica* 5, 1-7 [en línea]. Disponible en <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a5.pdf>> [acceso en abril de 2017].
- Toury, G., 1995. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Turnes, Y., 2015. Ganadores de los Premios DoblajeVideojuegos 2015. *Doblaje Videojuegos.es BLOG* [blog], 22 de diciembre. Disponible en <<http://blog.doblajevideojuegos.es/2015/12/ganadores-de-los-premios-doblajevideojuegos-2015/>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Turnes, Y., 2013. Entrevista a Sergio Lopezosa, Director de Localización de Synthesis Iberia. *Doblajevideojuegos.es* [reportaje en línea], 12 de abril. Disponible en <<http://blog.doblajevideojuegos.es/2013/04/entrevista-a-sergio-lopezosa-director-de-localizacion-de-synthesis-iberia/>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Van Oers, A., 2014. Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of Beyond Good and Evil. En C. Mangiron, M. O'Hagan y P. Orero, eds. *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Berna: Peter Lang. Pp. 175-195.
- Vázquez Rodríguez, A., 2018. *El error de traducción en la localización de videojuegos. Estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. Tesis doctoral. Universitat de València.
- Vázquez Rodríguez, A., 2014. *El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*. Trabajo fin de máster. Universitat de València.
- Van Leeuwen, M. P., 2011. Game Theory: Video Game Genres Venn Diagram. *Pokesaur* [blog], 25 de mayo de 2011. Disponible en <<https://pokesaur.wordpress.com/>> [acceso en junio de 2017].
- Venuti, L., 1995. *The Translator's Invisibility*. Londres, Nueva York: Routledge.
- Viaggio, S., 2001. Simultaneous Interpreting for Television and Other Media: Translation Doubly Constrained. En H. Gottlieb y Y. Gambier, eds. 2001. *(Multi) Media Translation: Concepts, Practices and Research*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

- Viaggio, S., 1999. The Teacher as Setter of Professional Norms. Some Thoughts on Quality and Quality Assessment in Simultaneous Interpretation. En M. Viezzi, ed. 1997. *Quality Forum 1997, Esperienze, problem, prospettive*. Trieste: Università degli Studi. Pp. 101-119.
- WGAW, 2016. *2016 Writers Guild Awards Winners Announced* [nota de prensa en línea], 13 de febrero de 2016. Disponible en <<http://www.wga.org/news-events/news/press/2016/wga-awards-winners-announced>>.
- Wolf, M. J. P., 2005. *The Medium of the Videogame*. 3.^a edición. Austin: The University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B., 2005. An Introduction to the Video Game Theory. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4 [en línea]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Disponible en <<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257485>> [acceso en junio de 2017].
- Wolf, M. J. P. y Perron, B., 2003. *The video game theory reader*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Williams, J. y Chesterman, A., 2002. *The Map. A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Whitman-Linsen, C., 1992. *Through the Dubbing Glass*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Wright, J. A. y Lallo, M. J., 2009. *Voice-Over for Animation*. Burlington (MA): Focal Press.
- Writers Guild of American West (WGAW), 2016. 2016 Writers Guild Awards Winners Announced [en línea], 13 de febrero. Disponible en <<https://www.wga.org/news-events/news/press/2016/wga-awards-winners-announced>> [acceso el 4 de Agosto de 2018].
- Xbox España, 2015. *FanFestXbox – Tertulia Doblaje en Videojuegos con David García y Guiomar Alburquerque* [vídeo en línea]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Tzyrqin7nwc>> [acceso el 14 de junio de 2018].
- Zabalbeascoa, P., 2008. The nature of the audiovisual text and its parameters. En J. Díaz-Cintas, ed. 2008. *The Didactics of Audiovisual Translation*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins. 7. Pp. 21-37.
- Zabalbeascoa, P., 2001. El texto audiovisual: factores semióticos y traducción. En J. D. Sanderson, ed. 2001. *¡Doble o nada!* Alicante: Editorial Universitat d'Alacant. Pp. 113-126.
- Zabalbeascoa, P., 1997. Dubbing and the Nonverbal dimensión of Translation. En F. Poyatos, ed. 1997. *Nonverbal Communication and Translation*. Ámsterdam, Filadelfia: John Benjamins. Pp. 327-342.
- Zabalbeascoa, P., 1993. *Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production*. Tesis doctoral. Universitat de Lleida.

SITIOS WEB

- 3DJuegos*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.3djuegos.com/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Activision*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.activision.com/es/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Artistas de doblaje de Madrid (ADOMA)*, 2015. [En línea]. Disponible en <<http://adoma.es/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI)*, 2015. [En línea]. Disponible en <<http://www.aevi.org.es/>> [acceso el 23 de noviembre de 2018].
- Bethesda*, 2018. [En línea]. Disponible en <<http://bethsoft.com/es-es/games>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- CBS Interactive Inc., 2018. *Metacritic* [en línea]. Disponible en <<https://www.metacritic.com/>> [acceso el 6 de agosto de 2018].
- Desarrollo Español de Videojuegos (DEV)*, 2014. [En línea]. Disponible en <<http://www.dev.org.es>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Dice*, 2018. [En línea]. Disponible en <<http://www.dice.se/games/>> acceso el 4 de agosto de 2018].
- DoblajeVideojuegos.es*, 2018 [en línea]. Disponible en <<http://www.doblajevideojuegos.es/web/sobre-la-web>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Eldoblaje.com*, 2018. [En línea]. Disponible en <www.eldoblaje.com> [acceso el 7 de diciembre de 2018].
- Electronic Arts*, 2018. Origin [en línea]. Disponible en <<https://www.origin.com/es-es/store/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Entertainment Software Association (ESA)*, 2018. [En línea]. Disponible en <<http://www.theesa.com/category/research/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- GamerDic, Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*, 2013. [En línea]. Disponible en <<http://www.gamerdic.es/termino/accion>> [acceso en junio de 2017].
- IGN, 2016. *IGN best of 2015* [en línea]. Disponible en <<http://www.ign.com/wikis/best-of-2015/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Instituto de la Cinematografía y de las Artes audiovisuales (ICAA)*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/inicio.html>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Meristation*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://as.com/meristation/>> [acceso el 5 de agosto de 2018].
- MobyGames*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.mobygames.com/>> [acceso el 5 de agosto de 2018].
- Nintendo*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.nintendo.es/index.html>> [acceso el 4 de agosto de 2018].
- Newzoo*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://newzoo.com>> [acceso el 6 de agosto de 2018].
- Ubisoft*, 2018. [En línea]. Disponible en <<https://www.ubisoft.com/es-ES/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].

La sincronización en el doblaje de videojuegos

Valve, 2018. *Steam* [en línea]. Disponible en <<http://store.steampowered.com/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].

VGChartz, 2018. [En línea]. Disponible en <<http://www.vgchartz.com/>> [acceso el 4 de agosto de 2018].

