

## *One Piece*: Descripción del material audiovisual para el doblaje original japonés

María R. Ferrer-Simó<sup>1</sup>

Recibido: 15 de febrero de 2021 / Aceptado: 13 de abril de 2021

**Resumen.** El doblaje de animación japonesa ha suscitado el interés de los investigadores desde 2010 a raíz de los primeros estudios sobre las adaptaciones de las series más populares de la televisión española de la década de los 90 del pasado siglo. Sin embargo, se ha prestado menos atención a los procesos de traducción específicos del anime como encargo de traducción. El análisis de los materiales de trabajo utilizados por los equipos de sonorización originales arrojará luz sobre los elementos específicos, tanto de la imagen original que se utiliza para doblar como del guion original que tienen los actores de doblaje originales a su disposición. La descripción de estos revelará similitudes y diferencias con los símbolos utilizados en los guiones que habitualmente llegan a manos de los traductores profesionales de idiomas más comunes. Se concluye que disponer de los mismos materiales que los equipos humanos de la producción original facilitaría al profesional el encargo de traducción y el ajuste al español en determinadas circunstancias.

**Palabras clave:** doblaje; sonorización; take; guion; ajuste.

### [en] *One Piece*: A description of working materials for the original Japanese dubbing

**Abstract.** The industry of Japanese animation dubbing has aroused the interest of researchers since 2010 as a result of the first studies on the adaptations of anime popular series on Spanish television in the 1990s. However, less attention has been paid to anime-specific translation processes in the frame of professional activity. The analysis of the work materials used by the original recording team will shed light on the specific elements of both the original video file and script that the original voice actors use as working materials. The description of these will reveal similarities and differences with the symbols used in the scripts that usually reach the hands of the professional translators of more common languages. This will lead to the conclusion that the availability of the working materials used by human agents in the original production can optimize the professional translation and adaptation job under certain circumstances.

**Keywords:** dubbing; sound recording; take; script; lip-sync.

**Sumario.** 1. El doblaje de anime. 2. La producción del anime y las voces. 2.1. Descripción de una convocatoria en Japón. 3. Material de apoyo audiovisual. 4. Material de apoyo gráfico: el guion. 4.1. Estructura. 4.2. Análisis. 4.3. Aplicación a la adaptación de guiones de anime. 5. Conclusión.

**Cómo citar:** Ferrer-Simó, M. R. (2021). *One Piece*: Descripción del material audiovisual para el doblaje original japonés. *Estudios de Traducción*, 11, 121-135.

### 1. El doblaje de anime

La internacionalización de la televisión en los años 90 y la descentralización de las televisiones privadas (Cascajosa y Zahedi, 2016: 60-61) dieron paso a una gran afluencia de producciones audiovisuales procedentes de Japón que supusieron una revolución en la cultura del entretenimiento. Con la llegada a España de la animación japonesa y el posterior auge de la edición de manga por parte de las editoriales españolas, nació el fenómeno *manganime*, término que para los aficionados englobaba los dos medios, indisociables (Santiago, 2012: 11). De este modo surgió, paralelamente, el interés por las versiones originales, las voces de los actores de doblaje japoneses y cualquier dato que pudiera aportar más detalles de un producto que se entendía como propio de la cultura japonesa (Rodríguez Cruz, 2017).

<sup>1</sup> Universidad Europea de Valencia  
[mariaosarioferrersimo@gmail.es](mailto:mariaosarioferrersimo@gmail.es)  
<https://orcid.org/0000-0002-2118-9696>

Sin embargo, las versiones dobladas al español han quedado en el recuerdo de los aficionados como un ejemplo de cómo no se debe adaptar un anime: por un lado, su fidelidad al contenido original era cuestionable e incluso estaba considerado como práctica censora (Ferrera, 2020) y, por otro lado, en la época, las televisiones compraban los programas a distribuidoras europeas en paquetes que incluían las traducciones intermedias a la lengua del país que ostentaba los derechos de emisión y por cuestiones tanto presupuestarias como de disponibilidad de traductores cualificados, la mayoría de series se adaptaron a partir de una versión intermedia, de tendencia domesticadora, en italiano (Martínez, 2013) o en francés.

