

---

# La evolución de las tecnologías en la confluencia de la interacción y el cine

## El doblaje en una aventura gráfica

By Laura Mejías-Climent (Universitat Jaume I, Spain)

### Abstract & Keywords

#### English:

Nowadays, the development of new technologies and the different multimedia products that they have brought about evidence the intersection between the field of Audiovisual Translation (AVT) and the professional practice of localization, although the boundaries between them are still vague. The aim of this article is not to close this ongoing debate, but rather to shed some light on the convergences and differences between AVT and localization by analyzing a product situated in between cinematographic conventions and those of video games: a graphic adventure. More specifically, this study focuses on dubbing and its synchronies to compare and contrast their characteristics in the graphic adventure *Detroit: Become Human*, the dubbing of non-interactive movies and that of some action-adventure video games analyzed in previous studies. The results will show that some game situations bear stronger similarities with cinematographic dubbing, while those game situations implying a greater level of interaction reflect broader differences.

#### Spanish:

Actualmente, el desarrollo de las nuevas tecnologías y la variedad de productos multimedia que con ellas han traído han hecho evidente la intersección entre el ámbito de la Traducción Audiovisual (TAV) y la práctica de la localización, aunque los límites entre ambas áreas aún permanecen difusos. No será objetivo de este artículo ofrecer una respuesta tajante a este debate, sino, más bien, arrojar algo de luz sobre las convergencias y diferencias que pueden darse entre TAV y localización, tomando como objeto de estudio un producto multimodal a caballo entre el ámbito cinematográfico y los videojuegos: una aventura gráfica. En concreto, nos centraremos en la modalidad del doblaje y sus sincronías para valorar hasta qué punto confluyen y se diferencian sus características en la aventura gráfica *Detroit: Become Human*, en películas no interactivas y en algunos videojuegos de acción-aventura analizados en estudios previos. Los resultados reflejan que algunas situaciones de juego muestran grandes similitudes con el doblaje cinematográfico, mientras que aquellas situaciones con un mayor nivel de interacción amplían las diferencias.

**Keywords:** traducción audiovisual, localización, videojuegos, doblaje, aventura gráfica, audiovisual translation, localization, video games, dubbing, graphic adventure

---

## 1. Traducción Audiovisual y localización en el actual entorno tecnológico

Actualmente parece darse un consenso sobre el término *localización*, entendida como la adaptación de un producto a un determinado mercado local (Bernal Merino 2015: 35). Siempre desde la perspectiva de la Traducción Audiovisual (TAV), este será el ámbito en el que se centrará la atención en estas páginas: el concepto de localización surgió bien como referencia a una idea más amplia de TAV (Bernal Merino 2015) o bien, como referencia a un ámbito profesional diferenciado en el que se adaptan *software*, sitios web y videojuegos a una cultura distinta de la original (Cadieux y Esselink 2004).

Desde sus comienzos hasta el presente, la TAV ha contribuido a la creación de un panorama cambiante donde la equivalencia puede adoptar un nuevo sentido en referencia a la creación de un producto que está relacionado de alguna manera con el original, pero no necesariamente en términos de equivalencia formal o dinámica (Chaume 2018). Así, los límites entre TAV y localización no son claros, si es que alguna vez lo fueron, y el uso de distintas modalidades de TAV puede apreciarse en cualquier producto multimedia moderno. Por lo tanto, la inclusión de la localización dentro de la TAV o viceversa, o la concepción de ambos conceptos como campos totalmente diferenciados es una cuestión que permanece abierta (O'Hagan y Mangiron 2013).

Tampoco aquí se pretende dar una respuesta contundente a este debate, sino, más bien, se busca arrojar cierta luz sobre las convergencias entre la TAV y la localización desde la perspectiva concreta del doblaje en un producto multimedia que, a su vez, es de difícil clasificación: una aventura gráfica como *Detroit: Become Human*. En las siguientes páginas se expondrán el análisis y los resultados de un estudio de caso, en comparación con los resultados de la investigación previa de Mejías-Climent (2019), con la intención de trazar similitudes y también algunas diferencias entre las versiones dobladas de videojuegos y películas, es decir, entre productos audiovisuales interactivos y aquellos que no lo son.

Desde sus orígenes, la Traducción Audiovisual ha evolucionado a la par de las nuevas tecnologías y continúa haciéndolo. Se trata de una actividad que se ocupa de productos multimedia en los que la transmisión del sentido tiene lugar a través de, al menos, dos canales: el acústico y el visual. A ellos, puede añadirse el canal táctil (principalmente en videojuegos), que vehicula códigos hápticos al darse interacción con el usuario (Mejías-Climent, 2017). Los distintos códigos semióticos (Bernal-Merino 2016) transmitidos a través de cada uno de estos canales se entrelazan y configuran el sentido del texto audiovisual en su conjunto (Chaume 2004). Es aquí donde la TAV encuentra su función, en la recreación de ese complejo mensaje en la versión meta de un determinado producto.

Tanto en el panorama actual de los Estudios de Traducción (ET) como en la práctica profesional, la TAV se identifica como un término de gran amplitud que abarca modalidades de traducción muy variadas. Estas dependen tanto de la naturaleza del texto de partida y del traducido (Hurtado Albir 2001/2011) como de los métodos técnicos empleados para el trasvase del mensaje lingüístico de un texto audiovisual original a uno meta (Chaume 2004: 31). Asimismo, buscan satisfacer plenamente las expectativas de consumo de los usuarios, aspecto básico también para la

práctica localizadora (O'Hagan, 2018). Chaume (2012) recopila las principales modalidades de TAV recogidas en los dos grandes bloques de *revoicing* y *captioning*.