VIDEOJUEGOS

VIDEOJUEGOS ANALIZADOS

Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft Quebec, 2015)
Batman: Arkham Knight (Rocksteady Studios, 2015)
Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015/2016)

VIDEOJUEGOS CITADOS

I-2-Switch (Nintendo, 2017)
Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017)
Batman: Arkham Asylum (Rocksteady Studios, 2009)
Batman: Arkham City (Rocksteady Studios, 2010)
Batman: Arkham Origins (Warner Bros. Games Montreal, 2013)
Berzerk (Stern Electronics, 1980)
Beyond: Dos Almas (Quantum Dream, 2013)
Candy Crush (King, 2012)
Command and Conquer (Westwood Studios, 1995)
Discs of Tron (Atari, 1983)
Edge (Mobigame, 2011)
Fahrenheit (Quantum Dream, 2005)
Final Fantasy VIII (Square-Enix, 2000)
Final Fantasy X (Square, 2001)
Frogger (Konami, 1981)
Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)
Hacknet (Team Fractal Alligator, 2015)
Heavy Rain (Quantum Dream, 2010)
Metal Gear Solid (Konami, 1997)
Mike Tyson's Punch-Out! (Nintendo, 1987)
Ninja Gaiden (Tecmo, 1988)
Nought and Crosses/Tic-Tac-Toe/OXO, (A. S. Douglas, 1952)
Pong (Atari, 1972)
Pro Evolution Soccer 2017 (Konami, 2017)
Rivals of Aether (Dan Fornace, 2017)

La sincronización en el doblaje de videojuegos

Riven (Cyan, 1997)

RUSH (Two Tribes, 2010)

Spacewar! (S. Russell, 1962)

Splatoon (Nintendo, 2015)

Tennis for Two (W. Higinbotham, 1958)

Tetris (Alekséi Pázhitnov, 1984)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD, 1998)

The Longest Journey (Funcom, 2000)

Tomb Raider II (Core Design, 1997)

Trove – Heros (Trion Worlds, 2015)

Unturned (Smartly Dressed Games, 2017)

TABLE OF CONTENTS, INTRODUCTION AND CONCLUSIONS **(as required for the International Doctorate Mention)**

TABLE OF CONTENTS

LIST OF FIGURES	v
LIST OF TABLES	ix
LIST OF EXAMPLES	xiii
LIST OF ABBREVIATIONS AND INITIALS	xvii
INTRODUCTION	1
PURPOSE OF THE RESEARCH	1
OBJECTIVES	3
METHODOLOGY AND CORPUS	7
STRUCTURE OF THE THESIS	9
THEORETICAL FRAMEWORK AND BACKGROUND	11
1. MODERN VIDEO GAMES	15
1.1. THE CURRENT VIDEO GAME CONTEXT	15
1.2. HISTORICAL NOTES	19
1.3. DEFINITION	24
1.4. THE VIDEO GAME AS AN INTERACTIVE AUDIOVISUAL TEXT	27
1.4.1. Channels of meaning in video games: the interactive dimension	27
1.4.2. Interaction in the audiovisual text	34
1.4.3. Codes of meaning in video games and rules of gameplay	38
1.4.4. Implications for translation and research: gameplay and playability	44
2. VIDEO GAME CLASSIFICATION	51
2.1. CLASSIFICATION CRITERIA	51
2.2. CLASSIFICATION PROPOSAL	62
2.3. ACTION-ADVENTURE VIDEO GAMES	66

3. VIDEO GAME LOCALIZATION.....	69
3.1. LOCALIZATION AND TRANSLATION.....	69
3.2. PARTICULARITIES OF VIDEO GAME LOCALIZATION.....	74
3.3. THE VIDEO GAME LOCALIZATION PROCESS.....	78
3.3.1. Stages in the localization process.....	80
3.3.2. Participants in the localization process.....	85
3.3.3. Translatable elements and game situations.....	87
4. DUBBING AND SYNCHRONIZATION.....	95
4.1. DUBBING FOR FILM AND TELEVISION.....	95
4.1.1. The dubbing process.....	98
4.1.2. Synchronization.....	102
4.1.3. Codes of meaning and dubbing.....	105
4.2. DUBBING FOR VIDEO GAMES.....	110
4.2.1. The dubbing process in localization.....	114
4.2.2. Synchronization in video games.....	122
4.2.2.1. Definition.....	122
4.2.2.2. Classifications and synchronization constraints.....	124
4.2.2.3. Proposed classification of types of synchronization.....	129
4.2.3. Codes of meaning and game situations in localization.....	132
5. METHODOLOGY.....	137
5.1. JUSTIFICATION.....	137
5.2. RESEARCH PARADIGM.....	141
5.3. RESEARCH QUESTION.....	143
5.4. OBJECTIVES.....	144
5.5. OBTAINING DATA AND RESEARCH TOOLS.....	146
5.5.1. Interviews.....	148
5.5.1.1. Developers and publishers.....	153
5.5.1.2. Project managers.....	154
5.5.1.3. Translators.....	155
5.5.1.4. Editors.....	156
5.5.1.5. Dubbing directors.....	157
5.5.1.6. Dubbing actors.....	158

5.5.1.7. Sound technicians.....	160
5.5.2. Empirical data extraction	161
6. CORPUS FOR THE STUDY	167
6.1. SELECTION CRITERIA.....	167
6.2. STUDY POPULATION	169
6.3. CATALOGUE	172
6.4. CORPUS FOR ANALYSIS	173
6.4.1. <i>Batman: Arkham Knight</i>	179
6.4.2. <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	182
6.4.3. <i>Rise of the Tomb Raider</i>	186
7. ANALYSIS.....	191
7.1. PRELIMINARY QUALITATIVE ANALYSIS: INTERVIEWS.....	191
7.1.1. The localization and dubbing process for <i>Batman: Arkham Knight</i>	194
7.1.1.1. Interviewee profile	195
7.1.1.2. Material and translation preparation	195
7.1.1.3. In-studio dubbing	198
7.1.1.4. Overall evaluation	201
7.1.2. The localization and dubbing process for <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	203
7.1.2.1. Interviewee profile	204
7.1.2.1. Material and translation preparation	204
7.1.2.3. In-studio dubbing	207
7.1.2.4. Overall evaluation	209
7.1.3. The localization and dubbing process for <i>Rise of the Tomb Raider</i>	210
7.1.3.1. Interviewee profile	211
7.1.3.2. Material and translation preparation	212
7.1.3.3. In-studio dubbing	214
7.1.3.4. Overall evaluation	216
7.2. TYPES OF SYNCHRONIZATION IN <i>BATMAN: ARKHAM KNIGHT</i>	217
7.1.2. Tasks	220
7.2.2. Game action	223
7.2.3. Dialogues	227
7.2.4. Cinematics.....	238

Synchronization in the dubbing of video games

7.3. TYPES OF SYNCHRONIZATION IN <i>ASSASSIN'S CREED SYNDICATE</i>	245
7.3.1. Tasks	251
7.3.2. Game action	253
7.3.3. Dialogues	258
7.3.4. Cinematics.....	264
7.4. TYPES OF SYNCHRONIZATION IN <i>RISE OF THE TOMB RAIDER</i>	272
7.4.1. Tasks	276
7.4.2. Game action	277
7.4.3. Dialogues	283
7.4.4. Cinematics.....	289
7.5. DISCUSSION OF RESULTS	295
7.5.1. Comparison between the original and translated versions	296
7.5.2. Comparison between video games and trends	300
7.5.3. Comparison between video games and film	303
8. CONCLUSIONS	307
8.1. SPECIFIC OBJECTIVE 1	307
8.2. SPECIFIC OBJECTIVE 2	309
8.3. SPECIFIC OBJECTIVE 3	310
8.4. SPECIFIC OBJECTIVE 4	311
8.5. SPECIFIC OBJECTIVE 5	313
8.6. SPECIFIC OBJECTIVE 6	313
8.7. RESEARCH QUESTION: MAIN OBJECTIVE.....	314
8.8. LIMITATIONS OF THE STUDY	315
8.9. FUTURE PROSPECTS.....	317
BIBLIOGRAPHY	321
WEBSITES	337
VIDEO GAMES	339
TABLE OF CONTENTS, INTRODUCTION AND CONCLUSIONS (as required for the International Doctorate Mention)	341
APPENDICES.....	See electronic files attached

INTRODUCTION

PURPOSE OF THE RESEARCH

This doctoral thesis belongs to the area of Audiovisual Translation Studies, aiming to analyze as recent a multimedia product as video games, whose process of translation and adaptation to a new culture goes beyond the merely linguistic aspects, a complex process in the industry which has come to be known by the term localization. Keeping both perspectives in mind, this study will take Descriptive Translation Studies (DTS) as a reference, specifically within the area of Audiovisual Translation (AVT), in order to delve in to the process of video game localization (VGLOC) and analyze the particularities of dubbing as one of the forms of audiovisual translation present in said process.

