

LENGUAS MODERNAS



ESTE MES ENTREVISTAMOS
A LAURA MEJÍAS CLIMENT,
INVESTIGADORA Y PROFESORA DE LA
UNIVERSITAT JAUME I



HABLAMOS CON KEYWORDS STUDIOS,
PROVEEDOR INTERNACIONAL DE
SERVICIOS PARA LA INDUSTRIA GLOBAL
DE LOS VIDEOJUEGOS



OS PRESENTAMOS EL
CONGRESO HISPANOAMERICANO
DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL
(HISPATAV)

DICIEMBRE DE 2017

© SELM

BOLETÍN MENSUAL INFORMATIVO

31

SEGUNDA ÉPOCA

CONTENIDO

LAURAMEJÍAS



KEYWORDSTUDIOS



Support | Deliver | Evolve

2

ESTE MES, LAURA MEJÍAS CLIMENT, INVESTIGADORA Y PROFESORA DE LA UNIVERSITAT JAUME I, NOS HABLA SOBRE LOCALIZACIÓN Y DOBLAJE DE VIDEOJUEGOS, ADEMÁS DE REFLEXIONAR SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN Y EL PROFESIONAL EN ESTE SECTOR.

8

ESTE MES CONTAMOS CON LA COLABORACIÓN DE KEYWORDS STUDIOS, UN PROVEEDOR INTERNACIONAL DE SERVICIOS CENTRADO EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS. KEYWORDS NOS DETALLA LA AMPLIA Y DIVERSA VARIEDAD DE SERVICIOS QUE OFRECE Y NOS HABLA SOBRE LOS PROFESIONALES QUE PARTICIPAN EN CADA UNO DE ELLOS.

EN ESTE MES DE **DICIEMBRE** TE OFRECEMOS...

2

LA ENTREVISTA

Laura Mejías Climent es investigadora y profesora de la Universitat Jaume I, donde realiza sus estudios de doctorado en Traducción Audiovisual como becaria FPI y miembro del grupo de investigación TRAMA.

8

EMPRESAS, INVESTIGACIÓN Y ASOCIACIONES

Keywords Studios es un proveedor internacional de servicios para la industria global de los videojuegos. Ofrece una amplia variedad de servicios, como diseño artístico, localización, testeo de funcionalidad, testeo lingüístico o incluso una línea dedicada a la atención al jugador.

14

EVENTOS

Este mes os traemos información sobre el Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual (HispaTAV), organizado por la Universitat Pompeu Fabra - Departament de Traducció i Ciències del Llenguatge y que tendrá lugar en Buenos Aires (Argentina) del 18 al 19 de mayo de 2018.

17

NOVEDADES EDITORIALES

Las novedades editoriales más destacadas del mes de diciembre y directamente relacionadas con las lenguas.

20

PARTICIPA

Descubre cómo participar activamente en nuestra publicación mensual.



SE ESCAPA OTRO DICIEMBRE EN UN FURGÓN BLINDADO

Es inevitable. Otro año más se escapa sin que podamos hacer nada para evitarlo. Otro año que se fuga cargado de recuerdos, experiencias personales y profesionales, encuentros y reencuentros, aventuras y desventuras y, en definitiva, otra nueva página que añadimos a nuestras vidas.

Otro año más es momento de pensar en todo lo que nos hace felices, en todo lo que queremos cambiar y en todo lo que queremos guardar. Otro diciembre en el que nos acordaremos de los que están y de los que faltan.

Como cantaba un conocido grupo español, todos vagamos por la senda del tiempo y, sin apenas darnos cuenta, llega un momento en el que nos hacemos viejos de repente.

El mundo gira en un sentido absurdo mientras cada cual trata de buscar su lugar. Pero vamos a tratar de nutrirnos de todo y todos los que nos rodean, pues este año se va, pero otro nuevo está por venir.

Vamos a empezar a llenarlo de buenas sensaciones y buenos recuerdos.

