

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**

*TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**La traducción de canciones para el doblaje de videojuegos:  
*Batman Arkham Knight y League of Legends.***

**Autor/a:** Noemí Gurillo Nova

**Tutor/a:** José Luis Martí Ferriol

**Fecha de lectura/ Data de lectura:** junio 2016



## **Resumen/ Resum:**

Vivimos en la era digital, en un mundo globalizado donde la traducción audiovisual se hace indispensable. Los videojuegos son productos de la industria audiovisual de gran impacto en la sociedad actual e incluyen cada vez más contenido como canciones y rimas que enriquecen la experiencia de juego de los jugadores. Este contenido, a menudo, se debe traducir y, en ocasiones, también doblar. Pero, ¿qué características tienen estas traducciones? ¿Qué problemas son los más frecuentes? Y, ¿qué técnicas se utilizan para resolverlos?

El presente trabajo aborda el análisis descriptivo de dos canciones de dos videojuegos actuales (*Batman Arkham Knight* y *League of Legends*) y sus versiones dobladas al español. En primer lugar, se realiza una revisión de los conceptos teóricos relacionados con la traducción audiovisual, la traducción de videojuegos y la traducción de canciones. Después se exponen la metodología y los factores situacionales del corpus. A continuación se procede al análisis rítmico y al análisis microtextual cuyos resultados muestran qué dificultades aparecen con más frecuencia y qué técnicas son las más empleadas. Por último, se comprueba el cumplimiento de los estándares de calidad del doblaje en el corpus de estudio y se exponen las conclusiones de este trabajo.

## **Palabras clave/ Paraules clau:**

Traducción, videojuegos, canciones, doblaje, técnicas.

# Índice

INTRODUCCIÓN	5
<b>CAPÍTULO 1. LA TRADUCCIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES</b>	<b>6</b>
1.1. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL	7
1.2. EL DOBLAJE COMO MODALIDAD DE TRADUCCIÓN	7
<b>CAPÍTULO 2. LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS</b>	<b>9</b>
2.1. TRADUCCIÓN VS LOCALIZACIÓN	9
2.2. LA EXPERIENCIA DE JUEGO	10
2.3. REQUISITOS Y LIMITACIONES	10
<b>CAPÍTULO 3. LA TRADUCCIÓN DE CANCIONES</b>	<b>12</b>
3.1. LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS	12
3.2. ANÁLISIS MUSICAL	13
3.3. ANÁLISIS MICROTEXTUAL	14
<b>CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA Y CORPUS</b>	<b>16</b>
4.1. OBJETIVOS	16
4.2. METODOLOGÍA	16
4.2.1. FICHAS DE ANÁLISIS	18
4.3. CORPUS DE ESTUDIO	20
4.3.1. SELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	21
<b>CAPÍTULO 5. ANÁLISIS Y RESULTADOS</b>	<b>23</b>
5.1. ANÁLISIS DEL CORPUS	23
5.1.1. <i>BATMAN ARKHAM KNIGHT</i> . ¿QUIÉN SE RÍE MÁS?	24
5.1.2. <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> . EL ESPÍRITU DEL DUELO DE LAS NIEVES	25
5.2. RESULTADOS	27
<b>CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES</b>	<b>28</b>
BIBLIOGRAFÍA	31
ANEXOS	33

## Índice de tablas

TABLA 1. FICHA DE ANÁLISIS EXTERNO DE LAS CANCIONES _____	18
TABLA 2. FICHA DE ANÁLISIS EXTERNO DE LOS VIDEOJUEGOS _____	19
TABLA 3. FICHA DE ANÁLISIS RÍTMICO _____	19
TABLA 4. FICHA DE ANÁLISIS MICROTEXTUAL _____	19
TABLA 5. FICHA DE ANÁLISIS DE LOS ESTÁNDARES DE CALIDAD DE DOBLAJE ____	20

## Índice de figuras

FIGURA 1. TRANSPARENCIA DE LA PRESENTACIÓN _____	13
FIGURA 2. TRANSPARENCIA DE LA CLASIFICACIÓN DE TÉCNICAS DE HURTADO (2001) _____	15
FIGURA 3. CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE PROBLEMAS EN TRADUCCIÓN SEGÚN CHAUME (2012: 170-176) _____	17
FIGURA 4. MÉTODO DE ANÁLISIS _____	18

## **Introducción**

Hoy en día es posible viajar en el tiempo, ser otra persona e incluso vivir miles de aventuras sin poner en riesgo tu propia vida. Solo necesitas un videojuego, uno que te haga soñar y te convierta, al menos virtualmente, en lo que tú quieras. Esta inmersión se consigue con una buena experiencia de juego donde la música, entre otros elementos, adquiere mucha importancia. Es por eso que son cada vez más los juegos que incluyen rimas y canciones que enriquecen la experiencia y encandilan al jugador. Sin embargo, cuando el jugador es hispanohablante y se encuentra con una canción en inglés que no entiende, la experiencia de juego y la inmersión se ven afectadas. Con tal de evitarlo, se opta, en muchos casos, por la traducción de la canción. De hecho, una gran parte de las ventas de videojuegos se generan en países donde no se habla inglés o japonés (principales lenguas de producción de videojuegos), de ahí la importancia de una buena traducción en la lengua meta que cumpla con las expectativas de los jugadores.

La autora del presente trabajo ha dedicado, desde la infancia, gran parte de su tiempo libre e ilusión a los videojuegos. De ahí surgió su interés en realizar las prácticas del grado en una empresa de localización de videojuegos donde poder recibir una formación especializada en ese ámbito. También con ánimo de ampliar sus conocimientos, realizó un curso online sobre localización y otro, más teórico, sobre diseño y desarrollo de videojuegos. Así, surgió la inquietud por indagar en las dificultades que plantea la traducción de videojuegos. Por otro lado, la danza y la música han contribuido enormemente al desarrollo personal de la autora. La combinación de ambos intereses y el proceso de documentación que puso de manifiesto la falta de investigación en traducción de canciones para videojuegos fueron los factores que influyeron en la elección del presente tema como objeto de estudio.

Teniendo en cuenta este contexto, consideramos relevante la realización de un trabajo que analice las dificultades que presenta este tipo de traducción para una industria audiovisual de tanta envergadura como es la de los videojuegos. Un trabajo que indague en las siguientes cuestiones: ¿a qué problemas hay que hacer frente cuando se traduce una canción que se va a doblar para un videojuego? y también a: ¿qué técnicas se han utilizado para solucionarlos?

Para responder a estas preguntas de investigación, nos proponemos los siguientes objetivos: identificar los problemas más recurrentes que presenta la traducción de canciones para el doblaje de videojuegos y analizar las técnicas utilizadas.

Para ello, hemos tomado como objeto de estudio un corpus conformado por dos composiciones en inglés de dos conocidos juegos y sus correspondientes versiones en español: *I Can't Stop Laughing - ¿Quién se ríe más?* (*Batman Arkham Knight*, 2015) y *The Spirit of Snowdown - El espíritu del Duelo de las Nieves* (*League of Legends*, 2015). A través del análisis de este corpus se extraerán conclusiones que servirán de respuesta a las cuestiones planteadas.

El presente trabajo está conformado por dos partes: en la primera se realiza la revisión teórica de los aspectos necesarios para enmarcar el trabajo y en la segunda, el análisis del corpus y la exposición de los resultados y conclusiones. La primera parte engloba tres capítulos: la traducción audiovisual, la traducción de videojuegos y la traducción de canciones. En la segunda se tratan los tres últimos capítulos: metodología y corpus, análisis y resultados y, por último, el dedicado a las conclusiones. Al final se incluyen dos apartados más: la bibliografía consultada a lo largo de la realización del trabajo y los anexos, donde se recoge todo el material utilizado durante el desarrollo de este trabajo.



## **CAPÍTULO 1. La traducción de productos audiovisuales**

Nadie lo duda ya: vivimos en la era de la información, en la era digital. El cine, la televisión, el software y el contenido multimedia son componentes de una industria que tiene un gran peso en la sociedad actual: no solo porque mueve mucho dinero, sino también por la influencia que tiene en la cultura de la población. La industria audiovisual, que podría enmarcarse dentro del sector del ocio, surgió a finales del siglo XIX con la radio y el cine; desde entonces no ha hecho más que crecer, siempre de la mano de la tecnología, hasta convertirse en lo que es hoy en día: un universo multimedia donde la mayor parte de productos se distribuyen y consumen rápidamente por todo el mundo gracias, en gran parte, a Internet.

Entre dichos productos encontramos películas, series, canciones, programas informáticos, videojuegos y muchos otros que, en este contexto de globalización, se conciben con la intención de ser comercializados internacionalmente, por lo cual su traducción a otras lenguas

se hace imprescindible. “Por ello, resulta del todo lógico que el *boom* experimentado por la comunicación audiovisual, en especial a raíz de la digitalización que comienza en los años noventa, haya arrastrado consigo el *boom* paralelo de la traducción audiovisual” (Díaz Cintas, 2012: 94).

## **1.1. La traducción audiovisual**

La traducción audiovisual (TAV) es la variedad de la Traducción que se ocupa del material que transmite información tanto por el canal acústico como por el visual, es decir, es la traducción que reproduce y adapta la producción de la industria audiovisual a otras lenguas y culturas. A pesar de que ya se empezaron a llevar a cabo prácticas relativas a esta especialidad cuando surgió la necesidad de traducir las primeras producciones cinematográficas, como disciplina la TAV es bastante reciente.

De hecho, como apunta Martínez Sierra:

Hemos sido testigos del boom de la TAV (...), de cómo el doblaje, modalidad reina en España, ha visto cómo la subtitulación ha ido poco a poco ganando alguna posición. También de cómo las modalidades destinadas a la accesibilidad siguen luchando por dejar de ser pasto de buenas intenciones y convertirse en realidades. Asimismo, hemos contemplado atónitos cómo el mercado del videojuego ha crecido hasta niveles casi insospechados. Y todo ello en apenas veinte años. (Martínez Sierra, 2012: 17-18)

También menciona este autor en su libro las principales modalidades que pueden englobarse bajo el concepto de traducción audiovisual: doblaje, subtitulación, *voice-over* (voces superpuestas), localización de videojuegos y accesibilidad.

## **1.2. El doblaje como modalidad de traducción**

Las modalidades de uso más común en la traducción de textos audiovisuales son el doblaje y la subtitulación. El doblaje consiste en la sustitución de la pista de audio que contiene los diálogos originales (es decir, en la lengua de partida). Se sustituye dicha pista por otra grabada con los diálogos de actores que hablan la lengua de llegada interpretando la traducción escrita de la pista original. La elección entre subtitular o doblar es, a menudo, una cuestión relacionada con la tradición de cada cultura. Así lo explica Chaume:

Dubbing is a type of Audiovisual Translation (AVT) mainly used in Europe (...), the Americas (...) Technically, it consists of replacing the original track of a film's (or any audiovisual text)

source language dialogues with another rack on which translated dialogues have been recorded in the target language. The remaining tracks are left untouched (the soundtrack—including both music and special effects — and the images). (Chaume, 2012: 1)

Sin embargo, no solo se traducen películas. También se traducen muchos otros productos audiovisuales como, por ejemplo, los videojuegos. En este mercado la elección suele depender del presupuesto. Traducir un juego tiene unos costes elevados y el doblaje es aún más costoso. Aún así, son muchos los videojuegos que apuestan por el doblaje y que procuran obtener contenido de calidad con él.