There are several motives which justify the completion of this study: of course, there is the interest in taking a more in-depth look at the dubbing practice and, more specifically, at the complexity of this form of audiovisual translation which requires the adaptation of information from the different channels and codes of transmission of the audiovisual text. Chaume's model (2004, 2012) of the different types of synchronies used in professional dubbing will be an indispensable reference in order to analyze translation for dubbing and the types of synchronization. From there, the aim is to analyze a new format of audiovisual and multimodal text whose characteristics and translation and dubbing process differ to a certain extent from those of audiovisual texts as they have been known until now, as it is believed that these modern, multimedia audiovisual texts still offer many perspectives for analysis that have yet to be explored, particularly in the case of synchronization. Dubbing, or audio localization, is in fact one of the areas that still requires new research (Mangiron, 2017, p. 87). As a result, video game synchronization poses an interesting challenge to begin to explore.

Secondly, as mentioned, the video game as a modern audiovisual product is the object of study in this doctoral thesis. Despite their short history, video games are causing a considerable impact on society: going no further back than to the year 2017, this form

of entertainment significantly surpassed the film industry in terms of revenue¹²³ as well greatly exceeding the music industry. In this same year, the video game sector accounted for worldwide sales of more than 108 billion euros (AEVI, 2018), clear evidence of the scope these products have in society. These figures are striking considering the fact that the first video games were released in the 60s and 70s – titles like *Spacewar!* (S. Russell, 1962) and *Pong* (Atari, 1972), considered to be the first video games in history (López Redondo, 2014, p. 130)¹²⁴. It is clear that their evolution and reception have exponentially advanced in only a few decades. Consequently, it is worthwhile to focus on a product that has achieved such an impact in such a short amount of time given that, in addition, there are still few studies focusing on video games – particularly those that refer to their dubbing – compared to other entertainment products.

Finally, in this same line, the lack of studies on this particular and still relatively new multimedia text from the dubbing perspective is striking, despite the product being used daily by millions of people (in Spain, there are currently nearly 16 million video game players, in other words, 44% of the population [AEVI, 2018]). In a country where audiences tend to choose film and television dubbed in Spanish, this form of translation also becomes very important in video games. Thus, a study focusing on the dubbing of this modern and widespread form of entertainment is justified as there are hardly any significant references for this approach. Although Audiovisual Translation, recently included in Translation Studies, already has an extensive bibliography¹²⁵, the study of video games from a perspective as specific as dubbing, and even more specifically, synchronization, is a novel approach for which there are not yet identified empirical analyses as far as has been confirmed (Mangiron, 2017)¹²⁶. Additionally, the industry

¹²³ According to data from the Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA, MECD, 2018), with regard to the film industry, the total earnings from feature-length films in 2017 was 591 million euros in Spain, while revenue from the video game market reached 1.4 billion euros the same year in the same country (AEVI, 2018). The music industry was also far from reaching the turnaround for the world of video games with a total of 231.7 million euros earned in 2017 (IndustriaMusical, 2018).

¹²⁴ Along with those cited, *Tic-Tac-Toe*, also known as *OXO*, by A. S. Douglas (1952) and *Tennis for Two* (W. Higinbotham, 1958) also boast as being among the first video games in history, *vid.* § 1.1.

¹²⁵ Indeed, Audiovisual Translation, and specifically dubbing, is a very recent area of research compared to other fields, considering the fact that the first author to create a classification of the types of synchrony in dubbing, Fodor, published his key work in 1976. While not many decades have passed, there are now numerous works which discuss dubbing and there has been considerable advances in the study of synchronization, though – and this is the novelty of the present approach –, at present, none of them have focused on the analysis of the video game as their corpus of study.

¹²⁶ Vázquez Rodríguez's doctoral thesis (2018) already uses a corpus for analysis based on video games, as does Pujol's previous work (2015). However, the first focuses on studying the types of translation errors while the second looks at the characterization of characters in dubbing from a transmedia perspective, also

could be enriched by descriptive studies like the one proposed here, which takes an in-depth look at the specific characteristics of dubbing and, in the future, of other forms of translation, in order to optimize the localization process and shed light on the particularities of this form of media.

OBJECTIVES

Video games represent a type of multimedia material with unique characteristics and, given their idiosyncrasy, they do not follow the same translation process as cinematographic or television audiovisual material when being adapted to new cultures. In fact, as mentioned above, in Spanish, *localization* tends to be used for the former while using *translation* for the latter (in English, particularly in the US, there is mention of *media localization* compared to *video game localization*). This leads one to believe that one of the specific practices within video game localization, dubbing, would also differ with respect to dubbing for film and television. As the task of identifying and empirically describing all of the aspects that differ in video game dubbing compared to dubbing for film and television would be daunting, this analysis will focus on the specific process of synchronizing the translated audio. At the same time, synchronization has been described as one of the quality standards valued by society when enjoying dubbed products in Spain (Chaume, 2005). As audiovisual products with distinctive features, the synchronization done in video games is believed to respond to the particularities of the media, leading to unique constraints which differ from those of traditional audiovisual texts. This, consequently, will be the specific object of the present analysis: **synchronization in video games**.

Based on these ideas, the following **research question** has been posed to carry out this study: *What types of synchronization are used in the dubbing of action-adventure video games according to different game situations? With this question as a starting point, the main objective that will guide this research will be identifying and describing the types of synchronization applied in the Spanish dubbing (Spain variant) of a corpus of action-adventure video games in English and comparing whether the recurring patterns that determine these types of synchronization respond to different needs than the patterns that determine synchronization in audiovisual texts for television and film, in order to obtain a unique classification of synchronization for a specific video game genre. The*

adding films to the corpus (*vid.* § 5.1.). As far as has been confirmed, no study has looked at the concrete characteristics of dubbing in a corpus consisting exclusively of video games.

intention of this thesis will thus be to identify the recurring patterns in the type of synchronization used in the corpus according to the different situations that arise during the course of a video game in order to be able to describe the translation trends for this material (Martínez Sierra, 2010).

As mentioned, video games constitute a new audiovisual format, differing from films, series and other traditional audiovisual productions and presenting unique characteristics which make it necessary for their dubbing to adapt to their particularities, which will be discussed later in this thesis (*vid.* § 3.2.). Furthermore, there is the added difficulty that each video game is unique and has distinctive features as a result of the race for originality on the part of its developers. This requires a form of audiovisual translation, within the localization process, that not only adapts to the new medium and to the specific video game genre, but also specifically to the video game in question (Mangiron and O'Hagan, 2006). Each video game is “unique” with regard to the subject around which the plot is developed, its characteristics, its dynamics and, more specifically, the game situations (*vid.* § 3.3.3.) that come together to form the product.

As a result of all of this, this study begins by describing how synchronization is done in video games, focusing on a single genre, action-adventure games, which will form the corpus of the study. In spite of the previously mentioned originality each game strives for, the diverse panorama of current video games can be classified, albeit flexibly, into different broad categories of common criteria in order to complete a systematic study according to the type of game. In this way, it will be necessary to place and define the action-adventure genre in a practical classification of the video games that are currently available on the market.

