¡LUCES, CÁMARA, A JUGAR! VIDEOJUEGOS BASADOS EN PELÍCULAS Y PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS: PARTICULARIDADES DE LA LOCALIZACIÓN EN DIFERENTES ESCENARIOS

Belén Agulló
Directora de Calidad e Innovación en Kite Team

INTRODUCCIÓN

El cine llegó a nuestras vidas hace más de cien años, cuando en 1895 los hermanos Lumière proyectaron la primera película de la historia en la Ciudad de la Luz. Los videojuegos tardaron un poco más en hacer su aparición estelar. No fue hasta 1958 cuando el primer videojuego considerado como tal fue desarrollado en Estados Unidos por el físico William Higinbotham. Se trataba del conocido juego de *Tennis for two*, que básicamente consistía en un cúmulo de píxeles que formaban dos palitos y una bolita y cuyo mecanismo era muy similar al del tenis. No obstante, a día de hoy tras décadas y décadas de desarrollo tecnológico tanto las películas como los videojuegos no tienen nada que ver con lo que algún día ambos fueron. Si bien es cierto que los videojuegos comenzaron siendo algo más parecido a un juego de mesa debido a su sencillez, los desarrolladores no tardaron en fijarse en su hermano mayor el cine para buscar inspiración y un modelo a seguir. Y con esta tendencia que comenzó con los primeros videojuegos de las nuevas y más potentes generaciones (que comenzaron con PlayStation), a día de hoy vemos que los videojuegos cada vez más parecen unas películas interactivas que en muchas ocasiones no tienen nada que envidiar al cine. En este artículo hablaremos de las particularidades de la localización de videojuegos cuando estos están basados en películas de cine o viceversa, películas de cine basadas en videojuegos. Veremos cómo esta relación entre los dos productos audiovisuales afecta también a la parte de la traducción y cuáles son los escenarios más comunes.

Desde el punto de vista de la producción, el cine y los videojuegos están bastante alejados, pero los presupuestos suelen ser similares e incluso algunos videojuegos cuentan con presupuestos más elevados que las películas más taquilleras de Hollywood. Estos son los

videojuegos denominados comúnmente como «triple A». Básicamente los juegos «triple A» son aquellos que disponen de mayor presupuesto y nivel de promoción y, por tanto, se espera que la calidad de los mismos esté por encima de la media. Algunos ejemplos de «triple A» son *Uncharted*, *Dragon Age*, *The Last of Us*, *Tomb Raider*, *Hitman*, *Gears of Wars* o *The Witcher*. Todos estos videojuegos tienen en común, además de unos elevados presupuestos, una carga cinematográfica muy alta. Bien sea por unos argumentos y diálogos bien estructurados o por unos gráficos realistas y escenas espectaculares, todos estos títulos tienen una mayor o menor semejanza con cualquier película que podamos ver en el cine.

Aunque la línea entre cine y videojuegos sea cada vez más fina, es cierto que existen ciertos rasgos en los videojuegos que los hacen únicos en su especie. Una de las características intrínsecas de los videojuegos, que los diferencian de su hermano mayor, es que son un producto interactivo en el que se requiere la acción consciente del jugador, mientras que las películas son un producto pasivo en las que el espectador no tiene más que sentarse y comer palomitas (y dejarse emocionar, claro). Además, los videojuegos no solo incluyen escenas cinematográficas (también conocidas como *cinemáticas*, término acuñado de un pésimo calco del inglés), sino que además también incluyen una interfaz de usuario y opciones, mucho texto en pantalla con descripciones de objetos, misiones o mapas, etc. El carácter más cinematográfico de los videojuegos, aunque se puede encontrar también en el propio argumento y desarrollo del juego, se basa sobre todo en las *cinemáticas*. No obstante, estas son una pequeña parte del desarrollo de todo el videojuego. La mayor parte del tiempo el jugador estará disfrutando del modo de juego normal y en los momentos más importantes o culminantes, seguramente aparecerá una *cinemática* para dar al jugador un vuelco al corazón y terminar de sumergirlo en la experiencia de juego.