ALFREDO
LÓPEZ PÉREZ

COORDINADOR DEL EXPERTO EN
TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE
VIDEOJUEGOS DEL ISTRAD



LA ENTREVISTA

BOLETÍN MENSUAL INFORMATIVO

www.lenguasmodernas.com

LAURA MEJÍAS CLIMENT ES INVESTIGADORA Y PROFESORA DE LA UNIVERSITAT JAUME I, DONDE REALIZA SUS ESTUDIOS DE DOCTORADO EN TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO BECARIA FPI Y MIEMBRO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN TRAMA.

LAURA MEJÍAS CLIMENT



“LOS INVESTIGADORES NOS VEMOS FRECUENTEMENTE EN LA OBLIGACIÓN DE RECURRIR A LOS PROFESIONALES, PARA QUE NUESTRO TRABAJO RESULTE SÓLIDO Y LA INFORMACIÓN ESTÉ CONTRASTADA. LA BARRERA DE LA EMPRESA Y LA CONFIDENCIALIDAD HASTA LLEGAR A LA PERSONA FINAL ES A VECES UN VERDADERO OBSTÁCULO”.

Es un placer que nos dediques un rato de tu tiempo, Laura. ¿Podrías contarnos un poco sobre ti?

EMPRESAS



El placer es mío, muchas gracias por vuestro interés. Soy una sevillana inquieta, ya que he tenido la suerte de poder vivir en varios lugares desde que comencé mis estudios de Traducción e Interpretación en la Universidad Pablo de Olavide. Durante esos años, pasé un curso en Dublín y un semestre en Estados Unidos, estancias durante las que aprendí lo importante que es para los traductores que seamos activos y flexibles, y que conozcamos de cerca otras culturas.

formada en ese ámbito, decidí cursar por placer un Máster en Traducción Audiovisual y, por no cerrarme puertas, también el Máster Universitario en Profesorado [...] y Enseñanzas de Idiomas (MAES) de la Universidad de Sevilla, además de un curso de Español para Extranjeros del Instituto Cervantes y la misma US. Posteriormente, hice también el Máster Universitario en Traducción y Nuevas Tecnologías del ISTRAD/UIMP y, mientras estaba en ello, recibí una beca Fulbright que me permitió vivir otro año en Estados Unidos como profesora de español para extranjeros. Después de hacer unas prácticas en un estudio de doblaje de Madrid y trabajar también algún tiempo en Sevilla, obtuve una beca FPI con la que



EVENTOS

LA ENTREVISTA



NOVEDADES EDITORIALES

Por otra parte, siempre me llamó la atención la rama audiovisual, pero como me sentía poco



me trasladé a Castellón, donde estoy actualmente cursando la última etapa del programa de doctorado en la Universitat Jaume I, impartiendo algunas clases y, sobre todo, investigando para terminar la tesis. Me apasiona la Traducción Audiovisual y me gusta mucho la relación entre las nuevas tecnologías y la traducción, por lo que estoy muy contenta teniendo la oportunidad de investigar en estas líneas en el seno de un grupo

mi área principal de investigación en este momento es la Traducción Audiovisual, concretamente, la modalidad de doblaje, así como la localización de videojuegos. Comencé orientando la investigación hacia el doblaje de telecomedias, pero, por diversas circunstancias, el trabajo ha derivado en el ámbito de la localización, que está estrechamente ligada con la Traducción Audiovisual, ya que buena parte de los conceptos y aspectos del



“LO FASCINANTE DE LA LOCALIZACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL ES QUE SON LO MISMO Y, A LA VEZ, NO TIENEN NADA QUE VER, SEGÚN CÓMO ENFOQUES LOS CONCEPTOS Y EL PROCESO DE TRADUCCIÓN, Y TAMBIÉN DEPENDIENDO DEL PUNTO DE VISTA ACADÉMICO O PROFESIONAL”.

pionero en Traducción Audiovisual como es TRAMA (www.trama.uji.es/). Además, gracias a los estupendos compañeros que he encontrado aquí, estoy descubriendo de cerca el mundo académico y lo disfruto mucho, es un lugar donde aprendes cosas diariamente y eso me encanta.

¿Nos podrías contar en qué se centra tu especialidad y tu investigación?

