

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

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**El papel de la traducción en un proyecto transmedia:
el caso de *Star Wars***

Autor/a: Juan José Muñoz Moreno

Tutor/a: Frederic Chaume Varela

Fecha de lectura/ Data de lectura: Junio de 2021



Resumen/ Resum:

Este trabajo pretende ser un análisis descriptivo del papel que desempeña la traducción en un proyecto transmedia. En este caso, el producto transmedia que se ha escogido está compuesto por la trilogía original de la saga cinematográfica *Star Wars* y por el último videojuego de la franquicia, *Star Wars: Squadrons*.

En primer lugar, se describirá qué es la narrativa transmedia y en qué se diferencia de los otros tipos de narrativas. Además, se hablará de un factor clave dentro de la narrativa transmedia: la intertextualidad, que funciona como nexo entre todos los productos de un mismo universo. Por otra parte, se tratarán las dificultades que conlleva traducir un producto transmedia, la traducción audiovisual, y dos de las modalidades de este ámbito de la traducción: el doblaje, que corresponde a las películas, y la localización, en referencia al videojuego.

Posteriormente, en el análisis, la parte más práctica de este trabajo, se clasificarán los problemas más frecuentes a la hora de realizar la traducción de un proyecto transmedia de una obra de ciencia-ficción. Para realizar este análisis, se extraerán aquellos términos que aparecen tanto en las películas como en el videojuego, se compararán mediante tablas para comprobar si se ha mantenido la intertextualidad en el videojuego (pues está basado en las películas) y, como objetivo secundario, se pretende observar si estos términos cumplen con la sincronía labial y con la isocronía.

Por último, en las conclusiones, se recopilarán los datos obtenidos en el análisis y se realizará un breve comentario con las reflexiones extraídas a partir de todo lo que se ha mencionado a lo largo del trabajo. Con esto, se espera proporcionar una contribución para la bibliografía de futuros proyectos que tengan como objeto de estudio aquellas sagas que formen parte de una narrativa transmedia.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Intertextualidad, localización, doblaje, sincronía, narrativa transmedia.

Estilo de bibliografia utilizado: **APA**

Índice

1. Introducción	1
1.1 Motivación personal.....	1
1.2 Objetivos.....	2
1.3 Pregunta de investigación.....	2
1.4 Metodología y corpus.....	2
1.5 Estructura del trabajo.....	3
2. Marco teórico	4
2.1 La narrativa transmedia.....	4
2.1.1 Intertextualidad.....	5
2.1.2 La traducción de proyectos transmedia.....	7
2.2 La Traducción audiovisual.....	8
2.2.1 El doblaje.....	8
2.2.2 La localización de videojuegos.....	11
3. Metodología y corpus	14
3.1 Modelo metodológico.....	14
3.2 Descripción del corpus.....	14
3.2.1 Star Wars: Trilogía original.....	15
3.2.2 Videojuego Star Wars Squadrons.....	16
3.3 Marco analítico.....	17
4. Análisis	19
4.1 Nivel léxico.....	19
4.1.1 Topónimos.....	19
4.1.2 Sucesos históricos.....	21
4.1.3 Terminología bélica.....	23
4.1.4 Nombres propios.....	25
4.1.5 Terminología aeroespacial.....	27
4.2 Nivel sintáctico.....	29
4.2.1 Estructuras oracionales.....	29
4.3 Nivel prosódico.....	31
4.3.1 Voces de los personajes.....	31
5. Conclusiones	33
6. Bibliografía	35

7. Anexos	39
7.1 ANEXO I: Tablas de Topónimos	39
7.2 ANEXO II: Tablas de Sucesos	42
7.3 ANEXO III: Tablas de Terminología bélica	44
7.4 ANEXO IV: Tablas de Nombres propios	47
7.5 ANEXO V: Tablas de Terminología aeroespacial	52
7.6 ANEXO VI: Tablas de Estructuras.....	56
7.7 ANEXO VII: Tablas de Voces	58

1. Introducción

1.1 Motivación personal

Durante la carrera, hemos abordado diversos temas relacionados con el ámbito de la traducción audiovisual, como es el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad, pero prácticamente en ningún momento hemos tratado la localización de videojuegos. Como jugador asiduo, pienso que los videojuegos no son una forma de ocio electrónico que debamos pasar por alto, ya que se han ido abriendo paso en la sociedad hasta convertirse en una de las industrias que más dinero produce y que más puestos de trabajo genera. Y esto también nos afecta a nosotros como traductores.

Partiendo de este presupuesto, la idea inicial para este Trabajo de Fin de Grado (TFG) fue analizar la traducción para doblaje de algún videojuego. Sin embargo, esta cuestión ya se ha tratado bastante, por lo que decidí optar por el mundo cinematográfico. Desde pequeño, he sido un gran aficionado a la saga *Star Wars*, y, en consecuencia, mi elección giraría entorno a este universo. Pero, de nuevo, es un tema sobre el que ya se ha investigado mucho. A finales del curso anterior, asistí a una charla sobre la traducción de las películas de *Star Wars* y la traducción de los cómics de este mismo universo. Tras escuchar a los ponentes, se me ocurrió que mi TFG podría tratar ese mismo tema, pero juntando mis tres pasiones: el universo cinematográfico de *Star Wars*, los videojuegos y la traducción audiovisual.

Una de las cosas que más me motivó sobre este TFG fue tener la oportunidad de utilizar como objeto de estudio las películas y los videojuegos de *Star Wars*. De este modo, no solo podría aplicar lo aprendido durante la carrera, sino que también podría ser capaz de recurrir a mis conocimientos sobre esta saga, que ha estado presente a lo largo de toda mi vida. Además, actualmente la narrativa transmedia es una nueva forma de ocio que está adquiriendo mucha popularidad y sobre la que se empieza a investigar en gran medida, por lo que me satisface poder aportar un granito de arena al mundo académico con esta investigación.

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es realizar un análisis descriptivo y comparativo de la traducción para doblaje de la trilogía original de la saga de ciencia-ficción *Star Wars* y del videojuego basado en este mismo universo, *Star Wars: Squadrons*, en concreto de las marcas de la intertextualidad y la terminología propia de la ciencia-ficción. De este modo, se pretende comprobar si estos aspectos se tienen en cuenta a la hora de trabajar en un proyecto de narrativa transmedia. Como complemento para la consecución de este objetivo principal, se estableció un objetivo secundario que contribuye a completar esta investigación, en este caso discernir si las exigencias de las sincronías han tenido o no un impacto en la traducción de la intertextualidad.

1.3 Pregunta de investigación

Este trabajo académico parte de dos preguntas de investigación. En primer lugar, si en la traducción de un proyecto transmedia se mantiene tanto la intertextualidad como la función comunicativa del producto original. Por otra parte, si mantener la intertextualidad, concepto central sobre el que rota cualquier universo transmedia, y la función comunicativa afecta al ajuste en el doblaje del producto audiovisual.

1.4 Metodología y corpus

Para llevar a cabo el análisis propuesto será necesario elaborar un estudio descriptivo, comparativo y exploratorio sobre la traducción para doblaje de los dos productos audiovisuales que conforman este trabajo, e indagar en el fenómeno de la intertextualidad y su papel en la traducción de la narrativa transmedia. Los objetos de estudio de este trabajo son, por un lado, la trilogía original de la saga *Star Wars* (George Lucas, 1977-1983), compuesta por *Una nueva esperanza*, *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*, y, por otro, el videojuego multiplataforma *Star Wars: Squadrons* (Electronic Arts, 2020).

1.5 Estructura del trabajo

Este trabajo está estructurado en siete apartados. Tras la Introducción, que se divide en los subapartados de **Motivación personal**, **Objetivos**, **Pregunta de investigación** y **Estructura**, se presenta el **Marco teórico**, donde se tratarán el concepto de **Narrativa transmedia e Intertextualidad**, y el ámbito de la **Traducción audiovisual** (en concreto, **Doblaje** y **Localización de videojuegos**). En el tercer apartado, titulado **Metodología y corpus**, también tenemos, a su vez, una división en tres subapartados: las **Bases metodológicas** que se pretenden seguir, la **Descripción del corpus**, donde se explica la evolución de la saga cinematográfica *Star Wars*, y el **Marco analítico**, subapartado reservado para mostrar los pasos que se siguen para llevar a cabo el análisis.

A continuación, en el **Análisis** se presentan los ejemplos que se han detectado y que resultan problemáticos a la hora de realizar una traducción de un proyecto transmedia. Este apartado se divide en los tres niveles lingüísticos clásicos: **Nivel léxico**, **Nivel morfosintáctico** y **Nivel prosódico**.

Posteriormente, en el apartado de **Conclusiones** quedan expuestas las reflexiones finales que se han extraído a partir del análisis del conjunto de ejemplos y taxonomías expuestos en el apartado anterior, además de una conclusión personal argumentando la experiencia extraída como resultado de la realización de este trabajo y la relación de esta experiencia con el grado de Traducción e Interpretación.

Seguidamente, la **Bibliografía** detalla la cantidad total de los recursos que se han utilizado para completar esta investigación. En el apartado de **Anexos** se ubican todas las tablas de análisis que componen el corpus de este trabajo.

2. Marco teórico

2.1 La narrativa transmedia

En términos generales, el concepto de narrativa o ficción hace referencia a cualquier acto comunicativo en el que ocurren una serie de hechos (reales o ficticios) de manera sucesiva. Estos acontecimientos se presentan junto con diversos personajes y se localizan en un tiempo y espacio determinados (UNAM, 2010). Sin embargo, aunque en su mayoría se asocie el concepto de narrativa con la literatura, los relatos no siempre se presentan de forma escrita: se pueden dar a través de cualquiera de los tres canales de comunicación: el canal escrito, el visual o el acústico (López Puigdollers, 2016).

Por este motivo, el sector del entretenimiento ha sabido aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías para ampliar sus productos de diversas formas. Muchos relatos de ficción, que en un primer momento no habían sido concebidos como productos transmedia, terminan siéndolo gracias a la aparición de nuevas plataformas y formatos (Carrizo & Heredero Díaz, 2015). A raíz del auge de esta nueva manera de contar historias, la narrativa ha experimentado la aparición de nuevas tipologías, como es el caso de la narrativa multiplataforma, crossmedia y transmedia.

En primer lugar, la narrativa multiplataforma es la tipología más básica de narrativa audiovisual, ya que consiste en narrar la misma historia en diferentes medios o soportes (Costa Sanchez & Piñeiro Otero, 2012). Posteriormente, la narrativa crossmedia no consiste únicamente en la adaptación de una ficción de un soporte a otro, sino que cada formato aporta información para construir un relato unitario (Costa Sanchez & Piñeiro Otero, 2012).

Por último, la narrativa transmedia es la tipología en la que se centra este TFG, por lo que se trata más a fondo. Henry Jenkins, académico estadounidense y profesor de Comunicación, Periodismo y Artes Cinemáticas de la Universidad del Sur de California, fue el primero en definir la narración transmediática: un proceso en el que los elementos de cualquier obra de ficción se dispersan a través de múltiples plataformas mediáticas, para que el consumidor se encuentre con una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada (Jenkins, 2006). Rodríguez Ferrándiz (2013) destaca un listado de características fundamentales que se identifican en cualquier producto transmedia. Sin embargo, de todas ellas destaca la importancia de la expansión en diferentes plataformas y formatos, un rasgo fundamental en toda narrativa y producto transmedia.