With regard to the classification of video games, it is important to insist on the fact that the industry advances with the constant release of products which strive for originality, to find their place on the market, toying with new technological and creative possibilities that have been developed in recent years. This wide variety of existing video games complicates the task of establishing a unanimous classification with which to identify the characteristics of dubbing according to video game genre. As a result, it is necessary to pose the first **specific objective**: after reviewing the main classifications for video games established both in the academic and commercial realms, this thesis will aim to obtain a unique and practical classification using a single criterion, which will allow the corpus for the study to be placed within a specific genre, which will prove useful for future empirical studies on video game localization. Said classification will help to determine the textual and dynamic characteristics of the genre featured in this study and,

as a result, will allow for the specific association between the types of synchronization and the genre in question.

Additionally, when detecting and classifying the types of synchronization in the corpus of this study, the need to establish an appropriate classification criterion for synchronies according to the type of text will be considered: just as Chaume (2004) describes the different synchronies applied in dubbing for film and television depending on the codes of meaning intervening in the construction of the message (*vid.* § 4.1.3.), in the case of a video game, different moments or *game situations* will be referred to, which pose different dubbing constraints that will require a specific form of synchronization¹²⁷. Additionally, as video games do not correspond to the traditional notion of audiovisual texts, the text in a video game is structured in the form of messages converted to strings of text and organized in spreadsheets; as a result, a second **specific objective** in this study will be to classify and characterize the different game situations, articulated in strings of translatable text, which appear in an action-adventure video game.

Considering the previously mentioned codes of meaning active in an audiovisual text (Chaume, 2004), as a third **specific objective**, it will also be necessary to determine what codes intervene in creating a message in a video game. In this case, in addition to the well-known acoustic and visual channels of an audiovisual text (Chaume, 2004; Zabalbeascoa, 2008, 2001), a new interactive dimension is observed – through a tactile channel (Pujol, 2015) or through the visual channel itself via kinetic codes – which calls for a review of the concept of video game as an audiovisual text and of the different codes that make up the channels to transmit the message.

After having determined what game situations are present in the corpus and the codes of meaning that are featured in a video game, the fourth **specific objective** will be to relate said game situations to the types of synchronization used in each of them. Obtaining this new description of synchronization in video games according to game situations will lead to a fifth **specific objective**: comparing this particular taxonomy to the already familiar three synchronies in film and television.

¹²⁷ Determining the type of synchronization according to the different game situations, rather than according to shots, as is done for film and television (Chaume, 2004), does not imply that there are not different shots in video games. However, this can be seen once the game is compiled and the final production complete. During the localization process, videos are generally not available and video games constitute an interactive product with a variable perspective, depending on the player's actions and choices. As a result, this thesis argues that, rather than types of shots, it is the game situations that primarily determine the form of translation and, as a result, one type of synchronization or another in the dubbing (*vid.* § 4.2.3.).

Finally, it will be interesting to compare whether the types of synchronization found in the corpus of dubbed video games correspond to the initial forms of synchronization found in the games in their original English version. This will allow for the evaluation of the degree to which the localization process entails modifications in audio synchronization precision in the new product adapted to the target market. As such, the final **specific objective** will be to determine whether the localization process leads to notable differences in the synchronization of the dubbed Spanish version.

In essence, the aim of this study can be summarized in the following points:

❖ **Research question:**

What types of synchronization are used in the dubbing of action-adventure video games according to different game situations?

❖ **Main objective:**

Identify and describe the types of synchronization in the translation process for the Spanish dubbing (Spain variant) of a corpus of action-adventure video games.

○ **Specific objective 1:**

Establish a specific and practical classification to place the video games being studied on the map of current video games.

○ **Specific objective 2:**

Detect what game situations appear in action-adventure video games.

○ **Specific objective 3:**

Determine through which communication channels a video game is transmitted and the different codes of meaning that operate in its textual configuration.

○ **Specific objective 4:**

Describe what types of synchronization are used in the dubbing of each game situation.

○ **Specific objective 5:**

Compare the types of synchronization identified with the synchronization taxonomy in film and television.

○ **Specific objective 6:**

Compare whether the localization process brings about changes in the form of synchronization used in the dubbed text with respect to the original audio.

METHODOLOGY AND CORPUS

The present research will be an exploratory, descriptive and empirical study: first, the aim is to examine and further a topic that has been the subject of limited research thus far; while there are indeed some references to dubbing in video games, these studies are primarily somewhat more theoretical in nature, with certain caveats and, in particular, they do not have empirical evidence that validates the hypotheses and standardizes the concepts. By examining data, this study aims to divulge how dubbing is synchronized in this type of audiovisual material. Such is the aim of exploratory studies as they “are done when the objective is to look into a topic [...] without much study”, “they explore from an innovative perspective” and “they pave the way for new studies¹²⁸”, according to Hernández Sampieri *et al.* (2010, p. 79).

Following these authors’ statement, it is worth noting that, “just as exploratory studies paramountly serve to discover and foreshadow, descriptive studies are useful to precisely show the angles or dimensions of a phenomena¹²⁹” (*ibid.*, p. 80). As a result, in this case, the study is also of a descriptive nature as, through observation and experimental work (Williams and Chesterman, 2002, p. 58), it aims to create a classification that will allow us to give an account of the types of synchronization present in the localization of this new corpus through the consistencies seen in the empirical analysis and the interviews with those involved in the process. As a result, this work can be considered to be part of Descriptive Translation Studies.

At the same time, it is both a qualitative and quantitative study: on one hand, interviews will be held with the main individuals involved in the chain of translating and dubbing the video games analyzed, with the results of which it will be possible to contrast the previously established theoretical framework based on bibliographical review. Additionally, with this consolidated theoretical framework, an analysis record will be compiled which includes the quantitative data extracted from the corpus. This data will be extracted after defining the population, from which a catalogue of video games will be obtained and from which, at the same time, three games will be selected to form the corpus for the analysis after applying a series of filters to the catalogue.

¹²⁸ Original quotes: “se realizan cuando el objetivo es examinar un tema [...] poco estudiado”, “indagan desde una perspectiva innovadora”, “preparan el terreno para nuevos estudios”.

¹²⁹Original quote: “[a]sí como los estudios exploratorios sirven fundamentalmente para descubrir y prefigurar, los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno”.

In this way, data triangulation will be put into practice which will substantiate the work of this thesis: a theoretical review of the concept of synchronization in audiovisual translation and video game localization, qualitative data extracted from interviews with participants and empirical, quantitative and qualitative data taken from the corpus.

With regard to developing the study, the following stages will be completed:

1. Review of the bibliography to create the theoretical framework, based on both research available at present in the area of video game localization and established works on dubbing in the field of Audiovisual Translation. Sources from other fields will also be consulted such as Semiotics, Communication Studies and Game Studies, given the marked interdisciplinary focus required for a study on video games.
2. Review of the main video game classifications, both academic and commercial, and establishing that which will be used by choosing unique and coherent criteria.
3. Review of the channels and codes of meaning which transmit and form the meaning of a video game as an audiovisual text.
4. Review of the different game situations present in a video game and the constraints they present.
5. Definition of the types of synchronization in video games mentioned until now in the bibliography reviewed and determining the classification to be applied in the corpus.
6. Presentation of the video game catalogue, from which the corpus for the study will be extracted consisting of three action-adventure video games which were originally in English and localized to Spanish (Spain variant).
7. Drafting and holding of interviews with the main participants involved in the localization of the analyzed video games.
8. Creation of the analysis spreadsheet to describe the main trends detected in the dubbing synchronization for the video games included in the corpus.
9. Quantitative analysis and qualitative reflection based on the interviews and phenomena detected.
10. Presentation of the conclusions and proposal for future lines of work.

