



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA  
PROGRAMA DE NUEVAS MODALIDADES DE TITULACIÓN**

**EL DOBLAJE EN VIDEOJUEGOS Y LOS FACTORES QUE  
LIMITAN SU INTERPRETACIÓN DURANTE EL PROCESO DE  
LOCALIZACIÓN EN MÉXICO**

**TESINA  
PARA OBTENER EL GRADO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:  
MARISOL GARNICA PÉREZ**

**TUTOR:  
MTRA. LILIA RAMOS ORDÓÑEZ**

CD. UNIVERSITARIA, CD. MX., ABRIL DE 2018





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*“When the wings of change blow, some people build walls,  
other build windmills.... or fly kites”*

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia por ser mi todo, mi luz y la razón de hoy estar aquí.  
Por ustedes y para ustedes.

A mi equipo por ser alma y corazón de este texto.  
Porque *“we always make it!”*

A mis profesores por ser guía y camino.  
Por tener corazón azul y oro.

A mis amigos por creer en mí cuando yo dejé de hacerlo.  
Por ser espejo y amor.

A mi Kite por ser inspiración de vida.

¡GRACIAS!



# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b> .....	1
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>CAPÍTULO 1. HACIA LA INTERPRETACIÓN CULTURAL DE UN PRODUCTO</b> .....	4
1. Videojuegos: doblaje y localización .....	5
2. De la Sociología Interpretativa a Umberto Eco .....	9
<b>CAPÍTULO 2. DOBLAJE Y VIDEOJUEGOS</b> .....	16
1. Historia del doblaje .....	17
1.1. Primeros experimentos .....	19
1.2. Del cine mudo al cine sonoro .....	19
1.3. Sonorizar hasta doblar .....	23
2. Doblaje de voz .....	28
2.1. El doblaje en México .....	29
2.2. Doblaje y televisión .....	31
3. Historia de los videojuegos .....	36
3.1. Videojuegos en México .....	41
3.2. Localización de videojuegos en México .....	45
<b>CAPÍTULO 3. LÍMITES DE LA INTERPRETACIÓN EN VIDEOJUEGOS</b> .....	49
1. Doblaje de videojuegos .....	51
2. Original vs. doblado .....	53
3. Análisis del discurso .....	55
3.1. Juego de dimensiones .....	59
3.2. Juego de ruptura .....	69
3.3. Juego de facciones .....	82
<b>CONCLUSIONES</b> .....	96
<b>FUENTES DE CONSULTA</b> .....	99



## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación conoceremos una industria que en los últimos años ha cobrado fuerza y reconocimiento a nivel mundial: el doblaje de videojuegos. Nuestro trabajo es un acercamiento fiel al interior del doblaje y su integración a dicho producto audiovisual, así como una conceptualización teórica del proceso de transformación que vive de un idioma a otro.

Desde el surgimiento de los videojuegos en 1958 hasta nuestros días, la necesidad de ofrecer un videojuego con opción a la versión doblada obedece al desarrollo de la narrativa dentro de los mismos. Inicialmente los personajes no hablaban y la mayoría de los juegos no contenían historia alguna más allá de la creada por la mente del jugador.

Afortunadamente con el desarrollo tecnológico y la penetración dentro del gusto del público, las necesidades fueron cambiando y las características de los formatos también. La capacidad de almacenamiento de los dispositivos ha ido aumentando y hoy se puede incluir más de un idioma por juego, lo que favorece las ventas de éste y abre áreas de oportunidad para la localización de videojuegos.

Frente a la necesidad de alcanzar un mayor número de territorios para mejorar la experiencia de juego de los consumidores, *ergo* para mayores alcances comerciales, el doblaje se hace presente en la joven y millonaria industria. Inicialmente con una participación menor, propia al lanzamiento más importante del año y, recientemente, recurrente en la mayoría de los videojuegos que salen al mercado.

Sin embargo, en esta fusión el doblaje está condicionado a intereses que limitan su interpretación y que pueden o no alterar su contenido. En una primera instancia parece que las limitantes económicas, lingüísticas y culturales afectan directamente el mensaje del videojuego, y sacrifican el contenido que los jugadores recibirán en comparación al producto original.



Por ello, se realizaron análisis del discurso a fragmentos de videojuegos muestra y entrevistas a fondo a personalidades dentro del sector, que representan las diferentes áreas que intervienen en el proceso y que nos revelaron las razones que motivan su interpretación del producto y si estos cambios afectan o no el mensaje del juego.

En el primer capítulo se presentan todas las herramientas que guiaron la investigación, aquellos conceptos que definen la industria de los videojuegos, el doblaje y la línea teórica que sustenta su estudio dentro del campo de las Ciencias Sociales, en particular a las Ciencias de la Comunicación.

A lo largo del segundo capítulo se expone el desarrollo histórico de nuestro objeto estudio: doblaje de videojuegos. Para ello, recorrimos la evolución del doblaje en nuestro país y las necesidades sociales y comerciales que le dieron vida. Asimismo, conocimos el desarrollo de los videojuegos en el mundo, su difícil incursión al mercado mexicano y el proceso de aleación con el doblaje.

Para finalizar, se presenta el análisis que demostró si el producto doblado es fiel al producto original y las características, retos y condiciones del proceso que se realiza. Se apoya en las entrevistas realizadas y expone las particularidades que se viven en la cotidiana de quienes viven y ejecutan el proceso.

Principalmente, este trabajo reconoce los factores que limitan la interpretación y las razones detrás de éstos durante la realización del doblaje, su arbitrariedad en la toma de decisión y las causas económicas que las motivan; de forma adicional, presenta el proceso que se vive al interior de quienes participamos en el doblaje de videojuegos.



# CAPÍTULO 1.

## HACIA LA INTERPRETACIÓN CULTURAL DE UN PRODUCTO



Como seres creadores de mensajes y productos comunicativos tenemos la tarea y responsabilidad de conocer el contexto histórico y social de nuestro público receptor. Sin embargo, ¿cómo podemos homogeneizar dichos referentes frente a los avances tecnológicos que proyectan a nuestro producto hacia un mayor número de receptores?

Este es el reto al que se enfrenta día con día la industria de los videojuegos; la cual es muy joven aún para asumir definiciones y conceptos en su haber, más joven es el uso del doblaje como herramienta para su distribución mundial. Y, sin embargo, es lo suficientemente importante para ser objeto de estudio por el proceso comunicativo multidisciplinario que vive desde su desarrollo, pasando por procesos de traducción e interpretación lingüísticos, hasta su recepción por un creciente número de jugadores.

En este primer capítulo conoceremos los conceptos que guiarán la presente investigación con el fin de desentrañar al *doblaje* y la *localización* como herramientas primordiales hacia una *neutralización* del lenguaje, para una *interpretación cultural masiva*, mismos elementos que nos guiarán para descubrir el origen y las causas de los factores que limitan la interpretación de determinados productos comunicativos, en particular, los *videojuegos*.

Basaremos su análisis en la Sociología Interpretativa y en los estudios de Umberto Eco sobre *Interpretación y Sobreinterpretación* (1995), y la importancia de la intención del autor, del texto y del lector, así como los límites de la misma, no sólo del texto original sino también del texto traducido y doblado, es decir, analizaremos las diferencias entre el producto original y el producto doblado para dar cuenta de las condiciones que interfieren, alteran y modifican su contenido discursivo en su doble proceso interpretativo.



Algunos de los planteamientos del presente capítulo corresponden al método de observación que realizamos de manera cotidiana y activa dentro del sector, al desempeñar el puesto de Project Coordinator Lead en el proceso de localización de videojuegos.

## 1. Videojuegos: doblaje y localización

Existen pocas acepciones de *videojuegos* a las que podamos referirnos de manera confiable dada la constante evolución del sector y las nuevas formas en las que se nos presentan, pero mostraremos las que mejor definen a nuestro objeto de estudio.

La Real Academia Española (RAE) define *videojuego* como un “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.” y como un “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.” (RAE, 2014, Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>)

Para Ramón Méndez en su estudio de posgrado define al *videojuego* como un “juego electrónico que requiere interacción humana con un interfaz de usuario para generar respuesta visual en un dispositivo de video. [Que] debe introducirse en sistemas electrónicos, llamados consolas o plataformas de juego, que lo reproducen en dicho dispositivo de video.” (2012: 423)

Mientras que la definición de Miguel Á. Bernal-Merino es la más acertada al englobar las diferentes acepciones y presentaciones en las que hoy recibimos un videojuego, pues ya no es intrínseco a un dispositivo electrónico sino es un “Software de entretenimiento multimedia interactivo [*Multimedia interactive entertainment software*]”. (2015: 1)

El inicio de los videojuegos data de la década de los 50 con los primeros experimentos de programación en entretenimiento, pero nuestro campo de estudio comienza hasta que el sector suma al doblaje como herramienta de distribución en México. Es decir, a partir de la década de los 90 hasta nuestros días. Y, como veremos, hablar de doblaje en México significa hablar de su distribución a Latinoamérica.



El *doblaje de voz* existe dentro de la etapa de postproducción de un producto audiovisual y es, en términos generales, un proceso de regrabación de diálogos para la sustitución de los mismos de un idioma a otro o como corrección del original por defecto de dicción, ruido, o interpretación. De manera sincrónica y mimética con el actor original.

Rosa Agost (1999: 16) define al *doblaje* como la sustitución de la banda sonora por otra, y advierte 3 características que debe cumplir dicha sustitución hacia un correcto doblaje:

- A. Un sincronismo de caracterización: armonía entre la voz del actor que dobla y el aspecto y la gesticulación del actor o actriz que aparece en pantalla.
- B. Un sincronismo de contenido: congruencia entre la nueva versión del texto y el argumento de la película.
- C. Un sincronismo visual: armonía entre los movimientos articulados visibles y los sonidos que se oyen.

Mientras que para Alejandro Ávila (1997: 8), el *doblaje* es:

La grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original. La función del doblaje consiste únicamente en realizar sobre la obra audiovisual un cambio de idioma que facilite la comprensión del público al que va dirigida.

Para una definición más completa del doblaje se debe tomar en cuenta cuatro fases de postproducción audiovisual que lo conforman y que el actor de doblaje Salvador Nájar cita en su libro *El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México* (2007: 16):

1. Actoral: sonorización, registro o adición de sonidos y diálogo antes o después del rodaje,
2. Musical: orquestación de música para un filme, sobre todo en Estados Unidos y Gran Bretaña,
3. Técnica: mezcla de las pistas sonoras de la película y su posterior grabación en una sola banda, lo cual también es conocido como regrabación y,
4. Textual: como la traducción de los diálogos de una película para luego realizar la adaptación, sincronización y grabación de los diálogos doblados con los movimientos labiales de los protagonistas originales.



Estas fases describen el proceso general en los inicios del doblaje cinematográfico. Sin embargo, los avances tecnológicos y las necesidades propias del producto han modificado la técnica en la ejecución del doblaje y, en la actualidad, la sincronía de labios no es un requisito obligatorio en el doblaje de voz y es prácticamente un elemento ausente en el doblaje de videojuegos. En su lugar, la sincronía se realiza con la gráfica del audio en el idioma original. De igual forma, la banda sonora es la misma para todos los países a los que se doblará determinado producto, salvo excepciones en las que las productoras no cuentan con M&E [*Music and Effects*] correspondiente, es decir, la música separada de los diálogos.

Uno de los recursos más importantes utilizados en el proceso de doblaje en México y Latinoamérica es la *neutralización* del lenguaje o *español neutro* (Bárcenas, 2005: 12) que consiste en homogeneizar el marco de referencia, expresiones cotidianas y el acento para que todos los consumidores entiendan y acepten el producto audiovisual doblado.

Por su parte, en plática con el actor Mario Castañeda (M. Castañeda, comunicación personal, 11 de noviembre de 2012) define el doblaje como “la búsqueda de emociones, en el lugar exacto para generar la mezcla perfecta de la emoción necesaria con el actor original en un idioma distinto” otorgando así, un planteamiento artístico al proceso.

Ahora que hemos logrado definir los elementos principales de nuestro estudio, corresponde definir el entorno dentro del cual convergen. La localización de videojuegos es un proceso que incluye la traducción como eje primario, al que se suma el trabajo de diseño, doblaje y programación para tener un producto final con la carga cultural afín al país o región destino.

El término de *localización* comienza a ser reconocido en el ámbito del doblaje de videojuegos y tiene sus principios en la traducción audiovisual. Consiste en trasladar un producto, en este caso un videojuego, a un mercado o territorio específico para su



comercialización. Sin embargo, decir que localizar es tan sencillo como traducir a otro idioma sería incorrecto y una de las definiciones más competas la brinda O'Hagan en su artículo *Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game*:

Localisation is an essential process to enable video games to be playable in different markets, referred to as territories in the game industry, than the country of origin. Today's video games are essentially a piece of software and thus game localisation shares many commonalities with software localisation. The need for 'localisation' beyond translation arose due to the shift to an electronic medium in which the text subject to the translation is couched. To turn software from one language version to another calls for extra technical processes such as extraction and reintegration of text fragments (known as "strings") and testing to ensure that the localised software functions properly and all linguistic conversions fit both semantically and in the space allocated. Localisation entails adapting products in electronic form to make them "linguistically and culturally appropriate for a particular local market" (Esselink, 1998: 2). The adaptive inclination is particularly pronounced with game localisation, given its purpose as a means of entertainment with the ultimate goal of localisation being to recreate a pleasurable player experience. Localised versions may have newly added features which were not in their original games. This makes localisation a functionalist translation practice (Nord, 1997) which prioritises the expected function of the translated text at the receiving end, making the fidelity to the source text less relevant. (O'Hagan, 2009: 211-212)

La localización no sólo concierne a la etapa de traducción, sino que trasciende a todas las fases del doblaje, ya que es necesario trasladar las emociones y expresiones entre regiones para lograr que el consumidor conecte con el productor 'localizado', es decir, se necesita adaptar un texto a las formas y modos de quienes lo juegan.

Localisation, in this context, means making a product linguistically and culturally appropriate to where it will be used and sold (whether this means a country/region or a specific language). This is not as simple as providing 'different language versions' – although people of different regions may officially speak the same language, there may be linguistic and non-linguistic differences between them that need specific treatment. (ETSI, 2008, Recuperado de <http://www.etsi.org/technologies-clusters/technologies/past-work/localisation-industry-standards>)

Miguel Á. Bernal-Merino (2015: 155) expone la importancia de la *localización* en términos de ventas y los múltiples servicios que abarca dicho proceso, porque localizar no es solamente doblar. Impacta en todo el proceso de lanzamiento de un videojuego, desde la publicidad las estrategias adicionales de mercadeo, sitios y artículos web, y cualquier elemento que el cliente requiera traducir.

Mientras que la traducción implica tanto cambios lingüísticos como culturales, no se puede negar que servicios relacionados del lenguaje siempre han involucrado una apropiación de lo que se ha probado como útil y valioso para una comunidad extranjera y para su lenguaje, con el propósito de transponerlo para que se adapte en otro contexto donde pueda contribuir a una ganancia financiera. (2015: 155)



Uno de los principales retos que enfrentan las empresas de localización es la provisión de un servicio que cubra todas las posibles necesidades de los desarrolladores del juego y distribuidores para que puedan vender sus productos fuera del país de desarrollo de forma exitosa: desde la traducción de todos los diálogos del juego hasta las instrucciones del sistema y menús interactivos; desde los manuales del producto hasta las advertencias de seguridad y avisos legales; desde páginas web del juego o de comunidades hasta el reparto de los actores de voz y el estudio de grabación; desde las pruebas lingüísticas y revisiones locales específicas geo-culturales hasta su cumplimiento con la plataforma y las tarjetas guía de los rangos de edad. (2015: 155)

Como vemos, la localización es una estrategia completa de marketing para la comercialización de videojuegos y el incremento de sus ventas. El doblaje, es solo una pequeña parte del extenso proceso de localización, pero es quizás el que mayor presencia tiene frente a la comunidad de jugadores, pues es con el que interactúan durante cada experiencia de juego.

## **2. De la Sociología Interpretativa a Umberto Eco**

Ahora, es momento de definir las teorías y corrientes en Ciencias de la Comunicación que nos permitirán entender la relación entre nuestro campo de estudio y el proceso comunicativo presente en el doblaje de videojuegos y su interpretación cultural. Para la presente investigación entendemos que existe un doble proceso comunicativo: El primero, comprende al desarrollador de videojuegos como emisor, al videojuego en su idioma original como mensaje y a la localizadora de videojuegos como receptor. El segundo proceso comprende al desarrollador como emisor, a la localizadora como emisor-autor implícito; al videojuego doblado como mensaje y a la comunidad de *gamers* (jugadores) como receptor.

La corriente que mejor define lo que nos interesa mostrar en este trabajo es la Sociología Interpretativa pues “se mueve en el plano de la *palabra hablante* por cuanto la labor del lenguaje se estudia como vehículo de captación y comunicación de mis sentidos referidos al marco social de los mensajes.” (Alonso, 2003: 212) y agrupa planteamientos teóricos como el Interaccionismo simbólico, fenomenología social y etnometodología que nos ayudarán a explicar por qué la localización de un producto encuentra límites en su interpretación.



De acuerdo con Armand Mattelart “El lenguaje no se puede captar sino en función de su orientación hacia el otro.” (1997: 98) Las palabras y el lenguaje significan una cosa en sí mismas, pero este significado y sentido es otorgado por sujetos que delimitan el mismo significado acorde a su historia, contexto e ideología. Las historias, los discursos, las imágenes y cualquier producto comunicativo tienen en sí mismos un límite interpretativo y el sujeto o actor de dicha interpretación posee su propio límite, mismo que descubrirá una vez comience la lectura del mensaje.

“La etnometodología tiene como objetivo de estudio del razonamiento práctico de sentido común en situaciones corrientes de acción.” (Mattelart, 1997: 90) Al traducir y localizar un videojuego el equipo lingüístico y de producción debe tener presente los elementos cotidianos de referencia del público objetivo, para crear referentes comunes y lograr que el mensaje sea recibido de la manera deseada.

El doblaje en México, gracias al éxito y preponderancia a través de los años, ha logrado posicionarse en el mercado de toda América Latina, lo que ha beneficiado en la creación de un mayor número de referentes comunes a todos los países que la integran, facilitando que los mensajes de un mayor número de productos permeen en la vida social y estandarice las características del mercado.

Así, palabras y expresiones que antes pertenecían a determinadas regiones hoy son entendidas en prácticamente todos los países hispano hablantes, gracias a la exportación de productos televisivos y cinematográficos hemos encontrado la empatía necesaria para comprender la situación social y cultural del país de origen del producto. “«Ponerse en el lugar del otro», según los términos de G.H. Mead, es lo que intenta realizar el método de la observación participante como manera de obtener conocimiento.” (Mattelart, 1997: 92)

Si bien la etnometodología se acerca a la línea de investigación deseada, es el Interaccionismo simbólico que, con sus tres premisas básicas, nos despeja el



panorama para entender cómo se lee el discurso planteado en videojuegos por ambos receptores:

La primera es que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que significan para él. [...] La segunda premisa es que el significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada tal mantiene con el prójimo. La tercera es que los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso. (Blumer, 1982: 2)

Lo que significa que nuestro primer receptor, la empresa de localización, hará su propia interpretación del texto con base en sus propios referentes culturales y en los referentes ubicados y ubicables del segundo receptor pues “el agente debe tener conocimiento de sus propios deseos, preferencias y habilidades; del mundo de la situación actual, de sus compañeros en la interacción, etc.” (Van Dijk, 2005: 63). Ubicados, por experiencias previas y ubicables al tratarse una comunidad donde los referentes individuales son tan diversos como personas que la conforman.

[...] Cuando un texto se produce no para un único destinatario sino para una comunidad de lectores, el autor sabe que será interpretado no según sus intenciones, sino según una compleja estrategia de interacciones que también implica a los lectores, así como a su competencia en la lengua en cuanto a patrimonio social. (Eco, 1995: 72)

Según Mattelart “el interaccionismo simbólico destaca la naturaleza simbólica de la vida social.” (1997: 92) lo que significa que prioriza el significado que el grupo o la sociedad le otorga al lenguaje por encima del significante mismo. Lo que a nuestro estudio representa la convención social sobre la palabra en sí.

El sector de videojuegos ha generado un bagaje cultural y de conceptos propios que definen su historia y formas de acción. Términos como “partida”, “publishers” “shooter”, “juegos de rol”, “cosplay”, “arcade”, “retailer”, “MOBA”, “DLC”, entre muchos otros que conforman un lenguaje tan especializado como global. Y es función y obligación de las empresas localizadoras de videojuegos conocerlos y aprehenderlos para compartir el referente contextual más importante en la industria previo a la interpretación del discurso narrativo.

Donde la interpretación del referente cultural del país destino “[...] se convierte en una manipulación de significados. El agente selecciona, verifica, elimina, reagrupa y



transforma los significados a tenor de la situación en la que se halla inmerso y de la dirección de su acto.” (Blumer, 1982: 4) que, en este caso, corresponde a la intención del equipo lingüístico de preservar el significado del texto original.

Blumer nos dice que “[...] las partes implicadas en la interacción tienen que asumir necesariamente el papel de cada uno de los individuos involucrados. [...] La mutua asunción de papeles es condición *sine qua non* para que una comunicación y una interacción sean eficaces.” (1982: 7) Este punto es de suma importancia, pues si nuestro primer receptor (lingüistas y localizadores) no entendiera su doble rol dentro del proceso comunicativo no entendería que al término de su función como receptor se vuelve en creador-emisor de un nuevo producto a un público específico.

Público que, si bien puede consumir o no el producto original, al consumir un producto localizado es un receptor mucho más crítico del mensaje recibido. Aceptando o rechazando la idea y generando una posible cadena al evitar consumir otro producto similar al actual, lo que conlleva a un impacto en los fines comerciales de los desarrolladores. “La acción por parte del ser humano consiste en una consideración general de las diversas cosas que percibe y en la elaboración de una línea de conducta basada en el modo de interpretar los datos recibidos.” (Blumer, 1982: 12)

Llegamos así al eje medular de todo nuestro planteamiento pues es la *interpretación* el sustento teórico que define los parámetros de acción de nuestros receptores. Es esta la que establece los límites en la creación de un texto doblado; por un lado, con barreras propias al texto, al sector y al cliente y, por otro, barreras propias a la cultura de quien interpretará nuevamente el discurso.

La cultura entendida como concepto, ya sea definida como costumbre, tradición, valores, reglas, etc., se deriva claramente de lo que las personas hacen. Del mismo modo, la estructura social en cualquiera de sus aspectos, [...] se refiere al tipo de relaciones derivadas del modo en que las personas actúan recíprocamente. (Blumer, 1982: 5)

El reto lingüístico en el proceso de localización es que existen muchos pasos hacia el producto final, donde se presentan un sinnúmero de interpretaciones subyacentes. Primero, el traductor establece su propia interpretación acorde a la información



contextual brindada por el cliente o desarrollador y la intención del texto en el idioma original; segundo, el adaptador realiza otra interpretación acorde a la misma información brindada, pero ya con el texto traducido y sumando su interpretación cultural para América Latina según su propio referente histórico y social; tercero, el director artístico (quien guiará a los actores en su paso por el doblaje de voz) interpretará acorde a la misma información contextual del juego, con el texto traducido y adaptado pero con el audio en el idioma original que le permite sumar a su interpretación intenciones y emociones al texto. Cuarto, durante el proceso de grabación la sincronía necesaria entre voz y gráfica limita al texto en longitud y puede resultar en una nueva interpretación de oraciones particulares para cumplir con las necesidades técnicas y cubrir, pero alterar, las textuales.

“Entre la intención del autor [...] y la intención del interprete que sencillamente «golpea el texto hasta darle una forma que servirá para su propósito, existe una tercera posibilidad. Existe una intención del texto.” (Eco, 1995: 27) Intención que en nuestro paso por el doblaje y localización de videojuegos salva la intención del autor sobre el mismo, para que el receptor obtenga el mensaje planeado y no cualquier otro.

Alguien podría decir que un texto, una vez separado del emisor y de las circunstancias concretas de su emisión, flota en el vacío de una gama potencialmente infinita de interpretaciones posibles. [...] pero no tendría derecho a decir que el mensaje puede significar cualquier cosa, puede significar muchas cosas, pero hay sentido que será ridículo sugerir. (Eco, 1995: 45)

Porque las palabras separadas podrían sugerir múltiples y distintas cosas, pero según Sager, “todo mensaje es producido con la intención de un escritor y es recibido con las expectativas de un lector.” (2012: 96)

1. es necesario buscar en el texto lo que dice con referencia a su misma coherencia contextual y a la situación de los sistemas de significación a los que se remite;
2. es necesario buscar en el texto lo que el destinatario encuentra con referencia a sus propios sistemas de significación y/o con referencia a sus deseos, pulsiones, arbitrios. (Eco, 1992: 29)

Mattelart expone que “J.-P. Sartre destacaba ese «esfuerzo conjugado del autor y el lector que hará surgir ese objeto concreto e imaginario que es la obra del intelecto».” (1997: 99) Porque mientras uno expone un mensaje en el texto el otro busca dicho



mensaje en el mismo texto. La historia textual que nos cuenta un videojuego se dice también a través de imágenes, y no puede decir una algo que la otra no. Sería como ir en contra de uno de los principios lógicos del racionalismo griego, “el principio de no contradicción (es imposible que algo sea A y no sea A al mismo tiempo).” (Eco, 1995: 29)

Quizá esta es una de las ventajas interpretativas del doblaje en general, contar en una o varias de sus etapas con el discurso audiovisual. Aunque, debemos mencionar que en muchas de las ocasiones no se cuenta con el texto final en ninguna de las modalidades y los cambios constantes van alterando la concepción inicial del mensaje en su totalidad. Sin embargo, este aspecto no altera el significado del mensaje global pues “Afirmar que la interpretación es potencialmente ilimitada no significa que la interpretación no tiene objeto y que fluye sólo por sí misma.” (Eco, 1995: 26)

Es así como el doblaje y la localización de videojuegos se presentan como fenómenos sociales dignos de ser estudiados por las Ciencias de la Comunicación. Desde su principio básico como actos de habla entre interlocutores, hasta la profundidad de la intención del autor, del texto y del lector, pues además cuenta con un doble proceso interpretativo.

