

Fòrum de Recerca. Núm. 21/2016, p. 271-290

ISSN: 1139-5486. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2016.21.16>

271



UNIVERSITAT
JAUME·I

Videojuegos y doblaje.

La sincronización

Laura Mejías Climent
lmejias@uji.es

I. Resumen

Este trabajo parte de la localización como proceso dentro del cual analizar un aspecto de la traducción audiovisual no descrito hasta ahora con estudios empíricos: la sincronización en el doblaje de un videojuego.

Los videojuegos son un nuevo formato de texto audiovisual que presenta un rasgo distintivo: la interacción. Así, se diferencian del concepto tradicional de texto audiovisual en que convierten al espectador en usuario activo y no presentan un avance narrativo lineal. La idiosincrasia de este *software* multimedia interactivo hace que el proceso de traducción para doblaje no sea el mismo que el descrito hasta ahora para cine y televisión y, por tanto, requiere un nuevo análisis del tipo de ajuste que presenta un videojuego doblado, partiendo del modelo de sincronización de textos audiovisuales tradicionales (Chaume, 2004) en torno a los tres tipos de sincronía: labial, cinésica e isocronía.

El objetivo de nuestro estudio será identificar y exponer los tipos de ajuste del doblaje al español peninsular del videojuego de aventura *Assassin's Creed Syndicate*. Para ello, también habremos de plantearnos objetivos específicos que nos ayuden a construir nuestro estudio de forma sistemática: nos proponemos detectar qué situaciones de juego presenta el material concreto analizado y, en función de estas situaciones de juego, describiremos cómo es su ajuste.

Por tanto, llevaremos a cabo un estudio exploratorio, descriptivo y empírico, basado en el análisis de un videojuego concreto, sobre los tipos de ajuste. A partir de este trabajo, pretendemos ampliar el conocimiento de las prácticas traductológicas actuales en la localización de un producto audiovisual novedoso y abierto aún a muchas posibilidades de estudio.

Palabras clave: localización, traducción audiovisual, doblaje, videojuegos, ajuste, sincronización, l10n, dubbing, video games.

II. Introducción

Este trabajo se plantea como culminación de un proceso de estudio y especialización en el ámbito de la localización; en concreto, nos centraremos en uno de los productos que requieren de una localización cada vez más minuciosa y compleja: los videojuegos, cuya evolución se ha visto acelerada en especial en los últimos años (Bernal Merino, 2015: 3). Los videojuegos constituyen un macrogénero que reúne muchas de las características de los productos televisivos y cinematográficos, aunque se trata también de



un objeto de estudio que todavía presenta numerosas posibilidades de análisis desde la traducción audiovisual, sin olvidar que su adaptación para una nueva cultura se desarrolla siempre mediante el complejo proceso de la localización (Mangiron y O'Hagan, 2013). En concreto, con este trabajo nos ocuparemos de un aspecto particular del proceso de localización tradicionalmente estudiado como una de las modalidades de traducción audiovisual, pero aún con muchas opciones de análisis en el incipiente mundo de los videojuegos: el doblaje.

El interés en este tema se ve motivado principalmente por la escasez de estudios similares en la bibliografía revisada: si bien la traducción audiovisual, aunque de reciente incorporación a los Estudios de Traducción, reúne ya una bibliografía importante y de cierto recorrido, concretamente el estudio de los videojuegos desde un punto de vista tan concreto como su doblaje y ajuste es un planteamiento novedoso. Además, teniendo en cuenta que el nacimiento del primer videojuego puede fecharse en 1962 con *Spacewar* (López Redondo, 2014: 130), la consideración de esta forma de entretenimiento como objeto de investigaciones académicas alcanza bibliografía de algo más allá de la última década y pocos autores se han detenido en aspectos tan concretos del proceso de localización de un videojuego como su doblaje. Por ello, consideramos nuestro planteamiento de interés tanto para ampliar el estudio de la localización de videojuegos como para profundizar en el análisis del doblaje como forma de traducción audiovisual.

Nuestro trabajo establece su marco metodológico en los Estudios Descriptivos de Traducción, concretamente, en la rama de la Traducción Audiovisual: en cuanto al doblaje, nos basamos en obras de referencia que tratan en profundidad la práctica y las características de dicha modalidad de traducción audiovisual y donde se enumeran concretamente las sincronías aplicadas en el doblaje para cine y televisión (Chaume, 2012, 2004; Fodor, 1976; Luyken et al., 1991; Whitman-Linsen, 1992); a continuación, recurrimos necesariamente a otros ámbitos que fundamentan nuestro trabajo desde otros puntos de vista: nos referimos a extensas obras sobre localización de videojuegos (Bernal Merino, 2015; Mangiron y O'Hagan, 2013; Maxwell-Chandler, 2005; y Méndez González, 2015) y trabajos que se ocupan específicamente de cómo se lleva a cabo doblaje de un videojuego (Le Dour, 2007; Loureiro, 2007; Sioli et al., 2007). Asimismo, esta investigación también se nutre de los *Game Studies* para definir y delimitar el objeto de estudio: nos serán de gran interés obras que se ocupan de definir y clasificar los videojuegos como nuevo producto multimedia (Arsenault, 2009; Frasca, 2001; Scholand, 2002), así como algunos análisis de comunicación (López Redondo, 2014) que también tratan y

proponen cuestiones semióticas del nuevo medio de los videojuegos (Pérez Latorre, 2010; Ramos Serrano et al., 2009).