Aunque tengo formación específica en enseñanza de idiomas y, en especial, de español para extranjeros, considero que

proceso de traducción son similares. Lo fascinante de la localización y de la práctica de la traducción audiovisual es que son lo mismo y, a la vez, no tienen nada que ver, según cómo enfoques los conceptos y el proceso de traducción, y también dependiendo del punto de vista académico o profesional. Por ello, con mi trabajo me centro en estudiar el doblaje (es decir, una modalidad de Traducción Audiovisual) como una de las fases dentro del amplio proceso de localización de un videojuego. Y, como se trata de una tesis y

no de un proyecto de investigación mayor, delimito el estudio analizando solamente uno de los aspectos concretos del doblaje: el ajuste o sincronización. De tal manera, mi investigación se centra en analizar (por no decir jugar, horas y horas...) tres videojuegos que constituyen mi corpus de estudio, para identificar qué tipos de ajuste presentan estos productos audiovisuales interactivos, con la intención de buscar tendencias de traducción dentro de un género en cuestión. Y, sorprendentemente, son formas de ajuste que van más allá de las tres sincronías tradicionales que ya conocemos en el doblaje cinematográfico y televisivo (a saber, sincronía fonética, cinésica e isocronía). Es un planteamiento bastante novedoso, ya que hay aún muy poco investigado sobre este aspecto concreto.

Teniendo en cuenta las cláusulas de confidencialidad y el secretismo que existe a menudo en el campo de los videojuegos, ¿cómo es el periplo de un investigador a la hora de contactar con los profesionales y empresas que han

participado en los juegos que son sus objetos de estudio?

Muy buena pregunta y un tanto comprometida... Ciertamente, es todo un reto dar con todas las personas a las que necesitas entrevistar si no tienes trato directo con nadie de su entorno. Una investigación como la mía se fundamenta en tres pilares: la revisión bibliográfica, el análisis empírico (como os decía, jugar muchas horas para analizar el material) y, por supuesto, entrevistas con los agentes involucrados en el proceso de localización y doblaje, ya que es fundamental conocer su experiencia de primera mano para que la investigación contemple no solo el producto final sino todo el proceso y los aspectos cualitativos de este. De tal forma, los investigadores frecuentemente nos vemos en la obligación de recurrir (o dar la lata...) a los profesionales, para que nuestro trabajo resulte sólido y la información esté contrastada. Sin embargo, esto no es algo de lo que sean conscientes las empresas en un primer momento. Sí es cierto que, una vez das con

“CON MI TRABAJO ME CENTRO EN ESTUDIAR EL DOBLAJE COMO UNA DE LAS FASES DENTRO DEL AMPLIO PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE UN VIDEOJUEGO. DELIMITO EL ESTUDIO ANALIZANDO UNO DE LOS ASPECTOS CONCRETOS DEL DOBLAJE: EL AJUSTE O SINCRONIZACIÓN”.





“SI NO TIENES LA SUERTE DE CONOCER A ALGUIEN QUE HAYA TRABAJADO DIRECTAMENTE EN ALGUNO DE LOS PROYECTOS O DE LAS EMPRESAS EN CUESTIÓN ES ENORMEMENTE DIFÍCIL DAR CON LOS RESPONSABLES DEL PROCESO DE LOCALIZACIÓN, PORQUE FIRMAN ACUERDOS DE CONFIDENCIALIDAD TREMENDAMENTE ESTRICTOS QUE LOS TIENEN ATADOS”.

los profesionales concretos, prácticamente todos tienen una disposición fantástica a colaborar. Pero la barrera de la empresa y la confidencialidad hasta llegar a la persona final es a veces un verdadero obstáculo.

En mi caso, estoy trabajando con tres videojuegos de distribuidoras tan grandes como Ubisoft, Square Enix/Koch Media y Warner, y dar con personas específicas ha sido una labor ingente de buscar contactos prácticamente a ciegas por internet, analizar información y fichas técnicas, recurrir a eventos especializados, además de «estudiar» los créditos de los tres juegos (¿por qué los nombres de los localizadores españoles no suelen aparecer!?), consultar a todos los conocidos posibles e ir enviando correos a diestro y siniestro. Creo que toda la comunidad traductora debe de conocer a estas alturas mi interés por dar con ciertas

personas (disculpádmeme y, a la vez, os doy las gracias de nuevo).