La implantación del sistema de emisión dual con subtítulos generados por teletexto permitió el acceso al anime en japonés y, posteriormente, en los años 2000, llegaron las emisiones en versión original subtitulada de la mano de las primeras plataformas digitales como Buzz o Jetix, canales temáticos de dibujos animados y pioneros en este tipo de contenido.

Dos décadas después, con la consolidación de la televisión a la carta a través de las plataformas de distribución como Netflix o Amazon Prime Video, que coexisten con la más reciente distribución en *simulcast* y con la tradicional distribución para vídeo doméstico (Ferrer Simó, 2017), la traducción de anime se ha convertido en una actividad profesional cada vez más demandada y, sin embargo, poco estudiada en sus facetas ajenas a los estudios interculturales o de corte sociológico.

En esta línea, más interesada en la traducción de animación japonesa como actividad profesional, nos centraremos en analizar los materiales de trabajo con los que cuenta el traductor cuando se enfrenta a la traducción de anime. ¿Utiliza el traductor los materiales de doblaje con los que trabajan actores y productores de la versión original? ¿Son esos materiales similares a aquellos de que dispone el traductor que trabaja en otras lenguas más comunes y en otros géneros audiovisuales? Los elementos específicos del material audiovisual, ¿pueden facilitar los procesos traductores a lo largo del encargo o, por el contrario, podrían complicarlos? ¿Existen puntos comunes entre la aplicación de convenciones entre los profesionales de España y los de Japón?

Este artículo recoge un análisis descriptivo del material de doblaje original o sonorización en japonés de un episodio de la serie *One Piece* (1999), franquicia transmediática de anime propiedad de Toei Animation y Eiichiro Oda (Mangirón, 2012). La saga ha generado una afición especialmente intensa en España, pese a que solo se emitieron 264 episodios de la serie en su versión doblada al castellano. Actualmente se han emitido en Japón más de 1000 episodios. Un estudio empírico llevado a cabo en dos convocatorias de doblaje que nos dieron acceso a los materiales originales de trabajo de los equipos japoneses nos conduce obligatoriamente al análisis descriptivo que ocupará las páginas siguientes.

## 2. La producción del anime y las voces

Cuando se produce un anime, el medio principal para otorgar movimiento a los personajes es, pese a los avances de las técnicas digitales, el dibujo a lápiz y el equipo de dibujantes, que proceden de la siguiente manera (Horno López, 2019: 1):

Los dibujantes principales se apoyan en el *storyboard* y el *timesheet* o carta de rodaje para dibujar los *fotogramas clave* que marcan el inicio de un movimiento y son los puntos de apoyo para el movimiento final, que se completan posteriormente con fotogramas intermedios.

Después de esta fase y del montaje de la edición final se incorpora el audio, la música y se graba la voz.

Aunque en la producción del anime, el doblaje de las voces originales se realiza habitualmente en la última etapa, después de la fase de montaje de la animación, en el caso de *One Piece*, los actores doblan sobre la imagen compuesta por los fotogramas clave y los intermedios sin desarrollar, con el código de colores que describe Horno López (2019). Es en este punto en el que se realiza el proceso de grabación de las voces originales, en el que los actores sincronizan sus intervenciones con los movimientos de la boca del personaje. Posteriormente, se introducen los efectos de sonido y se procede a la mezcla, es decir, a la sincronización de la animación con los diálogos y la banda sonora. Después de este paso, el vídeo con su montaje definitivo será aprobado y enviado a las empresas responsables de su distribución.