STRUCTURE

This doctoral thesis consists of eight chapters and a section in which all bibliography and websites consulted are included, in addition to the corresponding appendices.

After the present **Introduction**, which summarizes the purpose and objectives that will guide the study as well as the methodology used and background, **Chapter 1**, *Modern video games*, will historically contextualize the origins of video games in order to continue with an in-depth review of the concept of video game and, in line with this definition, its categorization as an audiovisual text and the particularities that differentiate it from traditional audiovisual texts as they have been known until now. This chapter will also review the semiotic structure of video games and how this is related to their translation and how it determines this research.

Chapter 2, *Video game classification*, will review the main video game taxonomies created until the present both by different researchers in the academic world and the developers and publishers themselves from the commercial perspective. After determining the different criteria by which video games can be classified, a classification of the interactive video game genres will be created and justified for this study, adopting a single criterion. This chapter will also explain the features that differentiate each category as well as the specific characteristics of the genre on which the present research is focused: action-adventure video games.

Chapter 3, *Video game localization*, will review the concept of localization and the particularities the process presents in video games compared to other products which are also localized: websites and software. Next, it will explain the different stages in localizing a video game, also looking at the individuals that participate in each of the stages. Finally, it will define the translatable elements that make up a video game and what is modified during the localization process, as well as the four game situations in which said translatable components appear.

Chapter 4, *Dubbing and synchronization*, will focus on one of the stages in the localization process described in the previous chapter and which is important to fully understand for the objectives of this study: the dubbing or audio localization stage for the video game. This fourth chapter is divided into two sections: the first will review the particularities of dubbing for film and television, which will be the reference form of dubbing, in order to then study how the same process is carried out in video games. This first section will revisit the concept and steps that compose the cinematographic dubbing

process, the types of synchrony applied and the codes of meaning that must be kept in mind in said synchrony. All of this will serve as a model in the second section to establish how dubbing is carried out in a video game, what types of synchronization can be found in a game compared to other synchrony classifications in traditional dubbing and voice-over, and how these synchronies are related to the different game situations.

After the first few more theoretical chapters, **Chapter 5**, dealing with the *Methodology* of the study, will present the need to launch a study on these characteristics, what objectives will guide it and within what research paradigm it will be completed within Descriptive Translation Studies. This chapter will also explain the work process followed and the practical tools used: on one hand, a series of interviews with participants in the dubbing process of the three video games analyzed. Additionally, an empirical study on the types of synchrony said video games feature, a study which will be based on an analysis record which will also be presented in this chapter.

Chapter 6, referring to the *Corpus*, will explain the selection criteria that led to determining the catalogue of video games dubbed in Spanish (Spain variant) from which the corpus to be analyzed in this study was extracted, which consists of three video games whose forms of synchronization will be studied: *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015), *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015) and *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2016). This chapter will also look at the technical details and synopsis of each of the three titles.

Chapter 7, *Analysis*, will present the data extracted from the two empirical phases that make up this study: on one hand, a preliminary qualitative analysis will be performed of the interviews held with the main individuals involved in the localization and dubbing of the three video games cited. Additionally, the types of synchronization seen in each of the three games will be compiled. Said results will be arranged in different sections, which will correspond to the four game situations analyzed (tasks, game action, dialogue and cinematics), in addition to an initial evaluation of the characteristics of each of the three video games. This chapter will also include a discussion section which gives an account of the set of results taken from the three video games.

Chapter 8, *Results and conclusions*, will return to the research question and objectives described at the beginning of the study to determine whether they have been met in the present doctoral thesis and whether the research is able to answer the original question. This chapter will also refer to certain limitations found in the study and the future prospects it offers.

The chapter dedicated to **Bibliography** compiles all of the bibliographical sources consulted in the fields of Translation Studies, Audiovisual Translation, Localization, Game Studies, Communication Studies, Semiotics and some varied sources such as blogs and studies available on specialized web pages in the video game sector. This chapter also includes a list of **Websites** consulted and the **Video games** referred to throughout this study.

As required for the International Doctorate Mention, the **Table of Contents**, **Introduction** and **Conclusions** of this thesis have also been included in English after the Bibliography.

Finally, a series of **Appendices** will also be provided in digital format, which include 1) the Excel spreadsheet with the list of video games that made up the initial catalogue, 2) the three analysis records completed with the empirical observations from the three video games, 3) the transcription and written answers obtained from the interviews, and 4) a set of folders that contain the different video clips that justify the observations presented in chapter 7, *Analysis*, concerning the type of synchronization found in each of the three analyzed video games.

THEORETICAL FRAMEWORK AND BACKGROUND

“In Translation Studies game localization is often introduced as a hybrid mode of Audiovisual Translation (AVT) and Software Localization (Munday, 2013, p. 279) in an attempt to locate this newly emerged practice within an established category” (Mangiron, O’Hagan and Orero, 2014, p. 11). Taking these two converging fields into consideration, the present study forms a part of Descriptive Translation Studies with the interest of exploring and empirically analyzing a specific aspect of dubbing in video games as a modern format of audiovisual text. This interactive multimedia product will be the object of study from the main perspective of Audiovisual Translation, although it will be necessary to refer to other areas of research that are closely related to the object of study and which, in fact, will provide important concepts for the theoretical framework. It is indisputable that it is a complex area of study which requires a multidisciplinary focus to determine both its definition and the characteristics which form a part of it: “Games are both object and process; they can’t be read as texts or listened to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader or listener” (Aarseth, 2001).

To start, with regard to Audiovisual Translation, specifically in the area of dubbing, this thesis begins with exhaustive reference works like the previously mentioned studies by Chaume (2004, 2012) about the current overview of this form of audiovisual translation. It will also look at studies from numerous authors focusing on audiovisual texts and constraints (Zabalbeascoa, 1993; Agost, 1999; Chaves, 2000; Bartrina, 2001; Martí Ferriol, 2010), quality standards in dubbing (Chaume, 2005) and the artificial dubbing language or *dubbese* (Pavesi, 2008; Romero Fresco, 2009; Baños, 2009; Prats, 2014; Marzà, 2016), of course without forgetting works that discuss synchronization (Fodor, 1976; Luyken et al., 1991; Whitman-Linsen, 1992), among many others.

Additionally, as a complementary but distinct field to Translation Studies, Game Studies must be referred to in order to define the concept of video game and its characteristics. This is a very young discipline which includes bibliography from only the last 20 years and which has constituted its own area of research since 2001¹³⁰. Works by Aarseth (2001, 1997), Newman (2004), Wolf (2005), Juul (2008), Fencott *et al.* (2012) and Ensslin (2012) will be of particular interest for this study, which describe interactivity and playability as determining and identifying aspects of a video game, thus differentiating it from any other cultural or entertainment product. This will allow a complete definition to be constructed with which it will be possible to determine the specific aspects that influence the subsequent dubbing synchronization. Along this same line, works by Levis (1997, 2013), Frasca (2001, 2003), Scholand (2002), Raessens and Goldstein (2005), Apperley (2006), Arsenault (2009) and Clearwater (2011) will also be interesting, which focus on the definition and classification of video games as a new multimedia product.