En uno de los casos, ha sido la propia empresa, a través del gestor del proyecto, la que ha dado su visto bueno para entrevistar a varias personas y, una vez llegados a ese punto, me pusieron las cosas muy fáciles. Pero, como decía, si no tienes la suerte de conocer a alguien que haya trabajado directamente en alguno de los proyectos o de las empresas en cuestión (y, a veces, ni así tampoco), es enormemente difícil dar con los responsables del proceso de localización, porque firman acuerdos de confidencialidad tremendamente estrictos que los tienen atados. Entiendo que sea así durante el proceso, están en su pleno derecho, pero a los investigadores nos facilitarían bastante el trabajo si pudieran hablar de su labor una vez completado y entregado el encargo.

LA ENTREVISTA

En este sentido, ¿suele haber predisposición por parte de los profesionales y las empresas para colaborar con los investigadores?

Como decía, las personas concretas sí que están dispuestas, porque, al fin y al cabo, se trata de su trabajo y a quién no le gusta hablar de lo que hace y de lo que sabe si nos interesamos por ello. Tengo que agradecer una vez más a todos los entrevistados su amabilidad y su paciencia al contestarme a las preguntas. No obstante, en el caso de las grandes empresas (distribuidoras y, por supuesto, desarrolladoras), no ponen facilidad ninguna no solo para colaborar, sino tan siquiera para contactar con ellas. De hecho, contemplaba entrevistar también a algún responsable de las desarrolladoras para enriquecer aún más el análisis del proceso de doblaje abarcando incluso el encargo,

considero que es una pena que el mundo de la localización de videojuegos sea tan hermético, porque dificulta mucho la colaboración con el entorno académico y también el reconocimiento profesional.

En muchos campos, a menudo, la investigación y el mundo profesional discurren por caminos diferentes. ¿Sucede esto en el mundo de la traducción audiovisual también? ¿Crees que existe un interés real por ambas partes a la hora de compartir conocimientos y experiencias?

Sí que creo que, en general, aunque pueda haber excepciones, las empresas de traducción audiovisual y de localización son receptivas a colaborar con las instituciones académicas, en especial, en lo que respecta a continuar la formación de los estudiantes con prácticas y jornadas

“SÍ QUE CREO QUE, EN GENERAL, AUNQUE PUEDA HABER EXCEPCIONES, LAS EMPRESAS DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y DE LOCALIZACIÓN SON RECEPTIVAS A COLABORAR CON LAS INSTITUCIONES ACADÉMICAS, EN ESPECIAL, EN LO QUE RESPECTA A CONTINUAR LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON PRÁCTICAS Y JORNADAS DE DIVERSA ÍNDOLE”.

pero ha sido absolutamente imposible dar con nadie si no formas parte directa de ese entorno. Supongo que la clave está en la ecuación tiempo-dinero-confidencialidad, y la investigación, en primera instancia, solamente les resta tiempo y no les aporta nada (o eso piensan). Muchas veces, los contactos que ofrecen por internet las grandes empresas son genéricos y ni siquiera responden, menos aún si son de fuera de España, y es muy difícil tener la oportunidad de explicarles siquiera por qué necesitas consultarles algo, más allá de atención técnica al usuario (sí debo decir que he conseguido que dos distribuidoras me respondan muy amablemente a cuestiones de *copyright*, pero nada más allá). De nuevo, me refiero a las grandes empresas, ya que, a nivel de localización y gestores de proyectos, estos están mucho más concienciados con la necesidad de echar una mano a las instituciones de investigación y, si tienen oportunidad y los acuerdos de confidencialidad se lo permiten, te atienden encantados. Pero

de diversa índole. Sin ir más lejos, esta misma semana hemos celebrado en la UJI la [X Setmana de la Traducción Audiovisual](#), organizada por TRAMA, y hemos contado, entre otros ponentes, con un excelente profesional de la localización de videojuegos que ha compartido su experiencia con los alumnos y les ha preparado un taller con las cuestiones más complicadas a las que suele enfrentarse en su día a día trabajando con material audiovisual interactivo. Este tipo de encuentros creo que enriquecen mucho a ambas partes. Y, como os explicaba, los profesionales de estas empresas están encantados de poder echar una mano a los investigadores, siempre que los acuerdos de confidencialidad se lo permitan. Eso sí, en ambos mundos, el empresarial y el académico, se nota que todos trabajamos continuamente bajo presión y a contrarreloj, y creo que esto es un lastre para establecer colaboraciones más consolidadas, ya que las prioridades terminan limitando mucho y, en el caso