Ante esta revisión teórica, proponemos un estudio exploratorio, empírico y descriptivo sobre el doblaje en videojuegos centrado expresamente en el ajuste, característica que sí se ha estudiado detenidamente para cine y televisión, pero sobre la cual aún no hemos encontrado estudios empíricos que sitúen el objeto de estudio en un videojuego. El objetivo de este pequeño artículo, por tanto, es analizar el ajuste en el doblaje al español del videojuego *Assassin's Creed Syndicate*.



III. Objetivos

Los videojuegos representan un material multimedia con características singulares y, dada su idiosincrasia, no siguen el mismo proceso de traducción que los productos audiovisuales cinematográficos y televisivos; de hecho, se utiliza más bien el término *localización* para los primeros frente al de *traducción* para los segundos. Así, nos planteamos que un aspecto concreto de la localización de los videojuegos, el doblaje, también presentará diferencias con respecto al doblaje de cine y televisión; para delimitar aún más nuestra investigación, nos centraremos en uno de los componentes del doblaje, el ajuste, que consideramos que, en videojuegos, responde a las particularidades del medio, causantes de restricciones propias y distintas de las del texto audiovisual tradicional.

Con este planteamiento, nos proponemos responder la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué ajuste se da en el doblaje de un videojuego de aventura según las situaciones de juego? Partiendo de ella, el objetivo principal de este trabajo será identificar y exponer los tipos de ajuste que se aplican en el doblaje al español peninsular de un videojuego del género concreto de aventura, originalmente en inglés, y comprobar si estos tipos de ajuste responden a unas necesidades distintas de los textos audiovisuales televisivos y cinematográficos, de forma que obtengamos una clasificación particular para el ajuste en videojuegos.

A la hora de examinar el ajuste en el videojuego elegido, se nos plantea la necesidad de establecer un criterio de clasificación propio de este tipo de texto: así como Chaume (2004) expone las distintas sincronías que se aplican en el doblaje de cine principalmente según los planos cinematográficos (entre otros códigos que conforman el texto audiovisual), en el caso de un videojuego, habremos de recurrir a la variedad de situaciones que se detecten en él, las cuales plantean restricciones de doblaje que demandarán un ajuste

específico. Esto no quiere decir que en videojuegos no tengan importancia los distintos planos; ciertamente, el plano supone un ajuste más o menos preciso también en videojuegos, pero, por encima del plano en su sentido cinematográfico, son las situaciones de juego las que determinarán en primera instancia una forma de afrontar el doblaje y, por tanto, un tipo u otro de ajuste. Por este motivo, un objetivo específico que nos hemos de plantear es detectar cuáles de las situaciones de juego descritas hasta ahora en un videojuego presenta concretamente nuestro videojuego de aventura, para, en función de estas, determinar qué ajuste se emplea.

IV. Material y método

Este trabajo, tal y como describíamos, representa 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 teórico y, especialmente, sin comprobaciones empíricas que validen las hipótesis y sistematicen los conceptos. Al introducir el análisis de un videojuego, realizaremos una observación de datos que comience a arrojar luz sobre 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» (Hernández Sampieri et al., 2010: 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» (ibídem: 80). De ahí que, en nuestro caso, se trate también de un estudio de carácter descriptivo, pues pretendemos elaborar, a partir de la observación, una clasificación que nos permita dar cuenta del tipo de ajuste que presenta este nuevo objeto de análisis, mediante las regularidades observadas en el estudio empírico. Por ello, podríamos considerar que nuestro trabajo se ubica dentro de los Estudios Descriptivos de Traducción.

En cuanto al desarrollo del estudio, llevaremos a cabo un análisis basado en la observación de unas 18 horas de juego (es decir, el juego completo hasta alcanzar el objetivo principal), con el audio en su versión española peninsular, e iremos anotando en la ficha de análisis que expondremos en el apartado 4.4. las situaciones de juego se sucedan y los tipos de ajuste detectados para cada una de ellas. El estudio, por tanto, cubrirá las siguientes etapas:

1. Revisión de la bibliografía para elaborar un marco teórico base, tanto de las investigaciones hasta la fecha sobre localización de videojuegos como de las obras consolidadas sobre doblaje en el campo de la traducción audiovisual, así como algunas referencias pertenecientes a los estudios de comunicación y a la semiótica.
2. Revisión de las situaciones de juego presentes en un videojuego y las restricciones que estas presentan según sus características.
3. Delimitación de los tipos de ajuste en videojuegos mencionados hasta la fecha en la bibliografía revisada y confección de la clasificación que aplicaremos en el videojuego objeto de estudio.
4. Elección del objeto de estudio: un videojuego completo, desarrollado en inglés y con localización plena al español.
5. Elaboración de la ficha de trabajo.
6. Análisis cuantitativo y reflexión cualitativa de los fenómenos.
7. Conclusiones y propuesta de las futuras líneas de trabajo.