A lo largo de este capítulo expusimos como la *interpretación* es la herramienta primordial en el proceso de traducción, adaptación y doblaje de un producto audiovisual, de manera concreta de los videojuegos. Descubrimos que “interpretar un texto significa explicar por qué esas palabras pueden hacer diversas cosas (y no otras) mediante el modo en que son interpretadas.” (Eco, 1995: 26) pues nuestro objeto de estudio funge dos roles distintos dependiendo de la etapa del proceso comunicativo en la que se encuentra. Y en cada una existen diferentes factores que limitan su interpretación.

Entendimos también la diferencia entre doblaje y localización y las características que conforman ambos conceptos y que nos permitirán entender mucho mejor el siguiente



capítulo en el que plantearemos su desarrollo histórico para comprender la situación actual que viven en nuestro país.

Aprendimos que “entre la inaccesible intención del autor y la discutible intención del lector existe la transparente intención del texto, que desaprueba una interpretación insostenible.” (Eco, 1995: 84) Y es esta intención intrínseca la que nos permitirá mantener la intención del autor frente al lector, para más adelante comprender mediante estudios de caso y análisis discursivos los factores externos al texto que limitan la interpretación y que tiene que ver con intenciones del emisor, referentes culturales, sociales e intereses comerciales.



## CAPÍTULO 2. DOBLAJE Y VIDEOJUEGOS



La historia entre el doblaje y los videojuegos está aún disfrutando de sus primeros años de relación. Mientras que la evolución del primero ha sido un poco más lenta pues creció de la mano con la industria del cine, los segundos se han desarrollado vertiginosamente en los últimos casi 60 años de historia y, sin embargo, han encontrado en el doblaje el aliado perfecto para mejorar sus alcances comerciales.

En este capítulo intentaremos esbozar un resumen general del origen, evolución y contexto actual de un medio de entretenimiento interactivo y de la mejor herramienta no sólo para la sustitución de diálogos por otros sino para incrementar las ventas significativamente en beneficio del cliente y para mejorar la experiencia de juego de la comunidad *gamer* alrededor del mundo, en particular, de México y Latinoamérica.

Comenzaremos por esbozar la historia del cine, su evolución hacia el cine sonoro y parlante hasta la incursión del doblaje a sus filas. Conoceremos las características que contribuyeron a pensar en el doblaje como herramienta auxiliar en la comercialización y descubriremos esos primeros encuentros entre actores mexicanos con el doblaje de películas, su casi desaparición frente a reglamentos proteccionistas de la industria nacional y su resurgimiento con la llegada de la televisión a nuestro país, logrando así entender la situación actual por la que atraviesa la industria en México.

Exploraremos el nacimiento de los videojuegos como industria, como medio de comunicación de masas y su importancia como espejo de la sociedad moderna hasta vislumbrar el punto de encuentro en donde la localización logra fusionar los videojuegos y el doblaje con el objetivo de llegar a millones de personas. De tal forma podremos entender la importancia de su estudio interpretativo dentro de la industria cultural.



Los primeros dos apartados basan su investigación en cuatro autores principales: Asa Briggs y Peter Burke con el libro *De Gutenberg a Internet*, René Jeanne con *Historia ilustrada del cine*, Alejandro Ávila y el libro *La historia del doblaje cinematográfico* y Salvador Nájjar con *El doblaje de voz*. Mientras que, para los últimos dos apartados, nuestra investigación se basa en el documental de Jeremy Snead, *Video Games: The Movie*, la tesis del Dr. Julio Amador Bech titulada *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears of war y Street Fighter IV* y la tesis de Maestría de Belén Agulló, *Localización de videojuegos indie*, así como del libro *Translation and Localisation in Video Games* de Miguel Á. Bernal-Merino, principalmente.

## **1. Historia del doblaje**

Hablar de la historia del doblaje, significa hablar de la historia del cine ya que no podríamos entender la importancia del doblaje sin conocer la evolución del cinematógrafo y las características presentes en el medio que orillaron a distribuidores y productores a buscar en el doblaje una alternativa que permitiera atraer a un mayor número de personas a sus salas de proyección una vez llegada la etapa del cine hablado, pero para llegar a este punto, debemos hacer un breve recorrido por una larga y constante serie de experimentos para capturar imágenes en movimiento y reproducirlas. A lo largo de su desarrollo, el trabajo y avances de diversos investigadores permitieron construir lo que hoy conocemos como cinematografía.

Los antecedentes datan del año 1671 con la *cámara obscura*, la cual consistía en una caja con un orificio que permitía obtener una proyección plana de una imagen externa al interior de ésta, útil herramienta de artistas que con el paso del tiempo y al integrarle al proceso nitrato de plata y conocimientos en óptica, se logró la producción de siluetas mediante efectos de luz y sombra que permitían la reproducción de la imagen.

Para 1816, Joseph Nicéphore Niépce conseguiría una imagen mediante la utilización de la cámara obscura y un procedimiento fotoquímico, básicamente se repasaban placas de metal con papel sensibilizado con cloruro de sodio y ácido nítrico.



Posteriormente la utilizarían con *heliograbado* para hacer la primera fotografía permanente. (Maison Nicéphore Niepce, s.f., Recuperado de <http://www.photomuseum.org/es/niepce-invencion-fotografia/>).

Dicho proceso fue perfeccionado por Louis Jacques Mandé Daguerre (Briggs y Burke, 2002: 186), quien en 1839 desarrolló las primeras imágenes fotográficas precisas realizadas en planchas de cobre, recubiertas de yoduro de plata y fijadas con cloruro de sodio, tal invento se denominaría *daguerrotipo*.

Es hasta el año de 1884 cuando George Eastman aparece en escena al patentar la película fotosensible, el primer rollo fabricado con nitrato de celulosa. Y para 1888 crea la primera cámara Kodak, con lo que lograría desarrollar y ampliar el mercado de cámaras fotográficas convirtiéndolas en un producto al alcance de todos. Justo como lo afirmaba el slogan de Kodak Company: “Usted aprieta el botón, nosotros hacemos lo demás”. (Briggs y Burke, 2002: 188) Los avances continuaron y el interés por capturar el movimiento llevaría a Thomas Alva Edison a fabricar y patentar el kinetoscopio en 1890. Invento acompañado por el fonógrafo y el cual:

[...] permitía mirar individualmente una película en movimiento con un ocular. [...] se podía mirar en un local de máquinas tragaperras, aunque sólo de una persona por vez. Edison no creía que usarlo para proyectar imágenes en una pantalla produjera las mismas ganancias. (Briggs y Burke, 2002: 190)

Sin embargo, no pasaría mucho tiempo para que Louis Lumière presentara su *cinematógrafo* y mostrara a Edison lo erróneo de su pensamiento. Patentado en 1895, realizó la primera proyección en el Gran Café de París ante 35 espectadores, el hermano Lumière “había descubierto un público y creado un medio.” (Briggs y Burke, 2002: 190)

Y así fue, a partir de ese momento los creadores de filmes comenzaron a ver en el cinematógrafo una nueva y atractiva alternativa de mostrar la vida cotidiana, de llevar obras teatrales al cine, de manifestar críticas o posturas frente a determinado acontecimiento social, el cinematógrafo se convertiría en un medio, un negocio, en



nicho de estrellas, pero para llegar a ser la industria que hoy conocemos le hacía falta un elemento, el sonido.

### **1.1. Primeros experimentos**

La gran inventiva generada por el hombre durante los últimos tres siglos llevaría a desarrollar lo inverosímil para la época de su creación y revolucionar la forma de vivir de la sociedad. En el caso específico del cinematógrafo, el mayor reto que enfrentó técnica y socialmente fue la incursión del sonido y del lenguaje a su discurso.

Sus creadores tendrían que lograr la perfecta sincronía audio-imagen, demostrar al espectador la permanencia asertiva en esta nueva forma de cine y colaborar con directores y productores para ajustar la nueva mecánica de hacer cine, había ya que pensar, por ejemplo, en actores fonogénicos y en la acústica del set de grabación.

Mientras esto cobraba forma, algunos exhibidores veían ya la necesidad de hacer hablar a los actores en pantalla, dando origen al cine parlante o como se le conoce en inglés *Talking pictures*, en la que un grupo de personas conocidas como *voceadores* actuaban o interpretaban ciertos diálogos, en vivo, durante la proyección de las películas mudas.

Según nos narra el actor Salvador Nájjar (2007: 58) algunos otros, sobre todo en la etapa inicial del cinematógrafo, decidieron incluir *Orquestas y pianos en vivo* para amenizar la proyección de la cinta, además de ayudar a disimular el ruido generado por los proyectores. Esta herramienta pasó de ser una variedad de los centros de exhibición a una herramienta creativa donde los músicos se volvían creadores de bandas sonoras en vivo.

### **1.2. Del cine mudo al cine sonoro**

El francés Édouard-Léon Scott de Martinville consiguió, en el año de 1857, patentar el invento que lograría “imprimir las ondas sonoras en líneas onduladas sobre papel de



fumar” (Ávila, 1997: 23): el *fonoautógrafo*, capaz de grabar al sonido, pero no de reproducirlo.

Así que su utilidad se centró en el estudio del sonido y el habla, además de ser una herramienta útil para determinar la frecuencia de un tono musical. Fue hasta el desarrollo del fonógrafo que los investigadores entendieron que la onda sonora grabada por el invento de León Scott sólo necesitaba un medio de reproducción adecuado para sonar.

Gaspar-Felix Tourchanon, fotógrafo francés mejor conocido como Nadar, sugería por el año 1856 un “daguerrotipo acústico que reproduce fiel e incansablemente todos los sonidos sometidos a su objetividad”. (Briggs y Burke, 2002: 202). Sin embargo, no fue hasta 20 años después que, bajo esta premisa, Thomas Alva Edison en 1877-1878 crearía el *fonógrafo*, el cual consistía en un aparato que grababa y reproducía el sonido sobre un cilindro de estaño.

El fonógrafo funcionaría al hacer girar con una manivela el cilindro, originalmente cubierto por papel, mientras una aguja al recibir las ondas sonoras golpea y registra sobre el estaño las vibraciones sonoras. Para su reproducción, se vuelve a girar el cilindro y la aguja lee las hendiduras realizadas reproduciéndolas por un diafragma.

Para 1888, Emile Berliner patentaría el *gramófono*, primer aparato que grababa las ondas sonoras sobre un disco plano, transformándolas en vibraciones sonoras que al girar a 78 revoluciones por minuto y en contacto con una aguja especial lograba la reproducción del sonido y su proyección a una bocina o amplificador.

El gramófono, conocido en México, Argentina y Chile como *vitrola*, es muy parecido a los tocadiscos que surgirían en los años veinte y que se popularizarían en la década de 1950 hasta la invención del cassette y CD.



Gracias a los estudios e investigaciones de Hertz y Marconi sobre la transmisión de la energía eléctrica, fue posible en el año de 1900 la presentación del *cronófono* o Retrato parlante de León Gaumont. Invento que consistiría en la combinación del gramófono con el cinematógrafo, es decir, en sincronizar durante cada exhibición el disco del gramófono con el proyector.

A diferencia del gramófono éste contaría con dos tornamesas, dos cornos y una válvula de aire comprimido en medio que amplificaría el sonido. Gaumont declarararía en 1910 ante la Academia de Ciencias que “si la reproducción de la palabra deja algo que desear, el sincronismo del movimiento y del sonido está perfectamente realizado.” (Jeanne, 1981: 12) confirmando que la sincronía y amplificación del sonido eran el principal objetivo por desarrollar.

En el año de 1907 el físico Alexander Lee DeForest presenta Audio Tube:

[...] aportó una solución al primer problema mediante un plato giratorio en el que se podían acoplar discos de larga duración, de 13 a 17 pulgadas de diámetro, capaces de abarcar un rollo cinematográfico. El segundo problema lo resolvió al inventar una válvula amplificadora de sonido que llegaba hasta los niveles exigidos por una sala de grandes dimensiones. (Ávila, 1997: 25)

Es en esta etapa donde todo el desarrollo logrado dejaba atrás la era de las orquestas en vivo y a los voceadores que durante años hicieron su labor de doblaje en vivo. De acuerdo con Homero Alsina Thevenet en su libro *Historia del cine americano* (1993: 161), DeForest comenzó a trabajar en un posible cine sonoro, cuyo proceso lograría el registro de sonido e imagen sobre el celuloide. El *fonofilm* de 1923 consistiría en dos etapas:

- a) Para recoger la imagen, las ondas sonoras (voz del actor) son transformadas en ondas eléctricas, éstas en ondas de luz y éstas a su vez quedan grabadas al costado de la banda del celuloide;
- b) Para reproducir la imagen se invierte el procedimiento: ondas de luz transformadas en eléctricas, éstas en ondas sonoras y éstas de nuevo son amplificadas en un parlante cercano a la pantalla. (Alsina, 1993: 161)

Por su parte, Eugène Lauste lograría la grabación sincrónica, en una misma cinta, de la banda sonora y de la imagen en movimiento. *Fotofón* fue el nombre del primer sistema



*sonido a film*, que permitiría “descomponer la banda en sus tres elementos fundamentales: efectos sonoros, música y diálogos” (Ávila, 1997: 29), dando lugar a la pista internacional al poder conjugar únicamente los dos primeros elementos.

El cine sonoro comenzaría a ver la luz, pero la resistencia de algunos exhibidores, creadores y espectadores por las películas sonoras llevarían a algunos productores a tomar postura frente a esta nueva etapa cinematográfica.

Sam Warner, apostaría por el *vitáfono*, invento que llegaría a las salas de cine en 1926 con la película *Don Juan*, historia producida por la empresa familiar Warner Bros. y primer largometraje con banda sonora sincronizada con música de Mozart. El vitáfono consistía en incorporar en un sólo aparato, tocadiscos y proyector: “su objetivo era sincronizar perfectamente el audio de los discos con la imagen fotografiada en la cinta.” (Doblaje Mexicano, 2012, Recuperado de [http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=Nacimiento\\_y\\_Desarrollo\\_del\\_Cine\\_Sonoro](http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=Nacimiento_y_Desarrollo_del_Cine_Sonoro)). Por primera vez en la historia del cine, se incluía música, sonidos incidentales y efectos especiales.

El sistema aplicado por Warner Bros. lograría tal éxito que la productora optaría por implantar una política para que todas las películas importantes tuvieran una partitura independiente, obligando la actualización tecnológica en un gran número de salas cinematográficas. Sin embargo, el vitáfono generaría la molestia de algunos de los espectadores, debido al ruido que el sistema generaba y que imposibilitaba una clara apreciación de la banda sonora.

Otro de los productores que apostarían por el cine sonoro sería William Fox, propietario y fundador de Fox Film Productions, quien adquirió en 1927 la patente de Theodore Willard Case: *movietone*. Invento que lograría convertirse en el mecanismo más popular de filmación y reproducción de películas; este sistema de grabación de sonido “*que utilizando la célula fotoeléctrica, registraba el sonido al margen de la película*”. (Jeanne, 1981: 18)



Fox lanzaría en 1926 a cartelera su primera película musicalizada *What price glory?* (Ávila, 1997: 30) poco después de adquirir *movietone*. Mientras que Warner Bros, tomaría un nuevo riesgo frente a la competencia ejercida por William Fox, lanzando en 1927 el *part-talkie The Jazz Singer*, la primera película hablada parcialmente.

Sin embargo, productoras como Paramount, First National, Universal y P.D.C. (Ávila, 1997: 35) firmarían un acuerdo, en 1928, en el que manifestaban el rechazo al sonido hasta que no existiera la unificación de sistemas a costos accesibles y comunes a todos. Acuerdo que daría como resultado la consolidación del *movietone* frente al vitáfono, y el equipamiento, a mediados de 1929, de entre 5,000 y 6,000 salas de las 20,000 existentes en Estados Unidos.

Es así como el cine sonoro se establece frente al cine mudo y da paso a nuevas formas de producción, tomando en cuenta nuevos elementos artísticos, estéticos, técnicos y económicos. El lenguaje verbal se incluía en la imagen y los retos para la industria cinematográfica apenas comenzaban.

### **1.3. Sonorizar hasta doblar**

Como ya comentamos en los inicios silentes de la cinematografía, las salas estarían diseñadas para la presentación de una orquesta que tocaría música en vivo con la finalidad de amenizar la proyección. Algunas otras, con menor presupuesto, eran acompañadas por un pianista al que le permitían colocar una charola para la propina de los asistentes. La función principal de la orquesta sería contrarrestar el ruido provocado por el proyector de películas y así permitir al público centrar su atención en las vistas presentadas.

Cuando las proyecciones silentes dejaron de ser únicamente vistas y comenzaron a realizarse películas con narrativa y desarrollo, también se incluyeron algunos letreros explicativos para ayudar al espectador, y a la historia misma, a hilar la trama. Bajo estas características entra en escena el *explicador de películas* (Nájar, 2007: 67) quien



tenía como finalidad leer las placas con textos para que el público infantil, analfabeta, extranjero o con alguna deficiencia visual pudiera disfrutar del contenido.

Inicialmente, su función estaría limitada al texto en la pantalla, pero con el paso del tiempo se encargaría de narrar la proyección con particular ingenio para entretener al público, llegando hasta la colocación de diálogos y reacciones a los personajes en pantalla. Generaría mancuerna perfecta con el pianista u orquesta para añadir en cada función efectos sonoros creados por ellos mismos, llegando incluso a crear bandas sonoras, tocadas en vivo para cada película.

Sin embargo, debido a los altos costos que representaban y tras el auge de innumerables patentes que perseguían la grabación y proyección del sonido en las salas, esta mecánica del cine mudo vería su fin a principios del siglo XX.

Según Rosa Agost “los norteamericanos pronto se interesaron por esta nueva técnica (particularmente con la llegada del fonógrafo), ya que les ofrecía la posibilidad de reemplazar las orquestas que utilizaban durante la proyección por unos altavoces.” (1999: 42) La sonorización estaba en su mejor momento, los espectadores se encantarían con la presencia de efectos, incidentales y música en las nuevas producciones.

El cinematógrafo para nuestros ojos registra el recuerdo de un momento; el fonógrafo para nuestros oídos registra el recuerdo de la palabra. Realizar la alianza perfecta de ambos instrumentos, es reconstruir el recuerdo de la vida misma. [Le cinématographe pour nos yeux enregistre le souvenir d'un moment; le phonographe pour nos oreilles enregistre le souvenir de la parole. Réaliser l'alliance parfaite de deux instruments, c'est reconstituer le souvenir de la vie même.] (Pommier, citado por Agost, 1999: 42)

No sería sino hasta 1927 cuando el director Alan Crosland, bajo la producción de Warner Bros., dirigiría *The Jazz Singer*, primer filme que intercalaba en escenas diálogos de los actores, algunos de ellos dirigidos al espectador. Este proyecto resultaría el inicio de las películas *part-talkie* ya que sólo introducía algunas frases y canciones que bastarían para dar prueba de que el cine había fusionado imagen, sonido y diálogo. “[...] Con o sin música, se había logrado que las sombras de la



pantalla dispusieran del uso de la palabra después de haberlo esperado treinta años” (Jeanne, 1981: 15) y a pesar de las deficiencias sonoras aún presentes.

El éxito alcanzado por las producciones sonoras del momento sería arrollador, las recaudaciones realizadas por las salas de proyección se incrementarían de manera considerable, sobrepasando las medias más alentadoras en las mejores épocas del cine mudo. Sin embargo, las exigencias al interior de los sets de grabación no podían esperar, sería necesario adaptarlos para hacer posible la grabación del sonido y requería de la capacitación del personal para realizarlo.

A partir de ese momento, y con el lanzamiento de la primera película totalmente hablada *The lights of New York* dirigida por Bryan Foy en 1928 (Nájar, 2007: 90), el metraje de cada secuencia debía determinarse al principio del rodaje para hacer coincidir imagen con banda sonora. La escenografía debía ser dispuesta en función de la acústica del espacio y de la colocación estratégica del micrófono, mientras que las locaciones resultarían un verdadero dolor de cabeza. Los libretos necesitaban contar con principios literarios, el cine parlante se convertía en una extensión del teatro y no todos los escritores o guionistas lograron adecuarse.

Para los actores no resultaría más sencillo, la imagen e interpretación dramática ya no era suficiente para llenar la pantalla. Contar con una buena memoria, dicción y una voz fonogénica eran requisitos indispensables para permanecer en la industria. Al inicio de esta nueva etapa y debido a la popularidad de algunos rostros, se optaría por doblar sus voces por la de “actores invisibles” fonogénicos que grabarían sus diálogos.

Sin embargo, el éxito en taquilla alcanzado hasta el momento entraría en crisis con la aparición de las películas habladas, la industria cinematográfica comenzaría una crisis económica. La barrera idiomática resultaría el mayor enemigo para la distribución y comercialización de cintas, muchos serían los países que se negarían a la proyección de películas que no comprendiera el público local. Surgiría en 1929 la *doble versión* o *Films Language Version* para dar solución a dicha problemática.



Según Alejandro Ávila (1997: 41) “consistía en aprovechar los decorados y otros elementos de la versión original para después hacer hablar a los mismos u otros actores en el idioma que interesara.” En algunas ocasiones serían las mismas estrellas Hollywoodenses quienes lograban interpretar los diálogos en otras lenguas, gracias al estudio previo del guion o como buenos políglotas. *Shadows of Glory* (1930) sería el primer filme realizado en doble versión al castellano.

La industria experimentaría también las *versiones originales* que consistían en realizar películas originales en el idioma del país destino con la finalidad de conservar el mercado. Dichas producciones tendrían poco tiempo de vida, a causa del bajo presupuesto designado y no contarían con los grandes decorados aprovechados en las dobles versiones. Tras el poco impacto generado por las versiones originales en otro idioma se impulsaría las versiones multilingües, exportando en 1932 hasta 72 filmes bajo este método.

Las *dobles versiones* o *versiones multilingües* permitirían sostener el mercado estadounidense en materia de cine por algún tiempo y adquirir estudios de grabación en Europa, en el caso de la Paramount, para producir allá hasta en doce lenguas diferentes. Desafortunadamente, esta técnica fracasaría al ser considerada de menor categoría frente a las versiones originales, por los altos costos que representaba para la industria, por la diversidad de acentos en un mismo idioma y por la añoranza de las grandes estrellas del cine estadounidense, hechos que llevarían a concluir su producción en 1939. (Agost, 1999, 43)

La experiencia de los explicadores de películas y las versiones multilingües mostrarían al mundo cinematográfico la oportunidad para realizar doblaje o postsincronización. Invención a cargo de Edwin Hopking y Jacob Karol bajo el nombre de *vivígrafo*, con la que ayudarían a las estrellas poco fonogénicas y repondrían diálogos con errores de dicción o ruido durante las grabaciones, a través de la sustitución de una voz o un diálogo por otro, según fuese el caso.



Fue en los años treinta que la inventiva de Edwin Hopking y Jakob Karol sería vista como alternativa rentable para doblar los diálogos en un idioma diferente y dar solución a la barrera idiomática. La mecánica, de acuerdo al propio Hopkins, era la siguiente:

Primero produzco una película, y generalmente, pero no necesariamente, una grabación fonográfica sincronizada al mismo tiempo, la cual puede ser llamada un preliminar o grabación original sincronizada. Subsecuentemente con un grupo de actores produzco una grabación fonográfica de sonido apropiado para acompañar al film. Ven la película y producen el sonido lo más sincrónicamente posible. Esta grabación puede ser llamada la grabación base. Algunos de estos resultados pueden estar ligeramente adelante o ligeramente atrás, esto depende de la localización apropiada para lograr su sincronía con el film. Es patente observar un retraso de un veinteavo de segundo, esto se debe a que los actores no pueden producir sonidos en sincronía exacta con los efectos ópticos del film. De esta grabación básica no sincronizada, produzco una grabación final completamente sincronizada, la cual denomino grabación vivigrafónica. Esta logra por sí misma ocupar la posición del trozo corregido al compararse con la grabación básica llevada a cabo. (Doblaje mexicano, 2012, Recuperado de [http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=El\\_Desarrollo\\_del\\_Doblaje\\_en\\_Am%C3%A9rica](http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=El_Desarrollo_del_Doblaje_en_Am%C3%A9rica))

Por tanto, el doblaje de voz es un proceso de regrabación de diálogos para sustitución de los mismos de un idioma a otro o como corrección del original por defecto de dicción, ruido, o interpretación. De manera sincrónica y mimética con el actor original.