Como consecuencia de esta expansión, todo relato parte de una base narrativa que se podría denominar macrohistoria (Carrizo & Heredero Díaz, 2015) y que, según Scolari (2009: 598), se alimenta de cuatro formas diferentes: mediante la creación de microhistorias como la vida de uno de los personajes; el desarrollo de una historia que ocurre al mismo tiempo que la macrohistoria; la creación de historias periféricas que mantienen una ligera relación con la macrohistoria; y, por último, aquellos contenidos creados por los propios usuarios, que asumen un rol activo en ese proceso de expansión (Scolari, 2013).

Para ejemplificar esta nueva tendencia hacia la narrativa transmedia, son muchas las franquicias que han optado por expandir sus producciones a diferentes formatos. Este es el caso de la aclamada serie *Twin Peaks* (Lynch, 1990-1991), que actualmente cuenta con una película precuela, *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (Lynch, 1992), y una novela, *El diario secreto de Laura Palmer* (Lynch, 1990). Lo mismo ocurre con la franquicia Marvel, que comenzó con los cómics y, actualmente, su película *Vengadores: Endgame* (Russo, 2019) es la segunda película con más recaudación en taquilla.

2.1.1 Intertextualidad

Uno de los elementos fundamentales dentro de la narrativa transmedia es el concepto de intertextualidad. Este término se puede definir como una característica no solo inherente al texto cinematográfico y al televisivo, sino a cualquier tipología textual, donde encontramos alusiones, citas y referencias que llegan a nosotros a través de diferentes canales y códigos (García Celades et al., 2019).

Una referencia intertextual puede adoptar diferentes formas, como la mención del título de un libro, una frase de una película o incluso palabras pronunciadas por algún personaje famoso; lo importante es que el receptor debe captar las alusiones que aparecen para entender el texto en su totalidad y disfrutar plenamente del artefacto artístico (Pelosi et al., 2019).

Teniendo en cuenta estos aspectos, es de suponer que los productos transmedia están repletos de lo que se conoce como una «intertextualidad radical», un movimiento entre textos o elementos textuales en un mismo medio y el universo de una historia, que genera numerosos títulos interrelacionados: los personajes circulan entre sí, las tramas se cruzan y se ofrecen distintas perspectivas de un mismo acontecimiento (Ferrer Simó, 2017).

De este modo, como sostiene Botella Tejera (2021), el traductor debe seguir un paradigma de actuación cuando se enfrenta a la intertextualidad, siempre teniendo en cuenta la importancia de respetar el contenido y la función del texto original. En primer lugar, debe detectar el intertexto, por lo que será determinante su experiencia previa; posteriormente, documentarse sobre posibles traducciones anteriores para intentar recurrir a ellas de modo que los nuevos receptores estén en igualdad de condiciones que los del texto original. Tras este paso, es obligación del traductor decidir si el intertexto será comprensible para los nuevos receptores; si no es el caso, se puede recurrir a estrategias de traducción como la adaptación cultural, la naturalización, la neutralización o incluso a la omisión.

Algunos de los intertextos más representativos y que causan más dificultades al traductor son aquellos que forman parte del objeto de estudio de este trabajo: nombres propios, nombres comunes pertenecientes a campos semánticos concretos y términos científico-técnicos.

En cuanto a los nombres propios, se ha defendido su intraducibilidad y en las últimas décadas se acepta como norma generalizada de la práctica traductora que los nombres propios no se traduzcan (Franco Aixelá, 1996). Sin embargo, como bien exponen Marcelo y Pascua (2005), los nombres propios se pueden traducir cuando cuentan con una traducción acuñada y que está aceptada. En lo referente a los nombres comunes, el traductor puede elegir entre dejarlos como están en la lengua original si su significado es ampliamente conocido en la lengua meta o, si no se conocen, darle al nombre común un nombre genérico y clasificador, o traducirlo literalmente (Moya Jiménez, 1993).

Por último, cabe mencionar que la Traducción Audiovisual es un tipo de traducción interdisciplinar, ya que cada género se constituye como recurso único y motivador para aprender otras especialidades de traducción (Ogea, 2020). Así, como defiende Martín Párraga (2014), en un producto audiovisual, muchas veces la trama se localiza en universos muy lejanos o en escenarios postapocalípticos, por lo que se utilizan términos científico-técnicos acordes a lo que ocurre en la historia y que, generalmente, son inventados. Por este motivo el traductor no solo debe ser capaz de traducir estos términos de forma competente, sino que también debe ser conocedor de los términos y conceptos científicos tanto en la lengua de origen como en la de destino.

2.1.2 La traducción de proyectos transmedia

Como ya se ha mencionado anteriormente, un producto transmedia abarca muchos formatos y plataformas y constituye una serie de historias independientes que, a su vez, forman una macrohistoria. Por este motivo, como bien defiende Lachat Leal (2016), la traducción de un proyecto transmedia es un proceso difícil, ya que estos productos presentan una intrincada red de intertextualidad. Para el traductor, este tipo de encargos implican la necesidad de ampliar las fuentes de documentación y corrección, y sin estos dos pasos esenciales se corre el riesgo de caer en la incoherencia conceptual y narrativa.

Para facilitar la tarea de documentación y traducción, muchas franquicias optan por crear glosarios propios que se distribuyen a diferentes países y que se alimentan con los términos en el idioma de llegada. Un ejemplo significativo es el caso de Lucas Licensing, que gestiona un glosario denominado *Holocron*, una enciclopedia sobre el universo de *Star Wars* con quince mil personajes, cuatro mil doscientos planetas y mil alienígenas (Scolari, 2013).

Sin embargo, como los productos transmedia están destinados a que el usuario lleve a cabo un consumo interactivo y participativo (Belsunces Gonçalves, 2011), en muchas ocasiones son los propios consumidores (que se convierten en espectadores activos) quienes crean estos glosarios, como es el caso de Wookieepedia, un glosario en línea con más de veinte mil páginas y traducido a 25 idiomas.

2.2 La Traducción audiovisual

A diferencia de los demás ámbitos de traducción, el término «traducción audiovisual» (TAV) es relativamente nuevo, ya que surgió a partir del estudio de la traducción cinematográfica y de la incorporación de la traducción para televisión (Mayoral Asensio, 2002).

Chaume (2012) define la TAV como el tipo de traducción que presenta la peculiaridad de poder englobar todas las transferencias de textos que utilizan los canales acústico y visual simultáneamente para construir y producir un significado. Al igual que estos dos canales, el receptor también cuenta con dos formas de recibir el texto traducido (Díaz Cintas & Orero, 2010): los diferentes tipos de subtitulación que se producen introduciendo los diálogos de forma escrita en la pantalla (*subtitling*) o los diferentes tipos de grabación de sonido en los que se añade una nueva pista de sonido al texto audiovisual (*revoicing*), normalmente (aunque no siempre), se elimina la pista de diálogos original para introducir otra pista de sonido que incluye unos nuevos diálogos traducidos a la lengua meta como es el caso de la modalidad del doblaje, la modalidad de TAV en la que se centra este TFG.

2.2.1 El doblaje

Chaume (2012) define el doblaje como una modalidad de TAV que consiste en reemplazar la pista de diálogos original de cualquier texto audiovisual por otra pista en la que se han grabado los diálogos traducidos. También se suele utilizar el sinónimo *revoicing*, pero este término también se utiliza para agrupar a todos los tipos de modalidades de TAV en las que se sustituye la pista de diálogos, como es el caso del propio doblaje, o se solapan ambas pistas, como es el caso del *voice-over* o del doblaje parcial, entre otros, o simplemente se añade una nueva pista como complemento de la pista original, como es el caso de la audiodescripción.

Pese a la popularidad del doblaje, esta es una de las modalidades de TAV más antiguas. Surge como necesidad de exportar al extranjero las primeras películas sonoras de la historia del cine. Hubo una serie de intentos de realizar versiones multilingües de una misma película, en la que distintos actores interpretaban los mismos diálogos, pero en otras lenguas. Sin embargo, esto suponía un coste elevado y provocó el rechazo por parte de los espectadores extranjeros, que preferían ver a los actores originales. Por este motivo, aunque los primeros doblajes fueron muy pobres, poco a poco iban adquiriendo credibilidad (Chaume, 2013).

Para que el doblaje de cualquier producto se considere un texto audiovisual de calidad, debe seguir una serie de convenciones específicas que garanticen su éxito (Chaume, 2012). Según Chaume (2005), estas prioridades se resumen en varios grandes ámbitos.

En primer lugar, aquellas que no están en la mano del traductor: la dramatización de los diálogos y el cumplimiento de las convenciones técnicas de edición y sonido. Por otra parte, el traductor sí que debe tener en cuenta que la traducción del producto audiovisual debe respetar los movimientos bucales, corporales y la duración de las intervenciones de los actores de la pantalla, es decir, se debe cumplir con el ajuste. Además, también debe ser coherente con lo que se ve en pantalla, así como ser fiel con el texto origen y conseguir unos diálogos creíbles que cuadren con el registro oral de la lengua de llegada (Chaume, 2005).

Con respecto a este último objetivo, las características lingüísticas de los diálogos de los personajes en una obra de ficción no son, sin embargo, propias del lenguaje oral espontáneo, sino que por un lado respetan la normativa del estándar y por otro quieren emular el registro oral; de ahí surge el término «oralidad prefabricada», a partir del hecho de que los productos audiovisuales originales y traducidos nacen de un guion que se ha elaborado previamente y que tendrá que interpretarse fingiendo espontaneidad (Baños Piñero, 2009).

Esta oralidad prefabricada se basa en una serie de aspectos imprescindibles que el traductor debe seguir para conseguir, por una parte, la verosimilitud que se le exige a cualquier producto audiovisual y, por otro, que la información sea relevante y siga la normativa lingüística y estilística (Chaume, 2004).

Sin embargo, en los textos narrativos de ficción, la adhesión a la normativa lingüística puede quedar en segundo plano, ya que, en ocasiones, surgen problemas terminológicos de conceptos abstractos que hacen que a las restricciones habituales del doblaje se añadan los problemas de terminología y, por ende, se dificulte la creación de esa oralidad prefabricada (Agost, 1999). En el caso de *Star Wars*, los textos que integran la saga se pueden considerar narrativos y, a su vez, presentan rasgos del género de ciencia-ficción: todo el argumento se localiza en un universo que se caracteriza por la sucesión de planetas, especies, acontecimientos y términos ficticios; por este motivo, esta terminología puede llegar a originar problemas de traducción al no estar constituida por términos con un equivalente en la lengua de llegada, y obstaculizar la correcta recepción por parte del espectador (Mayoral Asensio, 2015).