4.1. Los videojuegos: objeto de estudio

Varios han sido los autores que se han arriesgado a definir qué es un videojuego (nos remitimos a trabajos como los de Bernal Merino, 2015, Frasca, 2001; Huizinga, 2007; Levis, 1997; López Redondo, 2014; y Mangiron y O'Hagan, 2013; para una discusión detallada del concepto de videojuego). Para el trabajo que nos ocupa, entenderemos el videojuego como un *software*, normalmente de entretenimiento, que requiere la interacción del jugador(es) en el desarrollo de los hechos, mediante una pantalla, respetando unas reglas determinadas.

Tratándose de un producto audiovisual, recurrimos a 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, 2004: 15). No obstante, los videojuegos añaden un tercer canal ausente en cine y televisión y que los convierte en un medio audiovisual único: el canal táctil (Pujol, 2015: 134). Según lo definimos, el videojuego incluye un mando o periférico a través del cual el jugador puede ejercer su acción en los hechos que se desarrollan en la pantalla y, de hecho, su intervención es imprescindible para que el entramado audiovisual avance. Esta es la característica que distingue a los videojuegos como textos audiovisuales interactivos (Pujol, 2015: 144):

el canal tàtil i cinètic s'afegeix a l'acústic i el visual de manera simultània per crear significat. Tanmateix, el canal tàtil i cinètic per si sol no genera significat, sinó que el que fa és activar-lo perquè aquest es mostri a través de l'acústic i el visual.

Por lo tanto, a la hora de llevar a cabo un análisis desde el punto de vista de la traducción audiovisual, habremos de considerar un tercer canal en nuestro marco teórico que no ha habido necesidad de tratar en estudios sobre cine o televisión: el canal táctil, que será el causante de que, durante el juego, nos encontremos con diferentes situaciones en las que el jugador tenga más o menos libertad de elección; así, la forma de afrontar su doblaje sea distinta.

4.2. Localización y elementos traducibles

El doblaje es uno de los varios aspectos incluidos en el complejo proceso de la localización de un videojuego: según lo define Méndez González (2015: 57), 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». El proceso requiere, además de la traducción del componente lingüístico, otros procesos de modificación del *software* para que el producto se acomode en todos los niveles en la nueva cultura. Bernal Merino (2006: 9) señala que la localización supone un proceso de adaptación lingüística, cultural, técnica y legal de un producto a una cultura y país metas.

El proceso de localización puede presentar variaciones en función de las características del videojuego en cuestión y dependiendo de los niveles de localización y el modelo de trabajo (interno o externalizándolo a una empresa especializada). Sin embargo, sí podemos repasar, en general, las fases principales dentro del complejo proceso de localización, para comprender en qué punto se encuentra el doblaje.

En términos generales, se describen tres etapas principales (Mangiron y O'Hagan, 2013: 128-140): la inicial o prelocalización supone la valoración del material para asignar las diversas tareas y preparar el kit de localización; a continuación, la localización en sí abarca la traducción del material y su adaptación, respetando las restricciones que imponen el espacio, la terminología y las variables. Aquí se ubica la locución del texto en la lengua meta. Finalmente, se procede a la poslocalización, momento en el que se integran de nuevo los componentes traducidos y adaptados en una versión alfa del juego que pasará su correspondiente control de calidad para obtener el producto final.

Como hemos señalado, el audio para doblaje o *voice recording* se genera en la etapa central del proceso:



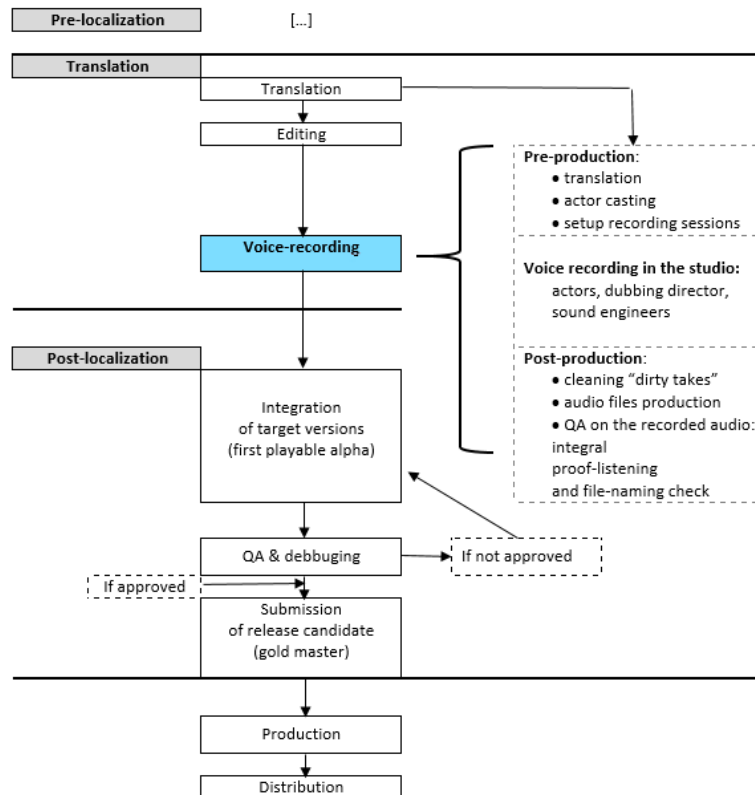


Figura 1. Proceso de localización y doblaje de un videojuego¹

La principal diferencia con el proceso de doblaje para cine y televisión es que el traductor no trabaja a partir de un guion lineal que, una vez traducido, se ajusta aplicando las convenciones tradicionales de división en *takes* e inserción de símbolos de doblaje (ON, OFF, DE, R, etc.), sino que las cadenas de texto se distribuyen generalmente en hojas de Excel que cuentan con diversas columnas en las que se incluye toda la información posible referida al momento del juego en el que se emite un enunciado en cuestión. Será la tras la locución, que suele llevarse a cabo sin vídeo (en algunos casos afortunados, con las ondas de audio originales disponibles para los actores de doblaje), cuando se ejecute una labor compleja de revisión y ajuste de la longitud de los audios para que estos se adapten lo mejor posible a las grabaciones originales. Esta labor la realizan los técnicos de sonido.