To continue, another area has been mentioned that will be interesting to enrich an understanding of communication through the video game: Semiotics. Through discourse by Serrano (1980, 2001), Bobes Naves (1989) and, in particular, by Maietti (2004), this thesis will take a closer look at the form of meaning in video games. In this same line, works belonging to Communication Studies by Fiske (1990), Poyatos (2002), Ramos Serrano *et al.* (2009), Pérez Latorre (2010) and Burgoon, Guerrero and Floyd (2010), among others, will also be of interest. Some of these provide a considerable recap of the semiotic and communicative conception of video games or forms of non-verbal communication. In the same way, in the field of communication, general works on video

¹³⁰ The year 2001 is considered to be year 0 in Game Studies (Aarseth, 2001). It is worth noting that this is a further example of the multiple possibilities the study of video games still offers, given its recent inclusion in the academic world as its own discipline.

games such as those by López Redondo (2014) and Rodríguez Prieto (2016) have been included, which contribute to defining the object of study, its characteristics and its scope.

Finally, returning to Translation Studies, the area of localization as it specifically relates to video games cannot be overlooked as studies about this practice will shed light on the particularities found in the localization process for a video game, within which translation for dubbing can be included. Thus, the study will refer to extensive works on video game localization such as general guides by Maxwell-Chandler (2005), Chandler and Deming (2012), Mangiron and O'Hagan (2013), Bernal Merino (2015), Méndez González (2015), Granell, Mangiron and Vidal (2015); Méndez González and Calvo-Ferrer (2017), and Muñoz Sánchez (2017), as well as works focusing on the dubbing process in video games such as those by Chandler (2006), Le Dour (2007), Loureiro (2007) and Sioli *et al.* (2007).

8. CONCLUSIONS

This chapter will describe the conclusions obtained from this study, whose main objective has been focused on identifying the types of synchronization used in the dubbing of the three video games analyzed. It will first review whether the six specific objectives were met in order to then proceed to answer the research question that initiated this research. It will conclude with the limitations of the study and future prospects that have arisen.

8.1. SPECIFIC OBJECTIVE 1

Establish a specific and practical classification to place the video games being studied on the map of current video games.

Chapter 2 reviewed the main classifications for video games from the academic perspective as well as within the actual video game market. The lack of a single classification criterion was shown to hinder the consensus on the classifications used both by developers and publishers and within the academic sector: the former, driven by commercial interest and striving for originality in their products, establish varying classifications in which they apply and combine different criteria for each category. In this way, they aim to attract the user's attention and give them a detailed look at the different types of video games they will find in each section. The academic sphere, on the other hand, has established different classifications according to varied criteria, particularly according to the diachronic evolution of video games. The division between studies that defend narratology as the means for analyzing video games has been pointed out in comparison to ludology, which considers the game experience to be the main feature that defines and distinguishes this interactive media.

Based on an established classification according to the ludology perspective (Wolf, 2005; Ensslin, 2012) dependent upon the user skills activated (Fencott *et al.*, 2012), the *interactive genre* (in other words, the type of *skills* required of the player) has been selected as the only criterion by which to classify the widely varied video games found on the current market, discarding the criteria of platform, mode and medium (literary/cinematographic genre). In this way, **an open form of classifying video games according to type of skill the player must put into action has been proposed**: combat,

adventure, racing, puzzle and labyrinth, simulation, strategy, rhythm, didactic and competition.

The author considers that this proposed classification based on the particular nature of video games represents a research result. It serves as a taxonomy unique to interactive media which is distinguished from the canon classifications of other types of media (such as cinema or literary genres). On one hand, this classification may be useful for future studies on video game localization as it proposes a structure based on the characteristic that distinguishes video games from other audiovisual products: interactivity (and thus the skills the player uses). This would allow for the development of descriptive studies on the characteristics of other modes of audiovisual translation in different interactive video game genres, keeping in mind the interactive dimension that characterizes them. Additionally, a classification based on such a criterion offers the possibility of adding new categories in the future, according to technological advances that may be developed in upcoming video games (such as virtual reality or augmented reality) and new skills that may be required of users. Finally, this criterion allows the idea of skill to be related to the concept of synchrony and, as a result, it may be useful for the overall development of video games, keeping in mind synchrony constraints according to the skills demanded of the player during the development of the program.

One of the categories considered in the present classification are adventure games. Within this genre, it is convenient to distinguish between action adventures, roleplaying adventures, survival adventures and platform adventures (*vid.* § 2.3.). The first of these, the action-adventure genre, has been the focus for extracting the video games in this corpus.

8.2. SPECIFIC OBJECTIVE 2

Detect what game situations appear in action-adventure video games.

Chapter 3 presented the video game localization process and the particularities that distinguish it from other forms of translating and adapting audiovisual or multimedia material. Given the idiosyncrasy of video games, four types of translatable assets were described within a video game (*vid.* § 3.3.3.). At the same time, three of them (on-screen text, art assets and audio assets) were distributed throughout **four game situations, which entail different forms of interaction, or lack thereof, with the player: tasks, action, dialogue and cinematics.**

In the case of action-adventure video games (vid. § 2.3.), titles are very rich in both a narrative background and the combination of skills required of the player, who must fight, interact, overcome obstacles, solve puzzles and agilely move through a certain environment. With regard to the narrative and interactive variety in this video game genre, the analysis demonstrated that the three titles studied show a constant alteration between the four game situations described. This alternation directly depends on the actions performed by the player, who activates different phases within the video game in question.

In this study, it was confirmed in chapter 7 that the four situations occur in the three video games, with a significant presence of **cinematics** as contextualizing elements which advance the narrative content in the games. **Game action** is undoubtedly the most important component of these action-adventure games as it represents the nature of video games themselves: the interaction between the player and the dynamic events occurring on the screen. The introduction of **tasks** was less relevant: only one of the games directly transmitted texts to the player, although it was through diegetic voices that do not abstract from the narrative context, while in the other two video games, the tasks were transmitted by the main characters themselves through their thoughts. As a result, the tasks are diegetic situations in the three cases, but are less relevant than other situations such as cinematics or dialogue, which are fundamental to advance the story narrative and also serve to guide the player. The latter, **dialogue**, is also fairly present in the three video games. These moments are saddled between cinematics and action, as the dialogue exchanges between the main character and other non-playable characters take place either without affecting full interaction or by limiting it to certain camera movements or forward motion, without reaching the maximum level of audience passivity that is characteristic of cinematics.

8.3. SPECIFIC OBJECTIVE 3

Determine through which communication channels a video game is transmitted and the different codes of meaning that operate in this textual configuration.

In chapter 1, the definition and characteristics of video games as a modern interactive audiovisual product were presented. Here, a new interactive dimension was added which is absent in traditional audiovisual products like film and television. The particularity of the interaction between the audiovisual text and the user is that it takes

place bidirectionally, as the channels of meaning operate from the game to the player, but also in the opposite direction.

An important difference was explained between video games that function with a traditional controller and those in which this device is substituted by motion sensors. In both cases, the communication channels that have been described for traditional audiovisual texts, the acoustic and visual channels with their respective codes of meaning (Chaume, 2004), remain active. The latter channel, however, also works bidirectionally as the player perceives the movements of the characters on the screen but, at the same time, performs a body movement (thus, the player's kinetic codes are operating) which the video game receives in the form of external kinetic codes. In video games that require a controller, the presence of the tactile channel, also bidirectional, can be added. This channel transmits the player's activity, codified again through haptic codes from the player to the game which, at the same time, returns the haptic response to the player if the controller vibrates. All of the player's activity impacts the game, which reacts to the player's actions according to the rules of the game that give it structure.

Thus, **in addition to the semiotic configuration of the familiar acoustic and visual channels in traditional audiovisual texts, the presence of the tactile channel can be added in video games.** A series of **haptic codes (in other words, each set of movements by the player, codified as signs received by the video game or by the player)** are transmitted through this tactile channel. The **kinetic codes (player > game) from the visual channel** can also be added, which are not present in traditional audiovisual texts. In this way, the semiotic configuration of interactive audiovisual texts is completed.