A partir de la clasificación en los cuatro niveles del lenguaje que ofrece Chaume (2012) sobre los aspectos básicos de la oralidad prefabricada, y de la clasificación terminológica que presenta Puig Molina (2017) y que será clave en el análisis de este TFG, el análisis de este trabajo se estructurará en tres niveles:

- Nivel léxico: la oralidad de los textos audiovisuales de ficción se basa en imitar el léxico oral espontáneo. Así, en este nivel se intenta evitar los tecnicismos y las palabras mal sonantes, respetar las convenciones léxicas y, sobre todo, evitar términos no normativos. En este nivel, se tratarán aquellos nombres comunes y propios, sucesos, terminología y topónimos que aparezcan durante la visualización de los productos audiovisuales.
- Nivel morfosintáctico (el autor, en sus estudios, separa los niveles morfológico y sintáctico, pero para un trabajo de estas características es más operativo sumarlos en un solo nivel): en este nivel se tiene en cuenta la planificación con la que se ha escrito el pretendido discurso oral, que en líneas generales busca evitar la segmentación del enunciado, la supresión de conectores y preposiciones, y el incumplimiento de restricciones gramaticales.
- Nivel prosódico: este grupo no está en manos del traductor, sino que le corresponde al ajustador, al director de doblaje y a los actores. Son ellos los que buscan la corrección fonética, evitando cacofonías, supresiones consonánticas o asimilaciones y disimilaciones, entre otros errores. El análisis de este nivel se centrará en las voces utilizadas en el videojuego en comparación con las voces de las películas.

Sin embargo, la reproducción de la oralidad prefabricada en el doblaje no es el único aspecto que puede causar problemas de traducción (Chaume, 2004). El traductor también debe lidiar con los problemas que plantea el proceso de sincronización o ajuste, definido como una de las características del doblaje que consiste en hacer coincidir la traducción del texto audiovisual original con los movimientos corporales y bucales de los actores de pantalla, teniendo en cuenta la duración de las intervenciones y las pausas del texto original (Chaume, 2012).

Existen tres tipos de ajustes o sincronías que persiguen naturalizar el texto audiovisual traducido, de modo que el espectador no perciba que lo que está viendo en pantalla es una traducción y se consiga el «efecto de realidad» (Chaume, 2005):

- Sincronía cinésica: en este tipo de sincronía, el movimiento o el gesto que realice el actor en la pantalla debe ser el que condicione la traducción. El traductor debe ajustar su traducción al signo cinésico que se observa en pantalla para no cometer ninguna incoherencia con lo que el espectador ve.
- Isocronía: esta sincronía consiste en que los enunciados del texto original y los enunciados del texto meta presenten la misma duración temporal. Es decir, el traductor para doblaje debe hacer coincidir la longitud de la traducción con lo que duran las intervenciones de los personajes en pantalla mediante la ampliación o la reducción de la primera propuesta de traducción, cuando esta no cumpla dicho requisito.
- Sincronía labial: en este caso, el traductor tiene que fijarse en la planificación del producto audiovisual para adecuar con mayor o menor exactitud la traducción a los movimientos de los labios de los actores que aparecen en pantalla. De este modo, el ajuste labial es una exigencia sobre todo en los planos de detalle de los labios, en un primer plano y en los primerísimos planos. Para realizar este ajuste correctamente, se deben tener en cuenta especialmente las vocales abiertas y las consonantes bilabiales y labiodentales.

A la hora de realizar una traducción para doblaje, es imprescindible que el traductor que se encarga del proyecto conozca todas las restricciones y problemas que puede plantear este ámbito de traducción. Se deben respetar todos los estándares del doblaje, así como conocer de primera mano los diferentes tipos de sincronía y niveles del lenguaje para cumplir con la oralidad prefabricada y con las expectativas de los espectadores del producto audiovisual.

2.2.2 La localización de videojuegos

Actualmente, los videojuegos se han convertido en una industria multimillonaria que se ha abierto paso radicalmente en el sector del entretenimiento (Bernal-Merino, 2014) y cuyas interacciones con la industria fílmica han sido desde el principio muy significativas. De hecho, este acercamiento a la industria del cine ha facilitado que sean muchos los videojuegos que beban características básicas de las producciones cinematográficas (Méndez González, 2015a). Por este motivo y por el gran aumento de su popularidad, la industria del videojuego se ha convertido en un mercado enorme que, como muchos otros, necesita traductores profesionales que sepan enfrentarse a los retos que presenta este nuevo modo de traducción audiovisual (Granell Zafra, 2011).

Una mínima revisión histórica nos puede ayudar a entender qué significa la localización de videojuegos. Durante los años 80, el término «localización de *software*» surgió como respuesta a la necesidad de globalizar el *software* de aplicaciones informáticas desarrollado principalmente en Estados Unidos (Gambier et al., 2018). Por tanto, se utiliza el término «localización» para referirse a la traducción de videojuegos porque esta modalidad de traducción audiovisual «combina la localización de *software* con elementos propios de la traducción audiovisual» (Gil Puerto, 2017).

De hecho, podemos considerar a los videojuegos como un nuevo formato de texto audiovisual, pero que se transmite a través de hasta tres canales de comunicación: el visual, el acústico y, en muchos de ellos, el canal táctil (que lo dota del carácter interactivo propio de este género), rasgo que los convierte en un tipo de texto audiovisual único, multimodal (Mejías-Climent, 2019).

Teniendo en cuenta todos estos elementos, la definición de localización de videojuegos podría simplificarse en «traducir y paratraducir todo producto audiovisual y multimedia mediante los textos y sus correspondientes paratextos que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella» (Méndez González, 2014). Al igual que sucede en el doblaje para cine y televisión, los videojuegos están compuestos por escenas cinemáticas y recursos cinematográficos que persiguen el realismo y la credibilidad (Mejías-Climent, 2018).

Sin embargo, el elemento interactivo en los videojuegos provoca que el proceso de doblaje y ajuste no funcione de la misma manera, ya que se trata de un producto audiovisual más complejo (Mejías-Climent, 2020). Se mantienen los tres tipos de sincronía para cine, pero en un videojuego aparecen nuevas restricciones a causa de la forma diferente en la que se traduce, es decir, mediante cadenas de texto según las distintas situaciones de juego (Mejías-Climent, 2018). Siguiendo la línea de Mejías-Climent (2016), las restricciones se pueden resumir de la siguiente manera:

- Ajuste libre: no se aplica ninguna restricción temporal.
- Ajuste temporal: la traducción debe respetar la duración del audio original con un margen de un 10 % de diferencia.
- Ajuste temporal exacto: se respeta exactamente la duración del audio original, pero no es necesario respetar las pausas ni el movimiento del personaje.

- Ajuste sonoro: el audio traducido debe encajar con la duración del original exactamente. También ha de respetar las pausas y la expresividad del personaje, aunque se permite cierta flexibilidad.
- Ajuste labial: es el que presenta mayor nivel de restricción, ya que supone la aplicación precisa de las tres sincronías de cine: sincronía labial, cinésica e isocronía.

A pesar de todos los tipos diferentes de ajuste en videojuegos, la tendencia más general es que los videojuegos se intenten acercar en mayor medida a los tres ajustes del doblaje en el cine. Además, en los videojuegos más actuales, se suele apreciar una perfecta articulación de las bocas con las intervenciones de los personajes, y puede que «se deba al empleo de un programa de animación que ajusta el movimiento labial al audio grabado por los actores» (Mejías-Climent, 2018).

Los videojuegos deben presentarse al mercado en diferentes idiomas para que la historia se pueda disfrutar plenamente. Es un proceso de traducción complicado, porque hay muchos elementos que, aunque no formen parte intrínseca de un videojuego, son de vital importancia (Méndez González, 2015).

3. Metodología y corpus

3.1 Modelo metodológico

En este trabajo se presenta un análisis descriptivo y comparativo de la traducción en un proyecto transmedia, en este caso, centrado en el universo de *Star Wars*, en concreto, en la trilogía original, por un lado, y en el videojuego *Star Wars: Squadrons*, por otro. Además, cabe mencionar que el estudio de este TFG se enfoca de manera exploratoria, puesto que es un primer acercamiento a la traducción y la intertextualidad en el universo de *Star Wars*; dada la extensión máxima de un TFG, es imposible analizar un corpus mayor, por lo que he decidido escoger únicamente la trilogía original.

El análisis de los diferentes productos audiovisuales se basa en dos publicaciones académicas: en primer lugar, García y Heredero (2015) proponen realizar el análisis de los productos transmedia a partir de la identificación de la macrohistoria y de las extensiones de la macrohistoria que conforman la narración transmedia. Por otra parte, Pujol (2015) divide en su tesis doctoral el análisis en dos tablas en las que recoge el título de la película y del videojuego, el contexto y el TCR en el que aparece el enunciado, una transcripción en ambas lenguas y, por último, una casilla de sincronía, donde especifica si la traducción para doblaje cumple con el ajuste.

3.2 Descripción del corpus

Como ya se ha mencionado anteriormente, el corpus que se analiza en este TFG será la trilogía original de la saga cinematográfica *Star Wars*. Además, también se utilizará el último videojuego de la franquicia, *Star Wars: Squadrons*.

Por otra parte, se debe tener en cuenta que los videojuegos no poseen un desarrollo lineal que se pueda organizar mediante códigos de tiempo o TCR, sino que es el jugador el que determina la evolución de la trama (Mejías-Climent, 2021). Por este motivo, también utilizaré la tesis de Mejías-Climent (2019) como base para analizar los ejemplos que se extraigan del videojuego. Dado que no es posible ofrecer un código de tiempo, clasificaré los términos según las misiones en las que aparezcan.

A la hora de referirnos a cada uno de los textos de los corpus utilizados durante la fase de análisis, hemos preparado una serie de abreviaturas que faciliten la lectura y comprensión. Estas abreviaturas se han extraído del Trabajo de Fin de Grado de Gómez (2016):

- *Star Wars: Episodio IV. Una nueva esperanza*: **Esperanza.**
- *Star Wars: Episodio V: El Imperio contraataca*: **Imperio.**
- *Star Wars: Episodio VI. El retorno del Jedi*: **Jedi.**
- *Star Wars: Squadrons*: **Squadrons.**

3.2.1 Star Wars: Trilogía original

La trilogía original de la saga cinematográfica *Star Wars* está compuesta por tres películas: *Una nueva esperanza* (George Lucas, 1977), *El Imperio Contraataca* (Irvin Kershner, 1980) y *El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1983).

La trama gira entorno al personaje de Luke Skywalker, un joven granjero ilusionado con unirse a la Alianza Rebelde para derrocar al Imperio, liderado por el Emperador Palpatine y su aprendiz, el cibernético Darth Vader. Luke descubre que es usuario de la Fuerza, un campo de energía que otorga poder a cualquiera que sepa utilizarla. Tras la muerte de sus tíos, se une al contrabandista Han Solo y a la líder de la Alianza Rebelde, Leia Organa, con los que colaborará para destruir la Estrella de la Muerte, un arma de destrucción de planetas.

Sin embargo, Luke Skywalker descubre que Darth Vader es su padre y el padre de su hermana, Leia Organa, por lo que intenta devolverlo al Lado Luminoso, pero Palpatine guarda un secreto: ha construido una segunda Estrella de la Muerte para acabar con la Alianza. De este modo, los rebeldes se enfrentan al Imperio en una batalla contra la Segunda Estrella de la Muerte sobre el planeta Endor. Sin embargo, Palpatine les tiende una trampa y amenaza con destruir de una vez por todas a la Alianza.

Para evitar la muerte de sus amigos, Luke se enfrenta al Emperador Palpatine sin éxito y es el propio Vader el que sacrifica su vida para salvar la de su hijo. Con la destrucción de esta segunda Estrella de la Muerte y con la muerte de Palpatine, los rebeldes ponen fin al Imperio.