Un buen doblaje se caracteriza por cumplir una serie de estándares de calidad, según la propuesta de Chaume (2012: 15-20):

- *Acceptable lip-sync*
- *Credible and realistic dialogue lines*
- *Coherence between images and words*
- *A loyal translation*
- *Clear sound quality*
- *Acting*

A grandes rasgos, los primeros cuatro aspectos son los que más se deben tener en cuenta para traducir específicamente en esta modalidad. En cuanto a la sincronía son relevantes tres tipos: labial (la articulación vocal del actor en pantalla coincide con lo que se escucha), cinésica (lo que se dice está en armonía con los gestos corporales del personaje) e isocrónica (cuando en pantalla hay una boca abierta se escucha la voz correspondiente y cuando se cierra, se deja de escuchar). La oralidad también tiene mucho peso: hay que procurar producir unos diálogos realistas y naturales en la lengua de llegada. También se debe observar la coherencia entre lo que se ve y lo que se oye. Por último, es importante la equivalencia de la traducción con el texto original, es decir, que se correspondan en contenido, forma, función y efecto.



## CAPÍTULO 2. La traducción de videojuegos

La importancia de la industria de los videojuegos en nuestra sociedad actual es enorme pues, desde su aparición y expansión en las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en un fenómeno de masas. Son estos productos los que lideran el ocio audiovisual, siendo la única industria que ha llegado a superar a la del cine en facturación.

Combining technology and entertainment, the video game industry is among the most vibrant high-tech businesses of the 21st century (Chatfield 2010) and one in which translation plays a key role because of the global nature of the industry. The birth of commercial video games some forty years ago led to the emergence of the entirely new field of game translation, arising from the industry's own needs (O'Hagan y Mangiron, 2013: 13).

No es de extrañar, entonces, que en el contexto de la TAV sean cada vez más los autores que, dada su importancia, no se olvidan de mencionarlos como nuevo género audiovisual. Un nuevo género, eso sí, que se sirve de otros tipos de traducción.

Debido a la variedad de componentes y tipologías textuales que incluyen los videojuegos, así como su función principal de entretener, la localización de videojuegos debe considerarse una nueva modalidad de traducción que comparte características con otras modalidades de traducción, principalmente la localización de *software* y la traducción audiovisual, aunque también la traducción literaria y la técnica (Mangiron, 2012: 146-147).

### 2.1. Traducción vs Localización

En lo que a videojuegos se refiere, los términos “traducción” y “localización” entran en conflicto con mucha frecuencia a pesar de que ambos se usen, a menudo, para designar la misma práctica. El término “localización” tiene sus orígenes en la expansión e internacionalización del sector informático, con la necesidad de trasladar los productos electrónicos (software informático) a otras lenguas y culturas. El término fue acuñado en los ochenta para designar una adaptación intercultural que incluye también la tarea de traducir. Por este motivo, el término “localización de videojuegos” es el más extendido.

La localización consiste en adaptar un videojuego para poder comercializarlo en distintos territorios como si se tratara de un videojuego originalmente diseñado para ellos. Implica no solo adaptar aspectos técnicos, como el uso de caracteres especiales y el formato de fecha y hora, sino también aspectos lingüísticos y culturales (Mangiron, 2012: 146).

Parece, pues, que existe una diferencia de enfoque: mientras que se tiende a considerar que la localización pretende trasladar el juego de un contexto a otro de una manera más directa (factor tecnológico), la traducción se focaliza en los aspectos y problemas más puramente lingüísticos (agente humano). Por este motivo se prefiere usar el término “localización de videojuegos” para designar la práctica de una manera más general y “traducción de videojuegos” para referirse a la parte más lingüística.

## **2.2. La experiencia de juego**

En el diseño y desarrollo de videojuegos prima la jugabilidad o experiencia de juego (lo que se conoce más comúnmente como *gameplay*); cada parte del proceso se realiza pensando siempre en la experiencia que tendrá el jugador, es decir, cómo será la interactividad entre el usuario y los sistemas subyacentes del propio juego que lo guiarán por los escenarios para lograr superar las misiones. Es el aspecto al que se le da más importancia durante todo el proceso porque realmente la tiene: el objetivo primordial de los videojuegos es entretener, hacer que el usuario se implique y disfrute de él. Facilitar la inmersión del jugador en el juego es una condición *sine qua non* y para conseguirlo la traducción juega un papel muy importante, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de elementos que pueden llegar a traducirse: texto en pantalla, cinemáticas<sup>1</sup>, gráficos textuales, etc.

Esta idea debe estar presente durante el proceso de localización, especialmente en la fase de traducción. Se prioriza la naturalidad en las traducciones para realizar una versión del juego que proporcione al jugador meta la misma experiencia que tiene el jugador de la versión original (Mangiron, 2012: 146)<sup>2</sup>. Para conseguirlo se apuesta por la creatividad y la adaptación, dejando de lado la literalidad.

## **2.3. Requisitos y limitaciones**

La imaginación y el ingenio son cualidades indispensables en la traducción de videojuegos ya que a menudo deben inventarse nombres de objetos, personajes, hechizos, etc., teniendo siempre en cuenta el gusto de los jugadores. Muchos incluyen también expresiones

---

<sup>1</sup> Una cinemática en un videojuego es una escena audiovisual no interactiva de corta duración, un pasaje narrativo que sirve para proporcionar información al jugador y darle una mejor cohesión a la historia.

<sup>2</sup> Se habla de funcionalismo o "*instrumental translation*" (Nord, 1997:50-52).

coloquiales, juegos de palabras, referencias culturales, humor, jerga y/o canciones cuya traducción precisa de creatividad.

En el caso concreto del doblaje, hay que fijarse también en el tiempo de intervención de cada personaje y atender a la sincronía labial si se requiriera, así como tener en cuenta los diferentes estándares de calidad. A todo esto hay que sumarle las limitaciones comunes a cualquier tipo de localización que el traductor debe conocer y respetar. En términos generales son las siguientes (O'Hagan y Mangiron, 2013: 131-133):

- Limitación de espacio. Se refiere principalmente a la restricción de caracteres.
- Terminología específica de la plataforma. Cada plataforma en la que se juega un juego tiene unas convenciones terminológicas que deben respetarse.
- Uso de variables y símbolos especiales. Como, a fin de cuentas, los videojuegos son *software*, lo que se traduce debe incluirse en el código de este por lo que contendrá variables y símbolos propios del lenguaje informático.

Pero no solo eso, la intertextualidad<sup>3</sup> del producto puede llegar a ser muy importante si se trata de un título que forma parte de una saga o de una marca determinada. En ese caso, hay que adaptar la traducción a las convenciones creadas por el uso en los textos precedentes. Tampoco hay que olvidar en ningún caso las exigencias de la comunidad de jugadores que esperan que la versión en su idioma cumpla sus expectativas con creces.

---

<sup>3</sup>Rosa Agost (1999:103) la define como "la aparición, en un texto, de referencias a otros textos".

## **CAPÍTULO 3. La traducción de canciones**

La importancia del papel que desempeña la música dentro del producto audiovisual es innegable: contribuye a crear la atmósfera, aporta significado relevante a la trama e incluso tiene el poder de emocionar al receptor. Muchas veces no solo forma parte de la banda sonora la música ambiental si no también canciones con letra. Letra que, según el caso, habrá que traducir. Existen diferentes variables que pueden determinar si una canción se traduce o no pero hay una que se debe tener especialmente en cuenta: el propósito de la canción en la obra audiovisual, o sea, si resulta relevante para comprender la trama o si, por el contrario, es totalmente prescindible. En la misma línea, habría que preguntarse si la música es diegética, es decir, si tiene una procedencia visible en la escena y la escuchan tanto los personajes como el espectador. De acuerdo a este y a otros criterios (como el que dicta el cliente o el presupuesto) se opta por una modalidad de traducción u otra. Subtitular parece ser la tendencia en la actualidad aunque el doblaje se utiliza también en muchos casos, sobre todo en productos dirigidos al público infantil.

### **3.1. La música en los videojuegos**

Similar es el peso de la música en los videojuegos. En estos, los elementos sonoros son un componente más de la experiencia de juego. De hecho, los jugadores consideran que el disfrute que les proporciona un juego está estrechamente ligado a la calidad de la música que este contenga, concretamente le atribuyen hasta un 30% del disfrute global a la banda sonora (McCarthy et al. 2005, 113).

Por otro lado, se observa la tendencia de incluir canciones atractivas que enriquecen la experiencia del jugador ya que la dotan de emotividad y motivación, como apunta Enric Martí, coordinador del máster de videojuegos de la UAB (véase Figura 1).

## 9. Música y sonido

La banda sonora es un elemento artístico muy importante.

Se sigue el modelo cinematográfico.

Gran peso emotivo y motivacional. Clave para la experiencia.

Los efectos de sonidos también son muy relevantes. Aportan realismo, verosimilitud, inmersión y continuidad.



Figura 1. Transparencia de la presentación.

Además, puesto que las canciones son composiciones poéticas, se requiere cierta habilidad para abordar con éxito su traducción. Son importantes, por ejemplo, la capacidad creativa y la capacidad lírica. Y aunque a veces se mantengan las canciones en el idioma original, otras se precisa una adaptación de la letra y, por tanto, una traducción que implica, a menudo, volver a escribirla por completo<sup>4</sup>.

Concretamente, las canciones para videojuegos que se deciden traducir suelen contar con un problema añadido: la intertextualidad y los referentes que se incluyen en ella y que, en la mayoría de los casos, hay que mantener para que la comprensión y la coherencia del juego no se vea afectada.

### 3.2. Análisis musical

Las canciones que se doblan para videojuegos suelen concebirse para ser incluidas en cinemáticas, por lo tanto el modo de proceder con su traducción es bastante similar al de las películas u otros videos. Otras veces las canta algún personaje en el transcurso del *gameplay*, por lo que aspectos como el ajuste dejan de tener tanta importancia y, en cambio, otros como la jugabilidad adquieren un papel importante como veremos en el análisis del corpus.

Para abordar la traducción de canciones existen diversas estrategias que pueden seguirse pero consideramos que la más adecuada al corpus que nos ocupa es la que propone Chaume (2012: 103-106) y que será la que utilizaremos como parte del análisis práctico de este trabajo. Esta técnica consiste en atender a los cuatro ritmos de la retórica clásica: ritmo de cantidad, de intensidad, de tono y de timbre. Para su observancia, se debe proceder al análisis de cuatro aspectos de la canción original que son, respectivamente:

<sup>4</sup> Es lo que se conoce más comúnmente como *rewriting*.

- Número de sílabas métricas. Dado que las sílabas siguen el ritmo de la música, lo más eficaz para traducir textos escritos en verso es contar el número de sílabas métricas en cada línea y no alterarlo en el texto meta.
- Distribución acentual. Para conseguir que el ritmo de intensidad sea el mismo en el texto meta, y por consiguiente, que no se produzcan desajustes en el patrón rítmico, se debe reproducir la distribución acentual de las sílabas también en la traducción.
- Entonación de los versos. Se debe mantener la entonación de cada grupo fónico, que puede ser ascendente, descendente o en suspensión, y respetar también las pausas.
- Rima. Es obvio que una composición musical siempre debe rimar, sin embargo, para elaborar una buena versión en la lengua meta, no es necesario copiar el mismo esquema que la original. Lo más importante es que la composición rime y que se respeten las estrofas que se crean en el texto meta manteniendo la estructura rítmica de los versos si estos se repiten dentro de la composición.