### 2.1. Descripción de una convocatoria en Japón

El estudio de sonido donde se realiza la sonorización de la serie está situado en un edificio de oficinas dedicadas a la posproducción donde también se doblan otras series de animación de la misma productora. La sala tiene dos zonas: la sala de dirección y mezcla, donde están productores, técnicos y director artístico, y la sala de doblaje. Desde la sala de dirección, los actores se comunican con el equipo técnico y de dirección a través de los micros. En la sala de doblaje, todos los actores permanecen sentados en sillas distribuidas por el perímetro, y hay un micro central sin atril, debajo de una pantalla que proyecta, como en cualquier estudio de doblaje, la misma imagen que el técnico de sonido tiene en su mesa.

La convocatoria a la que pudimos asistir reunió a todos los personajes principales y duró 5 horas, el tiempo necesario para doblar un episodio completo. Durante ese tiempo, todos los actores convocados se presentaron a primera hora y accedieron a la sala de doblaje, donde esperaron su turno para intervenir. Todos los actores permanecen en sala

mientras el resto interviene. De este modo, cuando hay ambientes o *adlibs*, no es necesario que esperen a que entren los actores que han sido convocados para doblar en la sesión. El director da pocas indicaciones a los actores aparte de la página y el *take*, y da la sensación de que todos saben lo que tienen que hacer en cada momento.

### 3. Material de apoyo audiovisual

A continuación describiremos lo que ven los actores y técnicos en pantalla.



Imagen 1. Fotograma clave para el doblaje original obtenido en convocatoria de doblaje.

Tal y como se ha descrito anteriormente, la imagen con la que se dobla en el caso de *One Piece* no es el vídeo ya editado, sino el vídeo cuando aún se encuentra en mitad del proceso de producción: en la imagen vemos un dibujo llamado fotograma clave (*genga*). Estos fotogramas son los puntos de apoyo para construir el movimiento, que posteriormente serán completados por los fotogramas intermedios. Durante el doblaje, en este caso, no se dispone de esos planos intercalados. Por ello, cuando se reproduce la imagen para grabar las voces, se ven cambios de plano bruscos que, por ejemplo, pueden mostrar una boca abierta que pasa a cerrarse aunque se oiga una frase de más de dos sílabas, o bien un movimiento rudimentario de un personaje. Por ejemplo, si el *storyboard* incluiera un *travelling* circular con un personaje que está de espaldas y pasa a estar de frente (DE-ON, si utilizamos los símbolos habituales de los guiones de doblaje), en este punto de la producción del episodio no veríamos un movimiento fluido de cámara desde el punto en que se ve al personaje de espaldas hasta verlo de frente, sino el fotograma inicial y final.

Por otro lado, en la pantalla aparecen el código de tiempo o TCR (arriba a la derecha) y un código numérico que corresponde a la escena y al *take* en concreto según la numeración que recibe en el guion impreso.

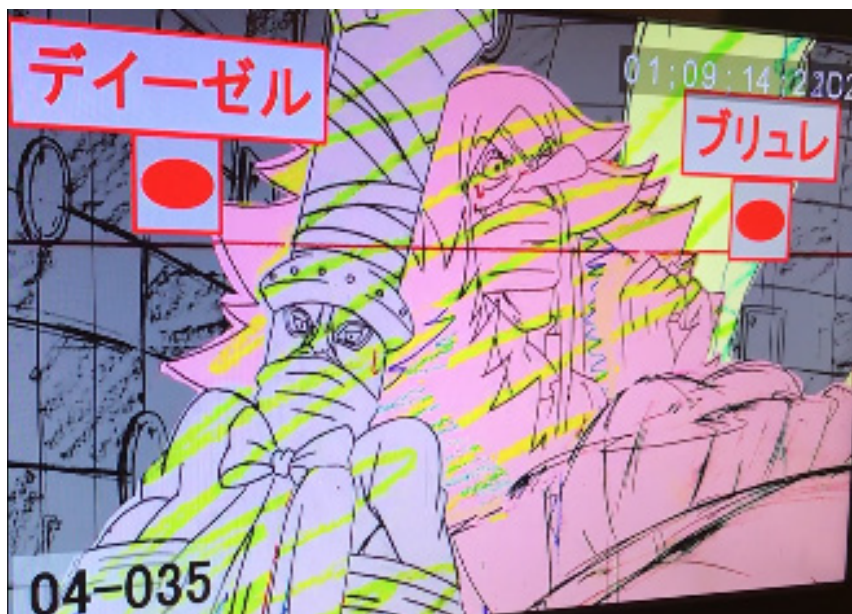


Imagen 2. Grafismos de apoyo para el doblaje original.