El nacimiento del cine hablado-sonoro daría como resultado el nacimiento de nuevos géneros cinematográficos: los filmes-operetas y las comedias musicales, en ambos casos las intervenciones cantadas serían respetadas en el idioma original y, en ocasiones, sólo serían subtituladas. *Broadway Melody* (1929) y *Rio Rita* (1929) serían los primeros largometrajes doblados en castellano y producidos por Universal Pictures y la Metro Goldwyn Mayer respectivamente.

Le antecedieron producciones como *The singing fool* (1928) y *The flyer* (1929) dobladas en alemán. La primera sería el proyecto con el que Karol demostraría la viabilidad de su invento ante los empresarios de la Paramount y la Columbia, mientras que la segunda representaría la primera producción doblada en su totalidad y proyectada a nivel comercial, ésta producida por Warner Bros.



## 2. Doblaje de voz

Gracias a los trabajos realizados en las primeras décadas del siglo XX, la industria cinematográfica había hallado la solución a los problemas de distribución de sus producciones para el mercado europeo y latinoamericano. Sin embargo, aún faltaba mucho para construir el nicho que hoy representa a nivel mundial y la aceptación que tiene entre sus consumidores.

En los inicios del doblaje como lo conocemos, se contaba con la participación de actores de diferentes lugares de origen y diferentes acentos que molestaba a los nacionalistas y defensores de la lengua de cada país, a pesar de la estandarización del idioma que evitaba el uso de modismos, negaban la posibilidad de adaptar y coincidir idiomas distintos. Aspectos reflejados en diálogos fríos e inconclusos que aminoraban la intensidad del filme.

“Los productores cinematográficos norteamericanos, hicieron nuevamente otro intento por lograr la aceptación de sus películas. [...] El intento consistió en subtítular todos los parlamentos de las películas.” (Bárceñas, 2005: 27) Técnica que segregaba a la población analfabeta y con algún problema visual, además, a diferencia de los letreros explicativos en el cine mudo, éstos obligaban al espectador a centrar la atención en su lectura.

Si bien resultó una herramienta favorable para conservar la comercialización de sus producciones, el subtítulaje representó y representa aún, la reducción de los parlamentos y la omisión de diálogos secundarios. De ahí los intentos férreos por perfeccionar el doblaje de voz, táctica de distribución y comercialización de cintas a costos asequibles, permeando indiscriminadamente las fronteras y procurando una transmisión menos fragmentada del mensaje.

Parte del éxito que tiene hoy en día el doblaje, consistió en derribar dicho obstáculo a través de la estandarización del idioma, en el caso Latinoamericano, del establecimiento del *español neutro* el cual consiste en “un tipo de español que no se



habla en ningún lado, sólo en los programas doblados, pero que curiosamente se entiende en toda Latinoamérica, con él se establece un marco de referencia común” (Bárceñas, 2005: 12), con la finalidad de lograr aceptación por un mayor número de espectadores.

Es así, en este intento de estandarizar el español, que México logra colorarse como el favorito para realizar el doblaje de programas, telenovelas, caricaturas, series y películas tanto animadas como en *live action* para todo el mercado latinoamericano. Sin embargo, tampoco el camino para la industria del doblaje mexicano fue fácil, la censura y el apoyo a la industria nacional casi extinguen dicha labor, sería el televisor quién daría una segunda oportunidad a los pioneros del doblaje de voz en México. (Mendivil, 1995: 46)

## **2.1. El doblaje en México**

El cinematógrafo llega a México durante el gobierno del General Porfirio Díaz, en el año de 1896. Las primeras vistas mostraban al Presidente en su vida diaria. Fue hasta los años 30 cuando comienza la producción de las primeras películas sonoras que reflejan la cotidiana de la sociedad mexicana; siempre al margen de los intereses gubernamentales, pues los reglamentos de censura y supervisión cinematográfica controlaban los contenidos de todas las cintas producidas en el país.

El doblaje era la herramienta ideal para llevar las películas a cualquier parte del mundo, para México representaba un nicho de oportunidades para los actores pues el cine norteamericano necesitaba mantener el mercado hispano parlante y es así como en 1944 la Metro Goldwyn Mayer decide emprender un viaje a diversos países de Latinoamérica con el fin de elegir un grupo de actores para llevarlos a Nueva York y así establecer sus estudios de doblaje. Luis de Llano Palmer fue el responsable de realizar la selección de actores en México centrandó su atención, principalmente, en aquellos dedicados a la radio pues los consideraba con mayor preparación actoral-vocal. (Nájar, 2007: 230)



Carlos Ortigosa narra en entrevista para Cecilia Armida (1995: 32) que entre los actores mexicanos seleccionados para ir a Nueva York estaban: Salvador Carrasco, Guillermo Portillo Acosta, Blanca Estela Pavón, Edmundo García, Miguel Ángel Ferriz, Matilde Palou, Manolo Fábregas, Pedro de Aguilón, Salvador Quiroz, entre otros. No tenemos el número exacto de producciones dobladas bajo esta fórmula, pero Cecilia plantea más de 50 títulos doblados al español entre 1945 y 1947.

Sin embargo, las críticas al doblaje fueron duras frente al resultado obtenido, como hemos comentado el público extrañaría las voces originales de las estrellas norteamericanas; la estrategia de llevar actores de diferentes países traía consigo una mezcla de acentos que el público rechazaba rotundamente. Los gobiernos de México y Argentina proponían la crítica más severa al considerar el doblaje de películas extranjeras una competencia desleal a la industria nacional.

Para 1945 se inicia la llamada “Época de oro” del cine mexicano con temas rurales al estilo *Allá en el rancho grande*, pasando a temas ciudadanos propios de la realidad de la época. A esta etapa del cine en nuestro país le acompaña la censura que se institucionaliza y mantiene vigente de 1948 (finales de 1947) a 1992. La cual consistía, de acuerdo con Salvador Nájjar (2007: 247), en la prohibición del doblaje al español de películas extranjeras, con la finalidad de proteger la industria nacional y su producción.

Dicho reglamento dejaría fuera a las películas infantiles, que con el tiempo atrajo a los Estudios Disney a nombrar representante en México a Edmundo Santos, quien en sociedad con Carlos David Ortigosa sería el responsable de doblar al español las películas de Walt Disney. Bajo dicha sociedad (1950 - 1955) se doblan títulos como *Cenicienta*, *Alicia en el país de las maravillas* y *Peter Pan*.

Entrada la década de 1950 ya habían pasado una serie de reglamentos y leyes que regulaban la industria cinematográfica mexicana, se había creado el Banco Nacional de Cinematografía, la CANACINE, los estudios Churubusco, el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica y el de Producción Cinematográfica. En el año de 1960



se crea COTSA estatal (Compañía Operadora de Teatros), la mayor compañía de cines y de exhibición.

Tal parecía que la ley proteccionista del cine mexicano dejaría sin futuro al doblaje de voz en nuestro país, cuando aparece en escena uno de los inventos más importantes del siglo XX: la televisión. El doblaje amplía su ventana de proyección, con la adquisición de series y programas extranjeros requerían nuevamente de los servicios del doblaje mexicano para su salida al aire en México y Latinoamérica.

## **2.2. Doblaje y televisión**

Corría el año de 1950 cuando aparece el primer canal de televisión en México y Latinoamérica bajo la batuta de Rómulo O’Farril y para 1955 se crea Telesistema Mexicano, S.A. como resultado de la unión entre los empresarios de Canal 2, (Emilio Azcárraga Vidaurreta), Canal 4 (Rómulo O’Farril) y Canal 5 (Francisco González Camarena - inventor de la televisión a color-).

La demanda era mucha y obligaba a Telesistema Mexicano, posteriormente Televisa tras la fusión con Televisión Independiente de México, a transmitir ya no sólo producciones nacionales en vivo sino a retransmitir programas y series producidas en el extranjero, inicialmente subtituladas, pero en esta ocasión el negocio era nacional y debían satisfacer a todos los televidentes que encendían su aparato receptor. El doblaje nuevamente era la respuesta a la importación de productos televisivos. El inicio, esta vez, no fue tan complicado, los actores que habían estado en Nueva York para realizar el doblaje de películas norteamericanas habían sido bien capacitados en dicha técnica actoral y esta vez se disponían a centrar el negocio en nuestro país como solución a una de las críticas de la primera etapa del doblaje en México.

A partir de 1953, año en el que el doblaje incursiona en la escena de la televisión en México, su participación fue mayor conforme se importaba un gran número de producciones extranjeras para cubrir las horas de transmisión que el público y los



anunciantes demandaban, algunos empresarios vieron la oportunidad perfecta para montar sus propias salas y estudio de doblaje. (Armida, 1995: 48)

Rivatón de América, S.A. propiedad del Ing. Adolfo de la Riva y Monte Klenbandes una de las primeras compañías de doblaje que abre sus puertas en el año de 1955 y que trae al mercado una de las primeras series dobladas para México y Latinoamérica: *Cisco Kid* y desaparece en 1977. R.K. Thompkins y Asociados, S.A. fundada por Richard Thompkins en 1959 resalta por el valor artístico que el director Dagoberto de Cervantes brinda al doblaje, dotándolo de fuerza interpretativa.

Surgen empresas como Cinematografía Latinoamericana, S.A. (CLASA), Cinematográfica Interamericana, S.A. (CIMSA), SONO - MEX Doblajes, S.A., Soc. Coop. de Producciones Cinematográficas y Adaptaciones Sonoras (PROCINEAS), Servicio Internacional de Sonido-Audiomaster 3000, Grabaciones y Doblajes, S.A. (Estrellita), entre muchas otras que dan voz a películas, series y programas que hoy forman parte de la cultura popular mexicana como *El Conde de Montecristo*, *Mi Bella Genio*, *Los Intocables*, *La familia Ingalls*, *Hechizada*, *Plaza Sésamo*, *Alf*, *Los años maravillosos*, *La Niñera*, *Los Simpson*, por mencionar algunas.

En la actualidad existen varias empresas de doblaje, entre las que destacan New Art Dub (Estrellita), Labo Prime Dubbing Producers, Diseño en Audio (DNA), Taller Acústico, SDI Media de México, Macias Group International, Made in Spanish (Antigua), Producciones Grande, Candiani Dubbing Studios y Dubbing House. Algunas de ellas son el resultado de la evolución histórica y económica de algunas de las empresas pioneras en México.

En 61 años de historia, el doblaje mexicano ha visto desfilar empresas, actores, directores, ingenieros y un sin fin de personas que conforman el día a día de la industria. Se ha colocado como el favorito por el público Latinoamericano y también como el enemigo a vencer de países que quieren igualar la calidad de nuestro trabajo.



Algunos se han dedicado a imitar la neutralidad de nuestro acento y otros han recurrido a ofrecer sus servicios a un costo menor para lograr atraer a clientes y distribuidores.

El panorama actual no es sencillo, pero el reconocimiento del público ha creado una especie de *star system* del doblaje colocando a los actores, que antes eran casi los héroes silenciosos del cine y la televisión, en pedestales tan altos como el público desee. Lo cual les ha traído éxito, pero también los ha llevado a protagonizar algunas batallas en la búsqueda de mejores condiciones para los actores de voz, pues la época dorada del doblaje mexicano ha quedado atrás.

La fuerte competencia entre empresas ha orillado a una desleal competencia, los estudios, ávidos de trabajo, reducen sus costos para asegurar un flujo de trabajo constante sacrificando las condiciones de sus trabajadores - ingenieros, coordinadores, administrativos y actores -. Algunas empresas siguen colaborando con la Asociación Nacional de Actores (ANDA) quien en definición vigila y protege los derechos de la comunidad de actores frente a cualquier sector en el que desempeñen su trabajo. Sin embargo, a la mayoría de las empresas hoy por hoy les resulta difícil de costear.

No entraremos en detalle de las condiciones de trabajo que la ANDA demanda a las empresas, pues eso significaría violentar los acuerdos de confidencialidad a la información que tenemos acceso. Sin embargo, desde nuestra perspectiva, son condiciones que han perdido actualidad a nivel contractual y económico en perjuicio tanto de la empresa como de los actores, pues las condiciones de trabajo son muy diferentes a las que se tenían en la década de 1940 o a inicios del siglo XXI.

Por ejemplo, el tiempo estimado para un llamado de 6 intervenciones o loops (fracción del material a doblar que contiene como máximo 25 palabras o 15 segundos, lo que suceda primero) se ha reducido drásticamente, ya que antes era considerado para grabarse en una hora y media. Actualmente, gracias a la profesionalización del doblaje y el avance tecnológico en materia de audio la grabación de 6 loops puede realizarse en 10 o 15 minutos, dependiendo de las habilidades del intérprete. También se han



dejado de grabar las voces de manera conjunta, cada actor graba de manera independiente su participación gracias a las bondades de ProTools (software de grabación, edición y mezcla de audio) mejorando los tiempos de grabación.

Además de la poca actualidad del contrato colectivo de trabajo, cabe señalar que éste incluye el cobro de determinados porcentajes por concepto de jubilación, previsión social, estancia infantil y fondo para la vivienda. Cada contrato se establece de forma particular con la empresa, es decir, los costes de cada actividad se definen diferentes entre una y otra; los actores no logran la estandarización económica por el préstamo de sus servicios y algunos otros prefieren mantenerse ajenos al cobijo de la ANDA.

Bajo este escenario diversas empresas han preferido evitar los altos costes que representan trabajar con actores afiliados a dicha Asociación o han decidido incluir en sus repartos al mayor porcentaje posible de actores libres o independientes, como se les conoce, pues dentro de los beneficios que establece colaborar con la ANDA se encuentra la obligación por parte de las empresas de dar prioridad a sus agremiados.

Bajo esta premisa en el 2005 se vivió uno de los conflictos más fuertes en la lucha por mejorar las condiciones de trabajo y los intereses empresariales. Los protagonistas fueron los actores de voz de la famosa serie Los Simpson y el estudio Grabaciones y Doblajes Internacionales hoy New Art Dub. El portal de Televisa esmas.com detallaba en su publicación del 24 de febrero del 2005 que de aceptar las condiciones del estudio “de contratar 75 por ciento a actores de la Asociación Nacional de Actores (ANDA) y 25 por ciento a independientes, significaba perder parte de las prestaciones que han logrado con mucho esfuerzo” (Recuperado de [http://www.esmas.com/espectaculos/farandula/428\\_084.html](http://www.esmas.com/espectaculos/farandula/428_084.html)) pues el conflicto radicaba en exigir al estudio mantener la exclusividad y condiciones laborales (económicas entre ellas) como lo hacía Audiomaster 3000, estudio propiedad de Televisa, antes de cerrar.

Se buscaba también organizar al gremio para asegurar que toda la producción de películas y series dobladas fuera realizada en México y así partir hacia mejores



condiciones de pago. Sin embargo, el conflicto va más allá y representa la problemática por la cual aún atraviesa el sector, un círculo vicioso donde las empresas prefieren trabajar con actores independientes donde las tarifas que auto regulan las empresas son menores a las reguladas por la ANDA.

El resultado fue que el 23 de febrero de 2005 los actores de doblaje se fueron a huelga, ningún otro actor perteneciente al sindicato podría doblar la serie y hasta no llegar a un acuerdo a través de Secretaría de Trabajo y Previsión Social y la Junta Federal de Conciliación Arbitraje. De acuerdo con Salvador Nájjar “a casi dos años después de iniciada, la huelga se resolvió a favor del sindicato de los trabajadores actores” (Nájjar, 2007: 222) pero la realidad es que ni los actores, ni el doblaje, ni las empresas ganaron. Muchas de las productoras y distribuidoras voltearon a Sudamérica para encontrar un mercado más barato, lejos del conflicto y aunque con deficiencias en la calidad final, hallaron una alternativa a sus necesidades.

Con el paso del tiempo y gracias al esfuerzo de la industria se ha recuperado gran parte del terreno perdido, no sólo como consecuencia de la huelga del 2005 sino como resultado de una competencia desleal, de la desunión presente en el sector y de exigencias que rebasan los intereses de distribución. Hoy, el doblaje parece volver a encontrar la calma, haber aprendido de sus errores y caminar cauteloso hacia un mejor futuro, quizá no lejos de la lucha por mejores condiciones de trabajo, quizá tampoco en comunión de intereses entre actores y empresas, pero conscientes ambas partes de su importancia en la industria del cine, la televisión y, ahora también, en videojuegos para México y Latinoamérica.

Y es en los últimos 20 años que de manera casi inconsciente el doblaje mexicano abre sus puertas, voluntaria o involuntariamente, a una forma de entretenimiento que ha revolucionado al mundo. Generación tras generación, los videojuegos evolucionan con la sociedad y su cultura, llevando al doblaje de voz a otro nivel; ya no somos dueños del proceso, no establecemos más las reglas, las formas son dictaminadas por el



mercado mundial y los *publishers* no ven al doblaje mexicano como el único favorito de la noche.

La localización de videojuegos nos replantea las necesidades de clientes y consumidores, ha estrechado la relación entre ambos y ha reestructurado las formas de hacer doblaje, pues las características y requerimientos ya no son los mismos. Ha dado lugar a un tipo de selección natural en el mundo del doblaje, en el cual si no eres actor no puedes hacer doblaje y si no eres un buen actor no puedes doblar videojuegos.

### **3. Historia de los videojuegos**

Existen muy pocos textos que recopilen la historia de los videojuegos son menos los autores que plantean teorías de análisis y a la vez son muchos los involucrados que escriben diariamente su historia. Intentaremos abordar los momentos más significativos desde su creación hasta nuestros días para conocer por qué es un sector capaz de establecer sus propias reglas y porqué resulta tan novedoso hablar de localización.

Los videojuegos son el referente cultural de nuestra época, al menos las últimas 3 generaciones han crecido en el marco de la invención y desarrollo de los videojuegos; es el idioma que no conoce fronteras, es el medio que logra llevar un mismo mensaje a un número de personas cada vez mayor, es la herramienta de entretenimiento que chicos y grandes prefieren porque a diferencia del cine, de la televisión, de un concierto o un libro, en ella podemos participar activamente. Además, en los videojuegos no siempre está incluida la limitante idiomática, educacional o económica, ya que un videojuego puede incluir únicamente efectos de sonido y reacciones entendibles a cualquier persona sin importar su edad o nacionalidad. Son, por tanto, reflejo también del desarrollo tecnológico y de los cambios sociales en el mundo entero.

Definir cuál es el origen de los videojuegos parece un debate sin fin, según nos muestra el documental *Video games: The Movie*, (Snead, 2014) existen varios acontecimientos que propiciaron el nacimiento de la industria de los videojuegos como la conocemos hoy.



William Higginbotham creó *Tennis for Two* en 1958, considerado por algunos como el primer videojuego, pues incluía gráficos que permitían a los jugadores desplazarse por la pantalla simulando un juego de tenis. Para otros el primer videojuego fue *Spacewar*, creado en 1962 por un grupo de estudiantes y trabajadores encabezados por Steve Russell en el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) para “la PDP-1, primera computadora que utilizó pantalla visual” (Snead, 2014).

En el año de 1967 Ralph Baer sentó los antecedentes de las consolas que hoy conocemos. Su *The Brown Box* lo colocaría para algunos como el “padre de los videojuegos” aunque hay quienes prefieren dar ese título a Nolan Bushnell. Nolan se declara aprendiz de Russell y tras el lanzamiento de *Spacewar* vio en los videojuegos una gran oportunidad de negocio.

El concepto de arcade, máquinas de juego o *maquinita* como lo conocemos en México, surge en 1971 con el trabajo de Baer por comercializar su consola, invento que adquirió la compañía Magnavox y llamado *Odyssey*. Mientras Bushnell hacía lo propio con *Computer Space* o *Computer Wars* (Milena Trenta, 2012 y Amador Bech, 2011) ambos con poco éxito en el mercado, pero sentando precedentes en la industria.

En su férrea búsqueda del negocio que vislumbraba, Bushnell como co-fundador de ATARI lanza al mercado en 1972 *Pong* creado por Al Alcorn. Juego que la mayoría de nosotros conoce, el cual simulaba un juego de Ping-pong en donde las barras laterales deben moverse de arriba hacia abajo para evitar que la pelota saliera. Nolan asegura, en el documental de Jeremy Snead, que “Cuando empezamos con esto, nos dimos cuenta de que los juegos que tenían más éxito eran aquellos fáciles de aprender, pero imposibles de dominar”. (2014)

Para 1977 sale a la venta Atari Video Computer System (VCS) mejor conocido como ATARI 2600, Nolan había creado un mercado. Contaba con una variedad de cartuchos (como medio de almacenamiento de los juegos) que lograban reunir a la familia



alrededor del televisor. Éste había dejado de ser un transmisor de imagen con receptores pasivos a ser un transmisor de imagen en el cual la gente podía manipular y lo que sucedía en pantalla, les otorgaba el control sobre ella -un limitado, pero poderoso control- con gráficos y variedad de colores que sorprendían a la época.

De acuerdo con el Dr. Julio Amador en 1983 “muchas empresas de videojuegos en Estados Unidos se fueron a la quiebra por la falta de creatividad en sus producciones y la saturación del mercado, significó para muchos analistas la muerte de los videojuegos como práctica social” (2011: 21), pero no todo estaba perdido porque hablar de videojuegos no significa hablar tan sólo de Estados Unidos.

Shigeru Miyamoto es considerado el padre de los videojuegos como los conocemos en la actualidad. Artista gráfico de videojuegos para Nintendo, compañía japonesa creadora en 1980 el exitoso juego *Donkey Kong*. Nintendo lanza en 1984 su Nintendo Entertainment System (NES) con títulos como *Excitebike*, *Super Mario Bros.*, *Metroid*, *The Legend of Zelda* y *Punch-Out!* marcando un parteaguas en la industria de los videojuegos. (Nintendo, s.f., Recuperado de <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html#1980>)

Los avances tecnológicos continuaron, la evolución en gráficos continuo y “[...] 8 bits se convirtieron en 16, después en 32, 62, 128 y así sucesivamente. Con cada salto generacional en gráficos y la llamada “fidelidad de imagen”, la profundidad de historia y la inmersión en los juegos parece haber progresado también.” (Snead, 2014) lo que significaba un mejor argumento, historia y narrativa. Los juegos simples eran cosa del pasado, el público estaba listo para más y eso demandaba a los desarrolladores.

El crecimiento fue imparable, le siguieron consolas como Sega Master (1986), Sega Genesis (1988), Gameboy (1989), Super Nintendo (1991), Atari Jaguar (1993). En 1994 se establece la ESRB (Entertainment Software Rating Board) o Clasificación de Contenidos de Juego en Estados Unidos y conocido en la Unión Europea como PEGI (Pan European Game Information).



Sony Playstation (1995) aparece en el mercado con la venta exclusiva de *Tomb Raider* declarando la guerra al imperio establecido por Nintendo; el cual con el lanzamiento del Nintendo 64 (1996) daba cabida a los videojuegos en formato 3D. Las posibilidades de juego aumentaban, ya no sólo era ir adelante y atrás, ahora era posible desplazarse hacía diferentes planos de la pantalla, dando oportunidad a la creación de pequeñas historias dentro de una sola.

Después aparece en el mercado Dreamcast (1998), PlayStation 2 (2000), Xbox (2001), Xbox 360 (2005), Wii (2006), PS3 (2006) y fue con el lanzamiento de esta última que Justin Richmond, Game Director de Naughty Dog, pensó “esto nos va a dar suficiente poder para retroceder y volver a considerar esa idea de contar una narrativa interesante impulsada por personajes de tal manera que quizá podamos hacer lo que nadie antes ha hecho.” (Snead, 2014)

La carrera de la narrativa había comenzado y continúa hasta nuestros días. Con cada lanzamiento se busca crear historias que impacten y enganchen al público, los personajes tienen un pasado ajeno al tiempo del juego. Ahora conocemos a sus familias, sabemos el nombre de sus padres y las motivaciones que los llevan a protagonizar su lucha o aventura. Con ello la necesidad de localizar comienza a vislumbrarse pues los jugadores no quieren perderse nada de lo que ocurre en pantalla por estar leyendo subtítulos ni esto conviene a los desarrolladores, pues crear historias es parte del gancho comercial, la necesidad de saber qué pasa con el protagonista si sigue jugando.

Wii U (2012) PS4 (2013), Xbox One (2013) son las consolas lanzadas en los últimos años. La competencia actual ha llevado a los *publishers first-party* a competir por mantenerse en el gusto de la gente a superar los lanzamientos anteriores y compaginar su salida al mercado casi de manera simultánea a la competencia como estrategia de marketing para mantener expectativa entre los jugadores. Sin embargo, ésta no es la



única estrategia de mercadeo que utiliza, en los últimos años el doblaje y la localización de videojuegos es otra de las herramientas clave para incrementar su comercialización.

Con una mayor penetración en la sociedad, los videojuegos comenzaron a responder a las exigencias de los jugadores, expandiendo las posibilidades de juego. Por ello, hablar de videojuegos va más allá de las consolas, existen juegos en línea, de realidad virtual, de PC y para dispositivos móviles que incrementan la popularidad de dicha forma de entretenimiento. Y quizá es aquí donde nos atrevemos a decir que todos hemos jugado un videojuego alguna vez.