Desde el punto de vista lingüístico, en las canciones se producen frecuentemente elipsis, construcciones gramaticales poco frecuentes, repeticiones y otros tipos de licencias poéticas que se toman debido a la priorización musical de la canción y el ritmo. Cabe destacar, pues, que el traductor puede tomarse ciertas libertades con la letra si es necesario para respetar la musicalidad o favorecer el resultado final.

Si aplicamos esto a la traducción de videojuegos que es, ya de por sí, una traducción realizada en cierta medida desde la creatividad debido a su enfoque funcional (véase Cap. 2), nos daremos cuenta de que las técnicas que se llevan a cabo en la traducción de canciones de videojuegos, especialmente para doblaje, adoptan una estrategia de adaptación. Así lo definen O'Hagan y Mangiron (2013: 172): *“There are different types of strategies used depending on the context, but the most common in game localization is what Chesterman (1997, 108) calls 'cultural filtering', which is analogous to adaptation”*.

### **3.3. Análisis microtextual**

Teniendo en cuenta el enfoque adaptativo característico de la localización de videojuegos, analizamos en el presente estudio qué técnicas concretas se utilizan para solucionar los problemas que la traducción de canciones plantea en traducción de videojuegos para doblaje.

El estudio de las técnicas empleadas pertenece al análisis del nivel microtextual. En este nivel se analizan los problemas y se especifican las técnicas empleadas para resolverlos de acuerdo a la clasificación que propone Hurtado (2001). Esta propuesta consta de 18 técnicas: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, compresión lingüística, creación discursiva, descripción, equivalente, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, sustitución, traducción literal, transposición y variación (véase anexo 1 para descripción detallada).

Consideramos esta clasificación la más adecuada al análisis del corpus que nos ocupa por responder a una situación de traducción específica, como es la traducción de canciones para videojuegos, que combina componentes de distintas variedades de traducción, no solo de traducción audiovisual (véase capítulo 2).

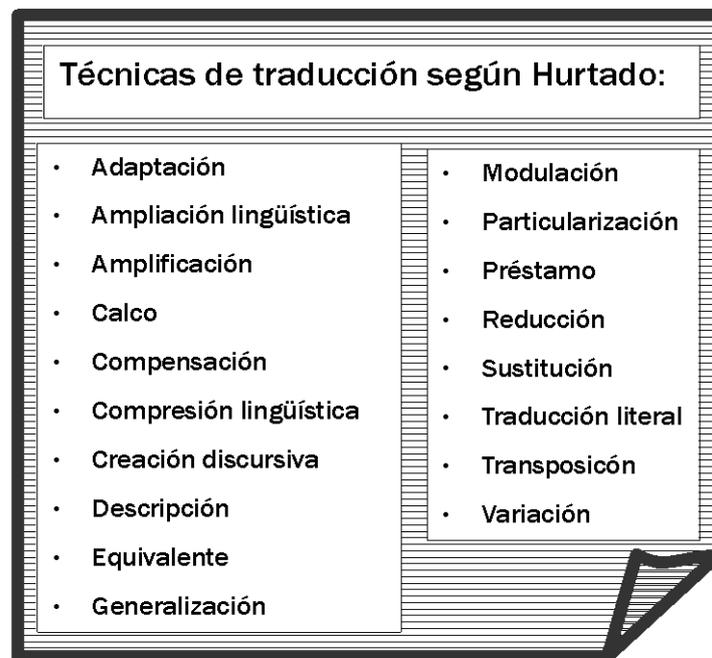


Figura 2. Transparencia de la clasificación de técnicas de Hurtado (2001).

## **CAPÍTULO 4. Metodología y corpus**

### **4.1. Objetivos**

Una vez definido el marco teórico, conviene saber qué metodología se ha utilizado en la realización del presente estudio. Para ello, debe quedar claro cuáles son los objetivos y las preguntas de investigación del estudio pues estos puntos justifican el método de análisis del corpus seleccionado, método que se expone en los siguientes apartados de este capítulo.

Así pues, los objetivos principales de este trabajo son, por una parte, analizar los problemas que plantea la traducción de canciones para el doblaje de videojuegos y, por la otra, identificar las técnicas empleadas para resolverlos. Las cuestiones que abordaremos en lo siguiente serán, por tanto:

1. ¿A qué dificultades nos enfrentamos en la traducción de una canción que se va a doblar para un videojuego?
2. ¿Qué técnicas se utilizan para solucionar los problemas que se presentan?

### **4.2. Metodología**

La primera fase del proceso de investigación fue la determinación del tema y de las preguntas de investigación. A continuación, tuvo lugar la selección del corpus de estudio, es decir, de los materiales que se analizarían para extraer las conclusiones que darán respuesta a las preguntas de investigación.

El siguiente paso fue proceder a la documentación y redacción de las cuestiones teóricas que contextualizan el estudio y que son necesarias para entender el trabajo en su totalidad. Con esto, se ha realizado una revisión teórica de los conceptos relativos a traducción audiovisual, traducción de videojuegos y traducción de canciones, incidiendo en los aspectos más relacionados con el caso que nos ocupa.

A continuación, se reflexionó acerca del método de análisis que convenía seguir y se procedió a la elaboración de fichas mediante las cuales se analizaría el corpus, examinando los diferentes problemas y realizando un esquema de análisis para establecer un orden analítico. El primero en este orden es el nivel externo (Chaume: 2012: 166-170) y hace referencia a los factores situacionales que se analizan en el apartado dedicado al corpus. El

segundo punto es el análisis rítmico en el que se estudian los cuatro ritmos de la retórica clásica (véase Cap. 3), pues son estos los que condicionan la traducción y los que constituyen la dificultad característica de la traducción de canciones. El siguiente paso consiste en el análisis traductológico del nivel interno en el que se extraen los problemas de cada verso y se examinan las soluciones, con lo que se recopila la información suficiente para establecer conclusiones y cumplir los objetivos del presente trabajo. Se analizan 10 versos de cada par de canciones para no exceder los límites de este estudio. Los problemas pertenecientes al nivel interno pueden ser de traducción general o específicos de TAV (Chaume: 2012: 170-176). El siguiente esquema muestra qué tipos de problemas se incluyen en cada grupo:



Figura 3. Clasificación de los tipos de problemas en traducción según Chaume (2012: 170-176).

Por otro lado y dentro aún del nivel microtextual, se especifican las técnicas empleadas para resolver dichos problemas siguiendo la propuesta de Hurtado (2001). La descripción detallada de las técnicas se incluye en el anexo 1. El último paso es observar si se cumplen los estándares de calidad de doblaje (véase Cap. 1.2.) para examinar si las técnicas de traducción seguidas han tenido una influencia positiva o negativa en el resultado final del propio doblaje, y por tanto, en el producto final.

Este análisis, mediante el cual se responden las preguntas de investigación planteadas, se aplica a los textos de dos canciones de dos videojuegos actuales, tanto a su versión original como a su traducción (véase Cap. 4.3) y a los videos extraídos de los juegos (para realizar un análisis audiovisual adecuado).

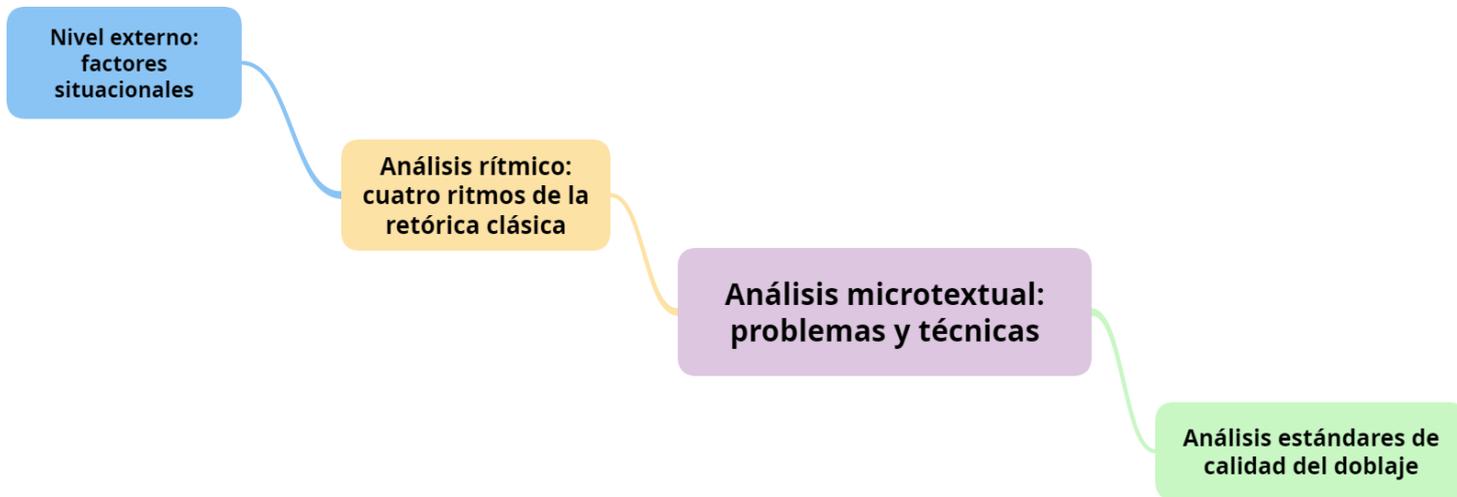


Figura 4. Método de análisis.

### 4.2.1. Fichas de análisis

Para poder obtener resultados y organizarlos de una manera clara y ordenada, se han elaborado diferentes fichas de análisis que, siguiendo el esquema analítico explicado más arriba, estudian los aspectos de interés más apropiados para este trabajo. Las dos primeras (anexo 2) recogen los factores situacionales de las canciones y de los videojuegos de estas canciones. Con ellas se analiza, por tanto, el nivel externo:

	Original	Traducción	Original	Traducción
Canción				
Publicación				
Tipo de doblaje				
Personaje				
Tipo				
Destinatario				

Tabla 1. Ficha de análisis externo de las canciones.

	Original	Traducción	Original	Traducción
Título				
Fecha de lanzamiento				
Plataforma				
Desarrollador				
Distribuidora				
Género				
Modo de juego				

Tabla 2. Ficha de análisis externo de los videojuegos.

Siguiendo el orden analítico establecido en el apartado anterior, la siguiente tabla corresponde al análisis rítmico. Con ella se estudian los cuatro ritmos de la retórica clásica en las canciones que conforman el corpus:

Verso		Número de sílabas (ritmo de cantidad)		Distribución acentual (ritmo de intensidad)		Entonación (ritmo de tono)		Rima (ritmo de timbre)	
Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta

Tabla 3. Ficha de análisis rítmico.

A continuación, sigue la ficha de análisis del nivel interno donde se describen los problemas que plantean las canciones y se ponen de manifiesto las técnicas que se han usado para resolverlos en la traducción:

TCR video	Original	Traducción	Problema	Técnica	Comentarios

Tabla 4. Ficha de análisis microtextual.