Dada la dificultad de ubicar las voces originales en el movimiento de la boca, la pantalla contiene distintos indicadores de apoyo: arriba a la izquierda y a la derecha, en rojo, los recuadros que contienen el nombre de los personajes que tienen intervención en pantalla y, debajo, un círculo rojo que indica que el personaje está hablando en ese momento, como si fuera el símbolo de *grabar*. Este círculo cobra movimiento y se reduce hasta formar una raya para indicar el ritmo del discurso o, dicho de otro modo, para imitar el movimiento de la boca que se apreciará en la animación final, dado que los actores deben trabajar con una imagen estática con bocas sin movimiento o bien con un movimiento inicial y otro final, pero sin ningún plano intercalado que muestre los movimientos intermedios de la boca. En el caso de la imagen de arriba, los personajes tienen la boca tapada y por lo tanto el círculo no varía.

En las imágenes que aparecen a continuación, en cambio, podemos ver el fotograma clave de una intervención con el círculo en la posición correspondiente a boca abierta (Imagen 3) y a boca cerrada (Imagen 4).

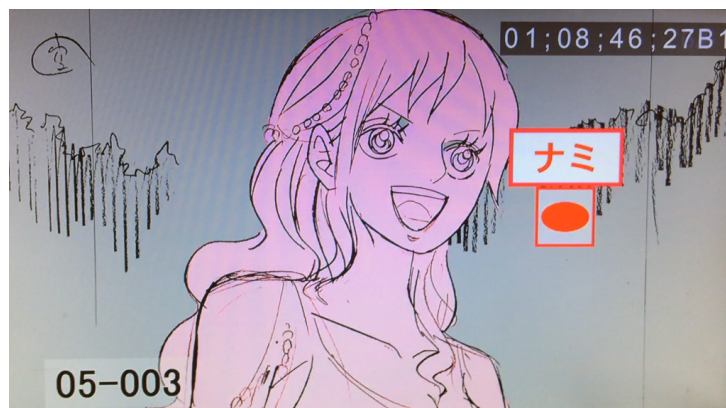


Imagen 3. El piloto en posición círculo (Nami).



Imagen 4. El piloto en posición raya (Nami).

Este sistema de indicaciones revela que la actriz que da voz al personaje de Nami, en pantalla, verá una boca quieta durante varios segundos, pero para articular la intervención de acuerdo con los futuros movimientos de la boca de la animación final, que no llegará a ver, deberá fijarse en la posición del círculo.

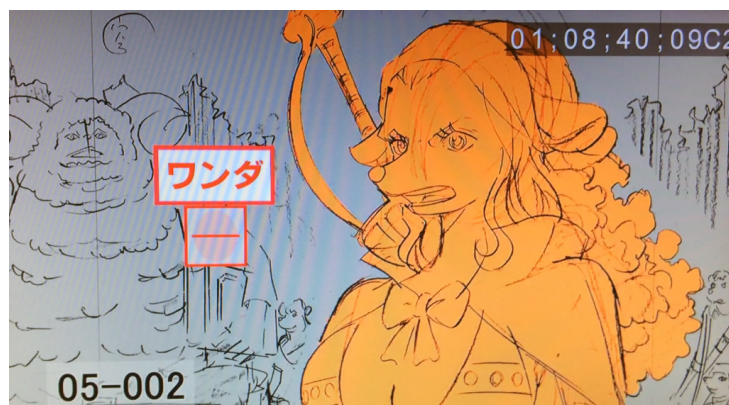


Imagen 5. El piloto en posición raya (Wanda).