La variedad creciente de modalidades de TAV pretende ajustarse a las necesidades de consumo modernas. La oferta audiovisual se ha multiplicado en los últimos años con la expansión de cada vez más plataformas de vídeo bajo demanda. También se ha disparado el desarrollo de dispositivos que facilitan el consumo de productos audiovisuales. Las tecnologías han traído consigo nuevas modalidades de transferencia audiovisual o nuevas combinaciones de las ya existentes (Chaume 2018: 41).

Con el crecimiento exponencial en la producción audiovisual, el concepto de TAV se ha enfrentado al reto de tratar con muy variados tipos de productos y modos de transmisión, y también con formas de consumo tanto pasivas como activas, dada la aparición del componente interactivo. Todo ello ha dado lugar a la emergencia de otros términos que coexisten con el de TAV, en ocasiones refiriéndose al mismo concepto; en otras, evidenciando de manera más específica la actual y cambiante realidad tecnológica. En todos ellos, no obstante, *traducción* es la idea que subyace y que da cuenta del acceso, por parte de una audiencia meta, a cualquier producto audiovisual.

En el presente y cambiante panorama tecnológico, Chaume (2018) señala algunas de las características de la TAV que están ampliando los límites del concepto mismo de traducción: además de la transferencia inter e intralingüística, también se produce una transferencia intersemiótica en el caso, por ejemplo, de audioguías para museos o la audiodescripción. La transadaptación (Neves 2005; Gambier 2003) podría incluso abarcar todas las modalidades de TAV conocidas hasta la fecha (Chaume 2018) y, para Pruijs (2009), consiste en dos variaciones del mismo tema. La transcreación implica una gran creatividad para inclinar la balanza hacia la audiencia meta (Muñoz Sánchez 2017) y puede entenderse como otra forma de adaptación semiótica. Las narrativas transmedia (Pujol 2015), *rewritings* (Chaume 2018) y las adaptaciones como los *remakes* son prácticas habituales actualmente. Por último, la localización, como señalábam, ha traído consigo nuevas formas de entender la traducción en general y los límites de la TAV en particular. Veremos algunos de los puntos de encuentro entre TAV y localización centrándonos en una modalidad de TAV de gran arraigo en España: el doblaje.

## 2. Perspectivas de la localización

La TAV incluye una amplia lista de modalidades de traducción (Chaume 2004: 31; Hurtado Albir 2001/2011: 69-70), lo cual pone en cuestión el concepto tradicional de *traducción* en el sentido más estricto de 'transferencia lingüística'. La creciente variedad de productos multimedia requiere de prácticas de traducción adaptadas a sus particularidades, que han de acomodarse a los continuos cambios de la configuración tecnológica de los productos y la forma en la que estos se consumen. De hecho, en el presente, el término *localización* puede abarcar tanto procesos ya consolidados como aquellas prácticas más innovadoras de TAV interlingüística, intralingüística e intersemiótica (Chaume 2018), refiriéndose la localización al proceso industrial completo de adaptación de un producto multimedia (como la localización de un *software* interactivo) y la traducción, a la transferencia del código lingüístico en un entorno audiovisual determinado, como una de las facetas de la localización (Yuste Frías 2014).

Originalmente, el término localización surgió a finales de los 70 y comenzó a expandirse durante los 80, cuando quienes desarrollaban *software* en Norteamérica detectaron la necesidad de adaptar sus productos para poder conquistar nuevos mercados (Jiménez-Crespo 2013; O'Hagan y Mangiron 2013: 87). Con el rápido desarrollo de la industria del videojuego, especialmente a partir de los 90, el término *localización* se estableció en el ámbito profesional y se entiende generalmente como un complejo proceso de adaptación, más allá de un mero trasvase lingüístico (Bernal Merino 2006). Dicho autor insiste en que este término, sin embargo, no hace referencia a nada novedoso que el concepto mismo de traducción no incluyera ya. Dado su arraigo en la industria, resulta necesario aceptarlo también en el ámbito de los ET, pero siempre seguido del adjetivo *lingüística*, para diferenciarlo del proceso industrial y de adaptación completo descrito por profesionales como Esselink (2000) o Maxwell-Chandler y Deming (2012).

El debate continúa en torno al nexo entre localización y TAV. Según Vázquez Rodríguez (2018: 9-23), algunos sectores profesionales defienden que la localización representa un ámbito diferenciado, pues conciben la traducción desde una perspectiva meramente lingüística y reduccionista (Cadieux y Esselink, 2004). También hay profesionales e investigadores que prefieren separar la idea de localización de cualquier otra modalidad de traducción, en este caso, dado el amplio abanico de procesos de adaptación que ella implica, las particularidades en la práctica profesional y el tipo de producto que se traduce (Pym 2014; Méndez González 2015; Jiménez-Crespo 2013; Mata Pastor 2005).

Por otra parte, la idea de localización no suma nada novedoso al concepto de traducción que defienden investigadores/as como Bernal Merino (2006, 2015) y O'Hagan y Mangiron (2013). La misma postura adopta Vázquez Rodríguez, reconociendo que el término localización se emplea ampliamente en las esferas profesionales y, como tal, puede adoptarse también en la investigación, como manera de identificar la práctica de la traducción que se ocupa específicamente de videojuegos, *software* y contenido web.

En definitiva, ¿la localización es otra modalidad más, dentro del ámbito de la TAV, o, por el contrario, es un área completamente diferenciada y con entidad propia? En ambos casos, se trata de la traducción de un producto multimedia con características compartidas, a excepción de la dimensión interactiva, presente en unos y no en otros. Bien es cierto que la localización de videojuegos puede asemejarse a la TAV en el sentido de abarcar a su vez otras modalidades, como el doblaje o la subtitulación, además de otras prácticas en el campo de los contenidos legales, técnicos o material externo al juego, y algunas modalidades de accesibilidad, además de la fuerte presencia de contenido paratextual que «rodea, envuelve, acompaña, prolonga, introduce y presenta al texto» (Yuste Frías 2015: 67).