Por último, y con el fin de observar las implicaciones en el resultado final de los problemas que planteaba el original y de las decisiones de traducción tomadas para solventarlos, se utiliza una tabla para determinar si se cumplen o no los estándares de calidad de doblaje (Chaume, 2012: 15-20) en las canciones analizadas:

	The Spirit of Snowdown	El espíritu del Duelo Nieves	I Can't Stop Laughing	¿Quién se ríe más?
Sincronía labial				
Naturalidad en los diálogos				
Coherencia audio-visual				
Traducción fiel				
Calidad de sonido				
Actuación dramática adecuada				

Tabla 5. Ficha de análisis de los estándares de calidad de doblaje.

### 4.3. Corpus de estudio

El corpus de estudio del presente trabajo está compuesto por dos canciones de dos videojuegos distintos y sus correspondientes versiones dobladas al español, ambas del año 2015. Analizamos su marco situacional para poder contextualizar el objeto de estudio de este trabajo mediante las fichas de análisis incluidas en el Anexo 2.

La primera canción se tituló en español “¿Quién se ríe más?” (“*I can't stop laughing*” en inglés) y pertenece al videojuego *Batman Arkham Knight*, el último videojuego de la saga *Batman: Arkham* (2009-2015), una serie de videojuegos de género acción-aventura. Rocksteady Studios desarrolló el juego y Warner Bros Interactive Entertainment se ocupó de la distribución. En España, José Padilla fue el actor que dobló la voz del Joker, el personaje que canta la canción “¿Quién se ríe más?”. En *Batman Arkham Knight*, el famoso murciélago debe enfrentarse a los peores villanos de la ciudad de Gotham que se han reunido con el único objetivo de destruirlo. En el anterior videojuego de la saga, el Joker había conseguido infectar mediante transfusión de sangre a algunos pacientes de un hospital. Esta infección provoca mutaciones en los afectados y le hacen parecerse a él. Batman también se infectó y por eso sufre alucinaciones durante el transcurso del videojuego *Batman Arkham Knight*,

donde se le aparece el Joker en lo que podría considerarse una tortura psicológica a Batman. Batman y Robin encierran a los infectados en unos estudios de cine, hasta que irrumpe una villana, Harley Quinn, e intenta liberarlos. Batman y Robin tienen que enfrentarse a ellos para devolverlos a su celda. Batman sufre una alucinación cuando intenta atrapar al último infectado y en la que aparece el Joker, que es el que protagoniza la canción que nos ocupa en este estudio. Esta canción está llena de referencias intertextuales a otros videojuegos pues el Joker se encarga de recordarle a Batman todo el daño que le ha hecho y lo orgulloso que está de ello. Por lo tanto, se trata de un texto diegético que requiere ajuste.

La segunda canción es “El espíritu del Duelo de las Nieves” (*The Spirit of Snowdown*) que se incluyó en el videojuego *League of Legends* como promoción de un nuevo modo de juego en diciembre del 2015. *League of Legends* es un videojuego multijugador masivo que combina elementos de estrategia en tiempo real (ETR) y de rol, por lo que está considerado del género MOBA (*multiplayer online battle arena*). El videojuego, desarrollado por Riot Games, salió el 30 de octubre de 2009 en España y en poco tiempo se convirtió en uno de los juegos más jugados del mundo con actualizaciones cada poco tiempo. El juego consiste, básicamente, en que un grupo de jugadores forman equipo para enfrentarse a otro con el objetivo de destruir su base. La canción o composición lírica “El espíritu del Duelo de las Nieves” se enmarca en una campaña navideña para dar a conocer a los jugadores un nuevo modo de juego, el Duelo de las Nieves, y animarlos a probarlo. El texto de la canción lo recita un narrador externo (voz en OFF). Lo más destacable es la cantidad de referencias a los personajes del juego y a sus comportamientos de lucha en el juego. Se trata de un texto extradiegético: el narrador se dirige principalmente a los usuarios y los personajes no escuchan al narrador.

### **4.3.1. Selección y justificación**

La selección del corpus no fue una tarea fácil porque, a pesar de que la aparición de canciones en videojuegos es bastante corriente, si no se dedica mucho tiempo a jugar diferentes videojuegos o se realiza una búsqueda exhaustiva de información, no se tiene constancia de qué canciones aparecen en qué videojuegos, de si se han traducido, de si se han subtitulado o doblado, etc.

Gracias, por una parte, al proceso de documentación y, por otra, a la *VIII Setmana de la Traducció Audiovisual* que se realizó en la Universidad Jaume I donde la autora del presente

trabajo realizó un taller de introducción rápida a la localización de videojuegos<sup>5</sup>, la lista de opciones se amplió bastante.

Sin embargo, la elección de las canciones “¿Quién se ríe más?” y “El espíritu del Duelo de las Nieves” depende de varios factores que justifican su adecuación al estudio que nos ocupa: en primer lugar, el gran éxito de ambos videojuegos entre la comunidad de jugadores a nivel nacional e internacional precisa de una traducción de calidad realizada por auténticos profesionales, por lo que la validez de las estrategias empleadas desde el punto de vista de la teoría y la investigación en traducción será mucho mayor.

En segundo lugar, este estudio pretende dejar constancia de los problemas más comunes que aparecen en este tipo de textos y de las técnicas que se utilizan a día de hoy, por lo que la actualidad de las canciones es un factor importante. Por este motivo, el corpus está conformado por canciones que se publicaron hace menos de un año.

Por último, nos pareció interesante analizar dos textos bastante diferentes entre sí para poder determinar qué características comparten en cuanto a problemas de traducción y empleo de técnicas, ya que un corpus formado por dos textos del mismo género o pertenecientes a la misma saga limitaría en gran medida los resultados.

Por todos estos motivos, consideramos que este corpus de estudio es el más idóneo para responder a las preguntas de investigación planteadas en este trabajo y el que nos proporcionará los resultados de mayor validez.

---

<sup>5</sup> El taller fue impartido por el traductor profesional de videojuegos Francisco Molina el día 23 de marzo del 2016 como actividad organizada por el Grupo TRAMA del Departament de Traducció i Comunicació de la Universitat Jaume I en esta VIII Semana de la Traducción Audiovisual.

## **CAPÍTULO 5. Análisis y resultados**

En este capítulo se analizan las canciones del corpus siguiendo la metodología que se explica en el capítulo anterior. Se desarrolla, por tanto, la información que se obtiene de las tablas de análisis recogidas en los anexos y que corresponden al análisis rítmico comparativo de los dos pares de canciones del corpus y al análisis microtextual de los diez versos de cada canción que presentan las mayores dificultades relacionadas con la traducción de canciones para el doblaje de videojuegos. En último lugar, se exponen los resultados que se extraen de la comparación del análisis de ambas canciones.

### **5.1. Análisis del corpus**

Para analizar adecuadamente el corpus de estudio se ha trabajado con la letra y los videos que se han grabado de los videojuegos y que contienen las canciones dobladas y que hemos obtenido de la plataforma YouTube. De esta manera ha sido posible analizar las canciones en su contexto teniendo siempre en cuenta las restricciones que presenta la traducción audiovisual. Por otro lado, el análisis rítmico de las canciones posibilita el estudio de los problemas lingüísticos propios de este tipo de traducción relacionándolos con los obstáculos que conlleva la observación de los cuatro ritmos de la retórica clásica.

Con el fin de poder sintetizar adecuadamente los resultados y llegar a conclusiones razonables y válidas desde el punto de vista científico, hemos decidido analizar los 10 versos de cada canción que presentan un problema significativo a nivel microtextual y que están más relacionados con la traducción audiovisual, los videojuegos y/o las canciones. Por otra parte, los límites de extensión estipulados para este trabajo imposibilitan la realización del análisis de todos los versos de las canciones.

Cabe destacar que las enumeraciones de versos están ordenados por orden de aparición en el video, y no agrupados por tipo de técnica empleada o grado de complejidad. Sin embargo, cuando se enumeran los tipos de problemas y las técnicas utilizadas se lleva a cabo por orden de relevancia, es decir, los más comunes aparecen antes.

### 5.1.1. *Batman Arkham Knight*. ¿Quién se ríe más?

La canción que el Joker le canta a Batman se compone de versos de sintaxis sencilla y abundancia de repetición, sobre todo en la versión original. Se repiten las estructuras y las ideas en una gran parte de los versos (50%) para reforzar la idea más importante: la burla del Joker por haber infectado a Batman y estar en su mente. En la traducción también se ha transmitido esta idea (en un 44,7% de los versos), por lo cual se ha cumplido con la función del texto original.

El análisis de los cuatro ritmos de la retórica clásica nos proporciona la siguiente información:

- Ritmo de cantidad. La canción original muestra un ritmo de cantidad caracterizado por los versos de arte menor (8 sílabas o menos) en la mayoría de los versos que no forman parte del estribillo (entre 7-9 sílabas). Los versos del estribillo suelen tener entre 9 y 12 sílabas. Los versos “*what else can I do?*”, “*Now I’m part of you*” y sus correspondientes en la versión traducida que se repiten de manera idéntica dos veces en la canción, así como los versos que contienen el título de la canción y sus derivados (como: “*Look who’s laughing now*”), tienen un ritmo de cantidad de 5 sílabas. En la versión traducida el ritmo de cantidad se respeta bastante, coincidiendo en 29 de los 38 versos (76,3% de coincidencia). En los que no coincide solo varía en 1 o 2 sílabas.
- Ritmo de intensidad. Hay diferentes patrones de distribución acentual tanto en la canción original como en la traducción. El más repetido es: ‘-’-’ que se repite en los versos de 5 sílabas (en 8 ocasiones) y que se respeta en la traducción (en 7 ocasiones). El segundo patrón más repetido en el original es: ---’---’- (en 4 ocasiones) que aparece 3 veces en el original pero solo 2 coincidiendo en el mismo verso en la traducción. Especial mención requiere el estribillo que aparece tres veces a lo largo de la canción y que se corresponde a los tres versos seguidos que acaban en “*laughing*” en el original y a sus equivalentes en la versión traducida. Estos versos respetan, en la mayoría de casos, la distribución acentual del original (en 6/9). También es idéntico el ritmo de intensidad en los versos libres que se corresponden con: “*Oh yeah! - I think I*

*can taste your fear - Now that my time is near*". Cabe destacar, pues, que en total el ritmo de intensidad se respeta en 26 de 38 versos (68,4% de coincidencia total).

- Ritmo de tono. La entonación enunciativa es la predominante en ambas versiones: 30 veces en la original y 31 en la traducción. También aparecen oraciones interrogativas (4 en cada versión), exclamativas (2 en el original y 1 en la traducción) y exhortativas (1 en la original y 3 en la traducción). En total, la coincidencia del ritmo de tono es del 81,6% (31 de 38). Observamos que la traducción tiende más a utilizar el imperativo, mientras que la canción original prefiere las exclamaciones.
- Ritmo de timbre. Son 23 versos los que tienen la rima coincidente en las dos versiones (un 60,5 % de coincidencia). Esto no significa que haya versos que no rimen sino que tienen un esquema métrico diferente. Llama la atención que los cinco primeros versos siguen el mismo esquema pero, a partir del sexto verso, la versión traducida mantiene más la rima entre los versos, mientras que no tanto la original. Destaca especialmente que la rima coincide en los versos: "*what else can I do?*", "*Now I'm part of you*" y "Esto es así", "Soy parte de ti" de 5 sílabas, donde también se ha respetado el ritmo de intensidad. Y que los versos del estribillo, que también mantiene en casi todas las ocasiones el ritmo de cantidad, de intensidad y de tono, riman entre ellos tanto en el texto origen como en meta.