Del mismo modo, podemos encontrarnos con un fotograma en el que un personaje aparezca con la boca abierta pero el símbolo de apoyo indica que hay movimiento de la boca. En este caso, la actriz que interpreta al personaje de Wanda, en la imagen, deberá atender al área de apoyo para cuadrar los *boqueos* correctamente.



Imagen 6. Etiqueta OFF.

Otro indicador de apoyo para los casos en los que el personaje que habla está fuera de plano es la etiqueta OFF debajo del recuadro del nombre, en este caso Nami, en la posición donde estaría el círculo si el personaje estuviera en ON.



Imagen 7. La etiqueta de personaje en planos generales.

En el caso de los planos generales, los personajes se ven de lejos y las bocas no se aprecian, por lo que no se incluye el círculo, sino solamente la etiqueta del nombre, en este caso, Wanda.

#### 4. Material de apoyo gráfico: el guion

En este apartado se describirá la estructura del guion y la composición de la página que caracteriza este tipo de material, sus distintas secciones y elementos específicos.

##### 4.1. Estructura

El guion no se presenta impreso en folios y organizado en *takes*, tal y como se utilizaban en las convocatorias de doblaje en España hasta la llegada de las tabletas. En este caso, los actores tienen un libretto con el guion completo del episodio. Si hay cambios respecto de ese guion, el director de doblaje lo notifica al inicio de la convocatoria y todos los actores anotan los cambios, cada uno en su libretto. En la imagen situada más abajo se puede apreciar el aspecto del libretto por fuera, concretamente la portada.



4.1.1. El previo o *avant*

Todos los episodios de *One Piece* empiezan por un breve recordatorio de lo sucedido en el episodio anterior, que en la profesión llamamos “previo” y en japonés se denomina *avant-title* o *avant*, que es la apócope que figura en el interior del guion, escrito al pie de cada una de las páginas de esta sección, con la grafía en katakana por ser un préstamo y seguido del número de página de sección. El previo, en este caso, ocupa diez páginas y en la imagen podemos ver la página 3.

		1
		1
3	2	1
作画で大きく引いていく!! 作画でそのズニーシャの軌跡を 登っていく! ズニーシャまでいき	ジャックの後ろ姿より	手ブレの中のジャック 怒り顔 から作画T・U ソクツとなるジャック!!
#774 6-84 D.N	#774 6-83 D.N	#774 6-82 D.N
		新しい冒険の島「アウ」へと 迫り着くルフィ達 雲をつくほどに巨大なこの島は、 その名が示す通り千年もの間、 生き続けている象そのものだった...!!

( アバン - 3 )

Imagen 10. *El previo o avant.*

4.1.2. El episodio

Los episodios duran 20 minutos, con una pausa en la mitad del metraje para insertar la publicidad. Este corte en la película está representado en el guion mediante una cartulina azul sin texto que separa la sección 1 y la sección 2 del episodio.

En este caso, la sección 1 o parte A (en el guion original), es decir, los primeros 10 minutos, ocupan 40 páginas de guion y la sección 2 o parte B, 42 páginas.

					11				
16	15	14	13	12	11	10	6	5	4
ゴンドラが 3體出衆上がっている ポーズのフランキー	一気にカンナをかける フランキー	釘を素早く打つフランキー	釘を口から吹き出す フランキー	猛スピードで手を動かす フランキー	色々な大道具を出し入れする フランキー	鉾巻きを絞めるフランキー 気合を入れるフランキー 右手を突き出し ノコギリ持つて構える	フランキーの前に積まれた製材	FOLLOW 運ぶブルック	FOLLOW 運ぶゾロ
ミン長達 (座) おおスゲェ!!	フランキー シャキーン!!		フランキー プブプブプブ!!	フランキー ズババババババツ!!	フランキー ホタタタタタタツ!!	フランキー じゃ、始めるか! ホアアアアツ!!	(SE) ど〜ん!!	ブルック えいほ!	ゾロ えいほ!

Imagen 11a. Página interior del guion.