Sin embargo y como se ha expuesto, la TAV es un ámbito de gran alcance en donde cualquier texto multimedia puede encontrar su modalidad de traducción. Al fin y al cabo, ambas prácticas se centran en la adaptación de productos multimodales, incluso de aquellos que sumen un canal interactivo. Parece por tanto que todo dependa de la perspectiva desde la que se consideren ambos procesos.

Como práctica profesional, la localización de videojuegos puede entenderse como el hiperónimo bajo el que reunir diferentes modalidades de traducción. La localización busca reconocimiento y entidad propios en la industria, en estrecha relación con el concepto de *transcreación* (O'Hagan y Mangiron 2013), aunque, por el momento, no parece contarse con una definición establecida basada en estudios empíricos que valide este término (Bernal Merino 2015).

En el ámbito académico, la TAV se entiende como el proceso de adaptación de cualquier producto multimedia y multimodal, entre los que se incluyen los videojuegos. Según señalan O'Hagan y Mangiron (2013: 106), el

surgimiento de nuevos productos multimedia resultantes de la convergencia entre distintas tecnologías da lugar a que los dominios de la localización y la TAV, que previamente se mantenían separados, se unan ahora para ocuparse de los nuevos productos que necesitan de una preparación para el mundo globalizado. Que la TAV se incluya en la localización o viceversa es una cuestión no resuelta, aunque en el presente es evidente que la TAV se está afianzando dentro de los ET.

Dada la dificultad de situar un ámbito o práctica dentro del otro, en estas páginas seguimos el enfoque de Vázquez Rodríguez, quien propone adaptar las prácticas investigadoras de la TAV para incluir la dimensión interactiva y la jugabilidad en un estudio empírico, con la intención de determinar la repercusión que ambas cuestiones pueden tener en los procesos de traducción de productos audiovisuales interactivos. Por lo tanto, no parece necesario establecer un paradigma completamente diferenciado para la localización. Al menos, en lo que a investigación se refiere (O'Hagan, 2018).

Únicamente, al emprender el análisis de un videojuego, ha de tenerse en cuenta el canal semiótico y pragmático (Bernal-Merino 2016) adicional de la interacción en la configuración del producto estudiado (Mejías-Climent 2017). Así, mediante análisis descriptivos, se podrán detectar algunas diferencias en la traducción de películas y videojuegos. Según se mostrará a continuación, existen divergencias evidentes en el conjunto del producto. Pero, en ciertas áreas, las similitudes son más marcadas que las diferencias, en especial, en el caso de los videojuegos del género de la aventura gráfica, como *Detroit: Become Human*, pues, en gran parte, se percibe como una película que añade opciones interactivas.

### 3. TAV y localización: el doblaje

#### 3.1. Doblaje en medios interactivos y no interactivos

«El doblaje consiste en 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). Esta modalidad de traducción se practica en la localización de videojuegos triple A, es decir, aquellos con un elevado presupuesto cuya desarrolladora puede permitirse una localización plena, de todos los componentes del videojuego.

Aunque la definición es compartida, sí existen ciertas diferencias en el doblaje de un videojuego frente al de una película tradicional. En particular, pueden mencionarse los siguientes aspectos (Mejías-Climent 2019): No existe un guion lineal único, sino texto repartido en cadenas (*strings*), generalmente en hojas de cálculo, que podrán agruparse según quién sea el personaje que las emite y otros criterios; por tanto, no existe división en *takes*, como sí es práctica habitual en países como España o Italia, para facilitar la tarea de los actores de doblaje en sala; no se emplean los tradicionales símbolos, aunque el director de doblaje sí puede introducirlos posteriormente en las cadenas de diálogo agrupadas para entrar en sala; no se emplean códigos de tiempo (TCR), pues no existe un desarrollo lineal de los hechos en un videojuego; por último, en la mayoría de los casos no se dispone de imágenes para doblar en sala. En ocasiones, se emplean las ondas de audio originales, a las que se procura adaptar las ondas ya dobladas lo máximo posible. En cualquier caso, quienes traducen nunca tendrán acceso a imágenes que apoyen los diálogos.

Aparte de estas diferencias, los resultados en el doblaje de un videojuego moderno y el de una película parecen ser bastante próximos, con algunas llamativas pero raras excepciones, como es el caso de los doblajes al español peninsular de *Arizona Sunshine* (Vertigo Games, Jaywalkers Interactive, 2016) o *Age of Pirates* (Akella, 2006).

El doblaje es una práctica históricamente extendida en países como España, en donde los productos doblados se adhieren a una serie de estándares de calidad para que los espectadores los consuman satisfactoriamente (Chaume 2007). Entre ellos, la sincronía es una de las características más prominentes.

#### 3.2. Los tres ajustes del cine y las cinco restricciones de los videojuegos

Las sincronías en doblaje representan la coherencia entre lo que se oye (una banda sonora con diálogos doblados) y lo que se aprecia en pantalla. En la traducción han de respetarse los movimientos articulatorios de la boca (sincronía fonética/labial), del cuerpo (sincronía cinésica) y la misma duración de enunciados traducidos y originales (isocronía). Todo ello «constituye uno de los pilares básicos de un doblaje que pretenda ser verosímil y gustar al espectador» (Chaume 2005: 7).

En el caso del doblaje al español peninsular, entre otros aspectos (géneros y convenciones históricas), la implementación de las tres sincronías depende de la configuración audiovisual del producto. En especial, los códigos paralingüísticos, los de colocación del sonido (canal acústico) y los códigos fotográficos, kinésicos y de planificación (canal visual) determinan en gran medida el nivel de precisión con el que se haya de aplicar cada uno de los tres tipos de ajuste (Chaume 2004).