Retomando el proceso completo de localización de un videojuego, el traductor puede encontrarse con distintos elementos susceptibles de ser traducidos, es decir, componentes o *assets* del videojuego, a saber:

1. Texto *in-game*: se muestra escrito en pantalla y no se recoge en audio (menús, mensajes de ayuda o tutoriales,

¹ Esquema de Mangiron y O'Hagan (2013: 129) ampliado con los pasos descritos por Sioli et al. (2007: 18).

- mensajes del sistema, diálogos de personajes no jugables...).
2. Componentes artísticos: gráficas e imágenes del juego (mapas, signos y señales, carteles...), todo elemento visual que contenga texto que pueda traducirse.
 3. Audio y cinemática: texto en formato sonoro dentro del juego. Suele abarcar narraciones, diálogos y canciones. En algunos momentos del juego, la acción queda detenida y convierte al jugador en espectador, se suprime la interacción unos minutos para mostrar escenas cinemáticas, no interactivas, similares a pequeños clips de vídeo con recursos cinematográficos.
 4. Material impreso: todo componente en papel adicional al juego (manuales, cajas, material promocional, etc.).

Todos estos elementos que componen un videojuego se reflejan en distintas situaciones que suponen una forma de interacción concreta con el jugador. Estas serán las situaciones de juego en las que se encuentran los componentes que acabamos de enumerar (Pujol, 2015: 150):

- a. Tareas: se transmiten instrucciones al jugador.
- b. Acción: toda la información que va recibiendo el jugador a medida que actúa y avanza los hechos.
- c. Diálogos: interacciones entre el jugador y un PNJ o entre los PNJ (personajes no jugables).
- d. Escenas cinemáticas: fragmentos de vídeo con información narrativa expresada mediante recursos cinematográficos. Existen dos tipos:
 - I. Puras o prerrenderizadas: vídeos confeccionados previamente ya incluidos en el juego, también llamados CGI (*computer generated imagery*) o imágenes generadas por ordenador.

Acciones de guion: se trata de fragmentos de vídeo generados por el propio motor del juego e integrados en el momento de su activación, también conocidas como *in-game movies*. Pueden ser cinemática pura, es decir, suprimen cualquier acción disponible para el jugador, o bien, puede tratarse de *quick time events*, pequeños clips de vídeo en los que se le ofrecen al jugador algunas alternativas, dentro de una secuencia cinematográfica, o se le requiere una intervención limitada, como pulsar un determinado botón en un momento dado, aunque se trata de acciones bastante restringidas. Suelen aparecer frecuentemente en los juegos de acción.



Como explicábamos, estas cuatro situaciones en un videojuego pueden presentar alguno de los componentes que acabamos de describir. En la tabla 1 vemos en qué situaciones pueden aparecer los distintos componentes del videojuego. Asimismo, señalamos en qué forma de traducción suele presentarse cada uno de los componentes.

Tabla 1. Componentes de un videojuego en las distintas situaciones de juego

Componente	Situación de juego	Forma de traducción
TEXTO EN PANTALLA	Tareas	Traducción escrita
	Acción	
	Diálogos	
ARTÍSTICO	Acción	Traducción escrita
AUDIO	Tareas	Doblaje o subtitulación
	Acción	
	Diálogos	
	Escenas cinemáticas	
IMPRESO	Externo al juego	Traducción escrita

Vemos que cada componente puede aparecer en diversas situaciones dentro del juego. Tan solo el material impreso no se asocia a ninguna situación, ya que, como su propio nombre indica, no se trata de material dentro del videojuego, sino que es un elemento externo a él. En el caso de nuestro estudio, enfocaremos el análisis en el componente de audio en su versión doblada y las cuatro situaciones de juego en las que podemos encontrarlo dentro del videojuego analizado.

4.3. El doblaje

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, 2004: 32). Al llevarlo a cabo, se reconoce una serie de estándares que el doblaje ha de respetar para mantener una calidad que cumpla con las expectativas del espectador. De entre los que enumera

Chaume (2005: 6), nuestro interés recae sobre el hecho de respetar el ajuste en sus tres variantes.

El ajuste o sincronización consiste en «*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*» (Chaume, 2004: 43). Como decíamos, se dan tres tipos de sincronía (Chaume, 2004: 72-73):

- Ajuste labial (*lip-synch*): encajar la traducción en la articulación bucal de los personajes visibles.
- Sincronía cinésica: respetar la coherencia entre la traducción y los movimientos corporales de los personajes en pantalla.
- Isocronía: acomodar la duración de las locuciones traducidas al tiempo que abarque la intervención original del personaje.