El análisis microtextual se ha llevado a cabo teniendo en cuenta las dificultades que planteaba la observación de los cuatro ritmos de la retórica clásica. Puede consultarse de manera detallada en la tabla del anexo 5, acompañado de explicaciones que se recogen en la columna de "comentarios". Los resultados obtenidos del análisis microtextual del corpus se recogen en el apartado 5.2.

### **5.1.2. *League of Legends*. El espíritu del duelo de las nieves**

Al contrario que en el análisis anterior, la canción titulada "*the Spirit of Snowdown*" no tiene estribillos y se canta a modo de historia o cuento. La recita una voz en OFF y tiene un registro un poco más elevado, caracterizado por versos de arte mayor conformados por oraciones mayormente yuxtapuestas (69,4%) y léxico más complejo. La traducción, cuyo título se ha traducido por "el espíritu del Duelo de las Nieves", comparte las características

formales del original pero utiliza muchas menos oraciones yuxtapuestas (33,3%) y prefiere, en su lugar, la coordinación.

En cuanto al análisis rítmico, hemos observado las siguientes tendencias:

- Ritmo de cantidad. Tanto la canción original como su traducción están compuestas por versos de arte mayor (más de 8 sílabas). Los versos de la canción original varían, concretamente, entre 9 y 15 sílabas; la versión doblada, entre 10 y 18. En general, observamos bastante heterogeneidad entre las dos versiones: el ritmo de cantidad solo se respeta en 16/36 versos, es decir, en un 44,4% de los casos; en los que no se mantiene llega a variar hasta en 5 sílabas.

- Ritmo de intensidad. Apenas se observan patrones de distribución acentual. Solamente se respeta el ritmo de intensidad de la canción original en 7 versos de la canción traducida. Sin embargo, se observa una tendencia de distribución acentual en los versos traducidos similar a la que aparece en los versos originales pero la diferencia en el número de sílabas (ritmo de cantidad) altera la distribución acentual, por lo que termina siendo diferente. Cabe destacar, pues, que en total el ritmo de intensidad se respeta solo en 7 de 36 versos (19,4%).

- Ritmo de tono. En este caso, hay versos con dos entonaciones diferentes pues son versos largos compuestos en su mayoría por más de una oración; además, las referencias a los personajes y el alto grado de oralidad que contiene el texto, hace que el ritmo de tono sea variado. Así pues, la entonación predominante en la versión original es la enunciativa (20/36 versos), seguida de la exclamativa (12/36), la exhortativa (8/36) y la interrogativa (6/36). También en la versión traducida predomina la entonación enunciativa (21/36 versos). La coincidencia total del ritmo de tono es bastante alta, en concreto del 63,8%.

- Ritmo de timbre. Este es el ritmo que más se ha priorizado en la traducción: la coincidencia de versos en los que la rima es igual en las dos versiones es de un 100%. Además, la rima es consonante en todos los casos.

También en el análisis microtextual de esta canción se han tenido en cuenta los cuatro ritmos de la retórica clásica. El análisis al completo se encuentra en la tabla del anexo 5 mientras que los resultados conjuntos del análisis microtextual del corpus se muestran en el siguiente apartado.

## 5.2. Resultados

Tras abordar el análisis de los dos pares de canciones contenidas en el corpus y extraer de las tablas la información útil para responder a las preguntas de investigación del presente trabajo (véase capítulo 4), procedemos ahora a cotejar los resultados de ambos análisis para obtener los resultados definitivos que conducirán a las conclusiones finales de este estudio (véase capítulo 6).

Así pues, la observación de los cuatro ritmos de la retórica clásica en traducción de canciones para el doblaje de videojuegos es la siguiente:

1. El ritmo que más se respeta es el de timbre: la rima en la versión doblada coincide con la del original de media en el 80,25% de los versos.
2. El ritmo de tono es el segundo más observado: la entonación de los versos originales se respeta en el 72,7% de los casos.
3. El ritmo de cantidad también se tiene muy presente a la hora de traducir: en el 60,37% de los versos la cantidad silábica es idéntica a la original.
4. El ritmo de intensidad es el menos respetado: la distribución acentual solo coincide en el 43,9% de los casos.

La respuesta a la pregunta de investigación “¿Cuáles son las dificultades a las que nos enfrentamos más frecuentemente en la traducción de una canción que se va a doblar para un videojuego?” es la siguiente:

1. Código musical: un 40% de los problemas del corpus están relacionados directamente con los cuatro ritmos analizados en el análisis rítmico.
2. Entidades semióticas: un 20% de los problemas que aparecen contienen referencias intertextuales como nombres propios.
3. Matices pragmáticos: un 20% presentan ambigüedades, dobles sentidos o están relacionados con la intencionalidad.
4. Código lingüístico: un 20% de los problemas tienen que ver con la oralidad. Se trata, normalmente, de redundancias y calcos.

A la pregunta de investigación “¿Qué técnicas se utilizan para solucionar los problemas que se presentan?” corresponden los siguientes resultados:

1. Reducción. Es la más utilizada en los problemas del corpus analizado (un 30%).
2. Modulación. También se utiliza mucho esta técnica. En concreto, se ha usado un 25% de las veces para solucionar problemas.
3. Equivalente. Esta técnica se ha usado en el 15% de los ejemplos analizados.
4. Compensación. Se ha utilizado en un 10% de los casos.
5. Creación discursiva. El porcentaje de uso de esta técnica es también del 10%.
6. Amplificación. Se ha usado en el 5% de los versos analizados.
7. Transposición. Se ha llevado a cabo el 5% de las veces.

Por último, conviene tomar en consideración la tabla de análisis de los estándares de calidad del doblaje (véase anexo 6) para observar las implicaciones que ha tenido la toma de decisiones de traducción en la calidad del doblaje. Destaca el hecho de que hay un estándar que se cumple solo parcialmente: la traducción fiel. El original se respeta especialmente en cuanto a intencionalidad, si bien es verdad que su contenido también se tiene en cuenta y se intenta plasmar en la traducción. Sin embargo, se observa la tendencia a priorizar la función textual y de brindar una experiencia de juego lo más natural y cercana a la cultura meta posible aunque esto signifique sacrificar, en cierta medida, el contenido del texto origen. De hecho, esto se pone manifiesto a través de las técnicas de traducción utilizadas para resolver los problemas que el corpus plantea, pues son técnicas en su mayoría de adaptación y que abogan por alejarse bastante del original. El resto de estándares se cumplen totalmente sin objeciones.

## **CAPÍTULO 6. Conclusiones**

Los resultados obtenidos en este trabajo apuntan a una serie de características comunes que podrían compartir otras traducciones de canciones para el doblaje de videojuegos. Por este motivo y para concluir el presente trabajo, exponemos a continuación las conclusiones que extraemos del presente estudio de caso.

En primer lugar, cabe destacar las características recurrentes que derivan del análisis rítmico. Las tendencias que observamos son las siguientes:

- ▶ El ritmo del original que más se mantiene en la versión meta es el ritmo de timbre, es decir, la rima. Le siguen el ritmo de tono y de cantidad.
- ▶ El ritmo menos respetado es el de intensidad: la distribución acentual del texto meta difiere bastante de su versión original.
- ▶ La entonación más recurrente es la enunciativa. También aparecen bastantes oraciones exclamativas e interrogativas que aportan oralidad a la canción.
- ▶ El estribillo es la parte de la canción que prima en este tipo de traducciones. Por eso, los versos que contiene respetan, casi siempre, los cuatro ritmos.
- ▶ El ritmo de cantidad se respeta mucho más cuando es relevante para la sincronía. Es decir, cuando la intervención la canta algún personaje y tiene que respetar la sincronía labial o cuando tiene que ser más breve por cuestiones de ajuste.

En relación a la primera pregunta de investigación que resolvemos en este estudio sobre cuáles son los problemas o dificultades que aparecen con más frecuencia en la traducción de canciones para el doblaje de videojuegos, las conclusiones más significativas son las que siguen:

- ▶ Los problemas más recurrentes en este tipo de textos están relacionados con el código musical, sobre todo con la cantidad silábica y la rima.
- ▶ También se presentan con mucha frecuencia problemas relacionados con entidades semióticas, matices pragmáticos y código lingüístico. Son, a menudo, dificultades que plantean las referencias intertextuales, los dobles sentidos, las redundancias o los calcos. Es decir, relacionadas con la intencionalidad o la oralidad.
- ▶ La intencionalidad y la oralidad parecen ser los aspectos que más preocupan y que más se cuidan en la traducción.

La resolución de la segunda pregunta de investigación sobre qué técnicas son las más empleadas para afrontar los problemas característicos de este tipo de traducción ha proporcionado unos resultados que sugieren lo siguiente:

- ▶ La técnica que se emplea con más frecuencia es la reducción. Esta técnica se usa, sobre todo para facilitar el ajuste y la observación del ritmo de cantidad y evitar la artificialidad del texto.

- ▶ La modulación se usa casi tanto como la reducción. Se emplea, principalmente, para resolver problemas que eclipsarían la oralidad, el código musical o que impedirían transmitir la función del original.
- ▶ La traducción por el equivalente es la tercera técnica más utilizada en traducción de canciones para videojuegos. Es una técnica extranjerizante pero cabe destacar que solo se ha usado para la traducción de referencias intertextuales de nombres propios que ya habían aparecido anteriormente en el mismo juego o en otro de la misma saga.
- ▶ Las siguientes técnicas más empleadas son la compensación y la creación discursiva. Su uso queda justificado porque con ella se transmite a la perfección la intencionalidad del texto original observando los ritmos musicales y evitando la artificialidad.
- ▶ La amplificación y la transposición son técnicas a las que se recurre para solucionar problemas de comprensión en la lengua meta.

Para finalizar, se deben tener en cuenta las siguientes observaciones generales que caracterizan la traducción de canciones para videojuegos en la modalidad de doblaje:

- ▶ La mayoría de las técnicas empleadas tienden a alejarse del original, abandonando lo máximo posible la literalidad.
- ▶ Se reafirma la idea de que la adaptación tiene mucho peso en localización de videojuegos, como se apuntaba en el capítulo 3 del marco teórico.
- ▶ Las técnicas empleadas ponen de manifiesto la libertad que tiene el traductor y la cercanía al enfoque de *rewriting* que se da, sobre todo, en la localización de videojuegos.
- ▶ La intencionalidad y la oralidad son aspectos muy importantes en traducción audiovisual (especialmente en textos para doblajes y/o videojuegos).
- ▶ Las características propias de situaciones de traducción como la que hemos analizado no interfieren en la consecución de un doblaje de calidad.

## **Bibliografía**

### **Formato impreso**

AGOST, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. España: Ariel.

CHAUME, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. London: Routledge.

HURTADO, A. (2001). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.

MANGIRON, C. (2012). *The Localization of Japanese Video Games: Striking the Right Balance*. The Journal of Interpretation and Localization. Volume II. John Benjamins Publishing Company.

MARTÍ, J.L. (2006). Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón.

MARTÍNEZ, J.J. (ED.) (2012). *Reflexiones sobre traducción audiovisual: tres espectros, tres momentos*. Universitat de València.