Esto sucede en productos audiovisuales lineales, en los que los canales acústico y visual están configurados de forma fija de antemano. En un videojuego, por el contrario, la interacción abre la configuración audiovisual a un mayor número de opciones y, por tanto, el ajuste no necesariamente funciona de la misma manera. Las sincronías desempeñan un importante papel también en el doblaje de videojuegos (Mejías-Climent 2019). Se trata del producto audiovisual y multimodal moderno más complejo (Maietti 2004). Pero, como productos audiovisuales, comparten notables similitudes con una película en muchos aspectos, en especial, en lo que a escenas cinemáticas se refiere.

Sin embargo, los materiales de los que se dispone durante el proceso de traducción no son los mismos: ni se cuenta con un guion lineal ni con los videos correspondientes. Por tanto, el proceso se da de manera diferente y las sincronías, más bien, han de entenderse como una serie de restricciones (Pujol 2015: 197) que se indican a los traductores mediante un número máximo de caracteres o palabras. También pueden marcarse según el tipo de cadena: los diálogos y el contenido sonoro serán más restrictivos (la traducción deberá asemejarse mucho más a la duración del original), mientras que los diálogos *in-game* tienden a ser más flexibles.

Muchos otros factores operan al determinar las restricciones en el doblaje de un videojuego: cada empresa de localización trabaja diferente, como se desprende del trabajo de Mejías-Climent (2019). Además, los distintos agentes que participan en la traducción para doblaje de un videojuego tienen diferentes responsabilidades al aplicar restricciones (es decir, sincronías) al texto traducido.

Es en el estudio cuando se pueden identificar hasta cinco tipos de sincronías aplicadas a las cadenas de texto traducidas para doblaje en un videojuego, a diferencia de las tres sincronías descritas para cine y televisión. Los actores y directores de doblaje aplicarían las tres sincronías tradicionales si dispusieran de los videos

correspondientes a las locuciones. Sin embargo, este no suele ser el caso y solamente reciben, en la mayoría de los proyectos, las ondas de audio para los títulos triple A. Por tanto, tienden a imitar las ondas de audio originales lo máximo posible, a fin de asegurar un diálogo doblado bien ajustado. En este punto, hasta cinco niveles de restricción pueden aplicarse, dependiendo del tipo de cadena que se doble. Los técnicos de sonido buscan que las ondas de audio dobladas se asemejen lo máximo posible a las originales, de acuerdo con los cinco niveles de restricción que se corresponden con las cinco sincronías del doblaje de videojuegos (Mejías-Climent 2017: 105; O'Hagan y Mangiron 2013):

**Libre (VO):** sin restricción (voces en *off*).

**Temporal (TC):** las cadenas traducidas deben tener aproximadamente la misma longitud que las originales, con un 10%-20% de margen.

**Temporal exacto (STC):** las cadenas traducidas deben tener exactamente la misma longitud que las originales, sin respetar pausas o cualquier tipo de entonación.

**Sonora (SS):** las cadenas traducidas deben tener exactamente la misma longitud que las originales, reproduciendo también pausas y entonación.

**Labial:** las cadenas traducidas deben tener exactamente la misma longitud que las originales, reproduciendo también pausas, entonación y articulación labial.

Estas cinco sincronías pueden asociarse con distintas *situaciones de juego* (Mejías-Climent 2019: 90). Las situaciones de juego son momentos que se van alternando continuamente a lo largo de cualquier videojuego (Pujol 2015: 150). Son consecuencia directa de la inclusión de la dimensión interactiva e implican diferentes condiciones para la interacción, dependiendo no solamente del género, sino también de cada videojuego particular. Generalmente, en videojuegos de acción-aventura, las **cinemáticas** detienen la interacción completamente, puesto que se trata de videoclips cerrados que emplean la configuración cinematográfica; la **acción de juego** implica interacción plena, es decir, el momento plenamente dinámico durante el cual el jugador hace que el videojuego se desarrolle; los **diálogos** representan intercambios dialécticos con otros personajes y pueden considerarse una situación a caballo entre las cinemáticas y la acción: pueden detener la interacción parcialmente, de forma que la actividad del jugador se limite a unos pocos movimientos de cámara, por ejemplo; o no interferir en absoluto en la acción. Finalmente, las **tareas** son instrucciones para quien juega y pueden darse durante la interacción plena o, por el contrario, detenerla completamente, dependiendo de cada videojuego.

En Mejías-Climent (2019) se estableció una relación entre las situaciones de juego y las sincronías del doblaje empleando un corpus de tres videojuegos del subgénero de acción-aventura (pertenecientes al género interactivo de videojuegos de aventura). Según tal análisis empírico, en estos tres videojuegos, las tareas siempre se doblaron sin restricción (libre), puesto que se transmitían mediante voces en *off*; la acción de juego es una situación relativamente flexible, puesto que la interacción plena no siempre permite el máximo nivel de visibilidad de los personajes. Por tanto, se emplea frecuentemente el ajuste temporal, con algunos casos de ajuste libre, si hay voces en *off*; los diálogos son una situación híbrida en términos de interacción, puesto que varían notablemente de un videojuego a otro. El resultado es que las cinco sincronías pueden detectarse en los diálogos, aunque el ajuste temporal parece ser ligeramente más frecuente. Por último, las cinemáticas tienden a imitar las películas lo máximo posible. Esto es evidente también en el tipo de sincronía empleado con más frecuencia: el ajuste labial. También el libre se emplea siempre que haya voces en *off*.

#### 4. El caso de una aventura gráfica

El videojuego *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) salió a la venta en 2018 para PlayStation 4. Su director, David Cage, también es fundador del estudio en donde se desarrolló esta aventura gráfica, Quantic Dream, especializado en la narración interactiva. La obra de Cage genera cierta polémica entre los jugadores más puristas, dado el elevado nivel de narrativa que todos sus juegos contienen, en detrimento de una experiencia absolutamente interactiva. El contenido narrativo parece ser más importante que una mecánica de juego basada en reacciones rápidas por parte de un jugador (Altozano 2017). Con sus videojuegos, Cage insta al jugador a «jugar la historia», combinando continuamente cinemáticas con diálogos interactivos y *quick time events* (secuencias de acciones con opciones pero ineludibles). A pesar de las fuertes críticas de algunos sectores, Cage insiste en que lo que su obra persigue es una inmersión plena y realista, más que una mera exposición narrativa (Altozano 2017).