DIFERENCIAS ENTRE LA TRADUCCIÓN DE GUIONES Y SUBTÍTULOS PARA CINE Y PARA VIDEOJUEGOS

Los resultados de los doblajes del cine y los videojuegos pueden llegar a ser muy similares, pero los procedimientos para llegar a ese resultado son totalmente distintos. Normalmente, en el cine, se traduce un guion completo de una película que ya ha sido grabada (o al menos el guion suele ser final). Cuando localizamos un videojuego, sin embargo, los traductores empezamos a traducir a ciegas partes de un guion que ni siquiera es final, a veces ni siquiera sabemos quién está hablando con quién o a qué escena pertenece ese fragmento. Esto se debe al modelo de negocio de los videojuegos que se basa en lo que se conoce como lanzamiento simultáneo (o *sim ship* en inglés). Los desarrolladores y las distribuidoras quieren lanzar el videojuego localizado a varios idiomas el mismo día para optimizar sus estrategias de *marketing* y sacar el mayor provecho a sus ventas. Por tanto, la mayoría de las veces y especialmente cuando hablamos de juegos «triple A», la localización empieza mucho antes de que el videojuego esté totalmente finalizado. Y, por ello, los traductores deben trabajar con un producto inacabado, desordenado y muchas veces afectado por la falta de contexto.

Al doblaje tampoco se lo ponen mucho más fácil. De nuevo, el actor tendrá que enfrentarse a grabar un guion a ciegas sin orden ni concierto. Tampoco conocerá la historia y los personajes a la perfección puesto que a la falta de finalización se suman las estrictas normas de confidencialidad (aunque esto sí es compartido con la industria del cine). Por suerte, el actor y el director artístico cuentan con los audios originales y algunas indicaciones del guion

que serán las referencias utilizadas para darle la interpretación y la entonación adecuada a estas frases huérfanas y desamparadas. Si tenemos mucha suerte, también contaremos durante el doblaje con las *cinemáticas* del juego que ayudarán a los actores no solo a meterse en el papel sino también a mejorar la sincronía labial. Pero esto no siempre es posible. Si alguna vez jugáis un videojuego y véis que la sincronía labial no es perfecta, no penséis que los de los videojuegos lo hacemos peor, es que seguramente no se contaba con ninguna referencia para realizar el doblaje.

En cuanto al subtitulado, en videojuegos nos enfrentamos a un panorama totalmente distinto al del cine o la televisión. En estas últimas industrias, existe una larga tradición de subtitulado y también de traducción de subtítulos que ha llevado a acuñar sus propias normas y directrices que son las estándar y las aceptadas por los usuarios. No obstante, en el mundo de los videojuegos, no se optó por seguir e imitar estas normas sino que se crearon sus propias directrices, que básicamente consisten en que los subtítulos son una transcripción literal de lo que se dice en el doblaje. No importa si eso conlleva que los subtítulos ocupen media pantalla y sobrepasen las cinco líneas. Esa es la convención y es la que hay que seguir. De hecho, si existe alguna incoherencia entre el subtítulo y el audio, los *testers* lingüísticos (personas encargadas de probar el videojuego localizado antes de que salga al mercado) lo marcarán como error durante la fase de pruebas. Esto tiene una explicación lógica y es que sería imposible crear subtítulos siguiendo las directrices del subtitulado del español, por ejemplo, en un videojuego, puesto que un videojuego no dura dos horas, sino que puede durar cien. Además, los videojuegos no se dividen por escenas, sino que son un mundo interactivo en el que el jugador puede hablar con quien quiera en cualquier momento. Por tanto, nadie en su sano juicio intentaría adaptar unos subtítulos para videojuegos porque la tarea sería monumental. Así que, ante la duda, mejor hacer una transcripción literal de lo que dice el audio para que no haya confusión. Seguramente, si se hiciera un estudio, los jugadores de videojuegos tendrían una velocidad de lectura de subtítulos mucho más alta que la media.