A diferencia de estas tres sincronías del doblaje cinematográfico, en videojuegos se observan hasta cinco tipos de ajuste, que responden no solo a los códigos de significación transmitidos por los canales acústico y visual del texto, sino también a un nuevo canal que ya mencionamos: el táctil. A través de él, las situaciones de juego que se le pueden presentar al jugador son diversas, como ya hemos visto en el apartado 4.2., y el proceso de doblaje no es el mismo que el que se lleva a cabo para una película. En general, todos los autores² que han tratado el doblaje en videojuegos coinciden en describir los siguientes tipos de ajuste:

1. Ajuste libre (*wild*): no implica restricción alguna.
2. Ajuste temporal (*time constraint*): la duración del audio original ha de respetarse con un margen de un 10 % de diferencia.
3. Ajuste temporal exacto (*strict time constraint*): la duración del audio original ha de respetarse exactamente, aunque no hay necesidad de respetar las pausas ni el movimiento del personaje.
4. Ajuste sonoro (*sound-synch*): el audio traducido debe encajar con la duración del original exactamente. También ha de respetar las pausas y la expresividad del personaje, aunque se permite cierta flexibilidad.
5. Ajuste labial (*lip-synch*): aquel con mayor nivel de restricción, ya que supone la aplicación precisa de las tres sincronías de cine: labial, cinésica e isocronía.

² Las cinco sincronías expuestas resultan de la comparación entre todas las sincronías identificadas por Bernal Merino (2015), Le Dour (2007), Mangiron y O'Hagan (2013), Pujol (2015) y Sioli et al. (2007).

4.4. Corpus y ficha de análisis

Para detectar los distintos tipos de ajuste que acabamos de enumerar, el material seleccionado ha sido el videojuego completo *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015), el más reciente de una saga que salió al mercado en 2007 y en la que todos los juegos 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, los cuales les permitirían dominar el mundo.

Abstergo ha desarrollado un dispositivo para recuperar los recuerdos almacenados en el ADN de una persona y acceder al momento histórico que elijan y actuar en él. De este modo, los Asesinos vuelven a la Londres victoriana del siglo XIX, donde tendrán que acabar con la banda de los Rooks y su líder, pertenecientes a los templarios, que controlan la ciudad. Con este trasfondo argumental, se trata de un videojuego de aventura, ya que los héroes habrán de superar una serie de obstáculos, misterios y enfrentamientos hasta alcanzar un objetivo fijado previamente.

Al tener lugar en un momento histórico concreto, el videojuego persigue el realismo y la credibilidad, la ciudad y la época se representan de manera fiel y, en este entorno auténtico, el audio también juega un papel muy importante, de manera que el doblaje ha de encajar en la verosimilitud y la naturalidad que el juego quiere transmitir.

Tabla 2. Información sobre el videojuego objeto de estudio

Título	<i>Assassin's Creed Syndicate</i> (saga <i>Assassin's Creed</i>)
Fecha de venta	19 de noviembre de 2015
Desarrollador	Ubisoft Quebec
Lengua de desarrollo	Inglés
Doblaje al español peninsular	Estudio: Synthesis Iberia, Madrid Director: Emilio Gallardo
Plataforma	Jugado en PC DVD Windows (también para PS4 y Xbox One)
Género	Aventura



Modo	Un solo jugador, 3.ª persona (alternancia de dos personajes)
Personajes	Evie y Jakob Frye (a elección del jugador)
Duración estimada	15-20 horas (solamente para lograr la meta principal)
Duración analizada	18 horas

La elección de este juego se ve motivada por varios factores: primeramente, se trata de un videojuego de escenas y situaciones muy variadas, como suele suceder con el género de aventura, y esta riqueza nos facilita la detección de distintos momentos con requisitos específicos de traducción y doblaje. Para continuar, necesitábamos un videojuego en el que participaran personas en cuya boca haya de encajarse el texto doblado, con lo cual, todos los videojuegos fantásticos o sin personas reales se descartaron (puzles, carreras, etc.). Además, el trasfondo histórico supone que el juego pretenda ser una fiel representación de la realidad, y la naturalidad de los diálogos y un doblaje fluido son uno de los recursos para cumplir esta intención. Del mismo modo, buscábamos un juego muy reciente, cuyo desarrollo técnico y gráfico permitiera apreciar claramente y con buena calidad las caras y el movimiento de los personajes. Asimismo, recurrimos a un videojuego disponible para ordenador, ya que, con un *hardware* con buenas prestaciones, la calidad de la imagen puede ser algo superior que para los juegos en consola y esto facilita la apreciación, con algo más de precisión, de detalles como la articulación bucal exacta. Por último, hemos optado por un juego AAA, es decir, desarrollado con un presupuesto bastante alto, lo cual permite una localización y promoción mucho más completas que incluyen un doblaje cuidado, no únicamente la subtitulación de los componentes de audio.