8.4. SPECIFIC OBJECTIVE 4

Describe what types of synchronization are used in the dubbing of each game situation.

Throughout the present analysis, it has been possible to confirm a particular taxonomy of the types of synchronization in video games, which was included in the bibliographical review, the first pillar of the methodology for this thesis. After an analysis of the extratextual sources (vid. § 7.1.), the second methodological pillar of this study, the different participants involved in the localization and dubbing process for the three video games analyzed have confirmed the particularities in the material and the form of working when localizing video games. It has been confirmed that during the translation phase, only a tentative character limit is established in order to compare the length of the

target text to the source text in order not to overly exceed the original. Later, during the in-studio recording of the translated audio, a series of time constraints will be applied which correspond to those detected in the analysis portion of this study. These constraints, however, seem to be directly related to the work of the sound technician, who will be the last link in the production chain for a dubbed video game before submitting the product to the client to obtain the definitive version. However, dubbing directors also tend to apply these forms of synchronization, guided by their own experience.

Through the third pillar of the present methodology, the empirical analysis of three action-adventure video games (vid. § 7.2.-7.4.), it has been confirmed that the five types of synchronization initially described in this thesis do indeed exist in dubbed material, i.e., wild synchrony, time constraint, strict time constraint, sound-sync and lip-sync. To a certain extent, these types of synchronization appear to respond to a greater or lesser degree of constraint in each of the four game situations (and, as a result, to an increasingly greater presence of the different semiotic codes), although there is no direct and exact relationship between the game situation and the form of synchronization used. However, this study has described that the most and least restrictive forms of synchrony (lip-sync and wild, respectively) are the most commonly used in the three video games, along with time constraint, which entails a certain margin regarding the length of translated utterances with respect to the original.

In the three video games, these most frequent forms of synchronization are associated with the **tasks and cinematics: in the former, wild synchronization was always used in all three cases while in the latter, lip-sync was most common**, though in one of the games this was combined with a strong presence of sound-sync which, while very similar to lip-sync, is less restrictive with regard to the characters' mouth movements.

With regard to **game action, in this case, both wild synchronization and time constraint are combined, with the occasional use of strict time constraint and sound-sync in two of the three games**. The case of **dialogue is the most complex: as a situation saddled between action and cinematics, it combines the five types of synchronization in all three video games**, making it impossible to identify a clear trend in the preference for any one of them in this hybrid game situation.

These results may be directly related to the form of classifying translatable material described by the interviewees in this study: in the three cases, the material received from the client is divided into on-screen text (which is not of interest for this study as it does not require dubbing), cinematics and other audio and dialogue

components. The localization process tends to respect the length of the original utterances within a certain margin when translating any audio asset, as there are never any visual or acoustic references available to apply greater synchrony precision. Later, during the dubbing phase, the cinematics tend to be treated like short films, replicating the sound wave as closely as possible to try to achieve lip-sync (or at least sound-sync), even though the video cannot be consulted in most cases. The rest of the audio assets tend to be dubbed by replicating the exact length of the utterances (time constraint or strict time constraint) or without any constraints (wild) in the case of narrative segments.

If all audio assets besides cinematics are considered to correspond with the game situations defined in this analysis as game action and dialogue, the results match the professional practice of very frequently applying time constraint or strict time constraint in these cases. However, the availability of sound waves, videos and specific instructions in the spreadsheets which contain the strings to be dubbed can result in the presence of a more constraining level of synchrony. Thus, examples of sound-sync were also detected during some action moments and, above all, in the dialogue.

8.5. SPECIFIC OBJECTIVE 5

*Compare the types of synchronization identified
with the synchronization taxonomy in film and television.*

As explained in section 7.5.3., the traditional synchronies in film and television can be seen in the final interactive product, though with certain limitations as, in much of the development of the on-screen events, there are no finalized cinematographic characteristics. Instead, it depends on the game situation at hand, the configuration of the video game itself and the player's actions. As a result, **an analysis of the traditional taxonomy is not fitting for an interactive audiovisual product**, with particular dynamic features, **especially during its localization process** because, as seen in section 7.1., the work process is also very different and does not offer the same possibilities as that of a film.

8.6. SPECIFIC OBJECTIVE 6

Compare whether the localization process brings about changes in the form of synchronization used in the dubbed text with respect to the original audio.

In section 7.5.1., different visuals show that the localization process for the three video games analyzed has caused **the forms of synchronization in the dubbed Spanish versions to be slightly more relaxed** in comparison with the original dubbing in English. These figures are minimal and are not noticeable while using the product, although with knowledge of the source language, it is possible to detect that the characters' mouths in the three titles analyzed are animated with respect to mouth movements in English (at those points in which the characters' lips can be seen). As a result, due to the conditions under which it takes place (form of distributing the material and indicating constraints, and not having videos available), the localization process seems to entail a certain degree of relaxation in the dubbing. But this relaxation is far from the striking difference that could be expected considering the fact that it is an audiovisual translation process in which only access to the linguistic code is available, without being able to consult the final product in which this linguistic code will need to fit. While not an objective of a descriptive analysis, it is worth mentioning that the final quality, given the circumstances, is quite remarkable.

8.7. RESEARCH QUESTION: MAIN OBJECTIVE

Identify and describe the types of synchronization applied in the Spanish dubbing (Spain variant) of a corpus of action-adventure video games.

This main objective answers the research question behind this study: What types of synchronization are used in the dubbing of action-adventure video games according to different game situations? In light of the results obtained, the following trends can be identified in the types of synchronization used in this corpus of video games:

- ❖ The action-adventure video games analyzed combine **game action** with a strong presence of **cinematics** which contextualize the story and complement the narrative progress the player creates. The **dialogues** and reduced **tasks** transmitted through sound components in the video games are less common, although they are diegetic and complement the narrative details or offer useful instructions for the player.
- ❖ The **tasks** have always been synchronized using **wild** synchronization.

- ❖ The **game action** tends to be dubbed using **time constraint**, in other words, a certain margin is allowed with respect to the length of the original utterances, although there is also a strong presence of **wild synchronization** according to the characteristics and dynamic of the game.
- ❖ **Dialogue** does not follow a clear pattern, as all three video games apply **different forms of synchronization** and examples of the **five types of synchronization** described have been found in the games.
- ❖ **Cinematics** are dubbed using **lip-sync, and sound-sync to a lesser extent**, according to dubbing conditions and material availability (videos or sound wave files). The games also feature narrative segments with **off-screen voices dubbed with wild synchronization**.

Additionally, it is clear that, in the cases analyzed, the localization process does not seem to show major changes in the type of synchronization used in the dubbed compared to original versions, although the types of synchronization used in the dubbing are slightly more relaxed as a result of the conditions under which the process was completed, without reference videos or the opportunity to see the final result.

8.8. LIMITATIONS OF THE STUDY

A study such as this is not exempt from several limitations which will be mentioned below in order to describe some future prospects in the following section.

To start, in light of the results obtained, the proposed taxonomy of game situations (*vid.* § 4.2.3.) and, more specifically, dialogue as a game situation and unit of analysis may be questionable as the results obtained are completely heterogeneous. In fact, as seen in both the definition of dialogue (*vid.* § 3.3.3.) and the conclusions (*vid.* § 8.2.), this consists of actions that can partially stop the action or not stop it at all, and its configuration completely depends on the nature of the video game. As a result, in future studies, it could be considered a type of text that can appear in at least two of the three game situations (cinematics and action, and very rarely in tasks) and not considered its own game situation (and thus also not a unit of analysis) on the same level as the other three.