MACCARTHY, D. ET AL. (2005). *The Art of Producing Games*. Cambridge: Cengage Learning PTR.

NORD, C. (1997). *Translating as Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. St. Jerome Publishing.

O'HAGAN, M., & MANGIRÓN, C. (2013). *Game Localization*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

### **Formato electrónico**

APOLO Y BACO. Teoría de la Poesía Española [en línea]. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en :  
<[http://www.apoloybaco.com/literatura/index.php?option=com\\_content&view=article&id=130&Itemid=1358](http://www.apoloybaco.com/literatura/index.php?option=com_content&view=article&id=130&Itemid=1358)>

BATPEDIA. Batman: Arkham Knight [en línea]. Batpedia. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <[http://es.batman.wikia.com/wiki/Batman: Arkham Knight](http://es.batman.wikia.com/wiki/Batman:_Arkham_Knight)>

CHAUME, F. La compensación en traducción audiovisual [en línea]. 2005. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/viewFile/4069/3711>>

CHAUME, F. Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual [en línea]. Universidad Jaume I, 2005. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://wdb.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/01-Frederic-Chaume.pdf>>

DESAFINADOS. Teoría musical: Las cadencias [en línea]. 2014. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://desafinados.es/teoria-musical-las-cadencias/>>

EL DOBLAJE. Ficha Batman: Arkham Knight [en línea]. 2015. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=43772>>

EL DOBLAJE. Ficha League of Legends [en línea]. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=45117>>

EUROGAMER. Destripando las traducciones de videojuegos [en línea]. 2012. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.eurogamer.es/articles/2012-04-06-destripando-las-traduccion-de-videojuegos>>

MERISTATION. La industria del videojuego supera a la del cine [en línea]. 2002. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.meristation.com/nintendo-64/noticias/la-industria-del-videojuego-supera-a-la-del-cine/434/1629013>>

MOBA. Definición en GamerDic [en línea]. 2015. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.gamerdic.es/termino/moba>>

O'HAGAN, M. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT [en línea]. Dublin, 2005. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <[http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_O'Hagan\\_Minako.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O'Hagan_Minako.pdf)>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario [en línea]. Madrid, 2016. [Consultado: 28 mayo 2016]. Disponible en: <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>>

## **Anexo 1. Descripción de las técnicas de traducción según la clasificación de Hurtado. <sup>1</sup>**

- **Adaptación:** sustitución de una realidad cultural por otra más cercana a la cultura de la lengua meta.
- **Ampliación lingüística:** Consiste en la adición de elementos lingüísticos.
- **Amplificación:** adición de precisiones que no aparecen en el texto origen.
- **Calco:** traducción literal de palabras o estructuras extranjeras.
- **Compensación:** introducción de una información o matiz del texto origen en un lugar distinto en el texto meta.
- **Compresión lingüística:** síntesis de elementos lingüísticos.
- **Creación discursiva:** empleo de una equivalencia específica de esa situación de traducción, que fuera de ese contexto no sería válida.
- **Descripción:** uso de la descripción de la forma y/o función de un elemento para sustituir a dicho elemento.
- **Equivalente:** uso de la expresión o término que está acuñado por diccionarios o por el uso como el correspondiente.
- **Generalización:** empleo de un término más general o más neutro.
- **Modulación:** cambio de perspectiva o de categoría de pensamiento respecto al original.

---

<sup>1</sup> Para la descripción de las técnicas que propone Hurtado nos hemos basado también en Martí Ferriol (2006: 102-104).

- **Particularización:** empleo de un término más específico o más preciso.
- **Préstamo:** introducción de una palabra o sintagma de otra lengua sin modificar.
- **Reducción:** eliminación de información del texto origen completamente o parcialmente.
- **Sustitución:** reemplazo de elementos lingüísticos por elementos paralingüísticos o al revés.
- **Traducción literal:** traducción palabra por palabra de una expresión o sintagma con equivalentes.
- **Transposición:** cambio de categoría gramatical.
- **Variación:** alteración de elementos lingüísticos o paralingüísticos que influyen en la variación lingüística.

## Anexo 2. Fichas de análisis externo.

### 2.1. Ficha de análisis externo de las canciones.

	Original	Traducción	Original	Traducción
Canción	I Can't Stop Laughing	¿Quién se ríe más?	The Spirit of Snowdown	El espíritu del Duelo de las Nieves
Publicación	2015	2015	Diciembre 2015	Diciembre 2015
Tipo de doblaje	Doblaje de videojuegos con sincronía labial		Doblaje de videojuegos con voz en OFF	
Personaje	El Joker		Narrador	
Tipo	Diegética		No diegética	
Destinatario	Batman: personaje principal		Jugadores	

## 2.2. Ficha de análisis externo de los videojuegos.

	Original	Traducción	Original	Traducción
Título	Batman Arkham Knight	Batman Arkham Knight	League of Legends	League of Legends
Fecha de lanzamiento	23 Junio 2015	23 Junio 2015	27 de octubre de 2009 (Canción: 12/2015)	30 de Octubre de 2009 (Canción: 12/2015)
Plataforma	PS4, PC, Xbox One.		PC	
Desarrollador	Rocksteady Studios		Riot Games	
Distribuidora	Warner Bros. Interactive Entertainment		Riot Games	
Género	Acción - Aventura		MOBA	
Modo de juego	1 Jugador		Multijugador en línea	

## Anexo 3. Transcripciones en verso de las canciones

### 3.1. Batman Arkham Knight

#### 3.1.1. I Can't Stop Laughing

Take me on home to the asylum  
Never alone in the asylum  
Anarchy ruled, it was wild  
But through it all, you never smiled  
Joke's on you, I'm in your head so  
Look who's laughing now!

Remember in Arkham City  
I killed your girl, so pretty  
That was the night you let me die  
But when I looked you in the eye  
That's when I knew we'd be together  
Look who's laughing now!

I'm stuck in your head and I'm laughing!  
I filled you with dread and I can't stop laughing!  
Your parents are dead and I can't stop laughing!  
What else can I do?  
Now I'm part of you

I am the Clown Prince of Crime  
And we've had a hell of a time  
You're part of me, I'm part of you  
And now there's nothing left to do  
I just can't wait till I'm in control  
Who'll be laughing then?

I drove you round the bend and I'm laughing



I'm with you till the end and I can't stop laughing  
I killed all your friends and I can't stop laughing

Oh yeah!

Think I can taste your fear  
Now that my time is near

I'm in your blood, I'm so alive  
I only wish you'd let me drive  
It won't be long till I make you kill  
Who'll be laughing then?

Barbara's dead and I'm laughing  
Jason Todd's dead and I can't stop laughing  
I'm even dead and I can't stop laughing  
What else can I do?  
Now I'm part of you

### **3.1.2. ¿Quién se ríe más?**

Llévame al manicomio  
Es mi lugar, el manicomio  
Anarquía, confusión  
Y no sonrías que es peor  
Harto de mí yo sé que estás  
Pero, ¿quién se ríe más?

En la ciudad de Arkham  
a tu chica fui a matar  
Tú me dejaste allí morir  
Fue justo cuando comprendí  
que tú de mí jamás te desharás  
¿Quién se ríe más?

Vivo en tu interior y me parto, ¡ja!  
Sembré un terror que ni yo aguanto  
Tus papis ya no están y me da la risa  
Esto es así  
Soy parte de ti

Soy criminal, soy un *clown*  
Ya lo verás, vas a alucinar  
Yo estoy en ti y tú en mí  
Y no lo puedes resistir  
Y si el control en mi mano está  
¿quién se reirá?

Te hice enloquecer y me parto  
Contigo hasta el final y es que no me hartó  
A todos me cargué con tal descaro

[Oh sí]

Puedo sentir tu temor  
Mi momento ya llegó

Me siento vivo en tu interior  
Deja que de eso me ocupe yo  
Sé que en matar no tardarás  
¿Quién se reirá?

Bárbara palmó y me parto  
Jason Todd palmó y también me parto  
Incluso yo palmé y aún me parto  
Esto es así  
Soy parte de ti

## 3.2. League of Legends

### 3.2.1. The Spirit of Snowdown

Gather 'round the fire, dear friends; settle in for a treat  
There's so much to tell; grab a chair, take a seat

We hope you're all cozy; our friends are here too  
Look now, there's Gnar, all bristly and blue  
It's snowing! He's growing! Watch out for the ice!  
It's Snowdown, little yordle: be cool, play nice!  
Always practice kindness, big fella, you don't need a reason  
Look! Even these guys are embracing the season!

It's a magical time, so don't be a brat  
We're in this together yordle, human, and...what's that?

Oh, it's Bard, bundled up, doesn't he look so snug?  
What's this, you bring gifts, like warm cocoa in a mug?  
How thoughtful, how sweet - are those your little friends?  
But is any of this real, or are we just playing pretend?  
We must leave you now, Bard. Anything more to say?  
Same to you, dear wanderer! Have a happy snow day!

Who's that there? So lovely, quite dashing  
Ah it's Syndra in splendid garb, not a bit of it clashing  
A mighty sorceress indeed: your power is stunning  
Look at them go, hah! There's no use running

Her cold is too bold, it's broken the mold  
There's no hope for you when her ice's taken hold  
But, it's Snowdown, sweet Syndra: take a break from this violence



Let us savor this season of peace, love, and silence

But Ziggs still loves Snowdown, and he's brought friends along  
Hey! Please stop that now! You're doing it wrong!  
Tis the season for peace, not for war  
That's not what all of these snowballs are for!

Stop fighting, stop thrashing, stop bickering and bashing  
You'll ruin everything with your constant harassing!  
Snowdown is ruined; it's over, it's done

Then again, all this mayhem does look rather fun  
Perhaps the true spirit of Snowdown is this,  
It's bedlam and brawling, flinging magic and fists  
So build up an ice fort! Let those snowballs take flight!  
Snowdown is here! Grab a friend, join the fight!

### **3.2.1. El espíritu del Duelo de las Nieves**

Venid, acercaos al fuego y tomad asiento  
Lo que vais a escuchar es más que un cuento

El resto de amigos están por llegar  
Ahí llega uno, ¿os suena? Sí: es Gnar  
Cuidado que crece, ¡se ha vuelto mega!  
Es el duelo de las nieves: juega limpio, colega  
Siempre que puedas ayuda a los demás  
Créeme, grandullón, ¡lo agradecerás!

Es tiempo de magia y todo el mundo es cortés.  
Humanos, yordes y, ¿ese tipo quién es?

Oh, ¡es bardo! Abridado. Bonito atavío  
¡Te queda fenomenal y protege del frío!  
Tus pequeños amigos me caen genial  
Todo esto es muy bueno, ¿seguro que es real?  
Ha sido un placer, Bardo, pero ya nos vamos  
¡Exactamente! ¡Lo mismo te deseamos!

¿Y quién es esa que viene por la ladera?  
Ah, es Syndra. La más hermosa y elegante hechicera  
Todos temen su inconmensurable poder  
¡Pobres ingenuos los que intentan correr!