En cuanto al análisis de este videojuego, confeccionamos una ficha de trabajo compuesta por cinco columnas en las que ir anotando nuestras observaciones mientras jugábamos. La principal dificultad al analizar un videojuego es que no disponemos de códigos de tiempo como en películas o series ni se sigue un desarrollo claramente lineal de la historia. Por este motivo, la primera columna, Momento del juego, nos servirá para identificar en qué misión nos encontramos (aunque el juego sí facilita la estructuración de los hechos en base a Secuencia > Recuerdo > Misión secundaria o desafío). Este procedimiento para delimitar la unidad de análisis del juego no es una medida exacta como sí lo sería fragmentar por minutos una película. No obstante, justificamos dicha organización del siguiente modo: el criterio para señalar un nuevo momento del juego en nuestra tabla (es decir, insertar un nuevo registro en la

tabla) será cada vez que se detecte un cambio de situación de juego evidente, por ejemplo, pasamos de tener absoluta libertad de actuación como jugadores durante la acción a una escena cinemática que restringe por completo nuestra actividad, o de esta escena cinemática, se produce un cambio a una introducción de tareas. Además, también separaremos una misma situación de juego en registros distintos si se perciben cambios narrativos notables.

La columna siguiente, denominada Situación de juego, se empleará para recoger de qué tipo de momento y, por tanto, libertad de interacción se trata: en todas las secuencias dentro de la historia del juego podemos encontrar tanto acción (la actividad del jugador) como cinemática que detiene dicha acción, además de diálogos que paralizan la acción parcialmente o no la detienen en absoluto, y la transmisión de algunas tareas al jugador. Así, organizaremos cada secuencia³ en distintas situaciones de juego, según se trate de un tipo de hechos u otros.

Como indicábamos, la situación de juego será la unidad de análisis para ir obteniendo los distintos tipos de ajuste: cada vez que se produzca un cambio de situación de juego, registraremos una nueva fila en nuestra tabla, con su identificación propia en la columna Momento del juego, y señalaremos cómo está sincronizado ese fragmento. Con ello, queremos dejar constancia de que este no es un análisis cuantitativo estricto en su sentido temporal, que suele ser la unidad de medida en productos audiovisuales. No obstante, en un videojuego, buena parte del contenido no puede medirse temporalmente de forma única, como sí ocurre en las películas, pues la acción de juego, como sabemos, no constituye un espacio temporal fijo, sino que depende por completo de las acciones y la evolución del propio jugador. Dado que no tendría sentido comparar situaciones que pueden medirse temporalmente con situaciones cuya duración depende por completo de quién las juegue y cómo lo haga, descartamos recoger medidas temporales exactas porque estas no tienen cabida en un medio audiovisual interactivo.

En la tercera columna anotaremos el Tipo de ajuste observado en función del movimiento labial perceptible, la visibilidad y perspectiva de los personajes en pantalla y la forma de sincronización que el audio presente con la información visual. Para esto, la referencia serán los cinco tipos de ajuste explicados en el apartado 4.3.

El tipo de cadena 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

³ Recordemos que el propio juego divide la historia en «secuencias» (llamadas así en el menú del juego), compuestas a su vez por distintos «recuerdos» que, del mismo modo, pueden contener una o varias misiones o desafíos. Por tanto, nos referimos aquí a «secuencias» como unidades de división propias dentro del videojuego.

trabajo de los traductores y del estudio; sin embargo, no es este nuestro objetivo. Más bien, con este campo pretendemos determinar únicamente de qué clase de texto se trata al encontrarnos con él en el juego, para comprobar qué contenidos textuales hay principalmente en cada situación de juego y, por tanto, cómo suelen doblarse: onomatopeyas aisladas, frases completas, enunciados breves, etc.

Finalmente, incluimos una columna de Comentarios donde anotaremos cualquier otra apreciación de interés, como posibles discronías, peculiaridades que identifiquen aún más el momento dentro de la historia o ejemplos curiosos de los tipos de ajuste señalados.

V. Resultados

Tras el análisis de unas 18 horas de juego en español, hemos obtenido un total de 400 registros en la ficha que acabamos de describir. De estas unidades, 167 las componen escenas cinemáticas, 161 constituyen acción del juego, 66 son diálogos y solo hemos dado con 6 momentos de introducción de tareas.⁴

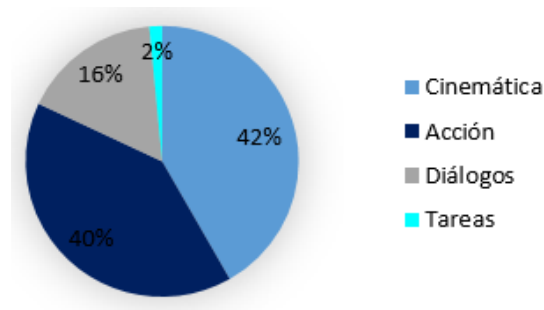


Figura 2. Situaciones de juego que componen *Assassin's Creed Syndicate* (ACS)

Los tipos de ajuste detectados en el conjunto del juego son los siguientes: contamos con 32 unidades de ajuste libre (8%), 192 de ajuste temporal (48%), 16 de ajuste temporal exacto (4%), 15 de ajuste sonoro (3,75%) y 145 registros de ajuste labial (36,25%).

⁴ No olvidemos que no se trata de unidades de medidas temporales, sino de registros obtenidos a partir del criterio de transición de una situación de juego a otra. Esto explica que el número de acciones de juego resulte algo inferior al de escenas cinemáticas, lo cual no significa que en el conjunto del juego haya menos cantidad temporal de acción y, por tanto, de actividad del jugador. No tendría sentido estructurar esta comparación en base a los minutos de duración en un material audiovisual en el que algunas situaciones sí tienen duración preestablecida (las escenas cinemáticas) pero otras no, sino que dependen por completo de la interacción del jugador con el programa (la acción).

