

Castellón Plaza 22/02/2022

EL SECTOR APUESTA POR HISTORIAS CON IMPACTO NARRATIVO

El doblaje en los videojuegos, o cómo convertir una partida en una película interactiva



La UJI profundiza en el doblaje de videojuegos con un taller a cargo del traductor y profesor de la University College London, Sam Strong

22/02/2022 -

CASTELLÓ. Es posible encontrar en Youtube un clip de más de tres horas con [todos los diálogos del videojuego The Last of Us](#). La cuenta Kratosworld pensó que estaría bien juntar todas las escenas del videojuego para compartir su historia en español como si se tratase de un film. Una idea muy atractiva para sus seguidores que también HBO ha visto con buenos ojos. [Trabaja la cadena televisiva en una serie](#), con el creador de Chernobyl como showrunner, que trasladará uno de los videojuegos más vendidos de Playstation hasta la pequeña pantalla. Una noticia que ha levantado mucha expectación entre sus fans, quienes se asegurarán seguro de que la serie no sea muy diferente a la historia post-apocalíptica que Naughty Dog cuenta.

Como sea, este es un ejemplo más de cómo la industria del videojuego sigue ganando terreno en el mercado audiovisual, gracias a unas propuestas que incluyen escenas cinemáticas con mayor frecuencia y cada vez de mejor calidad. No son pocos en efecto los videojuegos, especialmente de aventura y rol, que deciden arrancar con una introducción que bien podría considerarse un cortometraje. Videojuegos que, además, apuestan por historias con fuerte impacto narrativo, donde será imprescindible conocer al detalle la vida del protagonista y su entorno para saber qué decisión tomar. **Unos diálogos los de los videojuegos que, como sucede en cine y televisión, pasan por el trabajo de un traductor.**

Acogía este lunes la Universitat Jaume I un taller a cargo del traductor y profesor de la University College London, **Sam Strong**, que profundizaba en la 'Localización de videojuegos'. Es así como se conoce el trabajo que los traductores hacen sobre los juegos electrónicos. La localización

parte de la idea de que un intérprete de videojuegos no solamente traduce los textos, sino que se encarga de adaptar a la cultura de cada país los menús, los tutoriales, los mapas, carteles, signos, canciones y narraciones sonoras que aparecen en el videojuego, así como todo el material impreso, desde los manuales, las cajas y el material promocional que incluye.

"La localización de videojuegos tiene un volumen de trabajo grandísimo. Más aún por la demanda que hay en los últimos años y porque es raro encontrar videojuegos de factura nacional. Además, incluso los que salen desde nuestro país, suelen salir directamente en inglés", expone **Julio De Los Reyes Lozano**, profesor de la UJI.



Foto: ANTONIO PRADAS

En 2021 se doblaron cincuenta juegos al español

Facturó la industria del videojuego 1.747 millones de euros en 2020, un 18 por ciento más que en el año anterior, y también creció el número de jugadores, alcanzando los 15,9 millones, según datos de la Asociación Española de Videjuegos (AEVI). Resulta por ello evidente que la industria sea una oportunidad de trabajo no únicamente para desarrolladores, sino también para otros perfiles imprescindibles en la puesta en venta de los videojuegos como es la traducción. Calcula, en este sentido, la base de datos *DoblajeVideojuegos.es* que en 2021 se realizaron solo en España cincuenta doblajes.

"Los videojuegos como producto audiovisual moderno, a pesar de su corta vida, están causando un impacto notable en la sociedad. Y España, tratándose de un país en el que los telespectadores se inclinan todavía por el cine y la televisión doblados al español, también en videojuegos adquiere una gran importancia esta modalidad de traducción", explica en su tesis doctoral, la profesora de la Jaume I **Laura Mejías**, quien a lo largo de más de trescientas páginas profundiza en esta cuestión.

Por su parte, Julio De los Reyes apunta otra salida profesional más: **"También hace falta gente que pruebe los videojuegos. Los *Language testers* que revisan la versión lingüística"**.

Con todo, ¿qué tiene de diferente y de parecido el sector *gamer* del resto del audiovisual?

Las similitudes con el cine

Anunció el año pasado el festival de cine Tribeca, de Nueva York, que para su próxima edición incluirá, como gran novedad, una categoría dedicada a los videojuegos. Otra muestra más del crecimiento del que hablamos. Pero, no únicamente en ventas, también en prestigio y reputación.

"Los juegos de acción-aventura se basan en alcanzar un objetivo específico esquivando obstáculos y resolviendo enigmas o impedimentos, la acción por parte de jugador es la que tiene siempre mayor presencia, pero también es notable la inclusión frecuente de escenas cinemáticas e interacciones entre los personajes que contribuyen a ampliar y hacer avanzar el hilo argumental, básico en este tipo de juegos", señala Mejías, quien considera que otro de los elementos que tienen en común el sector *gamer* y el cinematográfico es que en ambos casos el espectador es consciente de que se sumerge en un mundo irreal. "A pesar de esto, su interés por la trama le lleva a tolerar ciertas 'pistas' sobre la ficción que está viendo".

Traducir una historia que el 'gamer' interrumpe

Eso sí, aunque plataformas como Netflix están apostando cada vez más por contenidos que interactúen con el espectador. Ejemplo es, [Black Mirror: Bandersnatch](#) o el especial *Headspace: Relaja tu mente*, que propone que medites o te relajes frente al televisor. Es este, el de la interactividad, un terreno en el que los videojuegos ganan de lleno y aquí el gran reto para su doblaje.

"Los videojuegos constituyen un material multimedia con características singulares y, dada su idiosincrasia, no siguen el mismo proceso de traducción que el material audiovisual cinematográfico y televisivo a la hora de ser adaptados a nuevas culturas", incide en su estudio la profesora de la UJI, quien destaca la complejidad que tiene generar un nuevo código lingüístico en el que se mantenga la esencia, el *gameplay* y la funcionalidad del producto. **"La historia se interrumpe constantemente y, dependiendo de cómo el jugador se comporte, esta se desarrolla en una u otra dirección"**.

Así pues, a la dificultad de traducir un videojuego interactivo hay que sumar que cada uno "es único y tiene unos rasgos distintivos, en la carrera por la originalidad que persiguen los desarrolladores". Esto hace necesaria, tal y como añade Mejías, una forma de traducción audiovisual, dentro del proceso de localización, adaptada ya no solo al nuevo medio y al género de videojuego en concreto, sino, prácticamente, a la medida del videojuego en cuestión". "Con todo, en Europa, suelen lanzarse de manera simultánea todas las versiones lingüísticas del producto. Ello supone una serie de presiones y más restricciones para los traductores que se ven obligados a trabajar con texto relativamente inestable, dado que este sufre aún cambios que aplican los desarrolladores antes de darse por definitivo en la lengua original", detalla la experta en Traducción.

Tiene, en definitiva, la Traducción todo un mundo por explorar con los videojuegos ya que, pese a su éxito, todavía topa con mucho desconocimiento y falta de estudio.