De acuerdo con la Entertainment Software Association (ESA) (2016, Recuperado de <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>) el jugador promedio en Estados Unidos lleva jugando videojuegos por 13 años, y la edad media del jugador en 2016 es de 35 años, a diferencia del 2013 que era de 30 años y el 41% de los jugadores son mujeres. Es un juego generacional, los niños de la década de 1980 son hoy los principales consumidores de videojuegos, seguramente en estrecha relación con el nivel adquisitivo que hoy tienen en comparación con los jóvenes de hoy.

La industria demanda su mejora constante y no es fortuito que el gasto total del 2015 tan sólo de los consumidores en videojuegos en Estados Unidos haya sido de 23.5 billones de dólares. (ESA, 2016) Ya sea visto como medio de comunicación o como expresión de arte, los videojuegos requieren cubrir un gran número de aspectos para su creación. En la actualidad el desarrollo de videojuegos comprende las siguientes áreas:

- Producción: Logística de todas las áreas
- Arte: 2D o 3D
- Animación: Cuadro por cuadro o *motion capture*
- Audio y musicalización
- Control de calidad
- Diseño de juego: Considerada la biblia del juego.



- Motor de juego: Motor gráfico que puede ser como proceso interno o externo al desarrollo del juego.

Pero el éxito de los videojuegos no está basado únicamente en su desarrollo ya que no basta una buena idea para alcanzar los beneficios millonarios de la industria, se requiere de una gran inversión económica en marketing que permita su posicionamiento y es ahí donde nuestra especialidad de doblaje entra en acción como parte de una estrategia de mercadeo 360° donde interpretación cultural juega el papel principal.

### 3.1. Videojuegos en México

Existen pocos estudios acerca de la evolución de los videojuegos, de su incursión al mercado y su desarrollo en nuestro país, pero existe el interés por parte de un grupo de colaboradores mexicanos en la industria por comenzar a registrar dicha evolución. Humberto Cervera y Jacinto Quesnel escriben para el portal [xgamebrainx.wordpress.com](http://xgamebrainx.wordpress.com) el ensayo *Video Games Around the World: Mexico* y traducido para fines del presente proyecto por Tamara Puente.

En sus inicios México no tenía acceso a las consolas que eran lanzadas al mercado, su distribución no incluía a nuestro país y se limitaba a ser importada por consumo personal tras algún viaje al país vecino o como contrabando. Los cartuchos del famoso ATARI sólo se podían conseguir en el mercado gris (aquel que consistía en traer mercancía de contrabando) o en el mercado negro (piratería), pero a pesar de las limitantes ya se veía una demanda del servicio. El mercado mexicano estaba listo para jugar.

A falta de interés de las grandes distribuidoras, los mexicanos comenzamos a buscar alternativas para tener acceso a esta nueva forma de entretenimiento. Ya fuera en el mercado gris o a través del mercado negro se implantaron en México las famosas *maquinitas* a las que un gran número de la población tuvo acceso, pues estaban a disposición de unas cuantas monedas en comercios formales. “Algunos juegos



populares en el momento eran *Pac-Man*(1980), *Centipede*(1981), y *Frogger*(1981)” (Cervera y Quesnel, 2013, Recuperado de <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-worldmexico/>)

Con la crisis económica en nuestro país, muchos de los habitantes de la zona centro se vieron impulsados a emigrar a los Estados Unidos, sobre todo gente de los estados de Michoacán y Guanajuato en búsqueda de mejores oportunidades de empleo. Con ello, parte de las remesas en especie que entraban a nuestro territorio incluían todo tipo de aparatos de última tecnología. Cervera y Quesnel comentan que este movimiento migratorio podría ser el responsable de que México conociera muchos de los juegos exitosos de arcade en los años 70.

Pablo Villa expone en *El glorioso pasado y el difícil presente de las Arcade en México* el caso de *Street Fighter II*, quizá uno de los juegos más famosos de *maquinita* de nuestra generación, “del cual Yoshiki Okamoto, jefe de programación de las arcadias en Capcom, hizo la siguiente declaración: ‘Capcom nunca vendió una sola copia a México, pero había como 20,000 copias en México.’ [...]” (2015, Recuperado de <http://www.xataka.com.mx/consolas-portatiles-y-juegos/el-glorioso-pasado-y-el-dificil-presente-de-las-arcade-en-mexico>)

Los arcades o salones de máquinas de juego comenzaron a proliferar y a ser un éxito entre la población porque los videojuegos no sólo estaban dirigidos a niños, sino que eran inclusivos a todas las edades. Cadenas estadounidenses como *Show Biz Pizza Fiesta* fue de las primeras en establecerse en México para dar paso a otras como *Coney Island* y desde 1989 a *Recórcholis*. De aquella época sobrevive *Recórcholis* y después de una larga espera en el 2014 fuimos testigos de la llegada de *Chuck E. Cheese* a nuestro país.

Por su parte, en 1980 comenzaría la importación legal de consolas ATARI 2600 al mercado mexicano por iniciativa de una compañía de paquetería, la cual exportaba carne a Estados Unidos y para evitar regresar con los camiones vacíos decidió importar



la famosa consola. Liverpool obtuvo la exclusividad de su venta, logrando poner a México en la mira de la industria internacional, “Atari abrió una oficina en el país con ingenieros mexicanos dedicados exclusivamente a la producción de video juegos de Atari” (Cervera y Quesnel, 2013, Recuperado de <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-worldmexico/>)

Con el lanzamiento del NES, el contrabando y la piratería eran cada vez más recurrentes, los bazares mexicanos como el de Lomas Verdes y Pericoapa cobrarían popularidad entre los jugadores al obtener precios competitivos en consolas y cartuchos de videojuego. Es hasta mediados de la década de 1990 cuando los precios de las consolas comenzarían a ser accesibles gracias a la regulación de la venta formal por menudeo, generando un crecimiento en la comunidad de jugadores y a su vez lo que impulsando la distribución de productos oficiales de distintas compañías.

Para 1993, Nintendo decide lanzar el primer videojuego exclusivo para el mercado mexicano *Chávez*, basado en el boxeador más popular de la década, Julio César Chávez (Cuevas, 2017, Recuperado de: <http://www.gamedots.mx/chavez-y-chavez-ii-dos-pesimos-juegos-de-super-nintendo-que-mexico-amo>). Este ejemplar es de los primeros registros que tiene la industria de un videojuego con voz al español mexicano, desafortunadamente no fue un proyecto desarrollado en nuestro país ni entra en la categoría de doblaje como técnica de reposición de diálogos.

En cuanto al desarrollo de videojuegos en México no existe mucha información ya que no es una industria estable hoy en día. A pesar de los grandes esfuerzos de los mexicanos, las iniciativas en el área se ven limitadas por la falta de experiencia, profesionalización y recursos del sector. Podemos destacar el trabajo realizado por Evoga, Aztec Tech Games y Radical Studios como pioneros en el desarrollo con juegos que se han quedado en el tintero. (Cervera y Quesnel, 2013, Recuperado de <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>)



También podemos resaltar el gran trabajo conjunto realizado por Slang y Kaxan Media Group con títulos AAA como *Atrévete a soñar* (2011), *El Chavo del ocho* (2012) y *Lucha Libre: Héroes del Ring* (2011) sin el éxito esperado, pero sembrando un gran antecedente en el desarrollo y distribución o *publishing* de videojuegos en nuestro país. Lo que ha llevado a la industria a buscar nuevos espacios para su desarrollo, como el *advergaming* o publicidad a través de pequeños videojuegos para el posicionamiento de marcas.

En la actualidad existen diversos estudios de desarrollo de videojuegos operativos en el país, la mayoría de ellos no han logrado consolidarse en el mercado debido a que muy pocos están enfocados en su totalidad a esta actividad y que la mayor deficiencia para su expansión es que no existe aún en México un modelo de negocio rentable. Por ello, en el 2017 se ha formado la Asociación Mexicana de Videojuegos con Andro Miralrío como presidente, quien además es Regional Manager en Kite Team México. Él nos explica que en México existen diversos apoyos económicos para la industria:

1. Instituto Nacional del Emprendedor quien da apoyos a fondo perdido para las primeras etapas de un negocio, incluyendo el desarrollo de videojuegos.
2. El PROSOFT es el programa para el Desarrollo de la Industria del Software y la Innovación de la Secretaría de Economía, quienes ayudan a consolidar tu empresa con compras de equipo, licencias, capacitaciones, entre otros. Con apoyos que van desde un 25% a un 50% a fondo perdido según el Estado (mitad Gobierno Estatal, mitad Gobierno Federal).
3. Está ProMéxico que ayuda a promover la atracción de inversión extranjera directa y las exportaciones de productos y servicios, así como la internacionalización de las empresas mexicanas. Además de brindar asesoría en sus oficinas en todo el mundo, apoya la asistencia a eventos internacionales de promoción y difusión.
4. CONACyT, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología es la instancia que brinda los apoyos económicos más grandes a proyectos innovadores relacionados con la tecnología. (Miralrío, correo electrónico, 26 de agosto de 2017)

Podemos reconocer que, si bien los esfuerzos por parte del gobierno estaban dados, hacía falta una Asociación 100% enfocada a la industria de los videojuegos, pues la amplia cobertura de los cuatro organismos antes mencionados dificultaba el enfoque a las necesidades particulares de la industria que hoy abordamos. De tal manera, hoy estamos en búsqueda de consolidar los esfuerzos que en paralelo han realizado las



universidades al incluir materias, diplomados, o especialidades ligadas a videojuegos y los más de 80 estudios de desarrollo y servicios para la industria existentes en nuestro país, al general alianzas entre universidades, estudios y las grandes empresas de desarrollo y distribución.

Si bien en cuanto a desarrollo de videojuegos en México estamos arrancando, las empresas de localización han sido beneficiadas por el fuerte crecimiento de la industria a nivel mundial. Existen pocos registros de los primeros videojuegos doblados en México, al inicio el doblaje de videojuegos para México y Latinoamérica se realiza se hacia el año 2005 se inician las primeras localizaciones de videojuegos en México con empresas como Voltaic Studios, aunque el doblaje ya colaboraba de manera esporádica desde la década de 1990 con dicha industria. En los últimos cinco años hemos presenciado un despunte en la industria de la localización con el surgimiento de empresas dedicadas exclusivamente a esta actividad como Pink Noise México (2013), LOLA MX (2013) y Kite Team México (2014).

En 2016, a través de la compra de Kite Team, con sede en Madrid y la Ciudad de México, llega a nuestro país un grupo internacional dedicado a ofrecer servicios técnicos a la industria global de videojuegos: Keywords Studios. Y para 2018, el grupo adquiere LOLA MX e inicia la fusión entre ambos estudios mexicanos; lo que nos refleja el constante cambio y evolución de la industria mexicana como hoy la conocemos.

### **3.2. Localización de videojuegos en México**

Sin mucho registro sobre los primeros proyectos localizados para el mercado latino, nuestra búsqueda nos lleva a los libros interactivos de las famosas historias de Disney, en formato CD-ROM para PC que incluían videojuegos de aventura en español latino. Algunos de los títulos lanzados para mediados de la década de los 90 fueron *Disney's Animated Storybook: The Lion King* (1994) y *Disney's Animated Storybook: Pocahontas*. (1995). Con base en los créditos de los videojuegos y al tipo de diseño de videojuego, consideramos que esta serie de videojuegos de Disney fueron doblados



utilizando los diálogos de las películas y únicamente doblaron la voz del personaje guía Timón y Abuela Sauce, respectivamente, con la voz oficial en español latino.

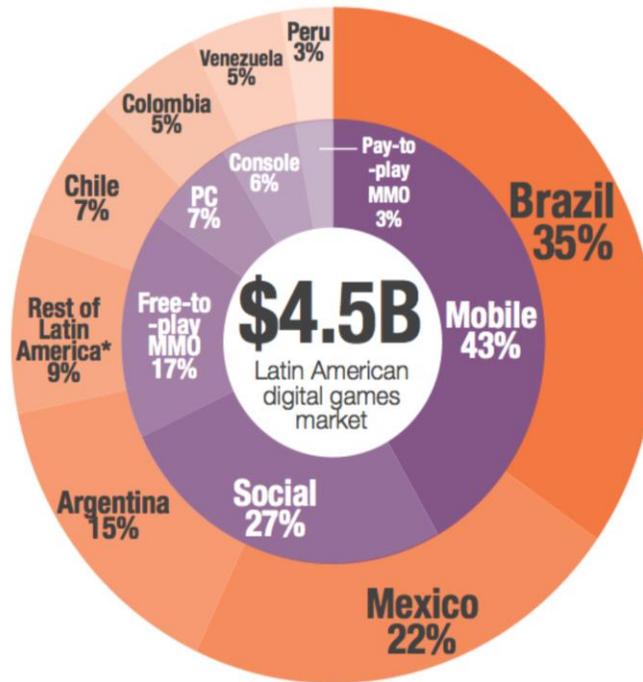
En los años subsecuentes, surgieron otros videojuegos en formato CD-ROM para PC que fueron doblados en estudios mexicanos como en el desaparecido Audiomaster 3000, por ejemplo, *Las Aventuras de Elmo en la Tierra de los Gruñones* (1999) y *Rugrats Go Wild* (2003). Mientras que para los primeros años de la década de los 2000, comienzan a doblarse títulos de mayor peso en la industria *gamer*, los primeros videojuegos de consola fueron doblados en algunos estudios de Los Ángeles, tal como *Halo 2* (2004), *Resident Evil 4* (2005), *Grand theft Auto* (2006).

A partir del comienzo del doblaje de videojuegos para Latinoamérica y de la creciente demanda de la industria internacional, se incrementó el número de títulos doblados en México. Para el año 2005, estudios como Diseño en Audio (DNA) y Voltaic Studios México, innovaron el mercado al realizar, por primera vez, el doblaje de videojuegos AAA pertenecientes a algunas de las sagas más importantes de la industria de aquel entonces (y de nuestros días), por ejemplo, *Halo 2* (Microsoft) y *Fable II* (Microsoft).

De acuerdo con las cifras publicadas por SuperData, en el 2014 el mercado latinoamericano ascendía a ganancias de 4.5 billones de dólares en ventas, el mercado hispanohablante representa más del 60% del total de los consumidores, y México se encuentra como el segundo país consumidor de videojuegos, sólo por debajo de Brasil. Colocando a ambos países como mercados potenciales para el establecimiento de empresas localizadoras.



## Latin America digital games market share by country and gaming segment, 2014E



(SuperData, 2014, Recuperado de: <http://www.superdataresearch.com/blog/latin-american-digital-games-market-hits-4-5b/>)

En el esquema actual de negocio de localización, los *publishers* contactan a las empresas con el fin de cubrir ciertos territorios lingüísticamente. Estos territorios son definidos por el cliente dependiendo de su análisis de mercado y público hacia el cual va dirigido el videojuego. Algunos encuentran más práctico contratar a empresas multilingües para desarrollar con una sola la localización de varios idiomas y otros prefieren trabajar con empresas locales que enfoquen la localización a un sólo idioma, con el afán de asegurar la calidad y detalle en su producto. Cabe señalar que las cuatro empresas antes mencionadas, surgen ante la necesidad de empresas españolas por ofrecer el español neutro o LATAM dentro de sus servicios.

Para fines del presente trabajo, nos enfocaremos únicamente en proyectos que incluyen al doblaje en su proceso de localización. “La localización de videojuegos se



integra hacia el final del ciclo de vida desarrollo del juego”, (Agulló, correo electrónico, 26 de octubre de 2016) y de esto dependerán muchas de las características y condiciones de trabajo. Así, el flujo de trabajo comienza con la llegada de materiales para traducir y materiales de referencia: glosarios, imágenes, biografías hasta referencias de audio. En el caso de los guiones de grabación, estos se colocan como una de las prioridades a traducir pues no sólo se benefician las fechas de entrega sino se define la terminología y coherencia con el resto de los materiales: interfaz de juego, manuales, sitios web, entre otros.

Una vez traducidos todos los guiones de grabación, comienza la fase de doblaje o sustitución de las voces originales por las respectivas al español latinoamericano, en este caso, la cual puede incluir o no una etapa de edición y postproducción de audio. Concluida la etapa de traducción, grabación y postproducción del videojuego se hace un control de calidad o *Quality Assurance* interno para corroborar que cubre con los estándares de calidad y requisitos establecidos por el cliente. El proceso finaliza con la fase de testeo por parte del desarrollador, misma que da paso al *bug fixing* donde los testers determinan los errores hacia la versión final del juego y, es responsabilidad del equipo de localización implementar o rechazarlos, según se considere.

En algunos casos, la experiencia de localización no termina ahí, pues se mantienen constantes actualizaciones de sitios web, blog, nuevos personajes, notas sobre el juego o material DLC (Downloadable Content o Contenido Descargable). Sin contar estos elementos adicionales, que pueden durar años dando vida a un solo juego, el proceso de localización termina una vez que se ha lanzado el producto a la venta y millones de consumidores disfrutan de él.

Ahora que conocemos el proceso histórico que ha vivido nuestro objeto de estudio y la situación que se vive actualmente al respecto en México, podemos dar paso al análisis que busca identificar, reconocer y estudiar los factores que limitan la interpretación cultural de un videojuego.



### CAPÍTULO 3.

## LÍMITES DE LA INTERPRETACIÓN EN VIDEOJUEGOS



En este capítulo buscaremos presentar y explicar los factores que limitan la interpretación de un videojuego; las razones externas al proceso de localización que los motivan y los acontecimientos propios al proceso que los definen. A través de análisis discursivos y entrevistas a profundidad intentaremos desentrañar al doblaje de videojuegos y expondremos los cambios realizados entre el idioma original del videojuego y un videojuego doblado, con la finalidad de descubrir las diferencias entre ambos y conocer si éstas afectan o alteran el significado del mensaje para su distribución comercial.

Es decir, responderemos si la interpretación realizada por traductores y directores de doblaje se da a razón de las necesidades propias del juego, por las necesidades comerciales del cliente, por necesidades lingüísticas y culturales de Latinoamérica o son decisiones arbitrarias de quién las realiza. Además, descubriremos si estas alteraciones responden a la intención primaria del texto o cambian el significado a razón de responder a cualquier de las necesidades antes mencionadas. Lo cual nos llevaría a cuestionar a los elementos que conforman el proceso de localización las razones comunicativas que los motivan.

Para el análisis crítico del discurso expondremos un texto de tres videojuegos en los que he colaborado durante su proceso de localización en México para Latinoamérica. Los textos se presentarán en el orden cronológico en el que se trabajaron y con las características propias a su desarrollo, es decir, los estudiaremos bajo las condiciones naturales de su creación, de traducción y doblaje. Cabe advertir a los lectores que por motivos de políticas de confidencialidad por parte de la empresa el nombre de los clientes y videojuegos serán modificados para su estudio, mientras que los nombres de personajes serán sustituidos por el nombre del actor que los interpretó.



Sin embargo, la pertinencia de realizar un análisis de discurso radica en la poca relevancia existente al saber los nombres de clientes, videojuegos o personajes, pues podría ser uno o cualquier otro proyecto interpretativo el que presente características similares. Además, ninguno de los elementos narrativos será modificado y el quién dice qué no es relevante para el presente estudio, no como acto comunicativo al interior del texto. Es decir, para fines del presente tomaremos como autor al cliente, al traductor o al director, cuando cada uno se presente como emisor o creador del mensaje. De cualquier forma, los lectores que se encuentren interesados en la presente investigación encontrarán con facilidad referentes que les brindará la información necesaria para saber de qué proyecto se hace mención.

Es importante comentar que las políticas de confidencialidad a las que limito este análisis consisten, en términos generales, en no poder difundir información alguna respecto a los clientes ni proyectos en los que se colabora, en no poder exponer la metodología empleada en el proceso de preproducción, producción, gestión y postproducción de ningún videojuego. Asimismo, no podemos difundir fotografías ni capturas de pantalla en ninguna red social o sitio web sin previa autorización.

Las entrevistas a profundidad nos servirán para dar espacio de exponer las razones a las que obedecen los cambios, límites o ausencias de ciertos elementos presentes en el texto original y que se han modificado, alterado o eliminado en su versión doblada. Nos permitirán también descubrir los lineamientos que rigen la producción de doblaje y conocer qué tan arbitrarios son estos cambios. Éstas se realizaron a profesionales del sector que representan las diferentes áreas involucradas en el doblaje de videojuegos y nos hablan de su experiencia profesional, condiciones de trabajo y características de cada proyecto que los llevan a la constante toma de decisiones que impactan directamente en el discurso narrativo de un videojuego en particular.



## 1. Doblaje de videojuegos

Como vimos en el primer capítulo, la localización de videojuegos inicia con la llegada de un nuevo proyecto al estudio y consta de tres fases de producción que en este capítulo serán enfocadas al proceso de doblaje:

- Preproducción. El gestor de proyecto prepara y organiza el material para distribuirlo al personal que trabajará con él. Los guiones son enviados al equipo lingüístico para comenzar la fase de traducción.

Los archivos de audio son enviados al ingeniero de audio para que elabore las sesiones de grabación y cualquier referencia adicional que sea enviada.

Cuando existe información sobre personajes, contexto o información que sea útil para el director comienza la familiarización del videojuego y el armado de casting o reparto.

- Producción. En el área lingüística comienza cuando se inicia la traducción y ajuste del texto original.

Para el área de audio comienza con las grabaciones de voz en español latino del videojuego.

- Postproducción. Consiste en la edición y postproducción de audios acorde a los requisitos del cliente, se corrigen errores de grabación mínimos.

Se realiza un control de calidad de los archivos grabados para detectar errores antes de ser enviados al cliente quien hará su control de calidad interno.

La industria de videojuegos ha definido cinco tipos de Time Constraint para establecer la dinámica y ritmo de grabación en la versión doblada. Con ritmo nos referimos a las distintas velocidades y pausas en que el actor deberá grabar sus líneas: Lip Sync, Sound Sync, Strict TC, TC Loose y Wild.

El *Lip Sync* es el Time Constraint con mayor semejanza al doblaje convencional. En este caso contamos con video o cinemática que permiten ver las bocas de cada personaje. Es muy importante hacer una traducción y adaptación que respete las características para que los movimientos de la boca coincidan. En el doblaje siempre se busca analizar elementos faciales y/o corporales que auxilien a igualar la intención



del actor original o del personaje animado. Es muy común ver los movimientos de los brazos o de las cejas para poder comprender más el sentimiento que se intenta transmitir. El reto en la localización de videojuegos es que difícilmente estos videos están terminados. La mayoría de las veces son versiones preliminares donde la animación no está concluida. Es el tipo de grabación más compleja y requiere un mayor tiempo de trabajo, tanto en traducción como en actuación.

El *Sound Sync*, también conocido como *SS*, es el *Time Constraint* donde se proporciona sólo el audio de la línea. La mayoría de las veces, este audio es implementado en segmentos donde el personaje tiene un acercamiento a la cara y se ve el movimiento de la boca. En este tipo de grabación se debe de respetar la longitud exacta de la frase del idioma original, incluyendo las pausas y las reacciones (como respiraciones o gritos) que pueda tener el texto. Para lograrlo, el actor debe de poder ver la forma de onda o *waveform* reflejada en el software de grabación y poder apegarse a ésta, mientras va observando el registro de su voz durante su interpretación. También se pueden observar las pausas y las respiraciones. Es un método de grabación que requiere de gran habilidad por parte del actor para leer su texto, interpretarlo y cuidar las pausas y longitud del audio.

El *Strict TC* o *STC* es un tipo de grabación donde la longitud de la frase completa debe de igualar la frase original, pero a diferencia del *sound sync*, puede no seguir pausas o reacciones internas, aunque es recomendable que tampoco se desapegue de la frase en el idioma original. Es importante igualar la longitud de onda ya que estas líneas son implementadas normalmente en secciones donde muchos personajes hablan entre sí, así que se debe cuidar para no empalmar diálogos de los personajes o algún efecto sonoro o, en el peor de los casos, para evitar se corte texto, pues en este tipo de *TC* las frases están completamente condicionadas a un tiempo determinado previamente programado donde no identificará la longitud final y sólo toma la duración necesaria que cubra el audio original.



El *TC Loose* es un tipo de grabación donde el actor puede decir la frase con una longitud distinta a la frase original por un porcentaje (determinado por las necesidades del cliente). Uno de los factores que determina esta necesidad es el volumen de frases que puedan existir para tomar en cuenta la capacidad física que hoy en día tienen los discos contendores del video juego (por ejemplo, un *blue ray*). El porcentaje de longitud normalmente es un 10%, es decir, que la longitud de la frase puede ser 10% mayor a la frase original o 10% más corta. Normalmente estas frases son utilizadas mientras el jugador está participando activamente y no está sólo observando lo que ocurre.

El modo de grabación *Wild* ocurre cuando la longitud de las frases no está condicionada a ningún factor. Los actores normalmente tienen las referencias originales para basarse en los tonos e intentar igualar las intenciones, pero en este caso la longitud no es un condicionamiento. Es un método de grabación que requiere menor tiempo a los antes mencionados y deja mayor posibilidad al actor de usar sus habilidades actorales como mejor le convenga.

## **2. Original vs. doblado**

El debate sobre qué es mejor si los productos en su idioma original y aquellos doblados, ha existido desde el inicio del doblaje. Las críticas sobre la fidelidad con la historia han sido la premisa que pone en duda el trabajo de traducción, adaptación y grabación de voz, pero las razones detrás de los cambios que vemos entre una versión y otra responden a características propias de la industria, características que generalmente desconoce el público consumidor y que este trabajo busca exponer o aclarar a través de las dos herramientas metodológicas antes mencionadas.