3.2.2 Videojuego Star Wars Squadrons

El videojuego *Star Wars: Squadrons* (Electronic Arts, 2020), es un videojuego de combates espaciales y aéreos que se basa en el universo de *Star Wars*. Salió a la venta el 2 de octubre de 2020 para PC, PlayStation 4 y Xbox One, y además ofrece la posibilidad de jugarlo en realidad virtual. Tiene soporte multiplataforma, es decir, los usuarios de diferentes plataformas pueden jugar entre ellos.

La historia de este videojuego se sitúa cuatro años después de la batalla de Endor en la que la Alianza Rebelde destruye la segunda Estrella de la Muerte. En el prólogo, comenzamos con una secuencia narrada por Darth Vader en la que se ordena a las fuerzas del Imperio destruir, mediante la Estrella de la Muerte, el planeta Alderaan. Entre los pilotos que llevan a cabo esta misión, encontramos a Javes, quien se convertirá en protagonista de la historia.

Tras la batalla de Endor en la que los rebeldes proclaman su victoria, Javes abandona el Imperio porque ha dejado de tener sentido para él y cambia de bando para convertirse en comandante de la Templanza, un crucero de la Nueva República, y de su escuadrón de cazas estelares, conocido como Vanguardia. A Javes se le asigna el Proyecto *Starhawk*, una enorme nave de combate que se ha construido a partir de las piezas de la Estrella de la Muerte.

Por otra parte, la capitana imperial Terisa Kerill, antigua compañera de Javes, ordena a su propio escuadrón de cazas de élite, el Escuadrón Titán, que obstaculice el progreso de la Nueva República para completar el *Starhawk*. Con el Escuadrón Titán, Kerill lleva a cabo una serie de operaciones que dañan a la nave *Starhawk*, pero el Escuadrón Vanguardia resiste y utiliza los restos de esta nave de guerra para destruir una flota imperial embistiéndola contra una luna inestable.

De este modo, la Nueva República planea construir más acorazados *Starhawk* mientras el Imperio lleva a cabo otros movimientos con el objetivo de recuperar el control de la galaxia.

3.3 Marco analítico

La ficha de análisis que se va a utilizar está basada en dos tablas que constan de seis columnas diferentes. Cada una de ellas corresponde al mismo ejemplo, pero los dos están extraídos de diferentes plataformas. De este modo, se podrá realizar un breve comentario sobre si el término encontrado en el videojuego mantiene la referencia intertextual con la traducción de las películas. Además, también se incluirán dos gráficos que mostrarán los porcentajes de los términos que cumplen con las convenciones.

➤ Tabla de ejemplos extraídos de las películas:

<i>Número de ejemplo</i>		<i>Clasificación</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía

➤ Tabla de ejemplos extraídos del videojuego:

<i>Número de ejemplo</i>		<i>Clasificación</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía

- **Clasificación:** se nombra el tipo de término ante el que nos encontramos.
- **Título:** película en la que aparece el término, así como el título del propio videojuego.
- **TCR:** código de tiempo. Como se ha mencionado anteriormente, no se puede identificar el código de tiempo en un videojuego, puesto que no es un producto lineal. Por este motivo, en la tabla en la que se exponen los ejemplos del videojuego, se cambia «TCR» por «Misión», para indicar el momento exacto en el que se localiza el término.
- **Contextualización:** se ofrece una breve descripción que sitúe la muestra en su contexto.
- **T.O:** en esta columna se incluirá el término en el idioma original de la pista de diálogos.
- **T.M:** término en la lengua meta, es decir, la versión traducida del producto audiovisual.
- **Sincronía:** se expone si los términos mantienen la isocronía y la sincronía labial. En este TFG no se incluye el análisis de la sincronía cinésica, pues no es relevante en los ejemplos extraídos, ya sea porque se habla en primera persona o porque no se hace referencia a ningún movimiento o icono de la pantalla.

Por otra parte, dado que no tiene sentido demostrar si se mantienen las tres sincronías del doblaje en el apartado que trata sobre la voz de los actores y de las actrices de doblaje, se han creado dos tablas diferentes a las anteriores con la finalidad de analizar únicamente ese apartado.

➤ Tabla de ejemplos extraídos de las películas:

<i>Número de ejemplo</i>		<i>Clasificación</i>	<i>Nombre del personaje</i>		
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje

➤ Tabla de ejemplos extraídos del videojuego:

<i>Número de ejemplo</i>		<i>Clasificación</i>	<i>Nombre del personaje</i>		
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje

Una vez mostradas las tablas de análisis y explicados todos los campos que la componen, se pasa a la parte más analítica de este TFG, es decir, el análisis de los términos según el nivel lingüístico del doblaje al que pertenecen.

4. Análisis

4.1 Nivel léxico

Como ya se ha mencionado anteriormente, en este apartado se analizan algunos de los términos pertenecientes al nivel léxico, es decir, aquellos términos que presentan problemas de intertextualidad. En el caso de *Star Wars*, estos términos también buscan evocar el registro de la ciencia ficción y la terminología espacial, lo que caracteriza a esta saga de películas.

4.1.1 Topónimos

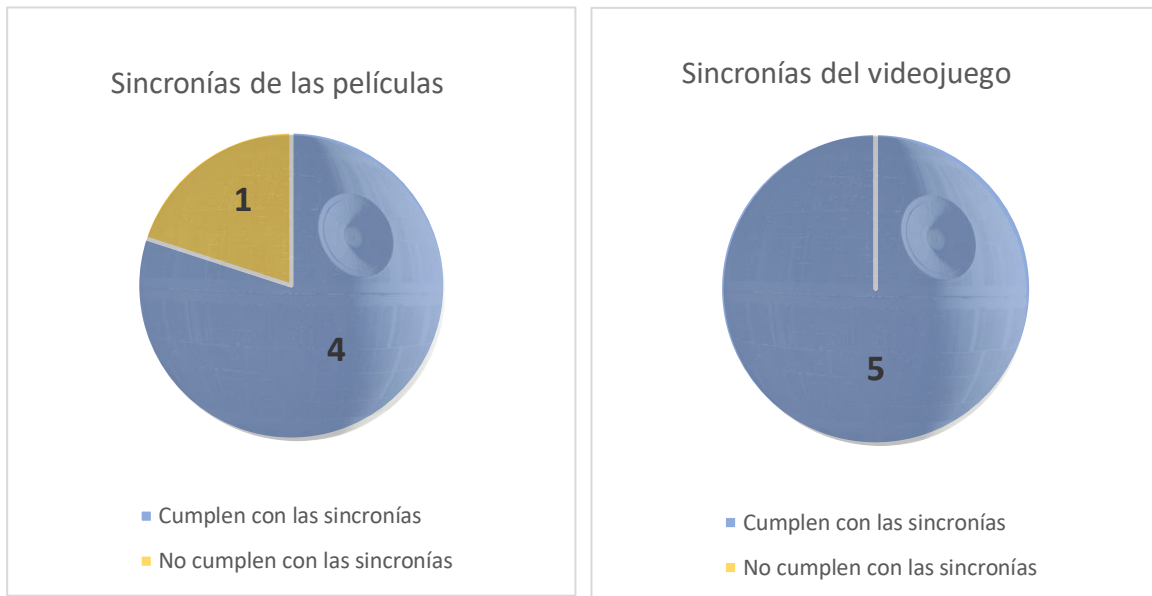
Disponibles en el [Anexo I](#), únicamente se han identificado cinco topónimos que se repiten en la película y en el videojuego.

Como bien se indica en el gráfico, de los cinco topónimos encontrados, uno de esos términos («*Outer-Rim*») no mantiene la referencia intertextual en la traducción del videojuego. Teniendo esto en cuenta, se afirma que la intertextualidad se ha mantenido en un 80 % en el videojuego, es decir, en cuatro de los términos que coinciden.



En cuanto a las sincronías, el videojuego no presenta problemas de sincronía en ninguno de los cinco topónimos. Sin embargo, en la película *Esperanza* nos encontramos, de nuevo, un problema de ajuste con el término «*Outer-Rim*», que no se ajusta a las convenciones del doblaje, pues falla en la isocronía. Sin embargo, todos los demás términos de esta clasificación cumplen con las dos sincronías del doblaje escogidas para el análisis, ya sea porque están ajustados a la perfección o porque no aparece en pantalla la boca de los personajes. Así, solo un 20 % de los

topónimos que aparecen en la película (uno de cada cinco) no tiene en cuenta las tres sincronías, mientras que los cinco del videojuego (el 100 %) cumplen con las convenciones del doblaje.



En esta tabla se observa el término que sí ha sido traducido y no ajustado. Normalmente, traducir topónimos no presenta una dificultad excesiva, pues los nombres propios se suelen mantener intactos. Sin embargo, en este caso se ha decidido traducir el término para que el espectador comprenda a qué hace referencia, sacrificando así la intertextualidad y la isocronía.

➤ Película:

<i>Ejemplo 4a</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	01:43:26	Biggs y Luke se preparan para subir a sus naves y atacar a la Estrella de la Muerte.	<i>Outer-rim</i>	Territorios exteriores	Biggs aparece de perfil. Se cumple con la sincronía labial, pero no con la isocronía.

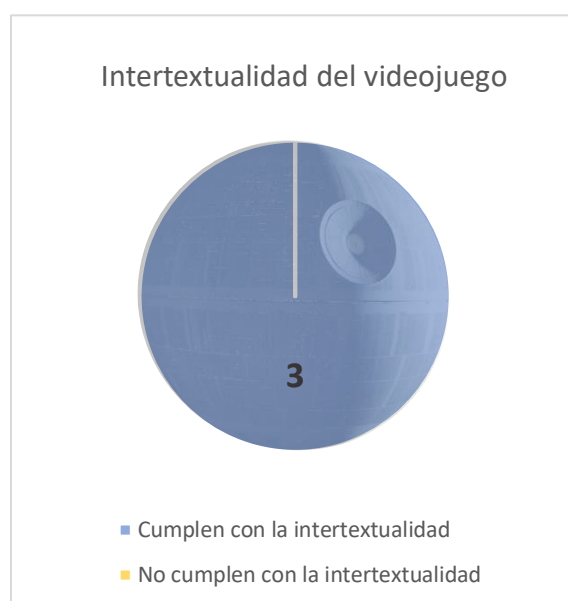
➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 4b</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 4: Espías y secretos	Terrisa Kerril se presenta.	<i>Outer-rim</i>	Borde exterior	SB. Terrisa aparece de espaldas cuando dice ese término.

4.1.2 Sucesos históricos

En este apartado, que está disponible en el [Anexo II](#), se recopilan aquellos términos que designan un suceso histórico ficticio acontecido durante toda la saga de películas. En total, se han localizado en las películas y en el videojuego tres sucesos históricos que coinciden.