de las empresas, la prioridad evidente es sacar sus proyectos adelante. Sin embargo, hasta donde he podido comprobar, casi siempre que contactas con profesionales de la traducción audiovisual están muy dispuestos a ayudarte en todo lo que puedan o incluso a organizar charlas o talleres para acercar más el mundo profesional al universitario. Creo además que esto es básico para la formación y la investigación, ya que las dos desembocan inevitablemente en el mundo profesional y todos aquellos alumnos que puedan beneficiarse de un contacto temprano

El traductor, en realidad, no contempla el doblaje de un videojuego como tarea exclusiva, como sí puede pasar en una película, cuyo encargo es claramente y desde el inicio realizar una traducción para doblaje. En el caso de los videojuegos, sin embargo, muchas veces el traductor ni siquiera sabe con certeza si el material que está traduciendo posteriormente se doblará o se subtitulará solamente, con lo cual, durante el proceso no necesariamente tiene en cuenta las particularidades de un texto que pasará a sala de doblaje, como pueden ser el uso de una lengua oral lo



“EL TRADUCTOR, EN REALIDAD, NO CONTEMPLA EL DOBLAJE DE UN VIDEOJUEGO COMO TAREA EXCLUSIVA, COMO SÍ PUEDE PASAR EN UNA PELÍCULA, CUYO ENCARGO ES CLARAMENTE Y DESDE EL INICIO REALIZAR UNA TRADUCCIÓN PARA DOBLAJE”.

con las empresas durante su formación demostrarán mayor conocimiento del sector en el futuro. Del mismo modo, toda investigación que cuente con el respaldo profesional dará cuenta de forma más fidedigna de la realidad fuera del ámbito académico.

¿Cuál suele ser el papel real de un traductor en el doblaje de un videojuego? ¿Y cómo trabajan los actores de doblaje en relación a lo que se hace en cine o series?

más natural posible o el ajuste del texto, ni mucho menos el pautado formal de este como un guion de doblaje cinematográfico o televisivo. Por el contrario, el traductor de videojuegos generalmente trata el texto que posteriormente se doblará con muchas menos indicaciones relativas al doblaje. Muy frecuentemente, las instrucciones se limitan a asemejar el texto traducido lo más posible al original en cuanto al número de caracteres, cosa que, si lo pensamos, en realidad no implica que el ajuste del texto vaya a ser correcto, ya que el mismo número de caracteres en español

y en inglés no supone necesariamente el mismo tiempo al locutarlo, que es la dimensión que prima en el ajuste. Por lo tanto, diría que el papel del traductor en el doblaje de un videojuego es menos directo de lo que puede ser en cine o series. Sorprendentemente, a pesar de ello y de las particularidades del proceso de trabajo, el resultado, en general, suele ser bastante bueno.

En cuanto a los actores de doblaje, todos coinciden en señalar que la principal diferencia es que prácticamente nunca trabajan con imagen, solamente tienen, en la mayoría de los casos, las ondas de audio originales para doblar sus líneas. Esto es llamativo si tenemos en cuenta que estamos hablando de un producto audiovisual, es decir, tan importante es la dimensión acústica como la visual y entre ambas debe darse una coherencia absoluta. Con lo cual, el proceso es a veces algo más complicado, ya que no disponer de los vídeos que se están doblando puede plantear muchas dudas. Afortunadamente, la figura del director

de doblaje suele suplir muchas carencias que encuentran los actores en su tarea. Del mismo modo, tampoco existen los *takes* del doblaje tradicional en doblaje de videojuegos, sino que la unidad de trabajo son los archivos, que pueden contener tan solo una onomatopeya o veinte líneas de texto. Además, el proceso puede ser en ocasiones inmensamente más extenso que el de una película, ya que, si se trata de un videojuego con mucho diálogo y gran contenido narrativo, pueden pasar meses hasta que la totalidad de los contenidos de audio estén doblados. También señalan que nunca trabajan con otros compañeros, sino que cada uno dobla sus líneas independientemente y luego se montan todos los archivos como un mismo diálogo, aunque esta práctica es cada vez más frecuente también en algunos estudios de doblaje cinematográfico y televisivo, ya que el avance de la tecnología permite que la manipulación y montaje de los audios sean más sencillos y rápidos, y lo más cómodo es que cada actor dramatice sus líneas individualmente.