Para el análisis del discurso expondremos tres ejemplos de videojuegos que, por sus características representaron un reto al momento de realizar su doblaje a LATAM, quizá todos los proyectos localizados representan un reto lingüístico, pero estos tres presentaron particularidades durante la etapa de doblaje; ya sea por el tiempo asignado para realizarlo, por el manejo del lenguaje, por actores, por errores de traducción o por



falta de información. A continuación, expondremos brevemente en qué consistieron y como serán titulados para fines del presente trabajo de investigación; y una vez llegado al análisis detallaremos cada caso.

El primero, que para el presente trabajo titularemos *Juego de dimensiones*, tuvo como particularidad el uso de diferentes series, películas y/o videojuegos previamente doblados con expresiones que definieron un lenguaje particular al interior de cada uno. Titularemos *Juego de ruptura* a nuestro segundo videojuego muestra, en él se presentaron retos de adaptación ligados al tipo de grabación que complicaron la dinámica en sala al momento de sustituir las voces originales. Nuestro tercer videojuego a analizar lo titularemos *Juego de facciones*, el cual presentó el reto al incluir grupos con nacionalidades distintas que mezclaban sus idiomas natales con el inglés (idioma original del juego) y que al realizarse una versión doblada debía definir si se respetaba el juego de idiomas, si se resaltaban ciertas expresiones o si sólo a través del texto se sugería la mezcla cultural.

En cuanto a las entrevistas a profundidad, se eligió a un especialista de cada una de las áreas implicadas en el doblaje de videojuegos, cada uno de ellos es pieza clave en el proceso de interpretación del producto y, por ello, las entrevistas son de tipo abiertas, lo que nos permitió ahondar en aspectos específicos de su puesto para vislumbrar las diferencias y coincidencias hacia la interpretación cultural del producto.

Nuestros primeros entrevistados corresponden al área de traducción y adaptación, la razón de entrevistar a dos traductores, revisores y adaptadores responde a la necesidad de mostrar los diferentes retos lingüísticos a los que se enfrentan, pues en ellos recae la mayor responsabilidad al ser el eslabón principal del proceso. Entrevistamos a Alejandro Solares, traductor mexicano que colabora para proyectos de inglés a español neutro o como prefiero llamarlo: LATAM o LAS (Latin American Spanish); y a Serena Maurenza, traductora argentina que colabora también en proyectos de inglés a LATAM.



Belén Agulló es QA & Innovation Manager en la empresa de localización de videojuegos Kite Team Spain. Su papel en el proceso de localización se desarrolla desde una perspectiva global, y se centra, especialmente, en que los procesos y las herramientas para el desempeño de la localización sean los adecuados y en que los controles de calidad se lleven a cabo de la manera correcta para cumplir los estándares de calidad del cliente.

También entrevistamos a Xóchitl Ugarte, una de las directoras de doblaje mexicano más importantes de la época. Con una trayectoria de más de 20 años, ha sido testigo de la llegada de los videojuegos al doblaje mexicano y de las diferentes necesidades que demandan los videojuegos a los actores y directores de voz. Ella representa parte del trabajo que se realiza en el estudio de grabación y su tarea principal es recabar todos los elementos y armonizarlos para que el videojuego cumpla su objetivo comunicativo y satisfaga las necesidades artísticas del juego.

Por último, pero no menos importante, realizamos entrevista a Tamara Puente, Lead Audio Engineer en Kite Team México. Como responsable de área y líder de los procesos de planeación, grabación y postproducción de audio, es pieza clave en el engranaje de todos los elementos que participan en el doblaje de videojuegos. Su trabajo consiste en conocer las necesidades lingüísticas, técnicas, artísticas, de producción y distribución del juego para asegurar una exitosa sesión de grabación o para anticipar los cambios y/o correcciones necesarias en tiempo real.

### **3. Análisis del discurso**

A lo largo de los años se ha intentado establecer un estudio del discurso completo, que cubra las necesidades de los investigadores y en el que converjan las diferentes disciplinas que dan soporte y estructura a su estudio. Tal parece que el estudio del discurso se define a partir de las necesidades intrínsecas del texto y del investigador y no como un modelo de análisis preestablecido.



Teun A. Van Dijk otorga al discurso el valor social que requiere para no limitar su análisis a aspectos gramaticales o lingüísticos y para sumar a éstos valores estructurales, narrativos, poéticos, retóricos y pragmáticos. Es decir, el discurso es en función de quién lo dice, de cómo lo dice, dónde lo dice y para quién lo dice y no es exclusivo de lo que se dice. El análisis del discurso “no se refiere al texto en sí, a algo que esté *dentro* del texto, sino a algo que está *fuera* de él, en un plano distinto, es decir, a lo que el texto *significa*, a su *sentido* y *significado*.” (Martínez,2002: 7)

El presente análisis busca identificar las diferencias entre el texto en su idioma original y el texto de doblaje grabado, para posteriormente en la parte de interpretación de resultados, esclarecer los motivos que las originan. Las unidades de análisis presentes son: lingüística, antropológica y económica. Cada unidad de análisis lo constituyen categorías que nos permitirán desentrañar la intención del autor (Tabla 1).

Van Dijk expone en *La ciencia del texto* (1992) la relación del análisis del discurso con diferentes disciplinas sociales. Las tres unidades de análisis responden a necesidades específicas de investigación en los guiones que adelante presento. La lingüística busca esclarecer la relación y coherencia de cada diálogo con el resto del texto y exponer si los vocablos empleados corresponden a la intención del autor (texto en su idioma original), al resto del guion y al perfil del personaje.

En el caso del análisis antropológico se busca estudiar las razones para emplear determinadas palabras y no otras debido a la interpretación del texto, del contexto y de las características del público al que va dirigido: los jugadores latinoamericanos. La interpretación de un texto con base en los rasgos culturales que definen a un grupo con diferentes nacionalidades, pero con usos y costumbres particulares al mundo de los videojuegos.

Por último, la unidad de análisis de discurso multimodal estudia la influencia en el proceso de localización de videojuegos a partir de los cuatro estratos sociales propuestos por Gunter Kress y Van Leeuwen: discurso, diseño, producción y



distribución. (2001: 4) Los estratos se relacionan directamente con todo el proceso de localización de la siguiente manera:

- **Discurso.** Es el contenido narrativo original del juego. La trama, los personajes, las interacciones entre ellos. Es la "realidad" creada por los desarrolladores.
- **Diseño.** En esta etapa se decide cuál es el mejor método para conseguir una localización exitosa; el gestor del proyecto deberá elegir al equipo de traducción que cumplirá una labor delicada para imprimir el enfoque del juego en una cultura distinta, en este caso, la latinoamericana. El gestor del proyecto, como vínculo de las necesidades del cliente y el estudio de doblaje, también está encargado en decidir al director artístico adecuado para el tipo de juego. Teniendo esas piezas fundamentales, se decide el reparto de actores de voz y la forma de grabación que se utilizará, así como la metodología a seguir para cumplir los plazos. Así mismo, se consideran las especificaciones técnicas para cumplir con los estándares de calidad del juego. La diferencia en el audio del juego original al audio de la localización debe ser imperceptible. Para esto, nos apoyamos de micrófonos similares para recrear lo mejor posible las condiciones de grabación originales. Una vez establecida la metodología de doblaje, avanzamos a producción.
- **Producción.** Es conformado por la grabación. El diseño aún puede ser modificado dependiendo de las necesidades de la narrativa; cuando estamos en sala algunas veces ya recibimos mayores referencias contextuales que nos permiten tomar decisiones en pro de la consistencia en el juego.
- **Distribución.** Se refiere al medio y su influencia en el proceso de localización y doblaje, al ser punto de partida en la definición del diseño y producción de un producto audiovisual. Además, en el caso de la localización de videojuegos el tema de distribución es analizado también como fin y no sólo como medio, cada etapa del proceso de localización debe considerar que el trabajo que se realiza se destina a 19 países hispanohablantes en América Latina.



Unidad de análisis	Lingüística	Antropológica	Discurso Multimodal
Categorías	Semántica Usos de la lengua	Pragmática Hermenéutica	Discurso Diseño Producción Distribución

Tabla 1

Para el desarrollo de este análisis el texto se analizará por línea de diálogo. Mostraremos las líneas acordes a su presentación en sala al momento de la grabación, es decir, veremos todas las líneas por personaje y, para fines del presente trabajo, mostraremos una columna con el guion original (C), la columna con el guion traducido por el equipo lingüístico (D) y la columna con los cambios realizados en sala (E). Veremos también en la columna E el tipo de grabación de cada diálogo, mejor conocido como Time Constraint (TC), pues éste nos dirá mucho sobre las necesidades del juego frente al texto y sus implicaciones económicas en caso de no ceñirse a él.

Por cuestiones de espacio, limitaremos el análisis a 5 y 7 líneas del guion que fueron elegidas por segmentos que presentaron el mayor número de cambios y adaptaciones realizadas entre el texto original, el traducido y el grabado.

Cabe resaltar que en los guiones encontraremos símbolos como “\” que refieren a pausa en la interpretación que refuerzan los puntos suspensivos “...” o que sólo aparecen para guiar al actor en su interpretación. También encontraremos información entre corchetes “[ ]” o paréntesis “( )” que sirven para apoyar la línea dotando de información adicional del parlamento, diciendo a quién se dirige o la emoción con la que debe ser interpretada, cuando estas no aparecen el actor sólo tiene como referencia el audio original del videojuego. Cuando exista una diagonal sencilla “/” después del texto grabado significa que se grabó una alternativa y que los cambios son los que se indican a continuación.



### 3.1 Juego de dimensiones

Este videojuego de acción y aventura fue lanzado al público en el año 2015 y protagonizado por personajes de diversas series, películas e, incluso, de videojuegos; esta vez en presentación de una afamada marca de bloques de plástico interconectables.

El argumento del juego se basa en las aventuras que deben vivir los personajes y héroes principales para salvar a sus amigos y arruinar los planes del poderoso villano que busca controlar el multiverso al abrir grietas entre los mundos y hacer que los personajes se fusionen y desaparezcan de su historia original.

El reto principal radicaba, precisamente, en la diversidad de referentes culturales existentes al momento de realizar el doblaje del videojuego; existían ya expresiones, frases o parlamentos característicos que debían tenerse presentes al momento de grabar para evitar el descontento del público consumidor. Sin embargo, algunos resultaban incluso ajenos a nuestra generación o lejanos a nuestra memoria. En este caso, el cliente puede conocer o no las expresiones locales de determinado producto, pero los jugadores tienen más claro los referentes a los que hace mención.

Para este proyecto, el tratamiento particular del guion fue una adaptación del español castellano a LATAM y se decidió contar con la participación de Leyla Rangel como directora de doblaje. Asimismo, para beneficiar a los seguidores de las diferentes historias y/o universos cinematográficos y televisivos, se contó con la participación de un gran porcentaje de las voces originales de los personajes. Algunas voces fueron reemplazadas debido al fallecimiento del actor que le dio voz al español originalmente, al rechazo de algunos a colaborar con el estudio o al cobro excesivo de otros más. En este caso, fueron elegidos nuevos actores con base en la similitud a la voz original en inglés o *voice match*.

En juego de dimensiones, al ser un juego de animación, las voces originales de los personajes se graban en entornos acústicamente controlados, como estudios, por lo



que utilizamos un micrófono cardioide de condensador de la marca Neumann, colocándolo a una distancia de 30 centímetros del actor, para conservar la presencia de la voz con frecuencias medias-graves. El resultado es muy similar al tratamiento técnico del juego original.

A continuación, se presenta un fragmento del guion correspondiente a la etapa de lanzamiento del juego o *starter pack*, ya que es un proyecto que sigue en constante producción y desarrollo de mundos y personajes. El fragmento pertenece al protagonista femenino, cuyo personaje surgió en 2014 dentro de la película que lleva el mismo nombre que la marca de bloques. Se estudiarán los elementos sobre sentido, significado y contenido manifiestos en el discurso del personaje interpretado por Karla Falcón y sobre las razones lingüísticas, ideológicas y económicas que obedecieron al momento de realizar una interpretación del texto original.

#	Personaje	Texto original	Texto traducido LATAM	Texto Grabado	TC
1	Karla Falcón	Another rift?	¿Otra grieta?	¿Otra grieta?	Sound Sync
2	Karla Falcón	A race track?!	¿Una pista de carreras?!	¿pista de carreras?!	Sound Sync
3	Karla Falcón	As I was saying... We should be falling towards that	Como decía... Deberíamos caer hacia eso.	Como decía... Deberíamos caer hacia allá.	Sound Sync
4	Karla Falcón	Let's get him! He looks defenceless!	¡A por él! ¡Se ve indefenso!	¡Vamos por él! ¡Se ve indefenso!	Ten Percent
5	Karla Falcón	No matter how weird things get here, nothing compares to the time José made a helicopter out of croissants...	No importa qué tan raras se pongas las cosas, nada se compara con la vez que José hizo un helicóptero con medialunas...	No importa qué tan raras se pongas las cosas, nada se compara con la vez que José hizo un helicóptero con croissants ...	Ten Percent
6	Karla Falcón	See ya later, alligator!	¡Hasta el ratón, vaquero!	¡Hasta el ratón, vaquero!	Ten Percent
7	Karla Falcón	Woah! Careful here, the floor is super crazy!	¡Ah! ¡Cuidado, el suelo está bien loco!	¡Ah! ¡Cuidado, el suelo está súper loco!	Ten Percent

### Línea 1

Inglés: Another rift?

LATAM: ¿Otra grieta?

Grabado: ¿Otra grieta?



## TC: Sound Sync

En este caso el personaje realiza una pregunta concreta en ambos idiomas “¿Otra grieta?”, las posibilidades de interpretación son limitadas, “Another” significa “otro/otra” y “riff” significa “grieta”. Traducción: ¿Otra grieta? La expresión es entendible en español y no cuenta con acepciones en este idioma que permitan confusión o poca claridad del mensaje.

En cuanto a su relación con el tipo de grabación, *Sound Sync* (la cual consiste, en que los archivos de audio en español deben coincidir con la longitud de onda de los audios en el idioma original, incluyendo las pausas al interior de éste), podemos contar el número de sílabas que contiene la frase en ambos idiomas y esto, nos ayudará a identificar en primera instancia si la frase coincidirá o no con la gráfica del audio original:

EN: A-no-ther \ \ riff?

LATAM: O-tra \ \ gri-e-ta?

Vemos que sólo una sílaba sobra en la versión grabada y que la pausa no parece coincidir en la posición de ambas frases. Sin embargo, con técnicas de voz el actor es capaz de hacer coincidir el ritmo de la oración y acelerar o pausar su interpretación para coincidir con la del actor en inglés. En ese sentido vemos en la siguiente imagen el resultado final de dicha grabación.

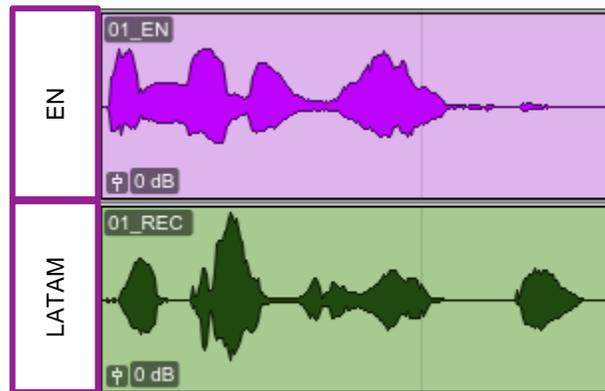


Imagen 1

## Línea 2

EN: A race track?!

LATAM: ¡¿Una pista de carreras?!

REC: ¡¿pista de carreras?!

TC: Sound Sync

En esta línea de diálogo podemos deducir que el personaje se pregunta sorprendido la existencia de “¡¿Una pista de carreras?!” por el uso de dos signos de puntuación, uno de interrogación y el segundo de admiración. La presencia del signo de admiración nos muestra que se encuentra sorprendida de ver la pista de carreras y no sólo cuestionando su existencia.

En este caso la traducción es el resultado de la experiencia e intuición por parte del equipo lingüístico, pues “A” significa “un/una”, “race” como sustantivo significa “raza/carrera/prueba” y “track” significa “pista/vía/camino”. “Una pista de carrera” es la oración que genera más sentido a lo que el idioma original quiere decirnos con ese juego de palabras.

En cuanto al tipo de grabación vemos por el conteo de sílabas que:

EN: A \ race \ track?

LATAM: ¡¿U-na \ pis-ta \ de \ ca-rre-ras?!

REC: ¡¿Pis-ta \ de \ ca-rre-ras?!

La traducción a español nos genera una frase muy larga en comparación con el inglés, quedaríamos fuera de gráfica y eso significaría que el audio podría ser cortado al momento de procesarlo con el resto de los idiomas o que veríamos al personaje de Karla Falcón con la boca cerrada mucho antes de terminar de escuchar la frase. Afortunadamente antes de salir a la venta el juego se realiza un control de calidad que identificaría el error en la longitud del audio y nos haría regrabar el texto, es decir, la actriz tendría que volver para corregirlo. Duplicando el costo de una sola línea.



Por ello, el estudio advierte el gasto tiempo/dinero para ambas partes y decide modificar el texto; selecciona la palabra que afecte menos a la intención del mismo, pues si quita o cambia la palabra “race” la oración quedaría: “¿Una pista?” / “¿Una pista de prueba?” / “¿Una raza?”.

La elección puede ser difícil, sabemos que el traductor ha trabajado el texto completo y sabe que el juego de palabras congruente al contenido completo del videojuego es “¿Una pista de carreras?!” y el director, ingeniero y actor de voz en el estudio sólo tienen la información que hasta ahora han grabado. Así que se decide eliminar el artículo “una” de la oración y jugar nuevamente con el ritmo y velocidad en la interpretación del actor.

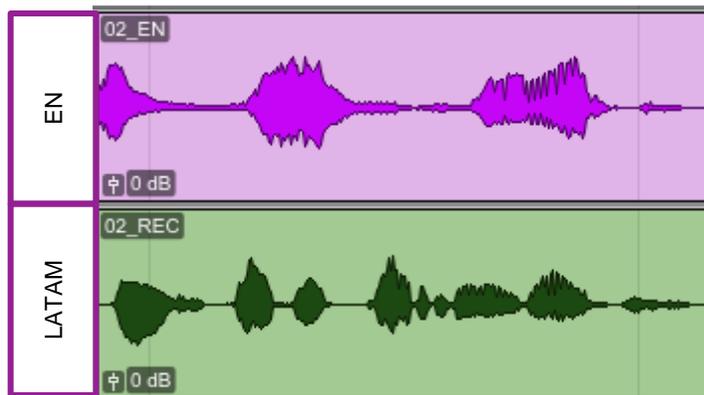


Imagen 2

En esta oración “pista” y “carreras” tienen diferentes acepciones, pero la utilización de ambas en conjunto limita su uso al sentido específico que se desea (una superficie acondicionada para realizar carreras), esta oración es entendible para toda América Latina pues existen deportes internacionales que así la definen, es decir, su aplicación está a usos y costumbres de los hispanohablantes.

### Línea 3

EN: As I was saying... We should be falling towards that

LATAM: Como decía... Deberíamos caer hacia eso.

REC: Como decía... Deberíamos caer hacia allá.

TC: Sound Sync

En esta oración el personaje da continuidad a algo que estaba diciendo anteriormente y termina sugiriendo qué hacer a continuación. La única referencia de lo que pudo estar diciendo es la información de nuestra línea 2, la cual dice “¿Una pista de carreras?!” , por ello se intuyen dos cosas: 1. que alguien la interrumpió y 2. que cuando dice “eso”, se refiere a la “pista de carreras”.

Una traducción más literal de la línea sería “Como estaba diciendo... Nosotros deberíamos caer hacia eso”, por cuestiones de adaptación al tipo de TC y por respetar un lenguaje más fluido, el traductor sintetiza la oración sin alterar el significado: “Como decía... Deberíamos caer hacia eso.” Con estas modificaciones podemos grabar la línea y respetar las pausas en el archivo original que el sound sync nos demanda.

EN: As \ I \ was \ say-ing... \ We \ should \ be \ fa-lling \ that

LATAM: Co-mo \ de-cí -a... \ De-be-rí-a-mos \ ca-er \ ha-cia \ e-so

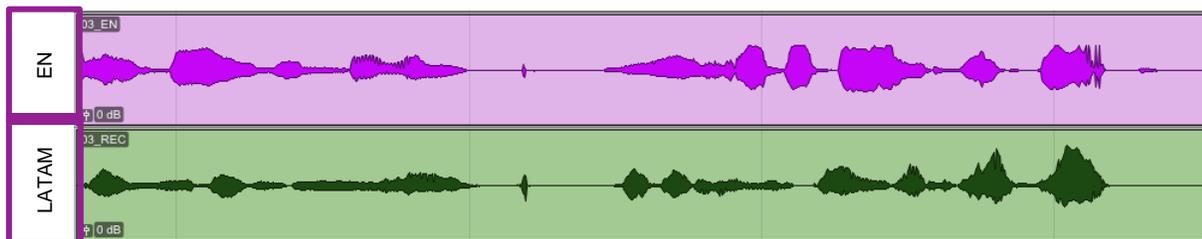


Imagen 3

Sin embargo, al momento de trabajar el guion en sala el director artístico decide hacer una pequeña modificación al texto, que está basada en el uso del lenguaje y en brindar al texto mayor claridad de lo que nos dice el personaje. El cambio consiste en sustituir “eso” por “allá”, pues si se encuentra en relación con la línea anterior sabemos que no se trata de un objeto no determinado. Sin embargo, al no tener ninguna referencia visual no sabemos si el lugar se encuentra lejos o cerca de nuestro personaje y resulta difícil saber la precisión en el uso del lenguaje, pues quizá debió usar la palabra “ahí”.

#### Línea 4

EN: Let's get him! He looks defenceless!

LATAM: ¡A por él! ¡Se ve indefenso!



REC: ¡Vamos por él! ¡Se ve indefenso!

TC: Ten Percent

Es este diálogo Karla habla sobre alguien a quien deben salvar porque se encuentra indefenso. No sabemos de quién habla, pero por el texto en inglés “him” sabemos se refiere a una persona del sexo masculino y que ella y sus acompañantes deben ir a su rescate. La traducción parece acertada y coincide con el sentido del resto de las líneas y a pesar de que la mayoría de los vocablos en inglés tienen diversas acepciones, la elección de significados da sentido coherente a la frase.

En la primera parte de la oración en español podemos leer “¡A por él!” lo cual inicialmente nos denota que el texto fue traducido por un español, pues la frase es una expresión propia de España (españolismo) que no se justifica en nuestra traducción a LATAM. Por ello, el equipo al momento de la grabación decide ajustarlo a “Vamos por él” con el afán de presentar un texto afín al público consumidor. El verbo “looks” significa “buscar/mirar/parecer/observar/ver”, pero en esta ocasión indica que el hombre “parece indefenso”. Por fluidez en el lenguaje el traductor decide “Se ve indefenso” en lugar de “Él parece indefenso”.

EN: Let's \ get \ him! \ He \ looks \ de-fence-less!

LATAM: ¡Va-mos \ por \ él! \ ¡Se \ ve \ in-de-fen-so!

*Ten Percent* es el tipo de grabación que nos permite quedar un poco más cortos o más largos de la longitud de audio del archivo original sin importar las pausas intermedias. Ambas oraciones, inglés y español, están conformadas por seis palabras de aproximadamente el mismo número de caracteres, lo que nos permite adelantar que con las habilidades en dirección y actuación lograremos cumplir con los requisitos de dicho TC. No es necesario dividir siempre en sílabas para poder adelantar el resultado que se obtendrá.



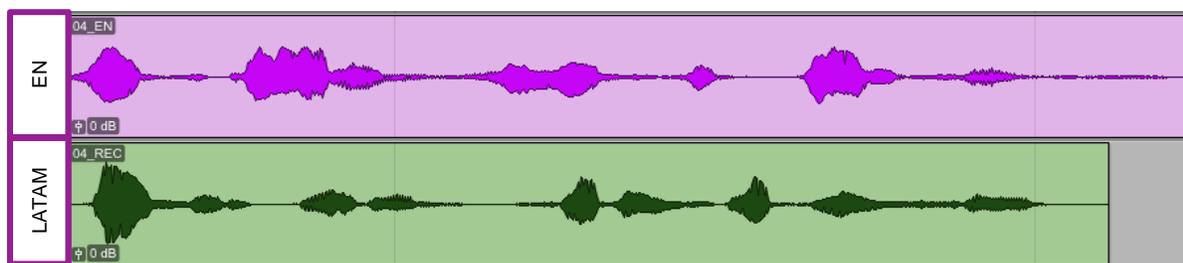


Imagen 4

## Línea 5

EN: No matter how weird things get here, nothing compares to the time José made a helicopter out of croissants...

LATAM: No importa qué tan raras se pongas las cosas, nada se compara con la vez que José hizo un helicóptero con medialunas...

REC: No importa qué tan raras se pongas las cosas, nada se compara con la vez que José hizo un helicóptero con croissants...