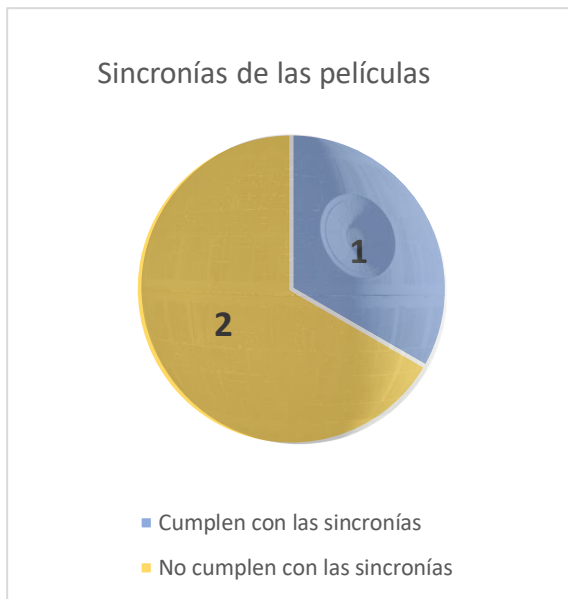
En cuanto a la intertextualidad de estos sucesos, como muestra el gráfico inferior, los tres términos (es decir, el 100 % de ellos) mantienen las referencias intertextuales. Aunque en dos casos («*Destroy your home planet... Alderaan*» y «*The Moon of Endor*») la formulación de la frase es diferente, se refieren al mismo hecho histórico.



No obstante, no ocurre lo mismo con las sincronías. Al tratarse de terminología que no está compuesta únicamente por un término, el nombre de los diferentes sucesos queda más largo y sufre cambios gramaticales y ortográficos tras traducirlos para doblaje.

Mientras que en el videojuego se cumple con las sincronías en los tres sucesos históricos, encontramos un error de sincronía labial en el caso de «*Clone Wars*» y otro error de isocronía en «*The Moon of Endor*», donde el personaje para de hablar antes de que concluya la frase.

Teniendo esto en cuenta, y siguiendo lo que se observa en los gráficos, las sincronías del doblaje analizadas se mantienen al 100 % en el videojuego, mientras que en la trilogía de películas solo se cumple con las sincronías en un caso (es decir, en un 33,3 % de ocasiones).



En esta tabla, se puede observar el término «*Clone Wars*», utilizado para ejemplificar la carencia de sincronía labial. Este tipo de ajuste labial solo queda reflejado en las palabras «*Wars*» y «*Clon*», pero no en el primer término que compone el nombre de este suceso.

➤ Película:

<i>Ejemplo 4a</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:32:49	Obi-Wan le cuenta a Luke por qué conoce a su padre.	<i>Clone Wars</i>	Guerras Clon	Isocronía.

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 4b</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	Gunny cuenta cómo perdió el brazo.	<i>Clone Wars</i>	Guerras Clon	Se cumplen las dos sincronías.

4.1.3 Terminología bélica

En este apartado se agrupan aquellos nombres comunes que son típicos del vocabulario militar y bélico, disponibles en el anexo [Anexo III](#). Durante las tres películas que conforman este corpus y el videojuego, se han podido extraer cinco términos que coinciden en ambos productos audiovisuales.

En primer lugar, en cuanto a la intertextualidad de estos términos bélicos, al utilizar la película como referencia, en el videojuego solo se han traducido tres de estos términos igual que en sus predecesoras, es decir, el 60 % de los términos sí mantienen la referencia intertextual, mientras que dos de ellos (el 40 %) no la mantienen.



Respecto a las sincronías, en este caso se mantiene el 100 % de ellas, tanto en el videojuego como en las películas, porque todos los personajes que mencionan los términos bélicos seleccionados aparecen en pantalla dando la espalda o hablando por un comunicador.

En el caso de Darth Vader, uno de los personajes que pronuncia el término «*Commander*», está de frente al espectador, pero, al llevar máscara, no se le ve la boca. Algo similar ocurre con C3-PO: se le ve la boca, pero, como nunca la mueve al hablar, no se detecta ningún tipo de sincronía.



Esta tabla ejemplifica el caso de Darth Vader y de Ardo, donde se puede observar a la perfección cómo Darth Vader habla de cara al espectador y cómo Ardo aparece de espaldas, por lo que no se observa la boca de ninguno de los dos.

➤ Película:

<i>Ejemplo 9a</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:06:04	Vader ordena que registren la nave en busca de los planos.	<i>Commander</i>	Comandante	Voz en OFF. Vader siempre con máscara.

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 9b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 1: Forjando la vanguardia	Los rebeldes vuelven a la base tras impedir el ataque en Malastre.	<i>Commander</i>	Comandante	SB. Ardo se muestra de espaldas.

4.1.4 Nombres propios

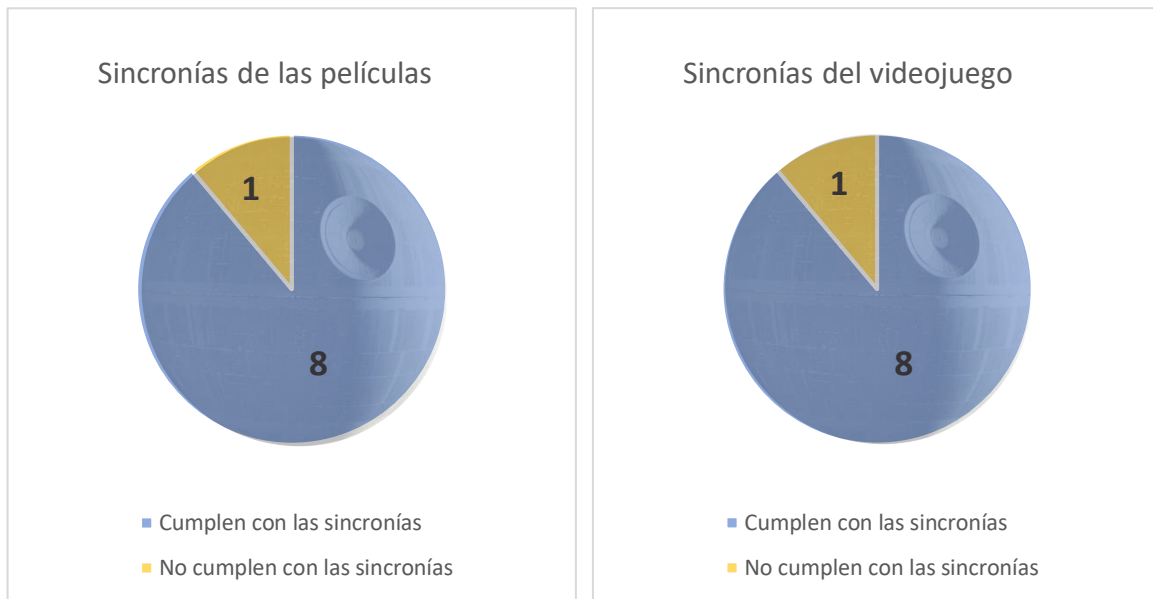
En este apartado se han recopilado todos aquellos nombres propios que aparecen en este proyecto transmedia, desde nombres de instituciones hasta apellidos de personajes o entes de gran importancia en la trama. Todos los ejemplos están disponibles en el [Anexo IV](#).

De los nueve términos que componen este apartado, en el videojuego se ha logrado mantener la intertextualidad en todos ellos (el 100 %). Esto se debe a que, al ser nombres propios, muchos de ellos no se traducen y, los que sí se deben traducir, son términos ya acuñados o que se traducen literalmente, como es el caso de «Senado» o de «Rebelión».



Lo mismo ocurre con las sincronías: al tratarse de términos que no se traducen, no se debe ajustar a boca ni a tiempo. Sin embargo, sí que encontramos algunos términos de los que se traducen que pierden la sincronía, pues hay que girar el orden de las palabras y, al tratarse de términos ya acuñados, el traductor no puede tomarse la libertad de cambiarlos por otras palabras que sí se ajustan tanto en sincronía labial como en isocronía.

De este modo, en la película hay un único caso en el que no se cumple con la sincronía labial, que equivale al 12 % de los términos, al igual que en el videojuego, donde solo un término no se ajusta al tiempo de intervención (también equivale al 12 % del total).



En la siguiente tabla, se puede observar el problema relacionado con aquellos términos que deben traducirse pero que ya poseen un equivalente acuñado, como «Senado» e «Imperio».

➤ Película:

<i>Ejemplo 14a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:07:59	Leia intenta convencer de que ella no tiene los planos.	<i>Imperial Senate</i>	Senado Imperial	Se cumple la isocronía, pero no la sincronía labial.

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 14b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 9: Caos en Mon Cala	El Imperio destruye el planeta Mon Cala.	<i>Imperial Senate</i>	Senado Imperial	Sincronía labial pero no la isocronía.

4.1.5 Terminología aeroespacial

En este apartado de terminología aeroespacial se han encontrado siete términos que se localizan tanto en la trilogía original como en el videojuego y se muestran en el [Anexo V](#).

En lo referente a la intertextualidad de estos términos, que son en su mayoría términos relacionados con la ciencia-ficción, únicamente la traducción de cuatro de los términos del videojuego cumple con la referencia intertextual a los términos traducidos de la película, lo que equivale a un 57 %. Estos datos se muestran en el gráfico inferior:



En cuanto a las sincronías, de los siete términos hallados y analizados, en la película se observa que solo hay un caso («*Imperial shuttle*») en el que se cumple la isocronía, pero no la sincronía labial. Por este motivo, afirmamos que en el 85 % de la terminología bélica de la película que también aparece en el videojuego sí se mantienen las tres sincronías (es decir, seis de los siete términos).

Por otra parte, lo mismo ocurre en el videojuego: de estos siete términos, hay uno de ellos que no cumple con las sincronías del doblaje, por lo que nos encontramos ante el mismo porcentaje: un 85 % frente al 15 % que cuenta con un doblaje incorrecto. Estos datos se muestran, de nuevo, en los gráficos disponibles posteriormente.



Estas tablas muestran un buen ejemplo de un término de esta clasificación en el que la intertextualidad ha ocasionado problemas. Por una parte, el videojuego se traduce de una manera diferente, lo que ha producido que no se haya podido cumplir con la sincronía labial. Sin embargo, en la película, que cuenta con la traducción original, se han mantenido los tres tipos de sincronías.

➤ Película:

<i>Ejemplo 24a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	00:45:35	Han Solo intenta arreglar los sistemas del Halcón Milenario.	<i>Hyperdrive</i>	Hipervelocidad	Primer plano de Han Solo. Se mantienen las tres sincronías.

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 24b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	Lindon lleva a cabo un plan para robar un destructor imperial.	<i>Hyperdrive</i>	Hiperpropulsor	Se mantiene la isocronía.

4.2 Nivel sintáctico

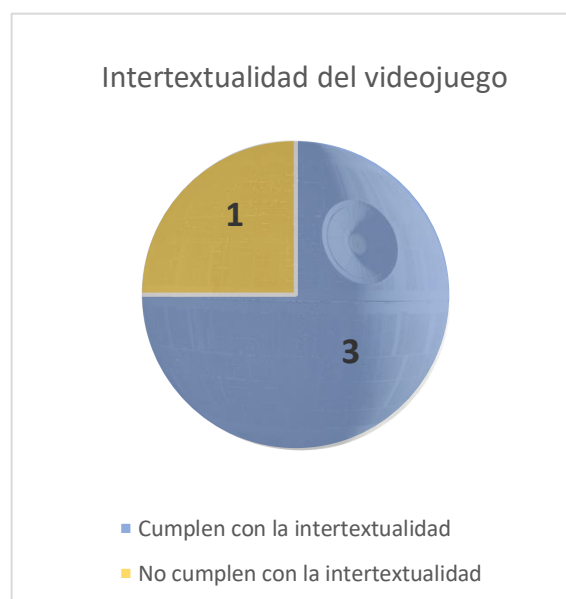
En este apartado de nivel sintáctico se pretenden analizar aquellas frases formadas por un núcleo, verbo y varios complementos y que son tan características de esta saga de películas. Además, es importante que no solo cumplan con la intertextualidad, sino también que evoquen un discurso oral espontáneo y que cumplan la normativa gramatical.