Los *quick time events* (QTE) son uno de los rasgos más identificativos en la obra de Cage. Un QTE representa una acción que se completa automáticamente tras pulsar un determinado botón en un periodo de tiempo limitado (Yova Turnes 2020). Suelen darse durante las cinemáticas. Si se pulsa correctamente el botón indicado, la escena continúa exitosamente (Altozano 2017: 131). Los QTE son una herramienta útil para hacer avanzar la historia combinando acción y cinemáticas. Por una parte, un QTE es como ver una película, con la salvedad de que al espectador se le pide pulsar determinados botones si quiere que la historia prosiga. Por otro lado, los sectores más puristas lo ven como una interrupción de la auténtica jugabilidad (Altozano 2017: 132). En cualquier caso, lo cierto es que los QTE son una herramienta recurrente que Cage emplea en sus juegos para permitir que la historia avance convirtiendo al jugador en protagonista de una forma impredecible pero limitada.

Este videojuego, como cualquier otro de Cage y Quantic Dream, busca hacer al jugador participe de la historia mediante una mecánica sencilla basada en movimientos simples, diálogos continuos, numerosas cinemáticas y QTE dialógicos (que a veces contienen diálogos que han de doblarse; los QTE basados en mera acción, sin texto, no se contabilizarán para el análisis). La historia gira en torno a una Detroit distópica, donde los androides comienzan a experimentar sentimientos, más allá de lo que se espera de una máquina, lo cual motiva que algunos divergentes se rebelen contra los humanos y luchen por sus derechos. El jugador controlará tres personajes alternativamente. La historia se divide en secuencias. Tras cada una, un diagrama de árbol mudo muestra las diferentes posibilidades que quien juega podría haber seguido con sus elecciones.

#### 5. Metodología del estudio

En este estudio de caso, se ha analizado *Detroit: Become Human* (DBH), del género de aventura y subgénero de aventuras gráficas, con intención de determinar si la relación entre situaciones de juego y tipos de sincronía también se da en un género interactivo que parece guardar aún mayor relación con la configuración audiovisual de una película. Se discutirá en especial el doblaje de las escenas cinemáticas en términos de sincronías, para identificar si

se da una clara diferenciación entre el doblaje de una película y el de las cinemáticas de un producto audiovisual que añade interacción.

Se llevó a cabo un estudio empírico y cuantitativo, siguiendo la metodología empleada en Mejías-Climent (2019, 2017), en el marco de los Estudios Descriptivos en Traducción. El fenómeno en cuestión en el que nos centramos son las sincronías del doblaje en cada situación de juego detectada durante el desarrollo del videojuego, primero, doblado al español peninsular. A continuación, se siguió la misma ruta en inglés, en busca de los tipos de ajuste aplicados en los segmentos originales y traducidos. Se jugó durante 10 horas en cada lengua. Se analizó así un total de 20 horas de juego. El análisis se basó en recoger, en una hoja de cálculo, cada situación de juego que se iba sucediendo en ambas versiones junto con su tipo de ajuste.

Además de las tareas, la acción de juego, los diálogos y las cinemáticas, hemos mencionado los QTE como particularidad en la obra de Cage. Aunque no representan una situación de juego diferenciada, en este caso están en estrecha relación con los diálogos, pues permiten que el jugador decida qué diálogo mantener. Por lo tanto, en este trabajo, los QTE se consideran diálogos como situación de juego: habitualmente introducen una pregunta o respuesta que el jugador ha de elegir con un plazo limitado de tiempo, como parte de un diálogo más extenso. Los QTE puros, basados solo en acción (sin diálogo), no se dan tan frecuentemente en *DBH* ni tampoco se considerarán una situación de juego que haya de analizarse, ya que no requieren ningún tipo de doblaje. Por ejemplo, durante una pelea, debe pulsarse X,  $\Delta$  o  $\circ$  para golpear al enemigo o para cubrirse, pero no se muestra ningún contenido lingüístico relacionado con el QTE. En tales casos, los QTE no se han contabilizado. A continuación, se ofrece una muestra del comienzo del análisis:

Momento argumental	Situación de juego	Ajuste (ES)	Ajuste (EN)	Cadena textual	Comentarios
Menú principal - presentación	Tarea	Labial	Labial	Instrucciones para configurar la consola	
La rehén	Cinemática	N/A	N/A	N/A	No hablan
La rehén	Acción	Temporal	Temporal	Diálogo de fondo	Acción limitada (andar y tocar objetos)
La rehén	Cinemática	Labial	Labial	Diálogo (policía y Connor)	Ajuste labial ( <i>balcony</i> > borde)
La rehén	Diálogo-QTE	Labial	Labial	Diálogo (policía y Connor)	

Tabla 1: Ficha comparativa de las 5 sincronías en *DBH*

## 6. Análisis en Detroit

### 6.1. Las situaciones de juego y su ajuste

Según se describía, el juego analizado se jugó durante 10 horas en cada lengua, hasta completar la trama, siguiendo elecciones idénticas siempre que fue posible. Se obtuvieron 696 registros en la ficha de análisis (Tabla 1), distribuidos en 35 secuencias (Tabla 2).