TC: Ten Percent

La presente línea nos habla de que el personaje de José había hecho un helicóptero con croissants y que es lo más extraño que el personaje de Karla ha visto hasta el momento. Por contexto y gracias al estudio del texto en su totalidad, sabemos que esto lo hizo en algún producto anterior al videojuego, pues el personaje que interpreta José Lavat no aparece en el *Juego de dimensiones*.

Por otro lado, la elección del traductor por el término “medialunas” nos denota que el proyecto fue traducido por elementos lingüísticos de diferentes nacionalidades pues es así como se les conoce a los “croissants” en países como Paraguay, Argentina, Uruguay y Chile; mientras que en Perú, Ecuador y Venezuela se les conoce como “cachitos” y, en algunos países como México son llamados “cuernitos”. Dada la diversidad de formas en que se les conoce el director artístico decidió mantener su nombre original e internacionalmente conocido: “croissants”.

En cuanto a la restricción de tiempo o Time Constraint, tenemos también una grabación del tipo *Ten percent*, la cual nos permite quedar un poco cortos o largos respecto del



audio original. Por extensión de la oración descubrimos que mientras el original tiene 19 palabras, la versión a LATAM tiene 22 con aproximadamente el mismo número de caracteres, con lo que podemos adelantar que nuestra versión grabada podría quedar más larga que el original.

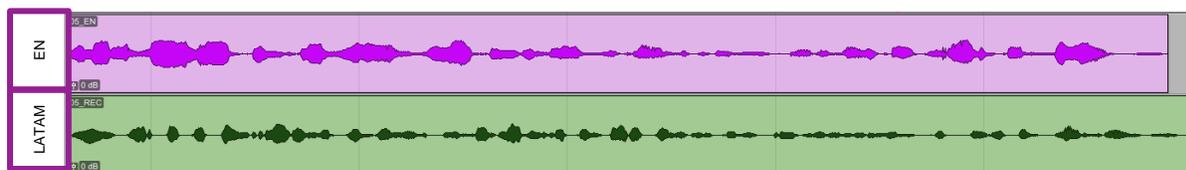


Imagen 5

### Línea 6

EN: Seeya later, alligator!

LATAM: ¡Hasta el ratón, vaquero!

REC: ¡Hasta el ratón, vaquero!

TC: Ten Percent

Esta frase, tanto en inglés como en español, nos denota que se trata una expresión coloquial para decir “Hasta luego/nos vemos después”. En la versión en inglés “seeya later, alligator”, se refiere a una frase en rima que se le dicen los niños y que en sentido estricto significa “Hasta luego, cocodrilo”; la expresión cuenta con su réplica en el mismo sentido, “in a while crocodile” que significa “en un momento cocodrilo”.

Para su versión a español Latinoamericano, el traductor realizó un trabajo de investigación y vio la película en español latino para conocer las expresiones usadas previamente y si bien podemos considerar que existen diferentes alternativas a las que pudo recurrir, la continuidad del personaje fuera de los distintos productos audiovisuales debía respetarse. Así, la pertinencia de “¡Hasta el ratón, vaquero!” se mantuvo en su versión grabada.

El origen de la frase en español radica en el juego de palabras entre “rato” (instante/momento) y “ratón”, mientras que la característica de “vaquero” tiene su origen en una de las canciones infantiles más populares en México y Latinoamérica, “El



ratón vaquero”, compuesta en 1936 por el cantautor mexicano Francisco Gabilondo Soler, “Cri-Cri”.

EN: See-ya \ la-ter, \ a-lli-ga-tor!

LATAM: ¡Has-ta \ el \ ra-tón, \ va-que-ro!

En lo que respecta al tipo de grabación o TC, vemos que la frase fue grabada con un margen para quedar cortos o largos. Sin embargo, podemos observar que mientras la frase en inglés cuenta con tres palabras, su versión a español latino cuenta con cuatro, lo que nos permitiría coincidir con el margen establecido. Aunado a eso vemos que ambas frases cuentan con ocho sílabas y con ello podemos deducir que en realidad quedaremos acorde a la longitud del audio en inglés.

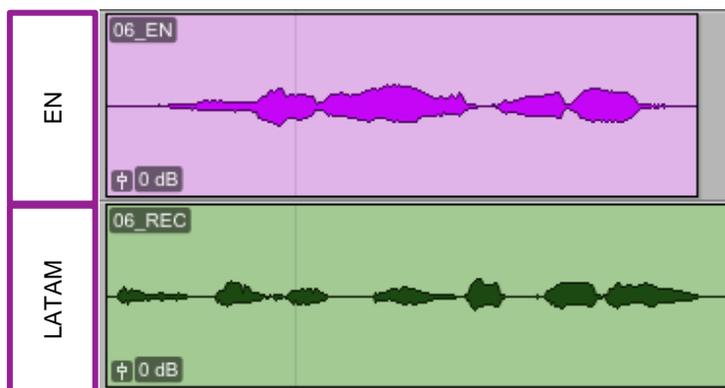


Imagen 6

### Línea 7

EN: Woah! Careful here, the floor is super crazy!

LATAM: ¡Ah! ¡Cuidado, el suelo está bien loco!

REC: ¡Ah! ¡Cuidado, el suelo está súper loco!

TC: Ten Percent

En esta frase nuestra protagonista hace una advertencia a sus acompañantes sobre lo “loco” del piso. No sabemos exactamente a qué se refiere, pues podría ser “peligroso” o “irregular”, pero nos denota la personalidad energética de Karla (como personaje y como de la actriz que la interpreta).



Aquí la selección de los vocablos por el traductor fue correcta, mantiene y respeta la intención del texto original, pero el director artístico decide cambiar “bien” por “súper” para mantener la actualidad en el diálogo de nuestro personaje y para respetar la personalidad del mismo, pues en la película protagonizada anteriormente utiliza un lenguaje fresco y juvenil, en el que la palabra “súper” encaja con su perfil.

EN: Woah! \ Care-ful \ here, \ the \ floor \ is \ su-per \ cra-zy!

LATAM: ¡Ah! \ ¡Cui-da-do, \ el \ sue-lo \ es-tá \ sú-per \ lo-co!

Para el ajuste del TC no fue necesario realizar ninguna modificación adicional, pues la oración en dicha traducción se queda un poco corta en comparación con el original, pero no de manera significativa como para estar abajo del margen permitido.

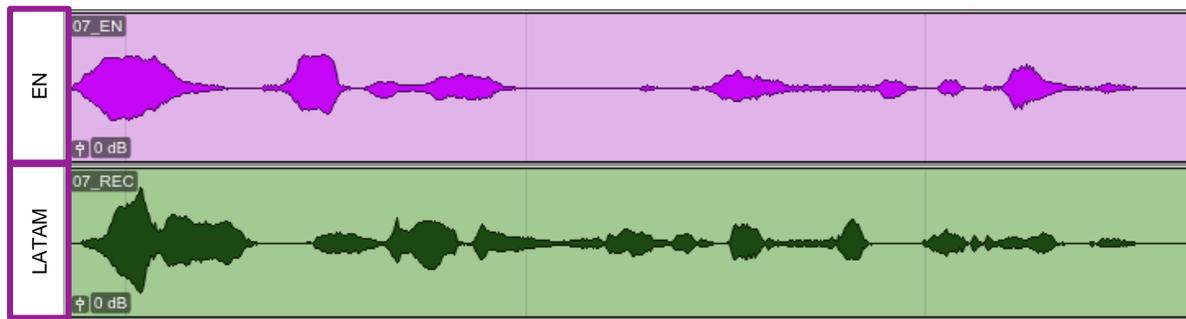


Imagen 7

### 3.2 Jugo de ruptura

Publicado en 2016, este videojuego era uno de los títulos más anunciados del año por presentar una historia en la que el desarrollo de la misma podría cambiar según las decisiones tomadas por el jugador. Fue realizado con la técnica de *motion capture* o grabación de movimiento de los actores en vivo y llevado a un modelo digital. Además, generó mucha expectativa por incluir una serie *live action* de 5 capítulos que complementaban la historia del videojuego.

El argumento del juego trata de un experimento para viajar en el tiempo que ha salido mal, dando a los tres personajes principales poderes para doblar y manipular el tiempo. El protagonista del videojuego debe arreglar el desastre y salvar el tiempo. Mientras,

lucha contra una de las corporaciones más poderosas que intenta que intenta arruinar su misión.

En este videojuego se contó con la dirección artística de Leyla Rangel en los cinco episodios *live action* y con Xóchitl Ugarte para todo el videojuego. Al usar la técnica *motion caption* algunos de los actores del videojuego original ya contaban con su voz al español y fueron respetadas por los actores correspondientes; como es el caso de Enzo Fortuny, José Gilberto Vilchis, Carlos Hernández y Sebastián Llapur. El resto de los personajes principales fueron elegidos a través de casting y para personajes menores el director elige el reparto con base en *voice match* y agrupa personajes en conjuntos de tres o cuatro personajes para un mismo actor con la condición de que no interactúen entre sí.

Este juego, a nivel técnico, también presentaba retos al equipo de ingenieros de audio. Al incluir cinco capítulos de *live action*, es necesario imitar las condiciones técnicas existentes en el sonido directo; los diálogos son grabados a la par de todo lo visual. Para este juego utilizamos un micrófono de la marca Sennheiser, tipo *shotgun*, usado también para grabar la serie del juego original. Se colocó a una distancia aproximada de 70 cm del actor, simulando la distancia real del micrófono durante la filmación de una serie. Esto permite realizar una mezcla más realista con los demás elementos ambientales sonoros.

Sin embargo, el mayor reto consistió en que contábamos con una buena traducción, pero con una deficiente adaptación y ajuste al tipo de grabación requerido, en particular, *Sound Sync*. El cual consiste, como hemos visto anteriormente, en que los archivos de audio en español deben coincidir con la longitud de onda de los audios en el idioma original, incluyendo las pausas al interior de éste. Y es este caso, que nos servirá para analizar la interpretación hecha por el traductor y por el equipo en el estudio al momento de grabar las voces para Latinoamérica y las repercusiones en la intención del texto.



A continuación, se presenta un fragmento del guion con la participación de Carlos Hernández, actor que dio voz al antagonista de nuestro juego y quien lleva el hilo conductor de la trama.

Como nota adicional en este guion, tanto en la versión original como en la traducción a LATAM, encontraremos valores numéricos entre corchetes “[ ]”, que representan el tiempo de inserción de subtítulos y que desaparecen en la versión *as rec* o texto grabado porque son un valor de programación mas no contenido lingüístico de relevancia para el proceso ni análisis.

#	Personaje	Texto original	Texto traducido LATAM	Texto Grabado	TC
1	Carlos Hernández	[0-0] Enzo Fortuny! In the flesh! [0-0] Ahh, shut up and bring it in. [0-0] Welcome home. [0-0] Six years. I was starting to think you'd never come back. [0-0] Come on.	[0-0] ¡Enzo Fortuny! ¡En carne y hueso! [0-0] Ahh, cállate y ven aquí. [0-0] Bienvenido a casa. [0-0] Seis años. Empezaba a pensar que nunca regresarías. [0-0] Vamos.	¡Enzo Fortuny! / ¡En persona! / Cállate y ven aquí. / Bienvenido. / [REAC] Seis años. / Ya pensaba que no regresarías. / [REAC] Vamos.	Sound Sync
2	Carlos Hernández	[0-0] Remember this moment. [0-0] It's fine. [36.6-38.4] It's okay, stay calm, Enzo! [45.5-52] This is exactly what was supposed to happen! That's, he's, he's me, a future version of me, from--[60-67.5] Fucking incredible. I mean, just -- imagine the implications, we could warn people about disasters before they happen, cure diseases before they spread. [0-0] Haha! [81-84.5] Yeah. Yes, of course.	[0-0] Recuerda este momento. [0-0] Está bien. [36.6-38.4] Todo está bien, ¡cálmate, Enzo! [45.5-52] ¡Esto es justo lo que debía pasar! Ese soy yo. Él soy yo. Una versión futura de mí, de... [60-67.5] Esto es increíble. Digo, solo... imagina las implicaciones. Podríamos advertirles a las personas sobre algunos desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de que se propaguen. [0-0] ¡Ja, ja! [81-84.5] Sí. Claro.	[REACS] Recuerda este momento. / [REACS] Está bien. [REACS] / Está bien, ¡por favor ya cálmate, Enzo! / ¡Esto es justo lo que debía pasar! Ese... Él... soy... yo, una versión futura de mí, de... / Esto es increíble, solo... [REAC] / imagina las implicaciones: podríamos evitar desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de propagarse. / ¡Ja, ja! / Sí, sí. / Claro. [REAC]	Sound Sync



<p>3 Carlos Hernández</p>	<p>[0-0] Enzo. [0-0] I'm sorry, Enzo. [0-0] Only what's necessary. [0-0] I know exactly what's at stake! That's why I'm here! You believe you can stop what's coming. [0-0] I'm giving you one chance to change your mind. [0-0] This path, it's already set, it can't be changed. The past, the future... I've seen it. I've lived it. For seventeen years. [0-0] Come with me and we can see this through. Or hold onto your hope and burn with it. [0-0] You can't. [0-0] There is. That's why I can't risk you opposing me, Pepe. It doesn't have to end like this. [0-0] It took me years to come to terms with what must be done. But we don't have years. [0-0] Trigger. [0-0] I never wanted this.</p>	<p>[0-0] Enzo. [0-0] Lo siento, Enzo. [0-0] Solo lo necesario. [0-0] ¡Sé exactamente lo que está en juego! ¡Por eso estoy aquí! Crees que puedes detener lo que se avecina. [0-0] Te doy la oportunidad de cambiar de parecer. [0-0] Este camino ya está determinado, no se puede cambiar. El pasado, el futuro. Ya los vi. Ya los viví. Por diecisiete años. [0-0] Ven conmigo y podremos superarlo. O aférrate a tu esperanza y arde junto a ella. [0-0] No puedes. [0-0] Sí lo hará. Por eso no puedo arriesgarme a que te me opongas, Pepe. Esto no tiene que terminar así. [0-0] Me tomó años aceptar lo que debe hacerse. Pero no contamos con años. [0-0] Dispara. [0-0] Nunca quise esto.</p>	<p>Enzo. / [REACS] Lo siento, Enzo. / [REAC] Solo lo necesario. / ¡Sé exactamente lo que está en juego, por eso estoy aquí! / Te doy la oportunidad de cambiar de parecer. / El camino... ya está fijado, no se puede cambiar. El pasado, el futuro. / Ya los vi. / Los viví. / Por diecisiete años. / Ven conmigo y podremos superarlo. / O abraza tu esperanza, / y arde con ella. / No puedes. [REACS] / Sí lo hará, no puedo arriesgarme a que te opongas, Pepe. / [REAC] Esto no tiene que terminar así. / Me tomó años aceptar lo que debe hacerse. / Pero no tenemos años. / [REACS] Dispara. / Nunca quise esto. [REAC]</p>	<p>Sound Sync</p>
<p>4 Carlos Hernández</p>	<p>[0-0] Erica. [0-0] She kept me grounded. Reminded me of the reason I created the Lifeboat. The parts of humanity that were worth protecting. I trusted her. More than I've ever trusted anybody. Every time I received my treatment I put my life in her hands. [0-0] And every time she has been slowly taking it away from me. All these years she claimed to be looking for a permanent cure. In reality, she's been searching for a way to</p>	<p>[0-0] Erica. [0-0] Ella me mantuvo con los pies en la tierra. Me recordó del porqué del Bote Salvavidas. Las partes de la humanidad que valía la pena proteger. Confié en ella. Más de lo que había confiado alguna vez. Cada vez que recibía mi tratamiento ponía mi vida en sus manos. [0-0] Y lo único que intentaba hacer era quitármela lentamente. Todos estos años me aseguré que buscaba una cura permanente. En realidad, estuvo</p>	<p>Erica. / Ella fue mi ancla. / Me recordó el porqué del Bote Salvavidas. / Las partes de la humanidad que valía la pena proteger. / Confié en ella. / Más de lo que había confiado nunca. / Cada vez que recibía mi tratamiento, ponía mi vida en sus manos. / Y cada vez ella intentaba quitármela lentamente. / Todos estos años me aseguré que buscaba una cura permanente: en realidad, estuvo buscando una</p>	<p>Sound Sync</p>



	<p>destroy not only me, but everything I've built... and she finally found it. [0-0] Sebastian's evidence makes that much entirely clear. She didn't do this alone. There are others. I will find her. Even if I have to torture every fucking scientist in this company. I will find her. She will answer for what she's done.</p>	<p>buscando una manera de destruirme no solo a mí, sino también mi legado... y por fin la encontré.[0-0] Las pruebas de Sebastián lo hacen muy claro. No lo hizo sola, hubo otros. Voy a encontrarla, incluso si tengo que torturar a cada puto científico en esta empresa. Voy a encontrarla y pagaré por lo que hizo.</p>	<p>manera de destruirme no solo a mí, sino también mi legado... / y por fin la encontré. / Las pruebas de Sebastián lo hacen muy claro. / No lo hizo sola. / Hubo otros. / Voy a encontrarla, incluso si tengo que torturar a cada puto científico en esta empresa, voy a encontrarla. / Ella va a pagar por lo que hizo.</p>	
5 Carlos Hernández	<p>[0-0] They're all against me, every fucking last one of them. Trying to poison me, destroy everything I've built. [0-0] I tried to save them. They've made it clear they don't want to be saved. Well, I'll give them what they want. I will make them suffer. [0-0] I can feel the power growing inside me. This... shell, it's only holding me back. Holding me from something far greater. I'll survive this, but in another form. [0-0] I have seen where Enzo is headed. I have seen where this ends. I am going to stop him. I am going to destroy the countermeasure. They want to see my plan go up in flames?[0-0] I will burn it all to the fucking ground.</p>	<p>[0-0] Todos están en mi contra, absolutamente todos. Tratan de envenenarme, de destruir todo lo que construí. [0-0] Intenté salvarlos, pero dejaron en claro que no quieren ser salvados. Les daré lo que quieren. Voy a hacerlos sufrir. [0-0] Siento cómo crece el poder en mi interior. Este... caparazón solo me limita. Evita que llegue a algo mayor. Sobreviviré a esto, pero con otra forma. [0-0] Sé hacia dónde se dirige Enzo. Sé en dónde termina. Voy a detenerlo. Voy a destruir la contramedida. ¿Quieren ver que mi plan fracase?[0-0] Haré que arda todo hasta que solo queden cenizas.</p>	<p>[REAC] Están en mi contra; [REAC] absolutamente todos ellos: tratan de envenenarme, de destruir todo lo que construí. / [REAC] Intenté salvarlos, pero dejaron en claro que no quieren ser salvados. [REAC] Les daré lo que quieren, voy a hacerlos sufrir. / [REAC] Siento cómo crece el poder en mi interior. [REAC] Este... [REAC] caparazón... [REAC] solo me limita. [REAC] Evita que llegue a algo mayor... Sobreviviré a esto, pero con otra forma. / [REAC] Sé hacia dónde va Enzo. [REAC] Sé en dónde termina. [REAC] Voy a detenerlo, voy a destruir la contramedida. ¿Quieren ver que mi plan fracase? [REACS] Voy a hacer que todo arda</p>	Sound Sync



## Línea 1

EN: Enzo Fortuny! In the flesh! Ahh, shut up and bring it in. Welcome home. Six years. I was starting to think you'd never come back. Come on.

LATAM: ¡Enzo Fortuny! ¡En carne y hueso! Ahh, cállate y ven aquí. Bienvenido a casa. Seis años. Empezaba a pensar que nunca regresarías. Vamos.

REC: ¡Enzo Fortuny! / ¡En persona! / Cállate y ven aquí. / Bienvenido. / [REACT] Seis años. / Ya pensaba que no regresarías. / [REACT] Vamos.

TC: Sound Sync

En esta línea el personaje de Carlos se dirige al personaje interpretado por Enzo, tal parece alguien muy cercano a él y con quien se reencuentra después de un largo periodo de no verlo, se lee emocionado de volverse a encontrar por expresiones como “Ahh, shut up and bring it in” y “Welcome home”.

El equipo lingüístico, traductor y revisor, hicieron una correcta selección de palabras y expresiones a español latino. La expresión “In the flesh” que en una traducción literal significa “En carne” se refiere a lo que coloquialmente decimos al ver a alguien de quien hace mucho no sabemos nada; en español, las expresiones para decirlo pueden ser: “Él mismo”, “En carne y hueso”, “En persona”. Fuera de esta expresión, el resto de las oraciones que conforman la línea cumplen con el significado y sentido de lo que el idioma original dice.

Entonces, ¿por qué el español grabado difiere del español LATAM entregado por el equipo lingüístico? La respuesta recae en el tipo de grabación y en los costes dinero-tiempo que implicaría no cumplir con el TC indicado por el desarrollador. Al grabarse en sincronía con la longitud de onda del audio original, debemos intentar que el texto desde el inicio no quede muy largo en comparación con el inglés. Podemos calcularlo por el número de palabras, pero también por la extensión de ellas, por ejemplo; no es igual “wel-come” que “bien-ve-ni-do”.





Imagen 8

Además, podemos notar que en el guion de grabación el director hizo algunas anotaciones sobre reacciones y pausas que no se contemplaron en la traducción a LATAM y que significan tiempo y dinámica diferente al momento de grabar. La ausencia de las reacciones es importante, pues cambia la fluidez en la lectura del actor al momento de grabar y quizá, cambia la intención misma del texto, pues puede reír irónicamente, suspirar, dudar, sollozar y esa información no la tendremos a menos de que escuchemos el audio original. Las diagonales “/” nos indican pausas que deben tomarse en cuenta para poder coincidir con la longitud de onda requerida.

De tal forma el equipo en sala al momento de grabar decidió reducir la extensión del texto LATAM y cambiar “En carne y hueso” por “En persona”, “Bienvenido a casa” por “Bienvenido” y “Empezaba a pensar que nunca regresarías” por “Ya pensaba que no regresarías”. Ninguna de las frases reducidas altera el significado del original, únicamente lo sintetiza para que, aunado a las pausas y reacciones indicadas, pueda coincidir con el ritmo y duración del audio en inglés.

## Línea 2

EN: [0-0] Remember this moment. [0-0] It's fine. [36.6-38.4] It's okay, stay calm, Enzo!  
 [45.5-52] This is exactly what was supposed to happen! That's, he's, he's me, a future version of me, from--[60-67.5] Fucking incredible. I mean, just -- imagine the implications, we could warn people about disasters before they happen, cure diseases before they spread. [0-0] Haha! [81-84.5] Yeah. Yes, of course.



LATAM: [0-0] Recuerda este momento. [0-0] Está bien. [36.6-38.4] Todo está bien, ¡cálmate, Enzo! [45.5-52] ¡Esto es justo lo que debía pasar! Ese soy yo. Él soy yo. Una versión futura de mí, de... [60-67.5] Esto es increíble. Digo, solo... imagina las implicaciones. Podríamos advertirles a las personas sobre algunos desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de que se propaguen. [0-0] ¡Ja, ja! [81-84.5] Sí. Claro.

REC: [REACS] Recuerda este momento. / [REACS] Está bien. [REACS] / Está bien, ¡por favor ya cálmate, Enzo! / ¡Esto es justo lo que debía pasar! Ese... Él... soy... yo, una versión futura de mí, de... / Esto es increíble, solo... [REAC] / imagina las implicaciones: podríamos evitar desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de propagarse. / ¡Ja, ja! / Sí, sí. / Claro. [REAC]

TC: Sound Sync

En esta segunda línea vemos que comienza a hablar sorprendido de algo que acaba de suceder, algo que tiene que ver con el futuro y la forma de prevenir desastres. El personaje se encuentra muy emocionado, al hacer pausas constantemente como forma de mostrar su incredulidad y sorpresa, y difícilmente concluye ideas.

En esta ocasión, nuevamente el traductor hizo una correcta adaptación del texto en inglés al español latino, pero nuevamente nos resulta en un texto más largo en comparación al original y también debe cumplir con la restricción de tiempo que nos indica debe existir una sincronía entre audio original, audio doblado y las pausas al interior de ambos. Según vemos, el director volvió a realizar una serie de anotaciones sobre reacciones y pausas que no habían sido contempladas y que influyen en la longitud de audio en español y el tiempo de grabación, pues en lugar de grabar directamente lo que el texto indica se deben realizar correcciones al momento para poder grabar.

De tal forma el director decide nuevamente sintetizar frases como “Todo está bien” por “Está bien”, “¡Cálmate, Enzo!” por “¡por favor ya cálmate, Enzo!”, “ese soy yo. Él soy yo” por “Ese... Él... soy... yo” y “Podríamos advertirles a las personas sobre algunos desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de que se propaguen” por



“Podríamos evitar desastres antes de que ocurran, curar enfermedades antes de propagarse”. Algunas de las pausas indicadas por el director pueden responder a intervenciones que el personaje de Enzo realiza y que desconocemos en esta secuencia de texto, por ello es importante respetar las pausas exactamente donde aparecen en la región de audio para no arriesgarse a que los diálogos e intervenciones se empalmen o ensucien.



Imagen 9

### Línea 3

EN: [0-0] Enzo. [0-0] I'm sorry, Enzo. [0-0] Only what's necessary. [0-0] I know exactly what's at stake! That's why I'm here! You believe you can stop what's coming. [0-0] I'm giving you one chance to change your mind. [0-0] This path, it's already set, it can't be changed. The past, the future... I've seen it. I've lived it. For seventeen years. [0-0] Come with me and we can see this through. Or hold onto your hope and burn with it. [0-0] You can't. [0-0] There is. That's why I can't risk you opposing me, Pepe. It doesn't have to end like this. [0-0] It took me years to come to terms with what must be done. But we don't have years. [0-0] Trigger. [0-0] I never wanted this.