4.2.1 Estructuras oracionales

Disponibles en el [Anexo VI](#), para demostrar que también existen estructuras oracionales completas que guardan una referencia intertextual entre el videojuego y la película, se han localizado cuatro ejemplos.

En lo referente a la intertextualidad, de las cuatro estructuras oracionales, tres de ellas mantienen la referencia intertextual en el videojuego, mientras que una no respeta la referencia, lo que equivaldría al total de un 75 % que sí la mantienen y a un 25 % que no, como se observa en el gráfico inferior.

De hecho, es muy conveniente observar el caso de «*A long time ago, in a galaxy far, far away....*», donde no solo se mantiene la referencia lingüística, sino también la ortográfica al utilizar cuatro puntos suspensivos, un error ortotipográfico llevado a cabo por la propia Lucasfilm al desarrollar la primera película en 1977 y que ha pasado a formar parte de la historia de la saga.



En cuanto a las sincronías en estas estructuras oracionales, una de estas se incluye como inserto o texto en pantalla, por lo que no se puede incluir dentro del análisis de las sincronías. Así, partimos de la base de que nos encontramos ante tres términos de los que analizar su ajuste. En la saga de películas, dos de los términos cumplen a la perfección las dos sincronías, es decir, un 66 % están correctamente ajustados y un 34 % (es decir, un término), no, ya que no hay sincronía labial. En el videojuego, los tres términos están sincronizados perfectamente (100 %).



En estas tablas, se ejemplifica el término en la lengua meta y en la lengua original que no ha mantenido la intertextualidad en el juego, así como la carencia de sincronía labial en la película.

➤ Película:

<i>Ejemplo 33a</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	01:33:55	Los imperiales atrapan a Han Solo y a los rebeldes en el búnker	<i>Rebel scum</i>	Asqueroso rebelde	Isocronía. No hay sincronía labial.

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 33b</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo	Sol maldice a los rebeldes después de que Lindon les traicionara	<i>Rebel scum</i>	Escoria rebelde	Voz en OFF. Sol se comunica desde su nave.

4.3 Nivel prosódico

Aunque este nivel lingüístico no es parte del trabajo del traductor, el uso que se haga de las voces de los actores originales y de los actores de doblaje puede afectar en gran medida a la intertextualidad y a la recepción por parte del usuario.

4.3.1 Voces de los personajes

En este apartado, se han encontrado cuatro personajes que aparecen tanto en las tres películas originales como en el videojuego: Darth Vader, Leia Organa, Wedge Antilles y Ackbar, y su clasificación está disponible en el [Anexo VII](#).

En el caso de este proyecto transmedia, es muy complicado mantener las voces de los actores originales y de los actores de doblaje de las películas en el videojuego, pues han pasado 44 años desde que se estrenó la primera película. Por este motivo, de los cuatro ejemplos extraídos, ninguno de ellos (es decir, el 0 %) cumple con la intertextualidad en cuanto a las voces.



Aunque en el caso de Wedge Antilles sí se utiliza la voz del actor original para la versión en inglés del videojuego, no se ha podido mantener igual ni en castellano ni en inglés en uno de los personajes más icónicos de esta saga y de la historia del cine: Darth Vader. Como se observa en el ejemplo, cambian tanto al actor original como al actor de doblaje, Constantino Romero, pues este último falleció hace ocho años.

➤ Película:

<i>Ejemplo 35a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Darth Vader</i>	
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Esperanza	00:38:15	Destroy	Destroyed	James Earl Jones	Constantino Romero

➤ Videojuego:

<i>Ejemplo 35b</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Darth Vader</i>	
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Squadrons	Prólogo	Destroyed	Destroy	Scott Lawrence	Pedro Tena

Por último, en estos audios se encuentra disponible tanto la voz de Constantino Romero como Darth Vader en la trilogía original de la saga, así como la voz de Pedro Tena, actor de doblaje de Darth Vader en el videojuego.



Vader-Esperanza.mp3



Vader-Squadrons.mp3

5. Conclusiones

Este trabajo de fin de grado partía de dos hipótesis, una principal y otra secundaria. En primer lugar, se pretendía analizar si se podía mantener la intertextualidad en un proyecto transmedia tan grande como es la saga cinematográfica *Star Wars*, utilizando la trilogía original como referencia para la traducción del videojuego *Star Wars: Squadrons*. Por otra parte, a raíz de esta primera hipótesis, el objetivo secundario de este TFG era observar si el mantenimiento o la pérdida de la intertextualidad afecta al doblaje del producto más reciente, el videojuego.

Con el análisis del corpus que se ha llevado a cabo, se han extraído varias conclusiones que ayudan a contestar a las preguntas que se planteaban al principio.

Tras la visualización de las tres películas que conforman la trilogía original y después de haber jugado al videojuego, se han extraído un total de 37 términos que aparecen tanto en las películas como en el videojuego. Entre estos términos, 33 de ellos se pueden clasificar en las categorías de topónimos, sucesos, nombres comunes, nombres propios, estructuras y terminología aérea. Además, se incluyen también cuatro términos que se utilizan para comparar la voz de los protagonistas en ambas lenguas tanto en la película como en el videojuego.

De este modo la primera hipótesis de este trabajo queda resuelta. Después de haber realizado el análisis, se ha llegado a la conclusión de que únicamente un 24 % de los términos (es decir, ocho de los 33 términos) no aparecen traducidos de la misma manera en el videojuego que en las películas. Por otra parte, aunque no tiene que ver con el proceso de traducción, tampoco se han podido mantener las voces de los personajes más importantes ni en el idioma original (salvo la voz de Wedge Antilles) ni en la versión doblada.

En un proyecto transmedia, como es el caso de este corpus, es fundamental mantener la intertextualidad para crear una trama coherente y no confundir al espectador. Sin embargo, el caso de *Star Wars* es diferente, ya que es mucho más complicado ser fiel a los referentes textuales en una saga que desde hace más de 40 años ha ido ampliando sus productos, se ha adaptado al mercado actual y, sobre todo, ha pasado por manos de traductores y equipos de localización diferentes. Aun así, la falta de intertextualidad en el videojuego no afecta en absoluto a la jugabilidad, pues los términos son muy similares entre sí y cualquier jugador con un mínimo de conocimiento sobre esta saga de películas puede entender cualquiera de ellos.

Por otra parte, el objetivo secundario de este TFG era comprobar si los cambios observados en los ejemplos de intertextualidad afectaban negativamente a las dos de las tres sincronías del doblaje (sincronía labial e isocronía) dentro del videojuego.

Teniendo en cuenta los resultados que se muestran en el análisis, se puede afirmar que, en este videojuego en concreto, la falta de intertextualidad solo ha afectado al doblaje en uno de los ocho términos, lo que equivale a un 12,5 % del total. Esto se debe a dos motivos: en primer lugar, muchas veces las empresas de videojuegos son capaces de moldear las bocas de los personajes protagonistas que se muestran en primer plano para que parezca que se ajustan al idioma en el que hablan, por lo que hasta los términos más alejados de la traducción original pueden encajarse al manipular las imágenes; en segundo lugar, al tratarse de un videojuego de acción y en primera persona, muchas veces se utiliza la voz en OFF mediante personajes que no se quitan el casco, como Shen, o algunos que hablan por aparatos electrónicos, lo que hace irrelevante el problema de las sincronías.

Una vez extraídos todos estos datos teóricos y prácticos, soy consciente de lo mucho que le debo a todo lo aprendido durante mi paso por el grado de Traducción e Interpretación. En primer lugar, haber cursado la asignatura de Documentación ha facilitado mucho la obtención de bibliografía y documentos que aporten rigurosidad a todo lo comentado, al igual que Terminología, que nos ha enseñado a comprender el significado de «término» y a entender su clasificación en diferentes categorías. Por último, las asignaturas de doblaje y de traducción científico-técnica me han ayudado tanto a la elección del tema de este trabajo como a su elaboración, ya que, de no haberlas cursado, probablemente no habría sido capaz de escoger los términos necesarios para el análisis ni habría completado el objetivo secundario de este TFG.

El tema tratado en este Trabajo de Fin de Grado podría servir como base para posteriores estudios sobre los proyectos transmedia y la importancia de su traducción y de mantener la intertextualidad. Es un tema que se trata poco, pero que cada vez está más presente en el mercado y que puede abrir muchas puertas a futuros traductores profesionales, localizadores e incluso estudiantes interesados en la materia.

6. Bibliografía

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

Aixelá, F. (1996). *Condicionantes de traducción y su aplicación a lo nombres propios (inglés-español)*. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante, 787. [rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/.../1/Franco Aixelá, Javier.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/.../1/Franco_Aixelá,_Javier.pdf)

Baños Piñero, R. (2009). *La oralidad prefabricada en la traducción para doblaje*. Universidad de Granada.

Belsunces Gonçalves, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. 94. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF>

Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localisation in Video Games*. In *Translation and Localisation in Video Games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>

Botella Tejera, C. (2021). *El intertexto audiovisual cómico y su traducción. El caso de Family Guy*. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 17.

Carrizo, J. G., & Heredero Díaz, O. (2015). *Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives*. <https://doi.org/10.7195/ri14>

García Celades, Y. & Botella Tejera, C. (2019). *La intertextualidad en Zootrópolis. ¿Cosa de niños? / Intertextuality in Zootopia. Child's Play?* *Revista De Traductología*, 23, 169–182.

Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.

Chaume, F. (2005). *Los estándares de calidad y la recepción de la traducción audiovisual*. *Puentes*, 5–12. <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/01-Frederic-Chaume.pdf>

Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. St. Jerome Publishing.

Costa Sanchez, C. & Piñeiro Otero, T. (2012). *Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)*. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>

Díaz Cintas, J., & Orero, P. (2010). *Dubbing and Voice-over*. In L. van D. Yves Gambier (Ed.), *Handbook of Translation Studies: Volume 1* (pp. 441–445). John Benjamins.

Ferrer Simó, M. (2017). *La gestión de proyectos de traducción audiovisual en España. Seis estudios de caso*. In *Fotografía de la investigación doctoral en traducción audiovisual. Volumen 2* (pp. 91–117).

Gambier, Y., Pöchhacker, F., Toury, G., Cronin, M., & Gile, D. (2018). *Game Localization*.

Gil Puerto, M. (2017). *La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*.

Gómez, J. (2016). *Estudio descriptivo de las modalidades de traducción audiovisual utilizadas en el cine multilingüe . El caso de Star Wars*. Universitat Jaume I.

Granell Zafra, X. (2011). *Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university*. *Journal of Specialised Translation*, 1(16), 185–202.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. www.paidos.com

Lachat Leal, C. (2016). *Traducción audiovisual y narración transmedia: Aprendizaje situado*. *Opcion*, 32 (Special Issue 11), 757–767.

López Puigdollers, P. (2016). *El Storytelling. Beneficios Y Aplicación En La Enseñanza Primaria*. 25. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/171872/López Puigdollers Paloma_TFG.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/171872/López%20Puigdollers%20Paloma_TFG.pdf?sequence=1)

Marcelo Wirnitzer, G., & Pascua Febles, I. (2005). *La traducción de los antropónimos y otros nombres propios de Harry Potter*. *Actas Del II Congreso Internacional de La Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación*, 963–973.