Su furia es peor que cualquier tormenta  
y destruye a aquellos con quienes se enfrenta  
Hoy la violencia no tiene cabida,  
¡Cálmate, Syndra! Celebremos la vida

Zigs y sus amigos adoran el Duelo de las Nieves  
pero, ¡para, por favor! ¡Basta ya! ¿Cómo te atreves?  
Se suponía que iba a reinar la paz  
Debí imaginar que sería fugaz

¡No os peleéis, no os golpeéis, no luchéis!  
Si seguís así, lo arruinaréis. ¡Que injusto es un uno contra seis!  
Lo habéis conseguido: esto es el final

¡Ah! Bueno, supongo que el caos no está tan mal  
El Duelo de las Nieves es para valientes  
Combatid sin miedo con uñas y dientes  
¡Ahí va una bola! ¡Qué diversión!  
¡Llama a tus amigos y que empiece la acción!

## Anexo 4. Fichas de análisis rítmico.

### 4.1. Batman Arkham Knight.

Verso		Número de sílabas (ritmo de cantidad)		Distribución acentual (ritmo de intensidad)		Entonación (ritmo de tono)		Rima (ritmo de timbre)	
Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta
Take me on home to the asylum	Llévame al manicomio	8	8	---'---	---'---	Exhortativa	Exhortativa	a	a
Never alone in the asylum	Es mi lugar, el manicomio	8	9	---'---	---'---	Enunciativa	Enunciativa	a	A
Anarchy ruled, it was wild	Anarquía, confusión	7	7	---'--'	--'--'	Enunciativa	Enunciativa	b	b
But through it all, you never smiled	Y no sonrías que es peor	8	8	---'---	---'---	Enunciativa	Exhortativa	b	b
Joke's on you, I'm in your head so	Harto de mí yo sé que estás	8	8	--'--'	---'---	Enunciativa	Enunciativa	c	c
Look who's laughing now!	Pero, ¿quién se ríe más?	5	7	'--'	--'--'	Exclamativa	Interrogativa	d	c

Remember in Arkham City	En la ciudad de Arkham	8	7	----'--	---'--	Enunciativa	Enunciativa	e	d
I killed your girl, so pretty	a tu chica fui a matar	7	8	---'--	--'---	Enunciativa	Enunciativa	e	e
That was the night you let me die	Tú me dejaste allí morir	8	8	---'--	---'--	Enunciativa	Enunciativa	f	f
But when I looked you in the eye	Fue justo cuando comprendí	8	8	---'--'	---'--'	Enunciativa	Enunciativa	f	f
That's when I knew we'd be together	que tú de mí jamás te desharás	9	10	--'---	--'---'	Enunciativa	Enunciativa	G	C
Look who's laughing now!	¿Quién se ríe más?	5	5	'--'	'--'	Exclamativa	Interrogativa	d	c
I'm stuck in your head and I'm laughing	Vivo en tu interior y me parto	9	9	-'---	-'---	Enunciativa	Enunciativa	H	G
I filled you with dread and I can't stop laughing	Sembré un terror que ni yo aguanto	11	11	-'---'	-'---'	Enunciativa	Enunciativa	H	G
Your parents are dead and I	Tus papis ya no están y me da la risa	11	12	-'---'	-'---'	Enunciativa	Enunciativa	H	H

can't stop laughing									
What else can I do?	Esto es así	5	5	'_''	'_''	Interrogativa retórica	Enunciativa	i	i
Now I'm part of you	Soy parte de ti	5	5	'_''	'_''	Enunciativa	Enunciativa	i	i
I am the Clown Prince of Crime	Soy criminal, soy un <i>clown</i>	7	7	---'''	---'''	Enunciativa	Enunciativa	f	j
And we've had a hell of a time	Ya lo verás, vas a alucinar	8	10	---'''	'_''---	Enunciativa	Enunciativa	f	e
You're part of me, I'm part of you	Yo estoy en ti y tú en mí	8	8	'_''_''	'_''_''	Enunciativa	Enunciativa	i	i
And now there's nothing left to do	Y no lo puedes resistir	8	8	---'''-	---'''-	Enunciativa	Enunciativa	i	i
I just can't wait till I'm in control	Y si el control en mi mano está	9	9	---''''-	---''''-	Enunciativa	Enunciativa	J	C
Who'll be laughing then?	¿quién se reirá?	5	5	'_''	'_''	Interrogativa	Interrogativa	k	c
I drove you round the bend and I'm laughing	Te hice enloquecer y me parto	10	10	---''''-	---''''-	Enunciativa	Enunciativa	H	G

I'm with you till the end and I can't stop laughing	Contigo hasta el final y es que no me hartó	12	12	--'---'--	--'---'--	Enunciativa	Enunciativa	H	G
I killed all your friends and I can't stop laughing	A todos me cargué con tal descaro	11	11	-'---'--	-'---'--	Enunciativa	Enunciativa	H	G
[Oh yeah!]	[¡Oh, sí!]	2	2	-'	-'	Exclamativa	Exclamativa	l	k
Think I can taste your fear	Puedo sentir tu temor	7	7	'---'	'---'	Enunciativa	Enunciativa	m	l
Now that my time is near	Mi momento ya llegó	7	7	'---'	'---'	Enunciativa	Enunciativa	m	l
I'm in your blood, I'm so alive	Me siento vivo en tu interior	8	8	---'''	---'''	Enunciativa	Enunciativa	n	l
I only wish you'd let me drive	Deja que de eso me ocupe yo	8	9	---'''	'---'''	Enunciativa	Exhortativa	n	l
It won't be long till I make you kill	Sé que en matar no tardarás	9	9	---'---'	---'---'	Enunciativa	Enunciativa	O	C
Who'll be laughing then?	¿Quién se reirá?	5	5	'--'	'--'	Interrogativa	Interrogativa	k	c

Barbara's dead and I'm laughing	Bárbara palmó y me parto	8	8	-'-'--	-'-'--	Enunciativa	Enunciativa	H	G
Jason Todd's dead and I can't stop laughing	Jason Todd palmó y también me parto	11	11	----'---	----'---	Enunciativa	Enunciativa	H	G
I'm even dead and I can't stop laughing	Incluso yo palmé y aún me parto	10	12	-''''--	-''''--	Enunciativa	Enunciativa	H	G
What else can I do?	Esto es así	5	5	'--'	'--'	Interrogativa	Enunciativa	i	i
Now I'm part of you	Soy parte de ti	5	5	'--'	'--'	Enunciativa	Enunciativa	i	i

## 4.2. League of Legends.

Verso		Número de sílabas (ritmo de cantidad)		Distribución acentual (ritmo de intensidad)		Entonación (ritmo de tono)		Rima (ritmo de timbre)	
Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta	Origen	Meta
Gather 'round the fire, dear friends; settle in for a treat	Venid, acercaos al fuego y tomad asiento.	14	14	'---'-----	-''''-----	Exhortativa	Exhortativa	A	A

There's so much to tell; grab a chair, take a seat.	Lo que vais a escuchar es más que un cuento.	11	11	----'---'	--'-----'	Enunciativa - Exhortativa	Enunciativa	A	A
We hope you're all cozy; our friends are here too	El resto de amigos están por llegar.	11	11	---'-----'	---'-----'	Desiderativa - Enunciativa	Enunciativa	B	B
Look now, there's Gnar, all bristly and blue	Ahí llega uno, ¿os suena? Sí: es Gnar.	10	12	---'---'	----'---'---	Exhortativa - Enunciativa	Enunciativa - Interrogativa	B	B
It's snowing! He's growing! Watch out for the ice!	Cuidado que crece, ¡se ha vuelto mega!	11	11	-''-----'	-''-----'	Exclamativa	Exclamativa	C	C
It's Snowdown, little yordle: be cool, play nice!	Es el Duelo de las Nieves: ¡juega limpio, colega!	12	15	-''-----'	--'-----'---	Enunciativa - Exclamativa	Enunciativa - Exclamativa	C	C
Practice kindness, big fella, you don't need a reason	Siempre que puedas ayuda a los demás.	13	11	-''-----'	---'-----'	Exhortativa	Exhortativa	D	D
Look! Even these guys are embracing the season!	Créeme, grandullón, ¡lo agradecerás!	12	12	'-----'---	'-----'	Exhortativa-Exclamativa	Exhortativa - Exclamativa	D	D

It's a magical time, so don't be a brat	Es tiempo de magia y todo el mundo es cortés.	12	12	--'---''	----'-----'	Enunciativa - Exhortativa	Enunciativa	E	E
We're in this together yordle, human, and...what's that?	Humanos, yordes y, ¿ese tipo quién es?	13	12	----'---''	-''-----'	Enunciativa - Interrogativa	Enunciativa - Interrogativa	E	E
Oh, it's Bard, bundled up, doesn't he look so snug?	Oh, es Bardo, abrigado. Bonito atavío	12	14	'-----''	'-----''	Enunciativa - Interrogativa	Enunciativa	F	F
What's this, you bring gifts, like warm cocoa in a mug?	¡Te queda fenomenal y protege del frío!	12	14	'-----''	-''---''---	Interrogativa	Exclamativa	F	F
How thoughtful, how sweet - are those your little friends?	Tus pequeños amigos me caen genial	11	12	'-----''	----'---''	Exclamativa	Enunciativa	G	G
But is any of this real, or are we just playing pretend?	Todo esto es muy bueno, ¿seguro que es real?	14	14	-''---''---	--'---''---	Interrogativa	Enunciativa - Interrogativa	G	G
We must leave you now, Bard. Anything more to say?	Ha sido un placer, Bardo, pero ya nos vamos.	12	13	--'---''	----'---''	Enunciativa - Interrogativa	Enunciativa	H	H

Same to you, dear wanderer! Have a happy snow day!	¡Exactamente! ¡Lo mismo te deseamos!	13	13	'---''---'	'---''---'	Exclamativa	Exclamativa	H	H
Who's that there? So lovely, quite dashing	¿Y quién es esa que viene por la ladera?	9	13	--'''''	'---''---'	Interrogativa	Interrogativa	I	I
Ah it's Syndra in splendid garb, not a bit of it clashing	Ah, es Syndra. La más hermosa y elegante hechicera.	15	15	'---''---''-	'---''---''-	Enunciativa	Enunciativa	I	I
A mighty sorceress indeed: your power is stunning	Todos temen su inconmensurable poder	14	12	'---''---''-	--''---''-	Enunciativa	Enunciativa	J	J
Look at them go, hah! Oh, there's no use running	¡Pobres ingenuos los que intentan correr!	11	11	--''---''-	'---''---''-	Exclamativa - Enunciativa	Exclamativa	J	J
Her cold is too bold It's broken the mold	Su furia es peor que cualquier tormenta	11	11	'---''---'''	--''---''-	Enunciativa	Enunciativa	K	K
There's no hope for you when her ice's taken hold	y destruye a aquellos con quienes se enfrenta.	12	12	----''''---'	'---''---''-	Enunciativa	Enunciativa	K	K
But, it's Snowdown, sweet Syndra: take a break from this violence	Hoy la violencia no tiene cabida,	14	11	--''---''---''-	'---''---''-	Enunciativa - Exhortativa	Enunciativa	L	L