Situación de juego	Cantidad de registros
Tareas	58 – 8,33 %
Acción de juego	180 – 25,86 %
Diálogos-QTE	212 – 30,46 %
Escenas cinemáticas	246 – 35,34 %

Tabla 2: Situaciones en 10 horas de juego de *DBH*

La situación que más se repite son las escenas cinemáticas, seguidas de los QTE dialógicos, la acción y, por último, las tareas. Estos datos ilustran la naturaleza del juego: una aventura gráfica se centra en el componente narrativo. La historia es el pilar del juego y todas aquellas situaciones que impliquen un mayor peso narrativo serán más frecuentes que la acción plena. Además, los datos contrastan con el número de situaciones de juego obtenido en los citados estudios previos (Mejías-Climent, 2019 y 2017), en los cuales, se analizaron juegos de acción-aventura y, en ellos, la acción de juego era la situación más repetitiva.

Con respecto a los tipos de ajuste detectados en cada situación de juego, se obtuvieron los siguientes datos:

Las **tareas** se transmiten exclusivamente mediante texto *in-game*. Por tanto, su traducción nunca requiere del doblaje, sino de texto escrito en pantalla, con una única excepción, durante una secuencia introductoria del menú principal, en la que una androide guía al jugador para configurar el juego. Es la única tarea que presenta un claro ajuste labial.

La mayor parte de la **acción de juego** se dobla empleando ajuste libre (24 casos en español e inglés). También son frecuentes el temporal exacto y el temporal (en la versión en español, 31 y 22 casos, respectivamente; 31 y 21 en inglés). El ajuste labial solamente se emplea en dos casos en español, pero en 6

ocasiones en inglés. Hay 80 momentos de acción de juego durante los cuales no se escuchan diálogos (por tanto, no se da ningún tipo de ajuste).

Con algunas excepciones, la mayoría de los **QTE dialógicos** se doblan empleando ajuste labial. Así, se asemejan considerablemente al doblaje empleado en las películas. Solamente se da un caso de ajuste temporal, cuatro de ajuste temporal exacto y dos de ajuste sonoro, tanto en español como en inglés. Hay cinco momentos en los que intervienen voces en *off*, dobladas con ajuste libre.

Las **cinemáticas**, al igual que los QTE dialógicos, se doblan empleando casi exclusivamente el ajuste labial (221 casos en español y 222 en inglés). Únicamente se han detectado un ejemplo de ajuste libre, de temporal y de temporal exacto, así como cinco de ajuste sonoro, todo ello en español; en inglés, también se han detectado un ejemplo de ajuste libre, de temporal y de temporal exacto, y cuatro casos de ajuste sonoro.

Estos resultados encajan con la naturaleza del subgénero interactivo de una aventura gráfica, al menos, en el caso de *DBH*: los diálogos mediante QTE y las escenas cinemáticas son la situación de juego más frecuente en un producto cuyo objetivo es recrear una atmósfera cinematográfica, sin suprimir el componente interactivo, es decir, sin dejar de recordar al jugador de que es suya la responsabilidad de tomar todas las decisiones que hacen que la historia avance. Además, el uso del ajuste labial como la sincronía más frecuente refleja la similitud en la configuración audiovisual entre una aventura gráfica y una película tradicional, en términos del doblaje y de su ajuste.

## 6.2. Las sincronías del cine en videojuegos

El mayor nivel de restricción, el ajuste labial, es el aplicado más frecuentemente en el doblaje de la aventura gráfica *DBH*. Este es también el tipo de ajuste más complejo de aplicar en una película, dado que la reproducción de los movimientos articulatorios en el texto traducido no siempre es completamente compatible con una traducción precisa y natural, y tiende a reservarse casi exclusivamente para los primeros y primerísimos planos, y los planos detalle (Chaume 2012).

En *DBH*, la forma de ajuste más restrictiva se aprecia en casi todas las cinemáticas y los QTE dialógicos. En ellos, una similitud evidente con el doblaje de cualquier película no interactiva es que para los labios de los personajes en *DBH* se han empleado técnicas de animación que reproducen la articulación labial de los actores en la versión original en inglés. En una película, participan actores de carne y hueso cuyas locuciones se sustituyen en el doblaje por las locuciones traducidas de los actores en la lengua meta. En videojuegos, se discute la validez del concepto de *versión original* (Méndez González 2015: 106), dado que todo videojuego necesita de actores reales que presten su voz a los personajes animados, por tanto, cualquiera de las versiones podría ser la original.

No obstante, en videojuegos modernos catalogados como triple A, el movimiento de los personajes e incluso la articulación labial se recrean mediante la técnica de animación conocida como *motion capture* o captura de movimiento (Turnes 2020), para la cual se emplean sensores sobre el cuerpo humano que captan el movimiento de la persona para recrearlo en un modelo digital de animación del personaje virtual (Kines 2000). De tal forma, los labios de los personajes en *DBH* reproducen con precisión los movimientos originales de las bocas de los actores en inglés. Por ello, las leves diferencias entre la articulación labial exacta de la versión original y la versión doblada en español aplicando un ajuste labial se pueden apreciar por igual en una película y en el doblaje de *DBH*.

Con respecto al nivel de precisión del ajuste labial, debe señalarse, como se ha explicado, que en la mayoría de los casos los actores no disponen de las imágenes que apoyen las locuciones que doblan. Ello podría redundar en un ajuste labial ligeramente menos preciso que el de una película no interactiva que, sin embargo, prácticamente no aprecia la mayoría de los usuarios. En el caso concreto de *DBH*, el ajuste labial resulta considerablemente preciso, a pesar de que se detectan algunos ejemplos en los que algunas vocales abiertas y consonantes labiales y labiodentales no coinciden con absoluta exactitud con el inglés.

En los siguientes ejemplos se aplica el ajuste labial. El símbolo (G), habitual en los guiones de doblaje al español, indica los elementos paralingüísticos (toses, carraspeos, onomatopeyas...). Las pausas se señalan con una barra / y, siempre que el jugador deba optar por una elección de diálogo en un determinado tiempo, se ha insertado la sigla [QTE].