RELACIÓN AMOR/ODIO ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y EL CINE

Videojuegos basados en películas

El mundo de los videojuegos es una industria sedienta de ideas y, por tanto, no es de extrañar que muchos guiones cinematográficos hayan acabado siendo adaptados al formato interactivo. Existen cientos de videojuegos basados en películas o series[1], algunos más exitosos que otros. Es una tendencia actual, especialmente de algunos desarrolladores como Warner, crear videojuegos basados en las películas que ellos mismos producen, bien a posteriori para hacer que la franquicia cinematográfica perdure en el tiempo y darles a los fans nuevas historias con las que soñar, o bien haciéndolo coincidir con el lanzamiento de la película para utilizarlo a modo de estrategia de marketing y reforzar las ventas de ambos productos. Algunos ejemplos recientes de este último modelo lo encontramos en películas como *Jurassic World* o *Mad Max*, ambas de Warner. Con el estreno de *Jurassic World* coincidió también el lanzamiento del videojuego *LEGO Jurassic World*[2]. De este modo, como hemos comentado, se potencian las ventas de ambos productos y Warner supo muy bien quién era su público

1 https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_films

2 http://www.lego.com/es-es/jurassicworld/games/videogames

objetivo, en este caso, el público infantil. Por eso mismo, entendemos, decidió desarrollar un videojuego de LEGO en lugar de una gran producción para adultos, que también habría podido ser factible. Además, es una estrategia triple de marketing puesto que también se generaron figuritas de LEGO para vender a la vez que el juego y la película. Sin duda, Warner en este caso proporcionó al usuario una experiencia completa y duradera en el tiempo. Los espectadores, en su mayoría público infantil, han podido seguir disfrutando del juego y las figuritas y, por tanto, se consigue que el fenómeno fan dure más tiempo y además los beneficios se incrementen.

Otro ejemplo reciente de videojuegos que han acompañado a estrenos de películas es el de Mad Max. El *remake* de la película de los 80 llamado *Mad Max: Furia en la carretera* viene acompañado de un videojuego llamado *Mad Max*[3], que se estrenará el próximo 4 de septiembre en España. Esta vez, el público objetivo de la película era adulto. Por tanto, el videojuego también se ha adaptado a un público más maduro debido a la naturaleza violenta de la historia. En este caso, nos encontramos con una gran producción «triple A» que es casi una extensión de la propia película. Es como revivir lo visto, pero esta vez siendo el propio protagonista. En este caso, Warner utiliza el estreno y el éxito de la película para potenciar y asegurar las ventas de su videojuego; es una apuesta casi segura.

Existen también videojuegos que se basan en películas, pero que han sido desarrollados a posteriori aprovechando el éxito de la cinta. Algunos ejemplos son las franquicias *Batman* o de *El Señor de los Anillos*. Existen incontables videojuegos sobre Batman, debido no solo a la fama de las películas sino también al éxito de los cómics y el universo de DC. A lo largo de los años ha sido inevitable ver una y otra vez apariciones del hombre murciélago en diferentes videojuegos. Pero no fue hasta la trilogía de Nolan que se empezaron a desarrollar verdaderas superproducciones basadas en este último retrato de Batman. Nos referimos aquí a la hasta ahora tetralogía de juegos compuesta por los siguientes títulos: *Batman: Arkham Asylum*, *Batman: Arkham City*, *Batman: Arkham Origins* y *Batman: Arkham Knight*[4]. Este último y más reciente título ha sido aclamado por la crítica en incontables ocasiones y su carácter cinematográfico es indiscutible. Algunos podrían incluso afirmar que este Batman supera con creces la interpretación de Christian Bale. El nivel de realismo, además de un argumento digno de cinta de Hollywood, hace de este videojuego una obra maestra.