Martín Párraga, J. (2014). *Translating Science Fiction: a Dystopian Task? Skopos* : *Revista Internacional de Traducción e Interpretación*, 5(5), 87–102.

- Mayoral Asensio, R. (2002). *Estado de la cuestión y perspectivas de la traducción audiovisual. Actas de Las II Jornadas de Jóvenes Traductores*. Las Palmas, Diciembre de 1998, 47–76. <http://robertomayoral.es/>
- Mayoral Asensio, R. (2015). *Traducción Audiovisual, Traducción Subordinada, Traducción Intercultural*. 20(2), 1–18. https://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf
- Mejías-Climent, L. (2016). Videojuegos y doblaje. La sincronización. *Núm*, 21, 271–290. <https://doi.org/10.6035/ForumRecerca.2016.21.16>
- Mejías-Climent, L. (2018). El ajuste en videojuegos: el doblaje de Assassin’s Creed Syndicate. *TRANS. Revista de Traductología*, 22, 11. <https://doi.org/10.24310/trans.2018.v1i22.2966>
- Mejías-Climent, L. (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*. <http://hdl.handle.net/10803/666279>
- Mejías-Climent, L. (2020). *La evolución de las tecnologías en la confluencia de la interacción y el cine. El doblaje en una aventura gráfica*. *InTRAlinea*, 22(2020), online. <http://www.intralinea.org/archive/article/2509>
- Mejías-Climent, L., Martínez Sierra, J. J., Chaume, F., & Reverter Oliver, B. (2021). *La tecnología interactiva en la localización: las situaciones de juego*. In Martínez Sierra, J. J., *Modalidades de traducción audiovisual: Completando el espectro* (pp. 107–118). Editorial Comares.
- Méndez González, R. (2014). *Localización de videojuegos : peritextos materiales e icónicos*. *Scientia Translationis*, 14.
- Méndez González, R. (2015a). *Doblaje y videojuegos: la incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio*. In *Quaderns de Cine* (Quaderns de Cine, Issue 10). <https://doi.org/10.14198/qdcine.2015.10.08>
- Méndez González, R. (2015). *La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego*. *AdComunica: Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación En Comunicación*, 9, 77–95. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.6>
- Moya Jiménez, V. (1993). *Nombres propios: su traducción* (12), 233–248.

Ogea Pozo, M. del M. (2020). *La traducción audiovisual desde una dimensión interdisciplinar y didáctica*. Síndéresis.

Pelosi, S., Gómez Díaz, R., & García Rodríguez, A. (2019). *Modelos de calidad de las plataformas de recomendación de aplicaciones infantiles y juveniles*. *Ocnos. Revista de Estudios Sobre Lectura*, 18(2), 17–30. <https://doi.org/10.18239/ocnos>

Puig Molina, V. (2017). *La traducción del discurso creativo*. Universitat Jaume I.

Pujol i Tubau, M. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*. 1 recurs electrònic (643). <http://hdl.handle.net/10854/4409>

Rodríguez Ferrándiz, R. (2013). *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, 19(3), 107–122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188596>

Scolari, C. A. (2009). *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. *International Journal of Communication*, 3, 586–606. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. In *Austral Comunicación* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.26422/aucom.2013.0202.alba>

UNAM. (2010). *Textos Narrativos*. *Enciclopedia de Conocimientos Fundamentales*, 1, 22–28, 41–42.

7. Anexos

7.1 ANEXO I: Tablas de Topónimos

➤ Ejemplo 1:

<i>Ejemplo 1a</i>		<i>Topónimos</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	00:49:50	La Alianza planea el ataque contra la Segunda Estrella de la muerte.	<i>Endor</i>	Endor	SB, no se observa sincronía.

<i>Ejemplo 1b</i>		<i>Topónimos</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 4: Espías y secretos	Kerrill añade a un nuevo piloto al escuadrón.	<i>Endor</i>	Endor	Primer plano de Kerrill. Se cumplen las tres sincronías.

➤ Ejemplo 2:

<i>Ejemplo 2a</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:58:09	El Moff Tarkin amenaza a Leia con disparar a su planeta de origen.	<i>Alderaan</i>	Alderaan	Voz en OFF de Tarkin.

<i>Ejemplo 2b</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo I	Darth Vader narra el comienzo del juego y pone en situación tras la destrucción de este planeta.	<i>Alderaan</i>	Alderaan	Voz en OFF. Darth Vader como narrador omnisciente.

➤ **Ejemplo 3:**

<i>Ejemplo 3a</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	01:39:20	Un almirante del Imperio se dirige a Tarkin para informarle de su localización	<i>Yavin</i>	Yavin	Voz en OFF. El almirante utiliza un comunicador.

<i>Ejemplo 3b</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 2: Los cielos de Yavin	El Escuadrón Vanguardia llega al planeta para interceptar al crucero imperial.	<i>Yavin</i>	Yavin	Voz en OFF. Wedge habla desde el comunicador de su cabina.

➤ **Ejemplo 4:**

<i>Ejemplo 4a</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	01:43:26	Biggs y Luke se preparan para subir a sus naves y atacar a la Estrella de la Muerte.	<i>Outer-rim</i>	Territorio exterior	Biggs aparece de perfil. Se cumple con la sincronía labial, pero no con la isocronía.

<i>Ejemplo 4b</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 4: Espías y secretos	Terrisa Kerril se presenta.	<i>Outer-rim</i>	Borde exterior	SB. Terrisa aparece de espaldas cuando dice ese término.

➤ **Ejemplo 5:**

<i>Ejemplo 5a</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	01:45:12	Comienza el ataque a la Estrella de la Muerte.	<i>Death Star</i>	Estrella de la Muerte	Voz en OFF. El rebelde que habla lo hace desde el comunicador.

<i>Ejemplo 5b</i>		<i>Topónimo</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 13: Fuego en el interior hablando con Sol después del informe	El Escuadrón Titán planea cómo destruir el acorazado Starhawk.	<i>Death Star</i>	Estrella de la Muerte	Primer plano de Sol. Se cumplen las tres sincronías.

7.2 ANEXO II: Tablas de Sucesos

➤ Ejemplo 6:

<i>Ejemplo 4a</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:32:49	Obi-Wan le cuenta a Luke por qué conoce a su padre.	<i>Clone Wars</i>	Guerras Clon	Isocronía. Sincronía labial únicamente entre «Clon» y «Wars».

<i>Ejemplo 4b</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	Gunny cuenta cómo perdió el brazo.	<i>Clone Wars</i>	Guerras Clon	Se cumplen las tres sincronías.

➤ Ejemplo 7:

<i>Ejemplo 7a</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:58:08	Tarkin amenaza a Leia con destruir Alderaan si no rebela la posición de la base.	<i>Destroy your home planet... Alderaan</i>	Destruir vuestro planeta de origen, Alderaan.	Tarkin hablando en primer plano. Se cumplen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 7b</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo	Darth Vader incita a las tropas imperiales a perseguir a los rebeldes.	<i>Alderaan's destruction</i>	Destrucción de Alderaan	Voz en OFF de Darth Vader.

➤ **Ejemplo 8:**

<i>Ejemplo 8a</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	00:49:50	Mon Mothma y Ackbar hablan del plan para destruir la Estrella de la Muerte	<i>The Moon of Endor</i>	La luna Endor	Ackbar sale de perfil. Falla la isocronía, pues para de mover la boca antes de terminar la frase.

<i>Ejemplo 8b</i>		<i>Sucesos</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 4: Espías y secretos	Sol se presenta.	<i>Since Endor...</i>	Desde Endor...	Se cumplen las tres sincronías.

7.3 ANEXO III: Tablas de Terminología bélica

➤ **Ejemplo 9:**

<i>Ejemplo 9a</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:06:04	Vader ordena que registren la nave en busca de los planos.	<i>Commander</i>	Comandante	Voz en OFF. Vader siempre con máscara.

<i>Ejemplo 9b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 1: Forjando la vanguardia	Los rebeldes vuelven a la base tras impedir el ataque en Malastre.	<i>Commander</i>	Comandante	SB. Ardo se muestra de espaldas.

➤ **Ejemplo 10:**

<i>Ejemplo 10a</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:15:36	Los soldados imperiales buscan a R2 y a C-3PO en el planeta Tantooine.	<i>Droids</i>	Androides	Voz en OFF.

<i>Ejemplo 10b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 7: Hacia el Abismo	Lindon informa al Escuadrón Vanguardia sobre el siguiente ataque al Abismo Zaviano.	<i>Droids</i>	Droides	Isocronía. No se distingue la boca de Lindon, pues está detrás del holograma.

➤ **Ejemplo 11:**

<i>Ejemplo 11a</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	00:24:14	Leia explica el plan de ataque para abandonar el planeta Hoth.	<i>Ion cannon</i>	Cañón de iones	SB. Leia aparece de espaldas a la cámara.

<i>Ejemplo 11b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	El Escuadrón Vanguardia debe derrotar a los bombarderos TIE para llegar al destructor imperial.	<i>Ion cannon</i>	Arma de iones.	Voz en OFF. El equipo de abordaje habla desde su corbeta con un comunicador.

➤ **Ejemplo 12:**

<i>Ejemplo 12a</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	00:49:44	Mon Mothma da paso al Almirante Ackbar para que explique el plan de ataque.	<i>Admiral</i>	Almirante	Voz en ON y SB. La primera palabra cumple las tres sincronías, pero el nombre no se distingue

<i>Ejemplo 12b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo II	El Almirante Ackbar contacta con el Escuadrón Eco para informar sobre la llamada de auxilio.	<i>Admiral</i>	Almirante	Voz en OFF. El Almirante se presenta, pero antes de que se cargue el holograma.

➤ **Ejemplo 13:**

<i>Ejemplo 13a</i>		<i>Nombre propio Terminología bélica</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:22:06	C-3PO le explica a Luke quién es Leia y para quién es el mensaje	<i>Captain</i>	Capitán	Voz en OFF. C-3PO no mueve la boca ni gesticula cuando habla.

<i>Ejemplo 13b</i>		<i>Terminología bélica</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 2: Los cielos de Yavin	El Escuadrón Vanguardia se dirige hacia Yavin para inutilizar un destructor imperial.	<i>Captain</i>	Capitán	Voz en OFF. Se escucha la voz de Wedge desde el comunicador de la nave.

7.4 ANEXO IV: Tablas de Nombres propios

➤ Ejemplo 14:

<i>Ejemplo 14a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:07:59	Leia intenta convencer de que ella no tiene los planos.	<i>Imperial Senate</i>	Senado Imperial	Se cumple la isocronía pero no la sincronía labial.

<i>Ejemplo 14b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 9: Caos en Mon Cala	El Imperio destruye el planeta Mon Cala.	<i>Imperial Senate</i>	Senado Imperial	Sincronía labial pero no la isocronía, el personaje no deja de hablar.

➤ Ejemplo 15:

<i>Ejemplo 15a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:08:02	Vader acusa a Leia de no ir en una misión diplomática.	<i>Rebel Alliance</i>	Alianza Rebelde	Voz en OFF.

<i>Ejemplo 15b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo II	Leia explica la situación y por lo que luchan los rebeldes.	<i>Rebel Alliance</i>	Alianza Rebelde	Voz en OFF.