Furthermore, authors like Wolf (2005), Muñoz Sánchez (2011), Bernal Merino (2015) and Mangiron (2017) have described the complexity of carrying out studies on the modern interactive media of video games. Among other issues, one of the aspects these authors pointed out was the difficulty in accessing materials, in this case, in order to obtain

and process a complete corpus of video games. Faced with this inconvenience, as explained (*vid.* § 5.5.2.), the process in this study consisted of playing the three selected video games in full, focusing only on the main target and video recording these gameplays in order to later extract paradigmatic examples of the types of synchrony detected. This is the only way to manage the translatable audio assets and analyze them in a video game corpus as neither the translated spreadsheet nor the dubbing script were available. It was also not possible to obtain a complete transcription of the analyzed text in any case because, as interactive and dynamic material, a script does not exist prior to playing, but is instead constructed during the interaction between the player and the game and the subsequent transcription of 77 hours of video would be impractical.

This form of working with a corpus presents the limitation that these texts cannot be processed with any type of software, at least at present. Instead, they can only be analyzed by hand, with the slowness and imprecision which are intrinsic to this process. The study required a selection of texts “which are not held in electronic form and which are therefore searched manually” (Baker, 1995, p. 225). In the same way, they are inseparable from the visual assets when performing the analysis and determining the type of synchrony in each game situation may result in a certain degree of subjectivity as a result of the video player and quality with which the different scenes are viewed.

A second limitation derived from the interactive nature of video games is that this “dynamic” corpus entails a certain degree of arbitrariness in that it develops based on the player’s actions. “Instead of fixed, linear sequences of text, image, or sound which remain unchanged when examined multiple times, a video game experience can vary widely from one playing to another”(Wolf, 2005, p. 7). Furthermore, at times, it is the game engine itself that selects which strings of text to display and these may not always be the same, despite having tried to reproduce the same route while playing for the second time. As a result, the analysis may also show slight variations if repeated, given that each player would make events progress in a particular way, despite the development needed for the main plot, and the game itself would generate responses somewhat arbitrarily. In any case, the impact of these changes on the results obtained would suppose variations which are not representative, thus the general conclusions would not necessarily be affected.

In line with this limitation, the following particularity was found: as an interactive and dynamic text, despite having reproduced the same route played in English as in Spanish to the extent possible, the search for translated segments and their corresponding original texts (Toury, 1995) has not always been precise. Many game situations do not repeat the same segments in the source and target languages, even though they occur at

the same point in the game (for example, if an action moment is started after a cinematic that is identical in both versions). This is because the game launches dubbed audio segments somewhat arbitrarily, choosing among different lines in the same group (for example, onomatopoeias or utterances threatening enemies), as there is no definitive audio base that follows a set script, as would occur in a film. As a result, at times, the original and translated segments are not necessarily exactly the same. The interest of this study, however, has focused on determining what type of synchronization was used in these fragments, regardless of whether the linguistic content was identical.

At the same time, as Mangiron (2017, pp. 85-86) also points out, the strict confidentiality surrounding the video game industry has resulted in limitations when carrying out the research, particularly the difficulty in accessing different materials for the video game itself in its commercial format, the secrecy associated with the identity of some of the figures involved in the localization and dubbing process and the lack of detailed responses in the interviews. Without strict confidentiality agreements, the information presented in this thesis could have been much more precise or complete in some aspects, particularly regarding the translation and dubbing process for the video games analyzed (*vid.* § 7.1.1., 7.1.2. and 7.1.3.).

Finally, the nature of this analysis implies a certain degree of subjectivity on the part of the researcher when classifying the type of synchronization observed in each game situation, especially when differentiating between time constraint, strict time constraint and sound-sync, as the lines between the three are quite fine. However, in a hypothetical replication of the study, the possible divergences in the analysis of these situations and their types of synchronization would not entail anything more than a certain variation in the percentages obtained, and would still indicate the general trends detected in this thesis.

8.9. FUTURE PROSPECTS

Based on the results and limitations mentioned above, this study has given rise to interesting future prospects, for which the author believes this thesis serves as a starting point.

First, it is clear that it may be unwise to extrapolate the results obtained for other games, given the wide variety of aspects that characterize them, even if they do belong to the same interactive genre (types of text, game dynamics, characters' form of communication, etc.). As a result, it would be appropriate to **expand the corpus** to a greater number of games from the same interactive action-adventure genre in order to

determine whether the trends detected can be extended and it is possible to **start to talk about norms** in the application of types of synchrony. Based on said norms or trends proven with additional studies, **the creation of guidelines and codes of good practice**, both during the material and translation preparation stage and during in-studio recording, would be a very beneficial aspect for the professional and teaching sector. This would help to **unify and standardize the video game dubbing process**, although it would be highly dependent upon the protocols of each company.

In addition to other games from the same genre, it would be useful to compare what occurs in the synchronization of the **dubbing of video games from different genres** and thus offer comparative results between genres. To do so, it would be interesting to use the same classification presented here (*vid.* § 2.1.) and maintain the criterion of interactive genre, with the aim of mapping out the characteristics of dubbing in video games according to the aspect that differentiates them from other audiovisual texts (interactivity and, consequently, the skills required of the player). In addition to the types of synchrony used in dubbing, other modes of audiovisual translation should also be analyzed, such as different **subtitling parameters**.

Within the same interactive genre, it would also be beneficial to confirm what occurs in video games that always offer a **first-person perspective for the player**. Choosing third-person games was one of the filters applied to obtain this corpus (*vid.* § 6.4.), but the study of video games which offer a closer view of the other characters could show different results from those found here and thus establish a differentiation in the dubbing of video games according to the perspective of gameplay, always within the same genre.

It would also be convenient to complement the descriptive nature of the present empirical study by referring to **reception studies**, though very scarce in video game localization (Mangiron, 2017, p. 87), in order to determine the degree of user satisfaction with the different types of synchrony used in the games and what improvements could be proposed in the future. In this same line, just as there are a series of quality standards described for dubbing for film and television (Chaume, 2005), it would be very beneficial to **create a similar list of quality standards** applicable to video game localization, derived from both empirical and descriptive studies like this one and, in particular, reception studies.

With respect to the scarce research found on dubbing in video games (Mangiron, 2017, p. 87), another interesting parameter to explore would be so-called **dubbese or artificial dubbing language** (*vid.* § 3.2.), whose characteristics may be closely related to

the types of synchrony used in the dubbed text because, as this study shows, they correspond to different levels of constraint that could also influence the naturalness of the text translated for dubbing.

At the same time, the present study focuses on a limited and recent time-frame (the years 2015-2016, in other words, video games belonging to the eighth generation, *vid.* § 6.1.). To compare and contrast these results, a **diachronic study of the different types of synchronization** and, in general, of the different characteristics of dubbing in video games could be highly useful. These projects could even focus on video games from the same series used here, as they all began to be released several years ago (*BAK*, in 1986 [Sanz, 2013]; *RTR*, in 1996; and *ACS*, in 2007) and there are plans to continue releasing additional titles.

Finally, it would be beneficial to carry out studies on dubbing in video games from the **transcreation** perspective (Mangiron and O'Hagan, 2006; Bernal Merino, 2015; *vid.* § 1.4.4.), with the editing of not only the linguistic code, as has been the case in the three video games analyzed here, but also of the product's visual codes (animating the characters' mouths according to the spoken text). In these cases, the dubbing text may very well not need any adjustment or adaptation to the categories presented in this study as the creation of these homologous translations (Nord, 1997) will require different focuses that are also worth analyzing and systematizing in the future, in line with the advance in the technologies used for the development and localization of video games.