Otros ejemplos de guiones adaptados a videojuegos son las versiones de *El Señor de los Anillos*, que han adquirido fuerza y relevancia en los últimos años. El universo de Tolkien lleva levantando pasiones desde que se escribieron las novelas y se terminó de consagrar con su adaptación cinematográfica de la mano de Peter Jackson. Pero está claro que los fans de *ESDLA* no se conforman con que la historia termine en las películas y Warner lo sabe. Por eso y a lo largo de los años hemos visto diferentes entregas en formato interactivo que homenajean al universo Tolkien. La entrega más reciente, con el título de *La Tierra Media: Sombras de Mordor*[5], no ha dejado indiferente al público. De nuevo, nos encontramos frente a un «triple A» que aprovecha el universo de *ESDLA* para crear su propia historia y hacer perdurar la franquicia en el tiempo con nuevos productos, de modo que los jugadores y fans puedan seguir disfrutando. Lanzar un videojuego basado en una franquicia tan potente es, de nuevo, un éxito prácticamente asegurado.

3 https://www.youtube.com/watch?v=OpUAv6L_u-c
4 https://www.youtube.com/watch?v=orGTOGSuYy0
5 https://www.youtube.com/watch?v=ijuohQpRxMw

Otras grandes producciones cinematográficas que se han convertido en videojuegos con bastante éxito entre los fans son *Harry Potter*, *Piratas del Caribe* o *Star Wars*.

FENÓMENO OPUESTO: PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

Cuando un juego se vuelve muy popular o tiene un argumento fácilmente adaptable al cine, tiene muchas papeletas para convertirse en película. Normalmente, las adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla suelen ser producciones comerciales dirigidas a los fans de la franquicia, pero también a un público general que no necesariamente debe estar familiarizado con el mundo de los videojuegos. Esto tiene sus pros y sus contras, como cualquier adaptación. De este modo, se consigue llegar a un público más amplio, pero seguramente los fans del videojuego critiquen que la adaptación no se ha llevado a cabo correctamente o no se ha sido fiel a la historia del videojuego, del mismo modo que ocurre con adaptaciones de novelas, por ejemplo. La versión original siempre va a ser mejor, pero eso no quita que no nos guste disfrutar viendo a nuestros héroes de videojuegos preferidos convertidos en héroes de carne y hueso en la gran pantalla.

Si echamos la vista hacia atrás, hacia los años noventa, encontramos algunas de las más míticas adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla como son las cintas de *Mortal Kombat* (1995) o *Street Fighter* (1994). Ambas películas se basaron en sendos videojuegos de lucha, que fueron muy populares durante los noventa. Estas dos adaptaciones dieron a luz dos producciones comerciales que fueron relativamente exitosas en su momento. En el reparto de *Street Fighter* encontramos a un jovencísimo Jean-Claude Van Damme como el coronel Guile y a una todavía más joven Kylie Minogue encarnando a Cammy. En el de *Mortal Kombat*, encontramos por ejemplo a Christopher Lambert en el papel de Raiden. Ambas películas recaudaron alrededor de los cien millones de dólares en taquilla cada una.

Una de las franquicias que se adaptó al cine con mayor éxito fue la de *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), con Angelina Jolie en el papel de la protagonista Lara Croft. Quizás no es una de las mejores películas de la historia, pero fue bastante exitosa en su momento. Además, ayudó a darle un empujón a los videojuegos que ya se empezaban a ver como un producto que no estaba solo diseñado para niños, sino que los adultos también podían disfrutar con este entretenimiento. Fue todo un acierto poner a Angelina como protagonista de ese reparto, ya que en aquel momento era una estrella en ciernes y aquello atrajo a muchos espectadores. Su secuela *Tomb Raider: La cuna de la vida* (2003) no tuvo tanto éxito como la primera entrega, ya que recaudó prácticamente la mitad de los beneficios (65,7 millones de dólares).