Estos resultados pueden apreciarse gráficamente en el siguiente diagrama:

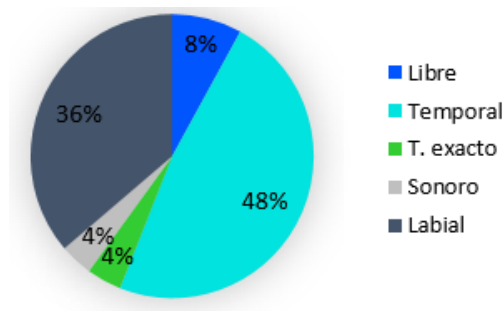


Figura 3. Tipos de ajuste de ACS en la versión doblada al español peninsular

Profundicemos más en estos resultados con los tipos de ajuste empleados según las cuatro situaciones de juego:

Las tareas se identifican siempre con un ajuste libre. El recuento, de los 400 registros, es de 6 tareas y las 6 presentan un ajuste libre. En los diálogos, en cambio, los porcentajes varían bastante más: 10 de los registros, un 15 %, son de ajuste libre; 35 registros, el 53 %, son de ajuste temporal; 11 registros, el 17 %, presentan un ajuste temporal exacto, y 10 registros, también un 15 % de los diálogos, responden a un ajuste sonoro. Por su parte, para la acción de juego, el ajuste se refleja en nuestro estudio como sigue: solo 1 registro, un 1 % de la acción, presenta ajuste libre; 155 registros, el 96 %, son de ajuste temporal y 5 registros, el 3 %, se reconocen con ajuste temporal exacto. De ajuste sonoro y labial no se han detectado ejemplos durante la acción de juego. Para terminar, en las escenas cinemáticas hemos encontrado 15 registros, un 9 %, de ajuste libre; 2 registros, un 1 %, de ajuste temporal; 5 registros, un 3 %, con ajuste sonoro y 145 registros, el 87 %, de ajuste labial.

En el diagrama siguiente recogemos los distintos tipos de ajuste repartidos según su presencia, según las cuatro situaciones de juego, que se detectan en *Assassins's Creed Syndicate*.

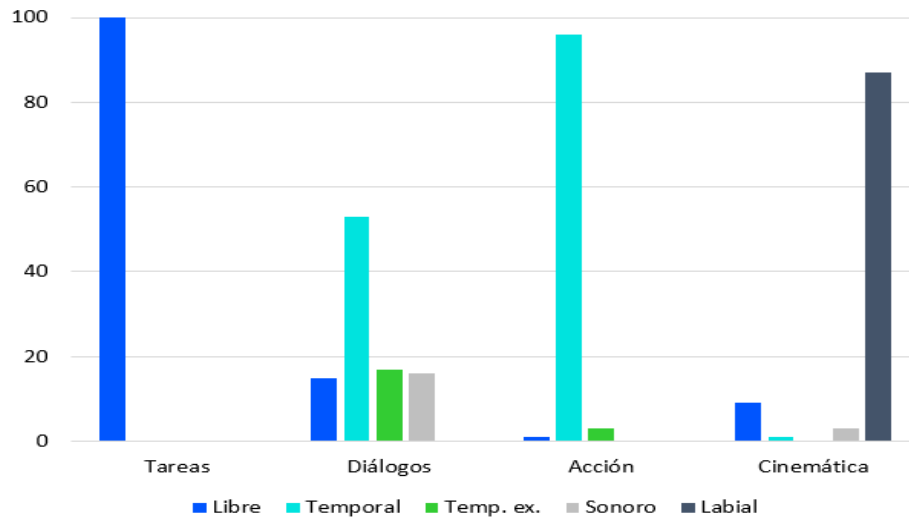


Figura 4. Tipos de ajuste en ACS en la versión doblada al español peninsular según las situaciones de juego.

En definitiva, hemos comprobado que en nuestro juego se recogen los cinco tipos de ajuste descritos en nuestro estudio: el ajuste libre se usa en todas las tareas transmitidas al jugador mediante el audio, así como en algunos diálogos y en escenas cinemáticas con voces en *off*, aunque solo representa un 8 % del audio total del juego; el ajuste temporal es el más empleado en el videojuego, ya que representa un 48 %, y se utiliza en especial durante la acción de juego, en la que abundan las onomatopeyas y los enunciados breves combinados con el movimiento continuo del personaje, de forma que las articulaciones bucales son prácticamente imperceptibles a la vista; el ajuste temporal exacto se usa en algunos casos de la acción de juego en los que la visibilidad de los rostros de los personajes es ligeramente más clara, así como en el 15 % de los diálogos; por su parte, el ajuste sonoro se usa principalmente en diálogos también, aunque, al igual que el ajuste temporal exacto, solamente representa un 4 % del total de los registros obtenidos; por último, el ajuste labial, presente en un 36 % de la sincronización en español, tiende a reservarse casi exclusivamente para las escenas cinemáticas, aunque se aprecian repetidas discronías, muy probablemente por la ausencia del vídeo al locutar el audio en español.