“LOS ACTORES DE DOBLAJE DE VIDEOJUEGOS COINCIDEN EN SEÑALAR QUE LA PRINCIPAL DIFERENCIA ES QUE PRÁCTICAMENTE NUNCA TRABAJAN CON IMAGEN, SOLAMENTE TIENEN, EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS, LAS ONDAS DE AUDIO ORIGINALES PARA DOBLAR SUS LÍNEAS”.





En lo relativo al doblaje de videojuegos, ¿cuál dirías que es la situación de la industria en la actualidad y cómo ha evolucionado?

Creo que la industria es cada vez más fuerte y eso se nota también en los recursos que dedican al doblaje, además de que, por supuesto, el rápido avance de la tecnología facilita mucho la labor en el presente con respecto a los primeros doblajes. Aunque, si pensamos en el proceso en sí, en realidad, este no ha cambiado tanto desde los inicios hasta el presente, pero hay que tener en cuenta que el doblaje en videojuegos apenas abarca los veinte años de práctica, frente a los algo más de ochenta años de vida que reúne ya el doblaje cinematográfico. Desde los primeros doblajes, el proceso de traducción y locución en sala ha cambiado poco, más allá de la sustitución del papel por tabletas donde los actores ven incluso las ondas de audio sobre las líneas que doblan, entre algunas otras cuestiones técnicas. Lo que sí ha cambiado enormemente es el producto en sí, la calidad y el realismo de los videojuegos, evidentemente, de forma que un gran doblaje en el año 2000 podría «lucirse» menos porque carecía de una imagen potente y realista que lo acompañara. Por otra parte, dada la carencia visual de las generaciones anteriores de videojuegos, el doblaje jugaba un papel fundamental en crear el ambiente y la inmersión del

construcción de una atmósfera lúdica en la que el doblaje juega un papel fundamental en la creación del realismo.

Para terminar, ¿crees que las empresas ponen suficiente interés las empresas en traer sus juegos doblados al español? ¿Cómo valorarías la calidad general de los juegos que sí llegan doblados?

Creo que toda empresa tiene muy estudiados sus motivos económicos y de *marketing* para incluir o no el doblaje al español de un videojuego, pero, generalmente, si hay que recortar el presupuesto de localización, el aspecto peor parado será casi siempre el doblaje, ya que no se contempla como algo imprescindible porque no empezó siéndolo (inicialmente, por cuestiones técnicas). Todos los que jugamos durante los noventa recordamos los diccionarios siempre a mano o las guías de diálogos de los videojuegos, porque estos no incluían el doblaje al español y, aun así, jugábamos encantados. Dado que hay un sector de los usuarios que está relativamente acostumbrado a jugar (y a disfrutar) del producto sin doblaje, e incluso a veces lo prefieren así, este no se contempla como algo básico y las empresas no dudan en recortar por ahí. También juega en contra del doblaje la tendencia actual de sacar al mercado mundial de forma simultánea un producto (lo que se conoce como *sim-ship*). Si se trata de un videojuego muy complicado, con mucha jerga o con

“EN CUALQUIER CASO, CREO QUE LA EVOLUCIÓN DE LA INDUSTRIA HA SIDO METEÓRICA Y CONTINÚA IMPARABLE, LO CUAL SOLO PUEDE LLEARNOS A PRODUCTOS CADA VEZ MÁS PULIDOS Y CREÍBLES, MÁS PRÓXIMOS A LA REALIDAD Y A LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ATMÓSFERA LÚDICA EN LA QUE EL DOBLAJE JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL EN LA CREACIÓN DEL REALISMO”.