Resident Evil es otra de las franquicias que se ha adaptado al cine con bastante éxito en los últimos años, con Milla Jovovich en el papel de la protagonista Alice. Esta adaptación cuenta ya con cinco entregas y una última planificada para 2017. En este caso, la adaptación ha resultado ser bastante decepcionante para los fans del videojuego, puesto que no es una adaptación fiel de la historia y argumento de los juegos. La cinta tampoco ha resultado un taquillazo para el público en general y las recaudaciones no han resultado demasiado elevadas (entre veinte y sesenta millones de dólares por película). Otro juego de terror que se adaptó a la gran pantalla fue *Silent Hill* (2006). La adaptación de este juego resultó mucho más fiel que en el caso de *Resident Evil*, pero su éxito en las taquillas tampoco fue mucho mayor (cuarenta y siete millones de dólares). Quizás una producción y

un presupuesto más alto y un reparto más conocido podrían haber aumentado el número de espectadores. En ocasiones puede resultar complicado mantener un equilibrio entre la fidelidad a la obra original y abarcar a un público más amplio.

Si nos centramos en los últimos años, encontramos adaptaciones más recientes como *Hitman* (2007), *Max Payne* (2008), *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (2010) o *Need for Speed* (2014). Esta última, protagonizada por Aaron Paul (conocido por su papel de Jesse en la exitosa serie *Breaking Bad*), es una superproducción de Hollywood al más puro estilo *Fast & Furious*. Seguramente por el éxito de esta franquicia de películas de carreras, los productores de *Need for Speed* decidieron apostar por esta adaptación. No obstante, pese a las buenas intenciones y el potencial, la película no llegó a recaudar más de cincuenta millones de dólares, muy por debajo de lo que suelen recaudar las películas de su competencia *Fast & Furious*, cuya última entrega, *Furious 7*, lleva ya recaudados más de 1.500 millones de dólares y sumando. Tanto *Hitman* como *Max Payne*, ambas superproducciones de acción, no fueron muy bien acogidas por la crítica y sus recaudaciones también quedaron por debajo de los cincuenta millones. Por último, la adaptación de *Prince of Persia* contaba con el sello de Disney y eso le dio un empujón que la hizo llegar a recaudar casi cien millones de dólares.

Las cifras reflejan que las adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla, aunque funcionan, no acaban de convertirse en grandes éxitos como ocurre con otro tipo de adaptaciones cinematográficas como el caso de las novelas. Adaptar un videojuego a un guion cinematográfico y hacer que funcione no es una tarea sencilla. Un videojuego es una obra compleja cuyo argumento muchas veces no tiene por qué ser lineal. También existen videojuegos cuyo argumento es poco complejo, pero no importa porque el foco puede estar en la mecánica de juego o en la técnica. Un factor clave a la hora de adaptar un videojuego al cine es saber escoger bien. En los últimos años, nos hemos topado con videojuegos con unos argumentos mucho más elaborados y más fácilmente adaptables al guion cinematográfico y esta va a ser la tendencia en los próximos años. Los jugadores buscan cada vez más historias complejas que le den profundidad al argumento y al videojuego y mejoren su experiencia de juego. Quizás en unos años podremos ver en la gran pantalla a Nathan Drake de *Uncharted* o a Ellie y Joel de *The Last of Us*.

LA GESTIÓN DE LA LOCALIZACIÓN DE UN VIDEOJUEGO BASADO EN UNA PELÍCULA

¿Qué implica gestionar la localización de un videojuego basado en una película? ¿Cómo afecta al enfoque de la traducción? Para responder a estas preguntas, primero necesitamos saber en qué circunstancias se plantea la localización del videojuego. Existen dos escenarios principales: a) la película ya está en el mercado y el juego se ha producido a posteriori; o b) la película todavía no está en el mercado y el lanzamiento del videojuego será simultáneo junto con la película o posterior.

Cuando nos encontramos en el primer escenario, se presenta una serie de restricciones que debemos cumplir o no dependiendo de las circunstancias del proyecto y los requisitos del cliente. La restricción principal es, sin duda, la coherencia con el material que ya está publicado, bien sea la película o la novela en la que se basa la película o cualquier otro material. Por ejemplo, si estamos traduciendo un videojuego de *El Señor de los Anillos* y nos aparece el término «flame of Udûn», lo tendremos que traducir como «llama de Udûn» y no «fuego de Udûn» para ser coherentes con el guion de la película, pues de otro modo puede