➤ **Ejemplo 16:**

<i>Ejemplo 16a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:20:44	C-3PO y Luke entablan una conversación sobre la guerra.	<i>Rebellion</i>	Rebelión	Voz en OFF. C-3PO no mueve la boca ni gesticula cuando habla.

<i>Ejemplo 16b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo	Darth Vader introduce el videojuego narrando lo que ocurre tras la destrucción de Alderaan.	<i>Rebellion</i>	Rebelión	Voz en OFF.

➤ **Ejemplo 17:**

<i>Ejemplo 17a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:22:06	C-3PO le explica a Luke quién es Leia y para quién es el mensaje.	<i>Antilles</i>	Antilles	Voz en OFF. C-3PO no mueve la boca ni gesticula cuando habla.

<i>Ejemplo 17b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 2: Los cielos de Yavin	El Escuadrón Vanguardia se dirige hacia Yavin para inutilizar un destructor imperial.	<i>Antilles</i>	Antilles	Voz en OFF. Se escucha la voz de Wedge desde el comunicador de la nave.

➤ **Ejemplo 18:**

<i>Ejemplo 18a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:34:37	Obi-Wan le cuenta a Luke lo que sucedió con su padre.	<i>The Force</i>	La Fuerza	Primer plano. Se cumplen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 18b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	Keo habla con Frisk sobre cómo les enseñaron a pilotar en Mirial.	<i>The Force</i>	La Fuerza	Se cumplen las tres sincronías.

➤ **Ejemplo 19:**

<i>Ejemplo 19a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	01:33:55	Vader prueba la carbonita para congelar a Luke.	<i>Skywalker</i>	Skywalker	Voz en OFF.

<i>Ejemplo 19b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 2: Los cielos de Yavin	Wedge y el Escuadrón Vanguardia se aproximan a Yavin para captar las comunicaciones imperiales.	<i>Skywalker</i>	Skywalker	Voz en OFF. Wedge habla desde su cabina con un comunicador.

➤ **Ejemplo 20:**

<i>Ejemplo 20a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	01:35:11	Boba Fett le pregunta a Vader qué ocurre si Han Solo muere.	<i>Empire</i>	Imperio	Voz en OFF. Habla Darth Vader desde el fondo.

<i>Ejemplo 20b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo II	Leia manda un mensaje de ánimo a todas las fuerzas de la Alianza Rebelde.	<i>Empire</i>	Imperio	Voz en OFF. Leia habla como narradora omnisciente.

➤ **Ejemplo 21:**

<i>Ejemplo 21a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	00:49:44	Mon Mothma da paso al Almirante Ackbar para que explique el plan de ataque.	<i>Ackbar</i>	Ackbar	Voz en ON y SB. La primera palabra cumple las tres sincronías, pero el nombre no se distingue.

<i>Ejemplo 21b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo II	El Almirante Ackbar contacta con el Escuadrón Eco para informar sobre la llamada de auxilio.	<i>Ackbar</i>	Ackbar	Voz en OFF. El Almirante se presenta, pero antes de que se cargue el holograma.

➤ **Ejemplo 22**

<i>Ejemplo 22a</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	01:40:28	En la batalla contra la Estrella de la Muerte, Lando avisa a su escuadrón de la posición del enemigo.	<i>Wedge</i>	Wedge	Primer plano de Lando. Se cumplen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 22b</i>		<i>Nombre propio</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 2: Los cielos de Yavin	Lindon presenta a Wedge Antilles ante la flota rebelde.	<i>Wedge</i>	Wedge	Primer plano de Wedge Antilles. Se cumplen las tres sincronías.

7.5 ANEXO V: Tablas de Terminología aeroespacial

➤ Ejemplo 23:

<i>Ejemplo 23a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	00:45:35	Han Solo intenta arreglar los sistemas del Halcón Milenario.	<i>Hyperdrive</i>	Hipervelocidad	Primer plano de Han Solo. Se mantienen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 23b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	Lindon lleva a cabo un plan para robar un destructor imperial.	<i>Hyperdrive</i>	Hiperpropulsor	Se mantiene la isocronía, pero no la labial.

➤ Ejemplo 24:

<i>Ejemplo 24a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	01:04:57	La Estrella de la Muerte atrapa al Halcón y a sus pasajeros.	<i>Tractor beam</i>	Campo de tracción	Han Solo aparece de perfil, pero se distinguen los tres tipos de sincronías.

<i>Ejemplo 24b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 7: Hacia el Abismo hablar con Grace antes de salir	Grace explica qué le parece la nueva misión que van a llevar a cabo.	<i>Tractor beam</i>	Rayo tractor	Primer plano de Grace. Se cumplen los tres tipos de sincronías.

➤ **Ejemplo 25:**

<i>Ejemplo 25a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:55:54	Han Solo huye de Tantooine con el Halcón y se cruzan con una flota enemiga nada más salir del planeta.	<i>Imperial cruiser</i>	Crucero Imperial	Primer plano de Han Solo. Se cumplen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 25b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 14: El último vuelo del Starhawk	El Escuadrón Vanguardia destruye un crucero imperial para abrirle paso al Starhawk.	<i>Imperial cruiser</i>	Crucero imperial	Voz en OFF. Keo habla por el comunicador de la nave.

➤ **Ejemplo 26:**

<i>Ejemplo 26a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	00:24:11	Leia explica el plan de ataque para abandonar el planeta Hoth.	<i>Stardestroyer</i>	Destructor espacial	El rebelde que habla está en primer plano. Se respetan las tres sincronías.

<i>Ejemplo 26b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo	El Líder Eco enseña cómo activar los escudos deflectores delanteros.	<i>Stardestroyer</i>	Destructor estelar	Voz en OFF. El Líder Eco habla con un comunicador desde su nave.

➤ **Ejemplo 27:**

<i>Ejemplo 27a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	01:34:00	Un soldado imperial se acerca a Darth Vader para avisarle de la llegada de Luke.	<i>X-Wing</i>	Ala-X	SB. El soldado imperial aparece de espaldas.

<i>Ejemplo 27b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 1: Forjando la Vanguardia	Zerelda pone a punto la nave para la primera misión del Escuadrón Vanguardia.	<i>X-Wing</i>	Ala-X	Primer plano de Zerelda. Se cumplen las tres sincronías.

➤ **Ejemplo 28:**

<i>Ejemplo 28a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	00:50:45	El General Malik continúa explicando el plan de ataque contra la segunda Estrella de la Muerte.	<i>Imperial shuttle</i>	Lanzadera imperial	Se cumple la isocronía, pero no la sincronía labial.

<i>Ejemplo 28b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 3: Tras las líneas enemigas	El Escuadrón Vanguardia intenta abordar un destructor imperial.	<i>Imperial Shuttle</i>	Lanzadera Imperial	Voz en OFF. El equipo de abordaje habla desde un comunicador.

➤ **Ejemplo 29:**

<i>Ejemplo 29a</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	01:58:28	Lando avisa al escuadrón de que les persiguen los imperiales	<i>TIE fighters</i>	Cazas imperiales	SB. Se mantiene la isocronía.

<i>Ejemplo 29b</i>		<i>Terminología aeroespacial</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 10: La venganza de Terisa	Kerrill realiza a su escuadrón un informe sobre el siguiente ataque.	<i>TIE fighters</i>	Cazas TIE	Primer plano de Kerrill. Se mantienen las tres sincronías.

7.6 ANEXO VI: Tablas de Estructuras

➤ Ejemplo 30:

<i>Ejemplo 30a</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:00:22	Frase de introducción en todas las películas de la saga	<i>A long time ago, in a galaxy far, far away....</i>	Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....	Texto en pantalla. No presenta ningún tipo de sincronía.

<i>Ejemplo 30b</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo I	Frase de introducción del videojuego	<i>A long time ago, in a galaxy far, far away....</i>	Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....	Texto en pantalla. No presenta ningún tipo de sincronía.

➤ Ejemplo 31:

<i>Ejemplo 31a</i>		<i>Estructura</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Esperanza	00:56:20	El Halcón Milenario intenta huir del rayo tractor de la Estrella de la Muerte.	<i>Jump to hyperspace</i>	Saltar al hiperespacio	Se cumplen las tres sincronías.

<i>Ejemplo 31b</i>		<i>Estructura</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo I	El Escuadrón Titán abandona el combate tras eliminar las lanzaderas rebeldes.	<i>Jump to hyperspace</i>	Saltar al hiperespacio	Voz en OFF. Kerrill habla por el comunicador de la nave.

➤ **Ejemplo 32:**

<i>Ejemplo 32a</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Imperio	02:00:34	Luke se despide de Chewie y de Lando, que se van a buscar a Han Solo.	<i>May the Force be with you</i>	Que la Fuerza os acompañe	Voz en OFF. Luke habla por un comunicador.

<i>Ejemplo 32b</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Misión 12: Uniendo a la Nueva República	Lindon se despide del Escuadrón Vanguardia para realizar una misión suicida que distraiga al enemigo.	<i>May the Force be with you</i>	Que la Fuerza os acompañe	Voz en OFF. Lindon se comunica desde su nave.

➤ **Ejemplo 33:**

<i>Ejemplo 33a</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	TCR	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Jedi	01:33:55	Los imperiales atrapan a Han Solo y a los rebeldes en el búnker	<i>Rebel scum</i>	Asqueroso rebelde	Isocronía. No hay sincronía labial.

<i>Ejemplo 33b</i>		<i>Estructuras</i>			
Título	Misión	Contextualización	T. O	T. M	Sincronía
Squadrons	Prólogo	Sol maldice a los rebeldes después de que Lindon les traicionara	<i>Rebel scum</i>	Escoria rebelde	Voz en OFF. Sol se comunica desde su nave.

7.7 ANEXO VII: Tablas de Voces

➤ Ejemplo 34:

<i>Ejemplo 34a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Leia</i>	
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Esperanza	00:21:08	<i>Hope</i>	Esperanza	Carrie Fisher	María Luisa Solá

<i>Ejemplo 34a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Leia</i>	
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Squadrons	Epílogo	<i>Hope</i>	Esperanza	Misty Lee	Yolanda Mateos

➤ Ejemplo 35:

<i>Ejemplo 35a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Darth Vader</i>	
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Esperanza	00:38:15	Destroy	Destroyed	James Earl Jones	Constantino Romero

<i>Ejemplo 35b</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Darth Vader</i>	
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Squadrons	Prólogo	Destroyed	Destroy	Scott Lawrence	Pedro Tena

➤ Ejemplo 36:

<i>Ejemplo 36a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Wedge</i>	
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Jedi	01:40:45	Medical	Médica	Denis Lawson	Ricardo Solans

<i>Ejemplo 36b</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Wedge</i>	
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Squadrons	Prólogo	Medical	Médico	Denis Lawson	Cholo Moratall

➤ **Ejemplo 37:**

<i>Ejemplo 37a</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Ackbar</i>	
Título	TCR	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Jedi	01:58:49	Fighters	Cazas	Erik Bauersfeld	Joan Borrás

<i>Ejemplo 37b</i>		<i>Voz de personaje</i>		<i>Ackbar</i>	
Título	Misión	T. O	T. M	Voz original	Voz de doblaje
Squadrons	Prólogo II	Fighters	Cazas	Tom Kane	Vicente Gil