Anderson: (G) ¡Sumo! ¡Ataca! / Buen perro. / ¡Ataca! // ¡Mierda! Creo que voy a vomitar... [QTE] [QTE] (G) ¡Déjame en paz, capullo! No voy a ninguna parte... [QTE] ¿Qué coño estás haciendo? [...]

Connor: Es por su propio bien.

Anderson: (G) / (GG) ¡Ciérralo, ciérralo! (GG) (GG) / ¿Qué coño estás haciendo aquí?

Connor: Hace 43 minutos denunciaron un homicidio. Como no lo encontré en el bar de Jimmy, he venido a su casa.

Anderson: (G) Dios... seguro que soy el único poli del mundo al que le asalta en su propia casa su puto androide.

Anderson: (G) Sumo! Attack! / Good dog. /

Attack! // Fuck! I think I'm gonna be sick...

[QTE] [QTE] Ah, leave me alone, you asshole!

I'm not going anywhere... [QTE] What the hell

are

you doing? [...]

Connor: It's for your own good.

Anderson: (G) (GG) Turn it off! Turn it off!

(GG) (GG) / What the fuck are you doing here?

Connor: A homicide was reported 43 minutes ago. I couldn't find you at Jimmy's bar, so I came to see if you here at home.

Anderson: (G) Jesus, I must be the only cop in the world that gets assaulted in his own house by his own fuckin' android...

### Ejemplo 1: Escena cinemática (registro n.º 298)

Connor: Lo entiendo... Tampoco creo que tuviera mucho interés... Han encontrado el cadáver de un hombre en un burdel del centro... Ya resolverán el caso sin nosotros...

Anderson: Oye, no me vendrá mal tomar un poco el aire. En el armario de la habitación hay ropa.

Connor: Iré a por ella.

Connor: I understand... It probably wasn't interesting anyway... A man found dead in a sex club downtown... Guess they'll have to solve the case without us...

Anderson: You know, probably wouldn't do me any harm to get some air... There're some clothes in the bedroom there.

Connor: I'll go get them.

## Ejemplo 2: QTE-Diálogo (registro n.º 302)

En estos ejemplos, todos los elementos que deben aplicarse en un ajuste labial se han respetado con precisión: la longitud de las oraciones originales y traducidas es exactamente la misma; la entonación, las pausas y los elementos paralingüísticos también se reproducen en ambas lenguas. Los símbolos reflejan que estos aspectos paralingüísticos son prácticamente idénticos en ambas versiones. Asimismo, las vocales abiertas y la mayoría de las consonantes labiales y labiodentales se replican en la medida de lo posible (señalado en negrita).

Este doblaje consigue asemejar en gran medida el máximo nivel de restricción en videojuegos al ajuste que se aplicaría en un producto audiovisual no interactivo, a pesar de que los traductores y, muy probablemente, los agentes en sala de doblaje no dispusieron de los vídeos para doblar. En la mayoría de videojuegos triple A localizados mediante el modelo *outsourcing* o externo (se encarga la localización a un proveedor de servicios de traducción especializado), los vídeos ni siquiera se han producido cuando se lleva a cabo el doblaje en sala, puesto que el mismo videojuego está aún en desarrollo, a la vez que se va localizando, para conseguir el lanzamiento simultáneo en varias lenguas o *sim-ship* (O'Hagan y Mangiron 2013). No obstante, las condiciones de localización de este videojuego no han podido corroborarse por ahora.

El uso del máximo nivel de restricción en el texto traducido para doblaje de un videojuego implica que todos los niveles previos también se han tenido en cuenta: la longitud de las oraciones (TC y STC) y la reproducción de la entonación y las pausas (SS). Así pues, la isocronía se aplica tal y como se haría en una película no interactiva, siendo este, aparentemente, el estándar de calidad más valorado entre la audiencia española (Chaume 2007).

También se han detectado algunos ejemplos de sincronía cinésica en el doblaje de *DBH*. Muy probablemente no se trata de una sincronía que se aplique intencionadamente, puesto que no se dispone de los vídeos. Pero algunas construcciones deícticas se omiten (véase el ejemplo 2) o se reproducen de forma literal, exactamente en el mismo lugar de la oración original, para conseguir una correspondencia con la imagen idéntica a la versión en inglés.

En el ejemplo 2, *There're some clothes in the bedroom there* se ha traducido como 'En el armario de la habitación hay ropa'. El adverbio *there* se ha omitido, pero la referencia a «la habitación» ha de ser suficiente para hacer que cualquier posible indicación corporal del personaje resulte coherente con una referencia a ella, sea cual sea su ubicación en la casa (el personaje, de hecho, señala con el dedo hacia el lugar donde se encuentra su dormitorio).

## 7. Conclusiones

El objetivo principal de este artículo ha sido ofrecer una revisión de las similitudes y diferencias más señaladas entre el doblaje cinematográfico y el de un videojuego del subgénero de la aventura gráfica, dentro del género interactivo de los videojuegos de aventura. Los videojuegos representan el ejemplo actual más complejo de texto multimedia y, como tales, comparten muchas de las características de un producto audiovisual no interactivo. La particularidad de la dimensión interactiva añadida en los videojuegos los convierte en un caso específico que requiere de un complejo proceso de localización cuando estos productos se exportan a otra cultura, más allá de una mera traducción lingüística, en su sentido más estricto.

En la industria, los sectores profesionales defienden la idea de que la localización representa un ámbito independiente y diferenciado de la TAV, puesto que requiere de otros procesos de adaptación que incluyen un enfoque aún más creativo por parte de los traductores y la modificación de contenidos tanto lingüísticos como no lingüísticos del producto localizado. En el ámbito académico, no obstante, parece no haber indicios evidentes que justifiquen la necesidad de separar la localización de la TAV. Ambos campos se ocupan de la traducción de productos multimedia y abarcan una serie de modalidades de traducción tales como el doblaje o la subtitulación, entre muchos otros.