que el jugador quede extrañado. En franquicias con unos fans tan apasionados y con tanta trayectoria tanto en cine como novela, como puedan ser *ESDLA* o *Harry Potter*, esto es especialmente importante y peliagudo. Normalmente, la empresa encargada de publicar el juego debe hacerse cargo de recopilar todas las referencias en los idiomas a los que se va a localizar y trasladar esa información a las empresas de localización. De este modo, todo el equipo y especialmente los traductores pueden consultar este material en caso de dudas. Evidentemente, lo más recomendable es que los traductores de este tipo de videojuegos asociados a franquicias sean fans de las propias películas y novelas para que ya estén familiarizados con toda la historia, personajes y terminología propia del original y la traducción al español. No obstante, el cliente no siempre proporciona la información de referencia, o la pasa a medias, o de una manera muy caótica que es casi inmanejable. Existen clientes más o menos exigentes en cuanto a la coherencia de la traducción del videojuego con las franquicias asociadas. Algunos simplemente dan la directriz de intentar seguir la traducción. Otros van más allá y crean glosarios al inicio del proyecto que habrá que respetar y que serán comprobados en la fase de pruebas para cotejar que la calidad final de la traducción se adecua a las exigencias del cliente.

En cualquiera de los dos casos, la tarea de investigación y familiarización que requiere la traducción de un videojuego relacionado con una franquicia es monumental y, cuanto más conocida la franquicia, más desafiante supone la tarea de traducción (y más problemas habrá si los fans detectan un error). En estos casos y siempre que sea posible, lo ideal es ayudarse no solo de la capacidad de investigación del equipo lingüístico sino también de las herramientas de traducción asistida. Con un buen trabajo de preproducción, podemos conseguir que todas esas referencias que nos ha enviado el cliente o que hemos encontrado nosotros mismos se conviertan en memorias de traducción, glosarios o corpus de textos monolingües y bilingües. De este modo, la búsqueda será mucho más llevadera para los lingüistas y el resultado mucho más óptimo.

Otro dilema con el que nos enfrentamos cuando localizamos un videojuego relacionado con una franquicia adaptada al cine pero que a su vez viene de una adaptación de novela es decidir qué referencia es la que prevalece. En muchas ocasiones, las traducciones de los guiones de las películas no siguen las traducciones de las novelas, bien porque no se han tenido en cuenta o bien porque al adaptar el guion al doblaje han tenido que hacer cambios por las restricciones que conlleva. En este caso, lo más sensato es escoger el enfoque que nos parezca más adecuado, confirmarlo con el cliente para que apruebe nuestra decisión y ser coherentes para todo el proyecto. En la mayoría de ocasiones se tiende a seguir la película, puesto que es normalmente la fuente de inspiración del videojuego más que la novela (incluso con personajes del videojuego que recrean los rasgos de los actores del reparto).

El doblaje también tiene sus propias restricciones y características cuando se trata de un videojuego basado en una franquicia. Los que hayan jugado algún videojuego de *El Señor de los Anillos* se habrán dado cuenta de que las voces la mayoría de las veces no coinciden con las de la película. Esto tiene una explicación. Por norma general, las películas se suelen doblar en los estudios de Barcelona, mientras que las series y los videojuegos se suelen doblar en los estudios de Madrid. Por tanto, en muchas ocasiones no es posible contar con los mismos actores por falta de presupuesto o disponibilidad o porque simplemente hay algunos actores que no contemplan el doblaje de videojuegos dentro de su portafolio de servicios. Esto es así en muchas ocasiones, pero a veces el cliente quiere las voces originales en el juego y

proporciona los medios para lograrlo. Por ejemplo, en el videojuego *LEGO Jurassic World* se contó con las voces originales de la película *Jurassic Park* para los personajes principales, exceptuando aquellas voces que por el paso del tiempo ya no sonaban como en el momento del doblaje de la película (en concreto, la voz de Timmy) o se han utilizado las voces más habituales de los actores originales. En la última tetralogía de Batman, también se cuenta con la voz del actor que le dio vida a Christian Bale en la trilogía de Nolan. Como vemos, en algunas ocasiones sí es posible contar con los actores de las películas, pero no siempre se dispone de los medios necesarios o simplemente el cliente no lo considera una prioridad.