LATAM: [0-0] Enzo. [0-0] Lo siento, Enzo. [0-0] Solo lo necesario. [0-0] ¡Sé exactamente lo que está en juego! ¡Por eso estoy aquí! Crees que puedes detener lo que se avecina. [0-0] Te doy la oportunidad de cambiar de parecer. [0-0] Este camino ya está determinado, no se puede cambiar. El pasado, el futuro. Ya los vi. Ya los viví. Por diecisiete años. [0-0] Ven conmigo y podremos superarlo. O aférrate a tu esperanza y arde junto a ella. [0-0] No puedes. [0-0] Sí lo hará. Por eso no puedo arriesgarme a que te me opongas, Pepe. Esto no tiene que terminar así. [0-0] Me tomó años aceptar lo que debe hacerse. Pero no contamos con años. [0-0] Dispara. [0-0] Nunca quise esto.



REC: Enzo. / [REAC] Lo siento, Enzo. / [REAC] Solo lo necesario. / ¡Sé exactamente lo que está en juego, por eso estoy aquí! / Te doy la oportunidad de cambiar de parecer. / El camino... ya está fijado, no se puede cambiar. El pasado, el futuro. / Ya los vi. / Los viví. / Por diecisiete años. / Ven conmigo y podremos superarlo. / O abraza tu esperanza, / y arde con ella. / No puedes. [REACS] / Sí lo hará, no puedo arriesgarme a que te opongas, Pepe. / [REAC] Esto no tiene que terminar así. / Me tomó años aceptar lo que debe hacerse. / Pero no tenemos años. / [REACS] Dispara. / Nunca quise esto. [REACT]

TC: Sound Sync

En la línea 3 de este análisis vemos al personaje de Carlos Hernández hablando con dos personajes más: Enzo y Pepe. En esta ocasión parece que las cosas no van del todo bien, se lee al antagonista del videojuego un poco sarcástico y amenazante. Se entiende que le está brindando una última oportunidad al personaje de Enzo de unirse a él, pero desconocemos que es lo que ha sucedido y cuáles serán las consecuencias de no hacerlo.

Una vez más nuestro problema es de ajuste del texto al tipo de Time Constraint indicado (Sound Sync), palabras como “chance” y “hope” tienen una versión al español mucho más extensa: “oportunidad” y “esperanza”, por mencionar algunas. Por ello, para cubrir con el tipo de grabación indicado fue necesario modificar el texto traducido a LATAM.

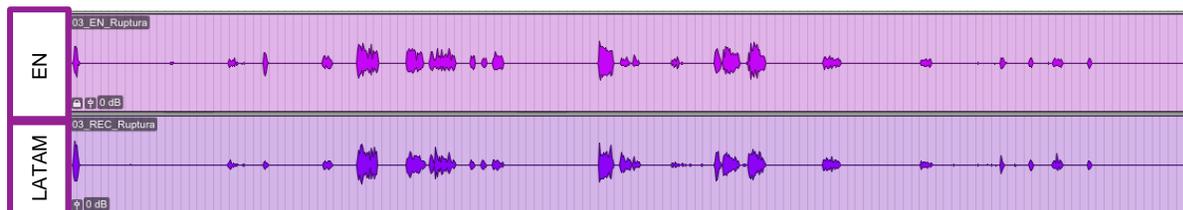


Imagen 10

Quizá en esta línea podemos observar uno de los cambios más drásticos al momento de ajustar un texto al TC requerido: Tenemos la frase “You believe you can stop what’s coming.” que en español quiere decir “Crees que puedes detener lo que se avecina.” y que en la versión grabada fue eliminada por completo. Sin embargo, esta mutilación del



texto no es suficiente para cubrir la longitud de onda del audio en el idioma original y el director artístico sigue realizando ajustes y sintetizando ideas para no quedar más largo al texto original como “Este camino ya está determinado, no se puede cambiar” a “El camino... ya está fijado, no se puede cambiar” y algunos ajustes menores que ayudan a la fluidez de la lectura y la grabación sin alterar la intención del texto original.

#### Línea 4

EN: [0-0] Erica. [0-0] She kept me grounded. Reminded me of the reason I created the Lifeboat. The parts of humanity that were worth protecting. I trusted her. More than I've ever trusted anybody. Every time I received my treatment I put my life in her hands. [0-0] And every time she has been slowly taking it away from me. All these years she claimed to be looking for a permanent cure. In reality, she's been searching for a way to destroy not only me, but everything I've built... and she finally found it. [0-0] Sebastian's evidence makes that much entirely clear. She didn't do this alone. There are others. I will find her. Even if I have to torture every fucking scientist in this company. I will find her. She will answer for what she's done.

LATAM: [0-0] Erica.[0-0] Ella me mantuvo con los pies en la tierra. Me recordó del porqué del Bote Salvavidas. Las partes de la humanidad que valía la pena proteger. Confié en ella. Más de lo que había confiado alguna vez. Cada vez que recibía mi tratamiento ponía mi vida en sus manos.[0-0] Y lo único que intentaba hacer era quitármela lentamente. Todos estos años me aseguró que buscaba una cura permanente. En realidad, estuvo buscando una manera de destruirme no solo a mí, sino también mi legado... y por fin la encontró.[0-0] Las pruebas de Sebastián lo hace mucho más claro. No lo hizo sola, hubo otros. Voy a encontrarla, incluso si tengo que torturar a cada puto científico en esta empresa. Voy a encontrarla y pagaré por lo que hizo.

REC: Erica. / Ella fue mi ancla. / Me recordó el porqué del Bote Salvavidas. / Las partes de la humanidad que valía la pena proteger. / Confié en ella. / Más de lo que había confiado nunca. / Cada vez que recibía mi tratamiento, ponía mi vida en sus manos. / Y cada vez ella intentaba quitármela lentamente. / Todos estos años me



aseguró que buscaba una cura permanente. En realidad, estuvo buscando una manera de destruirme no solo a mí, sino también mi legado... / y por fin la encontró. / Las pruebas de Sebastián lo hacen muy claro. / No lo hizo sola. / Hubo otros. / Voy a encontrarla, incluso si tengo que torturar a cada puto científico en esta empresa. Voy a encontrarla. / Ella va a pagar por lo que hizo.

TC: Sound Sync

En esta línea el personaje antagonico nos deja ver que está molesto con el personaje de Erica, quien él asegura ha intentado destruirlo, pero también se lee nostálgico al recordarla como ella le ayudó tiempo atrás. No sabemos si continúa hablando con Enzo, pero podemos intuir que sí dado que tampoco tenemos información que nos haga pensar lo contrario.

Al ver el texto en el recuadro inicial, nos da la impresión de que el texto en español latino es más corto o reducido que la versión en el idioma original. Sin embargo, al analizar los cambios existentes entre el texto traducido a LATAM y la versión grabada los ajustes van más allá de corto o largo en comparación al original, están en relación con las pausas e intenciones intermedias. “Erica. Ella me mantuvo con los pies en la tierra” fue cambiado por “Erica. / Ella fue mi ancla”, en ambas oraciones la idea es decir que Erica fue quien lo ayudó a mantenerse centrado, enfocado; pero una es más larga que la otra y sólo puede obedecer a una pausa en el texto original que nos obliga a recortar la frase.



Imagen 11



En el mismo sentido la intervención final es “I will find her. She will answer for what she's done” que fue traducida como “Voy a encontrarla y pagará por lo que hizo”, pero por motivos de ajuste y sincronía con el archivo de audio original fue grabada como “Voy a encontrarla. / Ella va a pagar por lo que hizo”. Podemos observar que el traductor intentó sintetizar las últimas dos oraciones en una sola, pero el director artístico decidió reconstruirlas en dos oraciones separadas y respetar la pausa que el actor original hizo para dar énfasis a su texto.

### Línea 5

EN: [0-0] They're all against me, every fucking last one of them. Trying to poison me, destroy everything I've built. [0-0] I tried to save them. They've made it clear they don't want to be saved. Well, I'll give them what they want. I will make them suffer. [0-0] I can feel the power growing inside me. This... shell, it's only holding me back. Holding me from something far greater. I'll survive this, but in another form. [0-0] I have seen where Enzo is headed. I have seen where this ends. I am going to stop him. I am going to destroy the countermeasure. They want to see my plan go up in flames?[0-0] I will burn it all to the fucking ground.

LATAM: [0-0] Todos están en mi contra, absolutamente todos. Tratan de envenenarme, de destruir todo lo que construí. [0-0] Intenté salvarlos, pero dejaron en claro que no quieren ser salvados. Les daré lo que quieren. Voy a hacerlos sufrir. [0-0] Siento cómo crece el poder en mi interior. Este... caparazón solo me limita. Evita que llegue a algo mayor. Sobreviviré a esto, pero con otra forma. [0-0] Sé hacia dónde se dirige Enzo. Sé en dónde termina. Voy a detenerlo. Voy a destruir la contramedida. ¿Quieren ver que mi plan fracase? [0-0] Haré que arda todo hasta que solo queden cenizas.

REC: [REAC] Están en mi contra; [REAC] absolutamente todos ellos. Tratan de envenenarme, de destruir todo lo que construí. / [REAC] Intenté salvarlos, pero dejaron en claro que no quieren ser salvados. [REAC] Les daré lo que quieren, voy a hacerlos sufrir. / [REAC] Siento cómo crece el poder en mi interior. [REAC] Este... [REAC] caparazón... [REAC] solo me limita. [REAC] Evita que llegue a algo mayor... Sobreviviré a esto, pero con otra forma. / [REAC] Sé hacia dónde va



Enzo. [REAC] Sé en dónde termina. [REAC] Voy a detenerlo. Voy a destruir la contramedida. ¿Quieren ver que mi plan fracase? [REACS] Voy a hacer que todo arda.

TC: Sound Sync

Esta línea parece una amenaza más cruda, está molesto porque no permiten que su plan, cualquiera que sea, se lleve a cabo y entonces destruirá a todos. Al parecer aquí ya no habla con Enzo, pues lo menciona para hacer notar que él sabe todo lo que el protagonista del videojuego planea y nadie podrá detenerlo. Está molesto y busca vengarse de toda la gente, pues a este punto hemos descubierto que Enzo era su amigo y rechazó unirse a su plan, que Erica – la persona en quien más confiaba- lo ha traicionado y la gente a quien él deseaba salvar le dio la espalda.

Al igual que en la mayoría del texto que grabó Carlos Hernández, esta línea queda larga en comparación con el audio original y debió ajustarse al momento de grabar para cubrir los requisitos del desarrollador. Razón por la cual, vemos que textos como “Todos están en mi contra, absolutamente todos” fue modificado a “Están en mi contra; absolutamente todos ellos” y “Haré que arda todo hasta que solo queden cenizas” por “Voy a hacer que todo arda”.



Imagen 12

### 3.3 Juego de facciones

Es un videojuego de mundo abierto y acción-aventura lanzado al mercado en la recta final del 2016, además de ser uno de los títulos más esperados del año al tratarse de la secuela de uno de los títulos más vendidos en el 2014 (más de 9 millones de copias).



El videojuego trata de un joven que convierte su afición a la tecnología en una brillante herramienta contra el sistema. Se une a un grupo de activistas que intentan hackear al sistema para descubrir cómo el gobierno controla y manipula a la población usando la información recolectada.

La traducción fue directa del inglés a español latino y la dirección estuvo a cargo de Xóchitl Ugarte, quien propuso las opciones que harían prueba de voz para cada uno de los personajes principales. Mientras que los personajes secundarios fueron elegidos por *voice match* con el actor en inglés y, debido al gran número de personajes adicionales la versión en inglés ocupó a varios actores para dar voz a entre 4 y 5 personajes; mismo agrupamiento fue respetado en la versión al español latino para mantener la similitud al producto original.

En el juego original, utilizaron la técnica de *motion capture*, la cual consiste en colocar sensores de movimiento en los rostros de los actores y grabar y digitalizar los movimientos de los músculos faciales. A la par, se grababa el audio. Muchas de las veces, al no ser el audio la prioridad, hay algunos diálogos que registran fallas técnicas: mucho ruido en el foro de grabación, roce con la ropa y otros ruidos externos indeseados. Al ser recurrentes, muchas de las veces se realiza una regrabación en estudio para reemplazar los diálogos inservibles, con fines de calidad del proyecto. En este caso, se utilizó un micrófono cardioide de la marca Neumann, colocado a una distancia de 40 cm del actor, para mantener un buen registro de frecuencias medias-graves sin generar en exceso una sensación de presencia (usualmente resaltada por frecuencias graves).

En este videojuego nos encontramos con diferentes facciones que corresponden a grupos de distintos países que radican en Estados Unidos, representando la diversidad cultural existente en el país vecino. Sin embargo, esta diversidad es uno de los mayores retos al momento de doblarse, pues conlleva el manejo de acentos



característicos al país origen y, en ocasiones, al uso de expresiones o palabras específicas en su idioma original que denotan el arraigo cultural.

Para este videojuego el desarrollador pidió que no se utilizaran acentos al momento de realizar el doblaje y que únicamente el texto expresara la ascendencia de los personajes. Esto conlleva varios retos, como conocer el idioma original para poder entender sus expresiones características o intentar simular la pronunciación para mantener el sentido del texto. Para la facción que aquí presentamos, los traductores optaron por mantener las palabras o expresiones en el idioma original (español mexicano) y traducir el resto del texto en inglés.

Sin embargo, durante la grabación existió un contratiempo, los plazos de arranque del proyecto se retrasaron y la fecha de entrega no, lo que redujo los tiempos de grabación y se tuvo que llevar a cabo la grabación en dos salas simultáneamente. Xóchitl Ugarte estuvo a cargo de los personajes principales y secundarios mientras otro director apoyó con facciones y personajes menores. El director a cargo de la grabación de Ricardo Bautista, protagonista de nuestro fragmento de guion muestra, decidió que la mejor opción creativa era proponer al cliente el personaje con acento “pocho” para representar mejor a la facción, olvidando la indicación dada por el gestor del proyecto. Decisión que implicó la regrabación del personaje en su totalidad para eliminar dicha característica, duplicando así los costos de grabación del personaje.

La pregunta de nuestro siguiente fragmento de guion a analizar es: ¿qué pasa en el proceso de doblaje a español latino cuando la facción es mexicana y su idioma natal es el español? El tratamiento es distinto, se permite hacer uso de expresiones locales que comúnmente se evitan en el doblaje realizado en México para Latinoamérica para hacer énfasis en el origen del personaje y se utilizan expresiones propias de los migrantes latinos en Estados Unidos y reconocidas en Latinoamérica.



#	Personaje	Texto original	Texto traducido LATAM	Texto Grabado	TC
1	Ricardo Bautista	I'm down anytime. Esta cabrón! [that's badass]	Cuando tú digas. ¡Qué brutal!	¿Ah sí? Cuando tú digas. ¡Esta cabrón!	STC
2	Ricardo Bautista	No mames! [no fucking way]	¡No jodas!	¡No mames!	STC
3	Ricardo Bautista	Éjele! [what the hell] Whoa, what the hell?	¡Éjele! ¡Oye! ¿Qué carajo?	¡Éjele! ¡Oye! ¿Qué carajo?	STC
4	Ricardo Bautista	What's up, holmes?	¿Qué pasa, cuate?	¿Qué pasa, vato?	STC
5	Ricardo Bautista	Hey pendejo, que pedo? [what's up]	Hola, ese. ¿Qué pasa?	Oye pendejo. ¿Qué pedo?	STC
6	Ricardo Bautista	Manda huevos! [for crying out loud] Come on!	¡Manda huevos! ¡Vamos!	¡Ponle huevos! ¡Órale!	STC
7	Ricardo Bautista	Yeah, it's chido [cool]. No hay bronca [no problem].	Sí, está bien. No hay bronca.	Sí, está bien. No hay bronca.	STC

## Línea 1

EN: I'm down anytime. Esta cabrón! [that's badass]

LATAM: Cuando tú digas. ¡Qué brutal!

REC: ¿Ah sí? Cuando tú digas. ¡Esta cabrón!

TC: STC

En esta línea el texto nos dice que algo es difícil, pero que el personaje de Ricardo está listo para hacerlo en cuanto alguien más se lo indique. No tenemos más información de con quién se realiza la interacción ni el contexto de la frase; decir que la traducción es correcta radica en el sentido que toma con el resto de las líneas incluidas en el guion, pues las acepciones para “down” suelen orientarse a “abajo”, “hacia abajo”, “bajo”, por mencionar algunas.

La frase “Esta cabrón!” viene acompañada por información adicional por parte del cliente y marcada entre corchetes “[ ]”, nos indica el texto utilizado en la versión en inglés del videojuego y da un sentido de rudeza, pero el traductor decide cambiarlo para suavizar el lenguaje a “¡Qué brutal!”, expresión poco utilizada en nuestro país. Por ello, el director artístico interpreta nuevamente la línea y decide mantener la expresión en español original: “¡Está cabrón!”.



EN: I'm \ down \ any-time. \ Es-ta \ ca-brón!

REC: ¿Ah \ sí? \ Cuan-do \ tú \ di-gas. \ ¡Es-ta \ ca-brón!

A la frase se le añade al inicio la expresión “¿Ah sí?”, la cual aparece en el audio original, pero está ausente en ambos guiones; sin embargo, es necesario su doblaje para cubrir el TC requerido en esta ocasión. En el Strict Time Constraint, la longitud de audio debe ser igual en original y en el idioma destino sin preocuparnos por las pausas intermedias. Así, la frase coincide fácilmente, pues el número de sílabas es casi igual y la extensión de las palabras también.

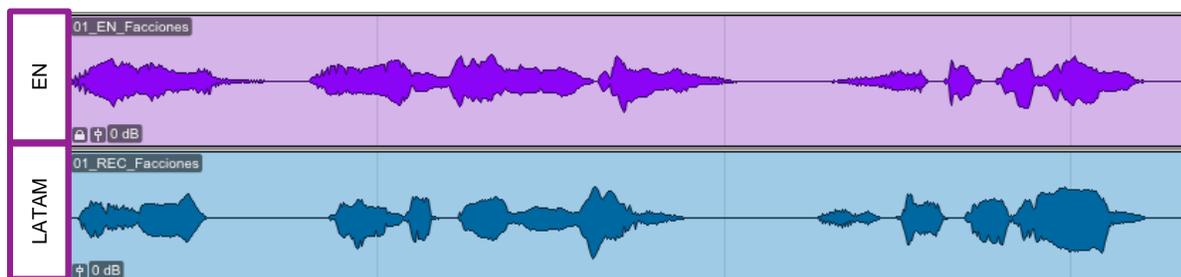


Imagen 13



## Línea 2

EN: No mames! [no fucking way]

LATAM: ¡No jodas!

REC: ¡No mames!

TC: STC

La segunda línea es una frase simple y clara, es una expresión mexicana que tiene muchos significados, entre ellos “no hay manera”, “ni lo pienses”, “no hay forma”, “no te pases”, “no inventes”, entre algunas otras. En esta ocasión el texto en inglés “[no fucking way]” nos denota la intensidad para expresar que no hay forma o manera en que haga algo, sobre todo al saber que previamente ya había dicho que estaba listo para hacer algo muy difícil o rudo.

El traductor, al parecer interpretó la expresión muy ruda para un videojuego y decidió cambiarla a “¡No jodas!” y es correcta dentro de la intención del texto. Sin embargo, el

director consideró que la versión original es la correcta al personaje, a la intensidad de su respuesta y al uso cotidiano que se le da. Al ser la misma frase que se grabó en inglés, no afecta el tipo de Time Constraint.

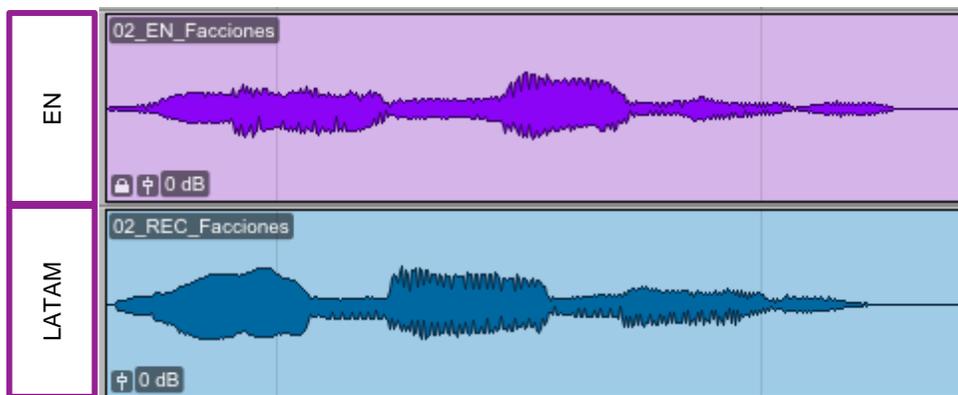


Imagen 14

### Línea 3

EN: ¡Éjele! [what the hell] Whoa, what the hell?

LATAM: ¡Éjele! ¡Oye! ¿Qué carajo?

REC: ¡Éjele! ¡Oye! ¿Qué carajo?

TC: STC

En esta línea encontramos una expresión mexicana que sirve para denotar sorpresa, burla o molestia, dependiendo de la interpretación e intención que se le dé. Mientras que “Whoa” es una expresión norteamericana que denota sorpresa o admiración y “what the hell?” es comúnmente usada para decir “¿qué pasa?” o “¿qué sucede?” aunque en muchas ocasiones y, sobre todo en proyectos de doblaje, se mantiene su traducción literal: “¿Qué demonios?”.

En este caso el traductor encuentra su símil mexicano en “¿Qué carajo?” y se mantiene en la grabación final, pues conserva el significado del texto original, expresa mexicanidad y cumple con la restricción estricta de tiempo.



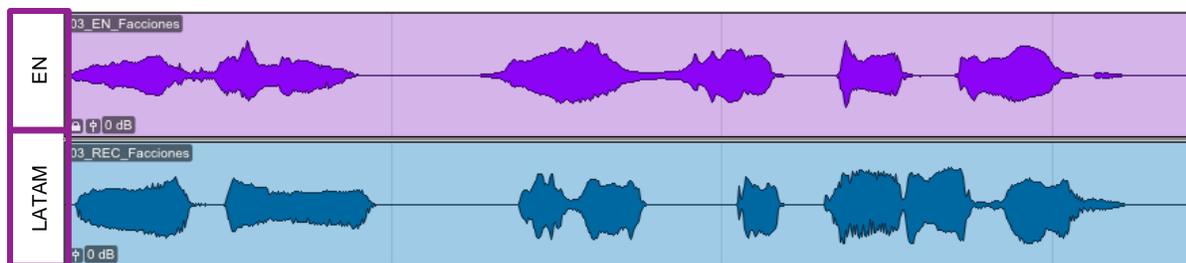


Imagen 15

#### Línea 4

EN: What's up, holmes?

LATAM: ¿Qué pasa, cuate?

REC: ¿Qué pasa, vato?

TC: STC

En esta línea el personaje de Ricardo expresa una pregunta clara, para saber qué está pasando. No sabemos aún a quién se dirige, ni tenemos posibles escenarios de lo que esté ocurriendo. Sin embargo, podemos intuir que a quién dirige su pregunta está investigando algo y por eso lo llama con el apellido del famoso detective creado por Arthur Conan Doyle: Sherlock Holmes.

Vemos que el traductor decide quitar la referencia del personaje por no ser tan clara. En México solemos referir el nombre completo del detective y quizá perdía validez si no era tan claro para toda Latinoamérica. Así que decide emplear la palabra “cuate” que significa “amigo”, aunque el director artístico decide buscar otra palabra que se asemeje más al lenguaje rudo y agresivo que Ricardo ha venido empleando. Toma como referencia a la comunidad mexicana en Norteamérica (incluyendo el norte de México) y decide emplear la palabra “vato” que significa “hombre” o “amigo”.

En lo referente al TC indicado, no presenta mayor inconveniente pues la extensión del texto doblado es prácticamente igual al texto original y con el correcto manejo de ritmo y velocidad en la voz del actor se logra cubrir la restricción de tiempo y longitud.



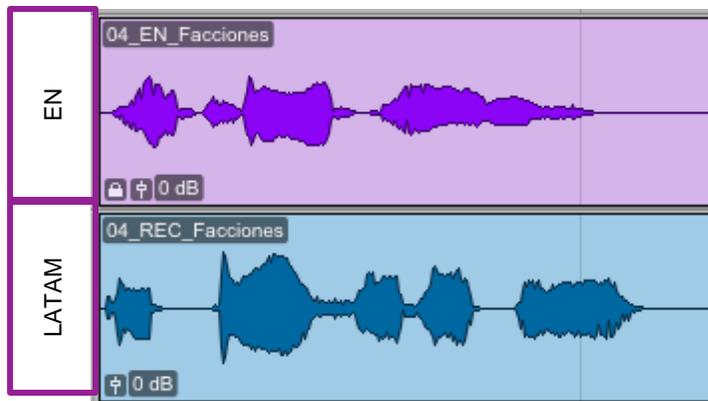


Imagen 16

### Línea 5

EN: Hey pendejo, que pedo? [what's up]

LATAM: Hola, ese. ¿Qué pasa?