VI. Discusión y conclusiones

Con este trabajo consideramos haber cumplido el objetivo principal que nos planteábamos al comienzo de detectar y exponer los tipos de ajuste del doblaje al español peninsular de un videojuego

de aventura: en función de las distintas situaciones de juego, hemos comprobado que el patrón recurrente es doblar las escenas cinemáticas aplicando un ajuste labial (87 %); la acción del juego se ajusta predominantemente de forma temporal (96 %); los diálogos presentan varios tipos de ajuste, siendo ligeramente más frecuente el temporal también (53 %); y, por último, en la introducción de tareas, encontramos un dominio absoluto del ajuste libre (100 %). De esta forma, también hemos cumplido el objetivo específico de describir los tipos de ajuste en cada situación que compone el juego.

Del mismo modo, cumplimos nuestro objetivo de determinar qué situaciones presenta este videojuego de aventura: hemos detectado que se dan numerosas escenas cinemáticas (siempre al comenzar y al terminar una misión, a modo de contextualización de los hechos), con lo cual, las escenas cinemáticas y la acción de juego representan el mayor peso del contenido del juego. No es de extrañar, por ello, que predominen el ajuste temporal, principalmente asociado a la acción de juego, y el ajuste labial, empleado en las escenas cinemáticas. En ellas se aprecia un ajuste similar al empleado en cine y televisión, aunque se observan continuas discronías y desvíos en la aplicación de la isocronía, muy probablemente por el proceso que sigue el doblaje de un videojuego, distinto al de series y películas.

En menor proporción que escenas cinemáticas y acción encontramos diálogos en nuestros registros, los cuales presentan distintos tipos de ajuste. Por último, la menor presencia en nuestra tabla de análisis recae sobre las tareas, siempre con ajuste libre, con voces en *off* diegéticas que no abstraen al jugador de la historia, sino que la aprovechan para informarlo sobre cómo debe proceder.

De esta forma, hemos comprobado que, en el juego analizado, detectamos más posibilidades en la sincronización en español de las que se dan en cine y televisión, cuyo ajuste lo determinan, entre otros, en especial los planos en los que se observen los personajes, de forma que se apliquen con mayor o menor precisión el ajuste labial, la sincronía cinésica y la isocronía. Por el contrario, los videojuegos presentan más situaciones que dependen de la interacción del jugador con los hechos en pantalla y, así, el proceso de doblaje y, por tanto, los tipos de ajuste empleados difieren de los conocidos hasta ahora para otros medios audiovisuales.

Este primer acercamiento nos ofrece perspectivas interesantes para el futuro, como la evidente necesidad de ampliar el objeto de estudio con un corpus de videojuegos de aventura y de otros géneros en donde identificar patrones en la aplicación de los tipos de ajuste.



VII. Bibliografía

- Arsenault, Dominic. 2009. «Video Game Genre, Evolution and Innovation». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3 (2): 149-176.
- Bernal Merino, Miguel Á. 2006. «On the Translation of Video Games». *The Journal of Specialised Translation* 6: 22-36.
- Chandler, Rafael. 2006. «Screen/play: Documenting Voice Assets». *Gamasutra*. Acceso del 2 de enero de 2017. http://www.gamasutra.com/view/feature/2724/screenplay_documenting_voice_.php.
- Chaume, Frederic. 2012. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Londres, Nueva York: Routledge.
- . 2005. «Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual». *Puentes* 6: 5-12.
- . 2004. *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Frasca, Gonzalo. 2003. «Simulation versus Narrative». En *The Video Game Theory Reader*, editado por J. P. Mark Wolf y Bernard Perron, 221-235. Nueva York: Routledge.
- Fodor, István. 1976. *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburgo: Helmut Buske.
- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. 2010. *Metodología de la investigación*. 5.ª edición. México D. F.: McGraw Hill.
- Huizinga, Johan. 2007. *Homo Ludens*. 6.ª edición. Madrid: Alianza Editorial.
- Le Dour, Corinne. 2007. «Surviving audio localization». *Gamasutra*. http://www.gamasutra.com/view/feature/1713/surviving_audio_localization.php#5.
- Levis, Diego. 1997. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- López Redondo, Isaac. 2014. *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Loureiro, María. 2007. «Paseo por la localización de un videojuego». *Revista Tradumàtica. La localització de videojocs* 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>.
- Luyken, Georg-Michael. 1991. *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: The European Institute for the Media.



- Mangiron, Carmen y Minako O'Hagan. 2013. *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Maxwell-Chandler, Heather. 2005. *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Méndez González, Ramón. 2015. *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.
- Pérez Latorre, Oliver. 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, Barcelona.
- Pujol Tubau, Miquel. 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.
- Ramos Serrano, Marina y Óliver Pérez Latorre. 2009. «Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego». *Comunicación 7* (1): 1-5.
- Scholand, Michael. 2002. «Localización de videojuegos». *Revista Tradumàtica* 1. Acceso del 2 de enero de 2017. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>.
- Sioli, Fulvio. et al. 2007. «Audio Localization For Language Service Providers». En: *Multilingual Localization: Getting Started Guide*, 18-23.
- Whitman-Linsen, Candace. 1992. *Through the Dubbing Glass*. Fráncfort: Peter Lang.