Además de la decisión de respetar o no el reparto de la película original en el videojuego, otra de las restricciones que nos encontramos en el doblaje son las pronunciaciones. En muchas ocasiones, en las películas aparecen nombres de personajes, lugares u objetos que están en un idioma diferente al español. Por ejemplo, si en las películas de *Harry Potter* se ha pronunciado Dumbeldore como /dúmbeldor/, en el doblaje del videojuego se debería respetar y no utilizar otra pronunciación quizás más cercana al inglés como /dámbeldor/, o viceversa. Esto es importante porque los fans de las películas se acostumbran a escuchar y pronunciar estos nombres de una manera y si se cambia en el videojuego es posible que haya reacciones negativas al respecto porque produce un factor de extrañeza en el jugador. Así que una vez más, se requiere una labor de investigación y una familiarización con el producto muy profunda para poder hacer un trabajo de calidad.

En el segundo escenario que planteábamos al comienzo de esta sección, nos encontramos localizando un videojuego asociado a una película que todavía no se ha estrenado y, por tanto, no contamos con la referencia adecuada. En este caso, si la película es totalmente nueva y no podemos basarnos en ninguna entrega anterior o novela, no queda más remedio que traducir a ciegas. Normalmente, por temas de confidencialidad, el cliente nunca pasará el guion de la película antes de su estreno ni aunque ya esté traducido. En este caso, es muy posible que haya una incoherencia terminológica y de reparto entre el videojuego y la película. Puede ocurrir también que la película, aunque sea una nueva entrega, esté asociada a una franquicia o a una serie de novelas. En este caso, trabajaremos como en el primer caso e intentaremos ser lo más coherentes posibles con el estilo de las traducciones, la terminología y el doblaje.

CONCLUSIONES

El cine y los videojuegos son dos industrias íntimamente ligadas. Ambas pertenecen al género audiovisual y de entretenimiento. Ambas están creadas para divertir, entretener, causar alguna emoción en el espectador o el jugador. Por eso no es de extrañar que exista esta relación de trasvase de ideas entre ellas y que ambas busquen inspiración en la otra. Sin embargo, también hemos visto el reto que supone convertir una película en videojuego o un videojuego en película. Precisamente, por ser ambos productos audiovisuales es difícil volver a contar la historia mediante un medio tan similar y hacer que funcione. También se une el factor de que el argumento de una película puede ser demasiado corto para un juego y el de un juego demasiado largo o sencillo para una película. Desde el punto de vista de la traducción, como toda adaptación que se tercie, vamos a vernos restringidos por la versión original y eso es algo que se debe tener muy en cuenta a la hora de enfrentarse a un proyecto de estas características.

En cualquier caso, la tendencia se dirige hacia que los videojuegos se vuelvan cada vez más cinematográficos y seguramente esto influya en el futuro de la relación del séptimo y el octavo arte. Esperamos ver en un futuro muchas más adaptaciones de calidad, tanto en las consolas como en la gran pantalla. Sin duda, para los fans es un privilegio poder disfrutar de sus historias y personajes preferidos dentro y fuera de la pantalla y es una muy buena práctica que debe continuar.

REFERENCIAS

Andrew, Ryan (2010). HOW TO MAKE VIDEO GAME MOVIES NOT SUCK. *IGN*. Versión en línea: http://www.ign.com/articles/2010/11/12/how-to-make-video-game-movies-not-suck

Duke, Shunal (2014). 10 UPCOMING MOVIES BASED ON VIDEO GAMES. *IGN*. Versión en línea: http://in.ign.com/entertainment/58891/feature/10-upcoming-movies-based-on-video-games

Rotten Tomatoes (2015). Versión en línea: http://www.rottentomatoes.com/

The Telegraph. Top 10 films based on video games. *The Telegraph*. Versión en línea: http://www.telegraph.co.uk/technology/picture-galleries/7750829/Top-10-films-based-on-video-games.html