REC: Oye pendejo. ¿Qué pedo?

TC: STC

Esta línea es un claro ejemplo de cómo en la traducción se pueden perder elementos importantes de un personaje previamente construido por el desarrollador y los escritores. "Hey pendejo" podría no ser un saludo, es muy ambiguo el contexto, pero podría estar refiriéndose a una confrontación o a una situación no amigable. Por otro lado, la pregunta "¿qué pasa?" si puede significar lo mismo que "¿qué pedo?" (expresión utilizada en México para expresar: "¿qué pasa?", "¿qué hay?"). El cliente manda entre corchetes la indicación "[what's up]" para dar a entender que significa ¿qué pedo?

Durante la grabación se sustituyó "hola" por "oye" ya que éste es aceptable en casi cualquier contexto, tanto una situación más agresiva como una situación amigable. El "pendejo" se mantuvo como en el idioma original, aunque en esta situación podría existir una fuerte disyuntiva. En México, la palabra "pendejo" es un altisonante que indica idiotéz y es una forma despectiva de llamar a alguien, pero por otro lado en Argentina "pendejo" se refiere a una persona inmadura. En sala se prefirió dejarlo como "pendejo" para conservar los rasgos de la facción mexicana, a la cual pertenece el



personaje de Ricardo. Además, se reemplazó el "¿qué pedo?" en lugar de "¿qué pasa?" para respetar la identidad completa del personaje.

El Strict Time Constraint se respeta al no realizar modificaciones importantes en el texto, se respetó la frase original casi en su totalidad y sólo se sustituyó "Hey" por "Oye".

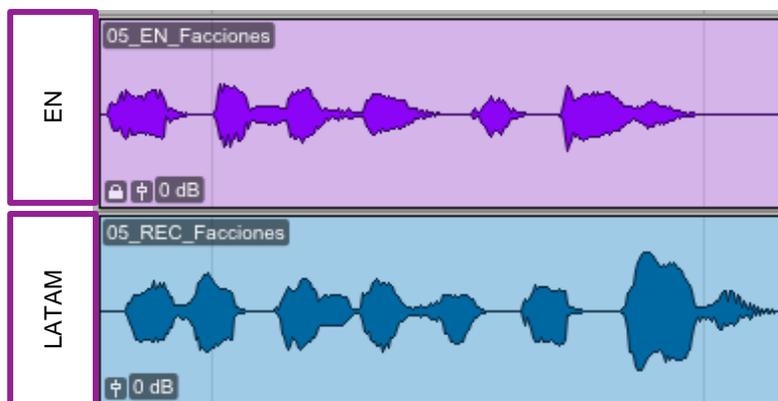


Imagen 17

### Línea 6

EN: Manda huevos! [for crying out loud] Come on!

LATAM: ¡Manda huevos! ¡Vamos!

REC: ¡Ponle huevos! ¡Órale!

TC: STC

En esta línea el personaje expresa energía y motivación a alguien más que realiza determinada actividad, no sabemos exactamente cuál ni quién. El uso de signos de admiración en ambas frases y el significado que se le da a la palabra "huevos" en México, exhorta al interlocutor a realizar la actividad con más ahínco.

En esta frase, fue sustituida toda la traducción en sala. No quiere decir que sea una mala traducción, sirve mucho como punto de partida, pero durante la grabación se tiene una visibilidad mayor de lo que está tratando el juego. "Manda huevos", fue sustituido por "¡Ponle huevos!", al ser una expresión más entendible como "con más fuerza", "con ganas" o "da todo de ti". Tomando en cuenta el contexto entre corchetes proporcionado por el cliente "[for crying out loud]" se entiende que el jugador comienza a estar



cansado o empieza a desistir o a fallar en la actividad. Así que es una expresión para animarlo a continuar. "Ponle huevos" es muy entendido en México. En cuanto a "¡Órale!" reemplazando a "¡Vamos!" se justifica al buscar tener una identidad más definida y marcada en el personaje de Ricardo.

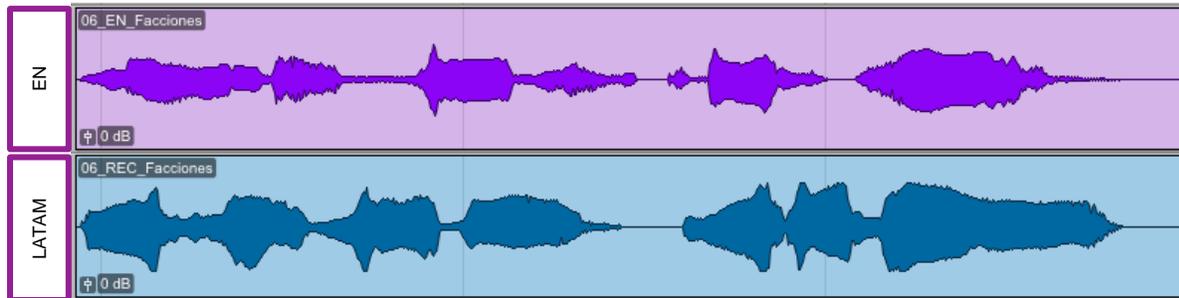


Imagen 18

### Línea 7

EN: Yeah, it's chido [cool]. No hay bronca [no problem].

LATAM: Sí, está bien. No hay bronca.

REC: Sí, está bien. No hay bronca.

TC: STC

En esta línea nuestro personaje le dice a alguien que todo está bien y no hay problema por algo que sucede, sucederá o sucedió. Sigue sin ofrecernos mayor información de su interlocutor ni del contexto en el que se encuentra, pero sus expresiones son muy puntuales y con poco margen de error al ser un texto en su mayoría en español mexicano.

En esta línea el traductor decidió cambiar la palabra "chido" por "bien" ya que ambas significan lo mismo sólo que la primera es muy coloquial. Se compensa y no pierde identidad el personaje al preservar la expresión "No hay bronca" como fue escrita en el idioma original. En ambas frases, el desarrollador deja referencias entre corchetes: "[cool]" y "[no problem]" para conocer de forma general cuál es la idea en inglés que intentan transmitir, pues pudieron cometer errores por desconocimiento del idioma español y los localismos mexicanos.



Para el STC que presenta no tenemos mayor inconveniente al mantener la línea al español con cambios menores en relación con el texto original y de la misma extensión en ambos casos.

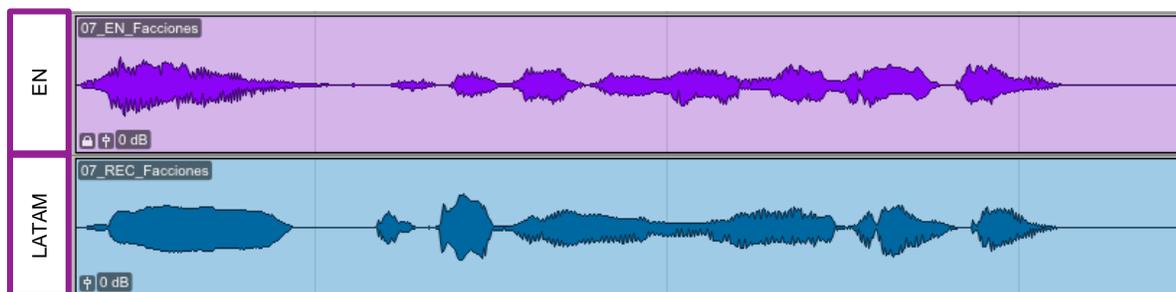


Imagen 19

Acorde al análisis antes realizado podemos ver que los traductores respetan el sentido y significado del texto en el idioma original, la interpretación de las palabras en inglés ha sido acertada en su mayoría, pero cuando difiere el director artístico y el ingeniero de grabación rescatan el error y lo modifican acorde al contexto del juego y al contexto del público receptor. Si embargo, la mayor falla existente radica en la señalización de pausas o reacciones al interior del texto y es que si no están marcadas ellos no tienen manera de identificarlas.

Serena Maurenza, traductora y revisora argentina para diferentes localizadoras en Latinoamérica, nos comentó en entrevista (S. Maurenza, correo electrónico, 23 de octubre de 2016) que cuando recibe un guion que será doblado no recibe información adicional al tipo de grabación requerida, en ocasiones sólo se le indica respetar el número de caracteres y el perfil del personaje. Con esa información se comprende falta de ajuste en textos muy largos que deben reducirse al incorporarse reacciones y pausas no indicadas inicialmente.

Otra de las características que se cubren en la interpretación del texto radica en la adaptación a español latino y el énfasis en que las palabras elegidas sean comprendidas en todos los territorios potenciales de consumo. En los juegos antes expuestos se trabajó con equipo de diferentes países de América Latina -exceptuando el Juego de facciones que debía mantener la esencia mexicana- para asegurar el uso



adecuado del lenguaje y la correcta interpretación del texto. El equipo lingüístico entrevistado coincide en que trabajar con elementos de otros países nutre el trabajo en cuanto a selección de vocabulario se refiere; aunque para Alejandro Solares, traductor y revisor mexicano (A. Solares, correo electrónico, 22 de octubre de 2016), existe una desventaja pues muchas veces es complicado mantener un texto consistente en términos de estilo de escritura, de ahí la importancia del trabajo del revisor o responsable del control de calidad.

Tamara Puente (correo electrónico, 23 de enero de 2018) nos explica que las especificaciones técnicas son, en su mayoría, otorgadas por el cliente, pero el ingeniero en audio debe ser capaz de replicar el tratamiento técnico del juego original. Además, debe dar seguimiento al guion para poder identificar algún error de concordancia, lectura o interpretación que el director pueda omitir y, como tarea principal, debe identificar los problemas de pronunciación, de ruido, de ritmo o de longitud acorde al TC que derive en ajustes o cambios al guion para cumplir con las necesidades técnicas.

En lo referente a los ajustes o cambios en sala Xóchitl Ugarte, actriz y directora artística de doblaje para series, películas y videojuegos (X. Ugarte, correo electrónico, 24 de octubre de 2016), nos comenta que lo principal es saber los lineamientos del cliente en cuanto a territorios donde se explotará el producto, saber si hay una primera parte o ya existe algo referente al proyecto actual para respetar términos, nombres, etc. Respalda el trabajo realizado por el equipo lingüístico, por lo que sólo realiza un cambio en el texto de considerarlo necesario al proyecto.

Para Belén Agulló, QA & Innovation Manager para Kite Team (B. Agulló, correo electrónico, 26 de octubre de 2016), la forma de garantizar un texto bien interpretado en traducción y grabación -que cumpla con las necesidades del juego, del cliente y culturales a los consumidores-, radica en la profesionalización y especialización de los participantes en el proceso. Consciente de lo joven de la industria considera clave que los desarrolladores trabajen con localizadoras especializadas en videojuegos y no con



estudios tradicionales, puesto que la manera de gestionar las grabaciones para videojuegos y para cine es muy dispar.

A esto punto, sumamos nuestra experiencia en el sector y como gestores de proyectos sabemos de la importancia de asignar un proyecto al equipo correcto, es decir, determinado videojuego debe ser traducido, grabado y dirigido por determinados elementos internos afines a las necesidades de éste para garantizar la calidad en todas sus facetas y aminorar el margen de error.

De acuerdo con Agulló (2016), la especialización afecta a todos los roles que intervienen. La gestión es importante debido a las dificultades que entraña el proceso. Por tanto, un gestor especializado, que conozca los tipos de archivos, los flujos de trabajo, al propio producto del videojuego, será capaz de anticipar posibles contratiempos. Se debe contar con ingenieros de audio profesionales que puedan realizar el trabajo a velocidades muy altas, pero respetando la calidad requerida por el cliente y esto, en su experiencia, sólo se puede conseguir con elementos que han grabado y post-producido videojuegos por años. Lo mismo podría aplicar a los directores artísticos y actores, pues deben ser capaces de trabajar a velocidades que sobrepasan el ritmo en doblaje tradicional.

En los tres guiones analizados se contó con actores de gran calidad que soportan y apoyan los ritmos y dinámicas de grabación. Esto es importante porque podemos contar con una buena traducción, una buena adaptación, un gran director, con información adicional del proyecto que contextualice la historia; pero también es importante que el actor cuente con habilidades interpretativas, de lectura de guion y lectura de longitud de onda para que el ritmo de grabación, definida por el cliente como TC, se cumpla en los tiempos previamente establecidos o esto significará costes adicionales hacia el actor y hacia los recursos técnicos y humanos implicados.

Esto significa que, cuando se realiza un presupuesto interno se calcula el tiempo que puede y debe tardar cada actor, el tiempo que se ocupará al estudio y el tiempo que se



le pagará al director por realizar el proyecto acorde a las fechas estimadas por el desarrollador. Si el tiempo en sala no se cumple, ya sea por habilidades del actor, por deficiencias en la traducción o por un mal ritmo de grabación, entonces eso repercutirá en que al actor se le deberá pagar por el tiempo adicional de su llamado, el siguiente actor quizá deba ser reprogramado para no desajustar la logística interna, quizá se re programe en horas adicionales a las pactadas al director y al equipo interno que deberán ser costeadas por el estudio o el cliente. Y, en el peor de los casos las reprogramaciones quedan fuera del calendario del proyecto y del director; lo que resulta en que otro director deba tomar el proyecto o que el actor ya no sea dirigido e impacte en el global del producto final.

Como podemos ver las distintas interpretaciones que se realizan de un guion de doblaje en el proceso de localización no alteran el contenido ni el significado del mensaje. Esto obedece a dos razones: la primera es que el proceso está diseñado para respetar la intención del texto y la segunda, de acuerdo con Umberto Eco, “Entre la intención del autor [...] y la intención del interprete que sencillamente «golpea el texto hasta darle una forma que servirá para su propósito, existe una tercera posibilidad. Existe una intención del texto.” (1995: 27) que es la que limita la interpretación de cualquiera de los actores del proceso de localización.

A decir verdad, esperábamos encontrar muchas más discrepancias entre el texto en idioma original *versus* la versión a español latino. Sin embargo, resta decir que descubro gustosa no haber obtenido dichos resultados y reafirmar que el trabajo realizado cubre con las necesidades del cliente, de los consumidores y del videojuego en sí.

En una segunda etapa de esta investigación podremos profundizar sobre el producto final y los alcances comerciales obtenidos a través de la localización, pues conocemos las ventajas del proceso en términos de acercamiento al público meta, pero se desconoce cuántos jugadores consumen la versión doblada por encima del idioma original.



## CONCLUSIONES

A lo largo del presente trabajo hemos visto como la localización y el doblaje son elementos dignos de estudio de las ciencias sociales y, particularmente, de las ciencias de la comunicación. La importancia del estudio radica en el impacto de dicho producto audiovisual a nivel mundial, colocándose en los últimos años por encima de industrias como el cine y la música.

Los videojuegos como parte de la industria cultural se han posicionado en un mercado que abarca todos los países de habla hispana y en el que la industria reconoce la importancia económica de adaptar un producto culturalmente: localizar. Las ventas son el principal motor de los desarrolladores para incentivar el negocio de localización, pues no sólo aprovecha los usos y costumbres de la comunidad de jugadores, sino que ha permeado para modificarlos y establecer nuevos que le permitan arraigarse en la consciencia de quienes los consumen para activar un ciclo de oferta-demanda.

A lo largo de la historia, descubrimos que el doblaje no sólo es una herramienta para obtener mayores beneficios económicos, sino que se ha convertido en una fuente creadora de referentes culturales para toda América Latina; ya que a diferencia del resto de los países que doblan los productos audiovisuales para su importación, América Latina lo hace para cubrir la demanda de los 19 países de habla hispana que la conforman.

Sin embargo, la gran pregunta que este trabajo responde es en realidad cómo los desarrolladores o los videojuegos (como entes portadores de mensaje) logran dicha penetración social y cultural. La respuesta parece sencilla, se han aliado con un grupo de profesionales capaces de convertir un producto con características idiomáticas y marcos de referencia específicos a un sector en uno o varios productos iguales con las mismas características, pero afines a otro grupo o entorno social.



Y es aquí donde la interpretación de los elementos involucrados entra en acción como seres capaces de dotar de sentido y significado a todo lo que nos rodea acorde a experiencias y conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra vida personal y laboral, en este caso. No podemos interpretar algo con base en experiencias que no hemos vivido o conocido y es ahí donde la industria de los videojuegos es tan celosa de sus participantes. La industria de los videojuegos ha desarrollado referentes culturales con características particulares y propias de quienes lo desarrollan, lo diseñan... lo juegan. Referentes que pueden o no coincidir con su entorno inmediato, pero que se suman a él para crear un mundo paralelo con lenguaje propio.

En el proceso de doblaje, que es el que nos ocupa en este trabajo, se realizan múltiples interpretaciones: lo que el desarrollador dice en el juego, lo que el juego dice por sí mismo, lo que el traductor dice del guion y lo que el director dice de la traducción y de la información que el desarrollador brinda. Existe la interpretación que el jugador hace sobre el juego y sobre el doblaje de éste, aspecto que puede abordarse en investigaciones futuras. Cada una de estas interpretaciones es, a su vez, limitante en la interpretación del resto de los elementos y tal como lo descubrimos en el presente trabajo, ninguna interpretación dice algo que el texto en sí no diga, aunque en ocasiones puede no ser tan fiel a su intención por falta de visión global sobre el texto o guion.

A través del análisis del discurso logramos entender cómo es el proceso en el estudio de grabación al momento de dar voz y vida a los personajes. La interpretación del traductor nos brinda un primer acercamiento al discurso del videojuego, diseño delimita las necesidades del doblaje y los límites económicos que deben respetarse durante la producción y nos demuestra como todos los factores y categorías influyen y convergen en el proceso para una correcta interpretación del videojuego mientras se cumple con las inquietudes del cliente y las necesidades del videojuego en sí, para ofrecer una experiencia de juego en español latino que satisfaga a los jugadores.



En el proceso del doblaje de videojuegos sólo sabemos quién dice qué, pero pocas ocasiones sabemos a quién se lo dice, bajo que contexto y con qué intención. La presente investigación comprueba que la premisa de Umberto Eco se cumple en el proceso de doblaje y el texto tiene una intención en sí mismo que ni las múltiples interpretaciones de un idioma a otro, ni las carencias informativas sobre el texto en su totalidad, ni la falta de contexto lo rompen o desdican.

Para finalizar, podemos afirmar que los elementos o factores que limitan la interpretación de videojuegos son los mismos elementos que conforman el proceso en su eje medular: desarrollo, traducción, producción y dirección. Limitantes que en la práctica delimitan y enriquecen al producto audiovisual para entregar a los consumidores un videojuego que cubra los estándares de calidad y homogéneo para todos los países y en todos los idiomas.



## FUENTES DE CONSULTA

### Bibliografía

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*, Barcelona, España: Ariel.
- Alsina, H. (1993). *Historia del cine americano 1. Desde la creación hasta el primer sonido*, Barcelona, España: Laertes.
- Ávila, A. (1997). *El Doblaje*, Madrid, España: Cátedra.
- Ávila, A. (1997). *Historia del doblaje cinematográfico*, Barcelona, España: CIMS 97.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games. Marketing Entertainment Software Global*, Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Briggs A. & Burke P. (2002). *De Gutenberg a Internet. Una historia Social de los medios de comunicación*, Madrid, España: Taurus.
- Eco, U. (1990). *Obra abierta*, Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*, Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Eco, U. (1995). *Interpretación y Sobreinterpretación*, Cambridge: Cambridge University Press.
- García, E. (1969-1978). *Historia documental del cine mexicano: Época sonora. Tomo III*, México: Era.
- Gunther, K. & Van Leeuwen, T. (2001), *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. London, England: Hodder Education.
- Herbert, B. (1982). *El interaccionismo simbólico: Perspectiva y método*, Barcelona, España: Hora.
- Jeanne, R. (1981). *Historia ilustrada del cine, 2. El cine sonoro (1972 - 1945)*, 3ª ed. Madrid, España: Alianza.
- Nájar, S., (2007), *El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México*, México: n/a.
- Mattelart, A. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*, Barcelona, España: Paidós.
- Nájar, S. (2007). *El Doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México*, México: n/a.
- Reyes de la Maza, L. (1973). *El cine sonoro en México*, México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.



Sager, J. (2012). *La traducción especializada. Teoría y práctica profesional*, España: Universidad de Sevilla.

Van Dijk, T. (2005). *Estructuras y funciones del discurso*, México: Siglo veintiuno editores.

### **Tesis**

Agulló, B. (2015). Localización de videojuegos indie (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Amador B. (2011). El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears od war y Street Fighter IV (Tesis de doctorado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Armida, C. (1995). El doblaje de voz para la televisión en México (Trabajo de grado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Bárceñas, J. (2005). Doblaje para la televisión en México. Historia, desarrollo y proceso (Trabajo de grado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Méndez, R., (2012). *Traducción & paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (Tesis de doctorado), Universidad de Vigo, España.

Mendivil, C. (1995). El doblaje de voz para la televisión en México (Trabajo de grado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

### **Documental**

Snead, J. (Productor & Director). (2014). *Video Games: The Movie*. [Documental]. Estados Unidos: Mediajuice Studios.

### **Consultas web**

Álvarez, C. y Almoguera, G. (2010). *La localización de videojuegos: un caso de colaboración interdisciplinaria*. Recuperado de [http://oa.upm.es/9395/1/INVE\\_MEM\\_2010\\_87711.pdf](http://oa.upm.es/9395/1/INVE_MEM_2010_87711.pdf), [Consulta 28 agosto 2016].

Arceo, M. (4 de marzo de 2005). Busca GDI que se declare inexistente huelga de doblaje. *La Jornada*. Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2005/>



- 03/04/index.php?section=espectaculos&article=a12n2esp, [Consulta: 7 mayo 2013].
- Arceo, M. (4 de mayo de 2005). Actores de doblaje, en plantón al ser declarada inexistente su huelga. *La Jornada*. Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2005/05/04/index.php?section=espectaculos&article=a10n1esp>, [Consulta: 7 mayo 2013].
- Cervera H. & Quesnel J. (2013). *Video Games Around the World: Mexico*. Recuperado de <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>, [Consulta: 20 septiembre 2016].
- Cuevas, D. (7 de mayo de 2017). *Chavez y Chavez II, dos pésimos juegos de Super Nintendo que México amó*. México. Recuperado de <http://www.gamedots.mx/chavez-y-chavez-ii-dos-pesimos-juegos-de-super-nintendo-que-mexico-amo>, [Consulta: 15 abril 2018].
- Doblaje mexicano. (2012). *Nacimiento y desarrollo del cine sonoro*. Recuperado de [http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=Nacimiento\\_y\\_Developmento\\_del\\_Cine\\_Sonoro](http://www.doblajemexicano.com.mx/sitio/index.php?title=Nacimiento_y_Developmento_del_Cine_Sonoro), [Consulta: 10 abril 2012].
- ESA. (2016). *The 2016 Essential Facts. About the computer and video game industry*. Recuperado de <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>, [Consulta: 25 septiembre 2016].
- ETSI. (2017). *Localisation Industry Standars*. Recuperado de <http://www.etsi.org/technologies-clusters/technologies/past-work/localisation-industry-standards>, [Consulta: 19 agosto 2017].
- Maison Nicéphore Niepce. (s.f.). *Niépce y la invención de la fotografía*. Francia. Recuperado de <http://www.photo-museum.org/es/niepce-invencion-fotografia/>, [Consulta: 17 abril 2018].
- Nintendo. (2016). *La historia de Nintendo*. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html#1980>, [Consulta: 27 septiembre 2016].
- Notimex. (17 de enero de 2005). Inicia proceso legal por las 'voces' de Los Simpson. Recuperado de <http://www.esmas.com/espectaculos/farandula/419014.html>, [Consulta: 7 mayo 2013].



- Notimex. (24 de febrero de 2005). 'Los Simpson' pierden la voz en México. Recuperado de <http://www.esmas.com/espectaculos/farandula/428084.html>, [Consulta: 7 mayo 2013].
- O'Hagan, M. (2009). *Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game*. Irlanda. Recuperado de [http://www.jostrans.org/issue11/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.pdf), [Consulta: 20 agosto 2017].
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la Lengua Española. Madrid. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>, [Consulta 12 septiembre 2016].
- Scholand, M., (2002). *Localización de videojuegos*. España. Recuperado de <http://fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>. [Consulta 28 agosto 2016].
- SuperData. (2014). *Latin American digital games market hits \$4.5B*. SuperDataResearch. Recuperado de <http://www.superdataresearch.com/blog/latin-american-digital-games-market-hits-4-5b/>, [Consulta: 11 septiembre 2016].
- Trenta, M. (2012). *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. Recuperado de [http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012\\_actas/189\\_Trenta.pdf](http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf), [Consulta: 14 septiembre 2016].
- Van Dijk, T. & Athenea Digital. (2002). *El análisis crítico del discurso y el pensamiento social*. España. Recuperado de <http://atheneadigital.net/article/viewFile/n1-van/22-pdf-es>, [Consulta: 17 abril 2018].
- Villa, P. (2015). *El glorioso pasado y el difícil presente de las Arcade en México*. México. Recuperado de <http://www.xataka.com.mx/consolas-portatiles-y-juegos/el-glorioso-pasado-y-el-dificil-presente-de-las-arcade-en-mexico>, [Consulta: 30 septiembre 2016].