Aún se necesita más investigación sobre los aspectos comunes y diferentes del proceso de doblaje de una película y de un videojuego, y en el ámbito de la localización y de las distintas modalidades de TAV en general. Así, el objetivo de estas páginas es tan solo recoger algunas convergencias llamativas en el resultado del doblaje de una aventura gráfica y las películas tradicionales, no interactivas, en lo que a las sincronías se refiere.

En doblaje filmico se emplean tradicionalmente tres tipos de ajuste (Chaume 2012, 2007, 2004). En el doblaje de videojuegos de acción-aventura, se ha identificado la necesidad de establecer una nueva taxonomía que dé cuenta de las distintas restricciones que se aplican en el texto traducido (Mejías-Climent, 2019, 2017). Sin embargo, en el caso específico de las escenas cinemáticas y los diálogos en forma de QTE de una aventura gráfica como *Detroit: Become Human*, se ha descrito cómo el tipo de ajuste más restrictivo en videojuegos, el ajuste labial, abarca también las tres sincronías del doblaje tradicional exitosamente. Debe matizarse, evidentemente, que un estudio de caso en absoluto es suficiente para identificar tendencias de traducción (Touy 1995), ni tampoco para cerrar el debate sobre el nexo entre TAV y localización. Aun así, este estudio pretende únicamente servir como punto de partida para futuros trabajos en los que se amplíe el corpus de análisis de videojuegos de aventura. También habrán de explorarse otros géneros interactivos de videojuegos para buscar tendencias en el uso de las sincronías del doblaje, así como para determinar las situaciones de juego más frecuentes en cada género.

## Bibliografía

- Altozano, José (2017) *El videojuego a través de David Cage*, Sevilla, Héroes de Papel.
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2006) «On the Translation of Video Games», *JoSTrans*, vol. 6, URL: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (acceso el 3 de abril de 2020).
- Bernal Merino, Miguel Ángel (2015) *Translation and localisation in video games making entertainment software global*, New York, Routledge.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel (2016). «Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation», *Signata. Annales des sémitiques*, vol. 7: 231-253.
- Cadieux, Pierre y Bert Esselink (2004) «GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation», *Globalization Insider*, vol. 11, URL: <http://www.i18n.ca/publications/GILT.pdf> (acceso el 3 de abril de 2020).
- Chaume, Frederic (2004) *Cine y traducción*, Madrid, Cátedra.
- Chaume, Frederic (2007) «Quality standards in dubbing: a proposal», *Tradterm*, vol. 13: 71-89.
- Chaume, Frederic (2012) «La traducción audiovisual: Nuevas tecnologías, nuevas audiencias», en *12º Congresso dell'Associazione Italiana di Linguistica Applicata*, Perugia, Guerra Edizioni: 143-159.

- Chaume, Frederic (2018) «Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes?», *JosTrans*, vol. 30, URL: [http://jostrans.org/issue30/art\\_chaume.php](http://jostrans.org/issue30/art_chaume.php) (acceso el 3 de abril de 2020).
- Esselink, Bert (2000) *A Practical guide to software localization*, Amsterdam, John Benjamins.
- Gambier, Yves (2003) «Screen transadaptation: perception and reception», *The Translator*, vol. 9(2): 171-189.
- Hurtado Albir, Amparo (2001/2011) *Traducción y traductología: introducción a la traductología*, 5.ª ed., Madrid, Cátedra.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2013) *Translation and web localization*, Oxon, Routledge.
- Kines, Melianthe (2000) «Planning and Directing Motion Capture for Games», *Gamasutra*, URL: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131827/planning\\_and\\_directing\\_motion\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131827/planning_and_directing_motion_.php) (acceso el 3 de abril de 2020).
- Maietti, Massimo (2004) *Semiotica dei videogiochi*, Milán, Unicopli.
- Mata Pastor, Manuel (2005) «Localización y traducción de contenido web», en *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*, Detlef Reineke (ed.), Las Palmas, Anroart Ediciones: 187-252.
- Maxwell-Chandler, Heather y Stephanie O'Malley Deming (2012) *The Game localization handbook*, Sudbury, Jones.
- Mejías-Climent, Laura (2017) «Multimodality and dubbing in video games: A research approach», *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*, vol. 17: 99-113.
- Mejías-Climent, Laura (2019) La sincronización en el doblaje de videojuegos. *Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*, tesis doctoral, Universitat Jaume I.
- Méndez González, Ramón (2015) *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*, Vigo, Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.
- Muñoz Sánchez, Pablo (2017). *Localización de videojuegos*, Madrid, Síntesis.
- Neves, Joselia (2005) *Audiovisual translation: Subtitling for the deaf and hard of hearing*, tesis doctoral, Roehampton University.
- O'Hagan, Minako (2018). «Game localization: a critical overview and implications for audiovisual translation», en *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, Luis Pérez-González (ed.), Londres y Nueva York, Routledge: 145-159.
- O'Hagan, Minako y Carme Mangiron (2013) *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam, John Benjamins.
- Pruys, Guido Marc (2009) *Die Rhetorik der Filmsynchronisation*, Köln, Eigenverlag.
- 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.
- Pym, Anthony (2014) *Exploring Translation Theories*, Londres/Nueva York, Routledge.
- Toury, Gideon (1995) *Descriptive translation studies-- and beyond*, Philadelphia, John Benjamins.
- Vázquez Rodríguez, Arturo (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.
- Yova Turnes (2020) *GamerDic*. URL: <http://www.gamerdic.es/> (acceso el 3 de abril de 2020).
- Yuste Frías, José (2014) «Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos», *Scientia Translationis*, 15: 61-76.

---

©inTRAlínea & Laura Mejías-Climent (2020).

"La evolución de las tecnologías en la confluencia de la interacción y el cine El doblaje en una aventura gráfica", *inTRAlínea* Vol. 22.

Stable URL: <http://www.intralinea.org/archive/article/2509>