Let us savor this season of peace, love, and silence	¡Cálmate, Syndra! Celebremos la vida.	13	13	--'-----'	'-----'	Exhortativa	Exclamativa - Exhortativa	L	L
But Ziggs still loves Snowdown, and he's brought friends along.	Zigs y sus amigos adoran el Duelo de las Nieves	13	16	'-----'	-----'	Enunciativa	Enunciativa	M	M
Hey! Please stop that now! You're doing it wrong!	pero, ¡para, por favor! ¡Basta ya! ¿Cómo te atreves?	10	15	'-----'	-----'	Exclamativa	Exclamativa - Interrogativa	M	M
Tis the season for peace, not for war	Se suponía que iba a reinar la paz.	9	11	-----'	-----'	Enunciativa	Enunciativa	N	N
That's not what all of these snowballs are for!	Debí imaginar que sería fugaz.	10	11	'-----'	'-----'	Exclamativa	Enunciativa	N	N
Stop fighting Stop thrashing Stop bickering and bashing!	¡No os peleéis, no os golpeéis, no luchéis!	13	13	'-----'	-----'	Exclamativa	Exclamativa	O	O
Oh, you'll ruin everything with your constant harassing!	¡Si seguís así, lo arruinaréis! ¡Qué injusto es un uno contra seis!	14	18	-----'	-----'	Exclamativa	Exclamativa	O	O

Snowdown is ruined; it's over, it's done.	Lo habéis conseguido: esto es el final.	11	11	'-'-'-'-'	--'-'-'--	Enunciativa	Enunciativa	P	P
Then again, all this mayhem does look rather fun.	¡Ah! Bueno, supongo que el caos no está tan mal.	12	12	'-'-'-'-'	'-'-'-'-'	Enunciativa	Enunciativa	P	P
Perhaps the true spirit of Snowdown is this,	El Duelo de las Nieves es para valientes.	13	13	'-'-'-'-'	'-'-'-'-'	Enunciativa	Enunciativa	Q	Q
It's bedlam and brawling, flinging magic and fists.	Combatid sin miedo con uñas y dientes.	12	12	'-'-'-'-'	--'-'-'--	Enunciativa	Exhortativa	Q	Q
So build up an ice fort! Let those snowballs take flight!	¡Ahí va una bola! ¡Qué diversión!	12	10	'-'-'-'-'	'-'-'-''	Exclamativa	Exclamativa	R	R
Snowdown is here! Grab a friend, join the fight!	¡Llama a tus amigos y que empiece la acción!	12	12	---'---'--	'-'-'-'-'	Exclamativa	Exclamativa	R	R

## Anexo 5. Fichas de análisis del nivel interno.

### 5.1. Batman Arkham Knight.

TCR video	Original	Traducción	Problema	Técnica	Comentarios
00:00:05	Take me on home to <b>the asylum</b>	Llévame al <b>manicomio</b>	Referencia intertextual	Equivalente	El “ <i>asylum</i> ” es el manicomio en el que tiene lugar la acción del tan famoso juego de esta saga y que se titula “ <i>Batman Arkham Asylum</i> ”. Se ha optado por traducir la referencia por su equivalente porque se presupone que el usuario relaciona este lugar con ese juego, pues es conocido, en gran parte, por ello.
00:00:17	Anarchy ruled, it was wild	Anarquía, confusión	Referencia intertextual que debe quedar clara en pocas sílabas para respetar el ritmo de cantidad y la sincronía.	Reducción	Es una referencia al desorden y los problemas que causó el personaje que canta la canción en el manicomio del

					<i>Batman Arkham Asylum</i> . Con la reducción a dos palabras, el sentido que adquiere el verso queda bastante claro para el jugador de la versión doblada.
00:00:28	Remember in <b>Arkham City</b>	En la <b>ciudad de Arkham</b>	Referencia intertextual	Equivalente	Referencia a otro de los juegos de esta saga: el <i>Batman Arkham City</i> .
00:00:43	<b>But when I looked you in the eye</b>	<b>Fue justo cuando comprendí</b>	Necesidad de transmitir las ideas del siguiente verso porque ambas son relevantes. Sin embargo, por extensión no puede hacerse en el verso correspondiente.	Compensación	Se compensa en este verso la idea de " <i>That's when I knew</i> " del siguiente, porque se hace posible teniendo en cuenta que la información que contiene este verso del texto original carece de importancia semántica ni constituye referencia alguna.
00:00:50	<b>Look</b> who's laughing <b>now!</b>	¿Quién se ríe <b>más?</b>	Mantener el mismo ritmo de cantidad y de timbre que el original y la traducción literal no lo permite.	Modulación	Mediante la modulación se consigue traducir la misma situación pero

					con la ventaja de tener menos sílabas en el texto meta y propiciar una rima más fácil.
00:00:56	<b>I filled you with dread</b> and I can't stop laughing!	¡Sembré un terror que ni yo aguanto!	Oración cuya traducción literal tendría, probablemente, connotaciones negativas, por lo que el jugador se extrañaría y esto afectaría a la experiencia de juego y, por tanto, a la calidad.	Modulación	Cambio de perspectiva para expresar la misma idea de manera más natural y libre de posibles malas interpretaciones.
00:01:01	What else can I do?	Esto es así.	La traducción literal podría ser objeto de confusión o no transmitir el mismo sentido que la del texto original.	Modulación	Se adapta la pregunta retórica e irónica del original para producir una breve oración en el texto meta del mismo valor significativo.
00:01:04	<b>Now</b> I'm part of you	Soy parte de ti.	Repetición innecesaria que resulta redundante en la lengua meta.	Reducción	Las repeticiones propias del inglés, sobre todo de palabras monosilábicas como este "now", no son características del español, por lo que, con su omisión, se consigue transmitir la

					misma idea y dejar de lado la artificialidad.
00:01:24	I just can't wait till <b>I'm in control</b>	Y si <b>el control en mi mano está,</b>	La estructura del original constituiría un calco y resultaría artificial en texto meta. Además, el número de sílabas sería mucho mayor (se vería afectado el ritmo de cantidad).	Modulación	Cambio de punto de vista para facilitar la rima y ganar oralidad.
00:01:57	<b>I'm in your blood, I'm so alive</b>	Me siento <b>vivo en tu interior.</b>	Longitud y artificialidad que supone la traducción literal.	Reducción	Se transmite el significado de ambas frases solo en una y de una manera más directa e idiomática en español.

## 5.2. League of Legends.

TCR video	Original	Traducción	Problema	Técnica	Comentarios
00:00:04	Gather 'round the fire, dear friends; settle in for a treat	<b>Venid</b> , acercaos al fuego y tomad asiento.	La sola traducción de las oraciones del original resultaría en un texto artificial en la cultura meta.	Amplificación	Se añade “venid” como apelativo que dota al texto meta de naturalidad.
00:00:13	We hope you're all cozy; our friends <b>are</b> here too	El resto de amigos <b>están por llegar.</b>	La traducción del verbo “to be” por su equivalente español, dificulta el mantenimiento del ritmo de timbre (rima) en el texto meta.	Creación discursiva	Aprovechando que en la imagen aún no se ha visto a todos los personajes que van a aparecer, se usa la perífrasis “estar por llegar” y así se consigue hacer rimar el verso con el siguiente. Por otro lado, dada la longitud que haría falta para decir las dos ideas del original, se opta por transmitir solo la más relevante.

00:00:30	Look! Even <b>these guys</b> are embracing the season!	Créeme, <b>grandullón</b> , ¡lo agradecerás!	Mantener la referencia a lo que se está viendo en el vídeo sin sacrificar la rima ni la oralidad.	Modulación	Para mantener la rima y que haya también en el texto meta una referencia a la imagen, se cambia el punto de vista con lo cual la referencia pasa a ser la del personaje que acaba de aparecer unos segundos antes en pantalla. De esta manera, se da cohesión al texto y, teniendo en cuenta que “these guys” hace referencia a unos personajes que aparecen siempre en el juego de la misma manera, la imagen no le resulta extraña al jugador.
00:00:34	It's <b>a magical time</b> , so don't be a brat	Es <b>tiempo de magia</b> y todo el mundo es cortés.	Posible ambigüedad en el texto meta si se traduce literalmente la expresión	Transposición	Se evita la ambigüedad con un cambio de categoría gramatical en “ <i>magical</i> ” > mágico” y con la supresión del artículo “a” > un”.

00:01:00	We must leave you now, <b>Bard</b> . Anything more to say?	Ha sido un placer, <b>Bardo</b> , pero ya nos vamos.	La referencia intertextual del nombre propio de un personaje que ya ha aparecido antes en el juego.	Equivalente	El nombre propio de los personajes debe ser el mismo en los diversos textos y contenidos del videojuego.
00:01:12	Ah it's Syndra in splendid garb, not a bit of it clashing	Ah, es Syndra. La más hermosa y elegante <b>hechicera</b> .	Hay mucha información en el original que no puede expresarse en el texto meta por razones de espacio.	Compensación	Se compensa aquí " <i>sorceress</i> > hechicera" que aparece en el siguiente verso, de manera que se sintetiza y se produce una buena rima en este verso y así el siguiente puede centrarse en transmitir otra idea.
00:01:40	But Ziggs still loves Snowdown, and he's brought friends along.	<b>Zigs y sus amigos adoran</b> el Duelo de las Nieves	Transmitir las dos ideas del original en el texto meta teniendo en cuenta la extensión.	Reducción	En este caso, se ha optado por la síntesis de información para poder conseguir un verso de aproximadamente el mismo número de sílabas, aunque se sacrifique en cierta medida el sentido o la fidelidad al original.

00:01:48	Tis the season <b>for peace, not for war</b>	Se suponía que iba a reinar la paz.	Repetición innecesaria que, en caso de traducirse siguiendo esta estructura, restaría oralidad a la producción.	Reducción	En vez de traducir más literalmente el original que transmite una misma idea con dos expresiones que son, en realidad, contrarias; se opta por una colocación mucho más natural español y común en la cultura meta.
00:02:17	Perhaps the true spirit of Snowdown is this,	El Duelo de las Nieves es para valientes.	Mantener la intencionalidad: Conseguir llamar la atención de los jugadores y persuadirlos para que prueben esta nueva modalidad de juego.	Creación discursiva	Se adapta el verso para cumplir con la función publicitaria que tiene el texto origen también el el texto meta.
00:02:28	<b>Snowdown is here!</b> Grab a friend, join the fight!	¡Llama a tus amigos y que empiece la acción!	Cumplir la función del texto y, a la vez, mantener el ritmo de cantidad y de timbre.	Reducción	La funcionalidad y los ritmos de cantidad y timbre se consiguen respetar omitiendo una información del verso original que ya se encuentra implícito en el texto cada vez que se habla del “Duelo de las Nieves”.

**Anexo 6. Tabla de análisis de los estándares de calidad de doblaje.**

	I Can't Stop Laughing	¿Quién se ríe más?	The Spirit of Snowdown	El espíritu del Duelo de las Nieves
Sincronía labial	✓	✓	No aplica	No aplica
Naturalidad en los diálogos	✓	✓	✓	✓
Coherencia audio-visual	✓	✓	✓	✓
Traducción fiel	Fiel a la función pero no al contenido completo		Fiel a la función pero no al contenido completo	
Calidad de sonido	✓	✓	✓	✓
Actuación dramática adecuada	✓	✓	✓	✓

## **Anexo 7. Videos del corpus.**

Se adjunta un CD con los cuatro videos que forman parte del corpus, las dos canciones originales y las dos versiones traducidas, y que contienen grabadas las canciones tal cual aparecen en su respectivo videojuego:

- Video 1: I can't stop laughing. Batman Arkham Knight.
- Video 2: ¿Quién se ríe más?. Batman Arkham Knight.
- Video 3: The Spirit of Snowdown. League of Legends.
- Video 4: El espíritu del Duelo de las Nieves. League of Legends.