videojuego, aspectos que hoy se dan por sentado y que los usuarios critican ferozmente si no cumplen sus expectativas. En cualquier caso, creo que la evolución de la industria ha sido meteórica y continúa imparables (no hay más que consultar las cifras que dan instituciones como la AEVI o Newzoo, donde vemos que los ingresos que generan los videojuegos doblan a los de la industria del cine), lo cual solo puede llevarnos a productos cada vez más pulidos y creíbles, más próximos a la realidad y a la

una cantidad ingente de diálogo o de contenido narrativo, el proceso de doblaje necesariamente ralentizará mucho el proyecto de localización, por tanto, se da otro motivo para prescindir de esta modalidad de traducción audiovisual. No creo que las empresas no valoren el doblaje, pero sí que es cierto que no le dan toda la importancia que merece en muchos casos y lo utilizan a veces incluso como un reclamo a la hora de sacar un juego que



“EN EL PROCESO HAY PROFESIONALES MUY COMPROMETIDOS CON SU TRABAJO, DESDE LA GESTIÓN Y REVISIÓN DEL PROYECTO, PASANDO POR LOS TRADUCTORES, HASTA LOS DIRECTORES Y ACTORES DE DOBLAJE, SIN OLVIDAR A LOS TESTERS Y A LOS TÉCNICOS DE SONIDO, Y EN EL PRODUCTO QUEDA PATENTE QUE TODOS PONEN DE SU PARTE AL MÁXIMO PARA QUE LA CALIDAD SEA LA MAYOR POSIBLE”.

antes no se había doblado, cuando yo lo entiendo más como un derecho básico del usuario a poder elegir en qué idioma juega.

En cuanto a la calidad, debo decir que mi investigación es de carácter descriptivo, por lo tanto, no entro en valoraciones de ningún tipo en mi trabajo. Pero, a título personal, puedo decir que, a pesar de que hay excepciones muy notables pero puntuales y siempre se escapan algunas disonancias en títulos excelentes, por lo general, la calidad es un sello notable en la gran mayoría de los videojuegos actuales. En el proceso hay profesionales muy comprometidos con su trabajo, desde la gestión y revisión del proyecto, pasando por los traductores, hasta los directores y actores de doblaje, sin olvidar a los *testers* y a los técnicos de sonido, y en el producto queda patente que todos ponen de su parte al máximo para que la calidad sea la mayor posible. Sí es cierto

que las condiciones de trabajo no son las mejores, en especial, en lo relativo a plazos de entrega y disponibilidad de contexto (el traductor de hecho prácticamente nunca ve en contexto lo que está traduciendo en cadenas aisladas de hojas de cálculo), de forma que, inevitablemente, algunos detalles mejorables se escapan. Pero, por lo general, personalmente pienso que la calidad de los doblajes en los videojuegos que nos llegan es muy notable y podemos sentirnos orgullosos de esta práctica en nuestro país.

Laura, muchas gracias por concedernos esta entrevista y acercarnos el interesantísimo y desconocido mundo de la investigación y la industria del doblaje de videojuegos.

Laura Mejías Climent



REDACCIÓN

COORDINACIÓN ALFREDO LÓPEZ PÉREZ

REDACCIÓN DEBORA CERVERA ENRICH

INÉS FRANCO FERNÁNDEZ

LAURA MEJÍAS CLIMENT

MANOLO CISNERO

MEGAN MUNDT

MELISSA ORTOLÀ

SANDRA OLIVARES GONZÁLEZ

FOTOGRAFÍA LAURA MEJÍAS CLIMENT

AGRADECIMIENTOS

LAURA MEJÍAS CLIMENT

CRISTINA PÉREZ CEREZO (KEYWORDS STUDIOS)

KEYWORDS STUDIOS

Sociedad Española de Lenguas Modernas

Sede:

c/ Puerta de Jerez, 4
E-41001 Sevilla (España)

Correo electrónico:

direccion@lenguasmodernas.com

Correo electrónico de contacto para el boletín:

boletin@lenguasmodernas.com

Sitio web:

<http://www.lenguasmodernas.com/>

Teléfono:

+34 954 56 50 97 (Dirección)

+34 954 61 98 04 (Tutorías y admón. técnica)

Sociedad Española de Lenguas Modernas es una asociación sin ánimo de lucro, inscrita en el régimen de asociaciones según lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, Reguladora del Derecho de Asociación.