### 4.1.3. La página de texto

En cuanto a las páginas del interior, como se aprecia en la página doble de la Imagen 11 (a y b), observamos una particular organización en dos bloques horizontales separados por una línea doble. Estos dos bloques a su vez están divididos en casillas verticales. A continuación describiremos lo que contiene cada una de las secciones mencionadas teniendo en cuenta que la imagen muestra una página doble.

En medio de los dos bloques queda un espacio en blanco que sirve para incluir anotaciones especiales, como por ejemplo la ubicación de un flashback en el episodio correspondiente.

Algunos episodios también incluyen un avance del siguiente, que puede aparecer en otra sección del guion, aunque no es el caso de este episodio (775).

Núm. de plano	Bloque 1				Bloque 2					
	16	15	14	13	11	10	6	5	4	
	ゴンドラが 3艘出業上がっている ボーズのフランキー	フランキー 一気にかんなをかける	フランキー 釘を差早く打つフランキー	フランキー 釘を口から吹き出す	フランキー 色々な大工道具を出し入れする	フランキー 色々な大工道具を出し入れする	フランキー 鉋巻きを絞めるフランキー 気合を入れるフランキー 右手を突き出し ノコギリ持って構える	フランキー フランキーの前に積まれた製材	FOLLOW 運ぶブルック FOLLOW 運ぶブルック	FOLLOW 運ぶゾロ FOLLOW 運ぶゾロ
Etiqueta de personaje	ミンク 疾速 (前) おおおスケエー!!	フランキー シャキーン!!	フランキー ブアブアブアッ!!	フランキー ズババババババババババッ!!	フランキー ホタタタタタタッ!!	フランキー ホアアアアアッ!!	フランキー じゃ、始めるか! ホアアアアアッ!!	ブルック えいほ!	ゾロ えいほ!	ゾロ えいほ!
		Intervención								

Imagen 11b. Página doble del guion anotada.

Veamos detenidamente la composición de la página y sus distintos elementos a partir de esta imagen.

#### **Bloque 1 (mitad superior de la página)**

Línea 1: Numeración del plano.

Línea 2: Acotaciones. Describen el plano y sirven como apoyo a los actores para ubicar la acción y comprender el contexto en el que deben enmarcar su interpretación.

#### **Bloque 2 (mitad inferior de la página)**

Intervenciones: contienen la etiqueta de personaje y el parlamento, separados por un espacio.

Tanto en el bloque 1 como en el 2, que podríamos denominar Acotaciones y Diálogos, respectivamente, son de especial interés los símbolos y las palabras escritas en inglés, ya que aportan detalles que pueden ayudar a interpretar los distintos códigos, como el paso de una escena a otra, qué personaje habla o si se recurre en esa escena concreta a algún efecto de sonido particular.

Existe una fila entre los bloques 1 y 2 que deja un espacio para incluir la información puntual relativa a la ubicación de retrospectivas (*flashbacks*) en otros episodios, como se puede ver en la Imagen 12, con este formato: #774 (Número de episodio) y el código 6-84 D.N, que corresponde a la ubicación exacta en el guion del episodio de referencia.



#774 6-84 D.N	#774 6-83 D.N	#774 6-82 D.N
		ナレーション 新たな冒険の島「ゾウ」へと 辿り着くルフィ達 雲をつくほどに巨大なこの島は、 その名が示す通り千年もの間 生き続けている象そのものだった！

Imagen 12. Espacio intermedio con referencia a metraje anterior.

Las imágenes siguientes (13-21) muestran los elementos específicos que hemos podido detectar en el previo y en las secciones 1 y 2 del guion.

#774 9-14 D.N	#774 9-13 D.N	#774 9-12 D.N
ネコマムシ (コピー) 気楽な…ゴロニヤニヤ	ルフィ (コピー) そっかー！ まあうまくやれよ しししこのゾウも味方になったら スゲエな！	ネコマムシ (コピー) …まずジャックが なぜここへ来れたがかを 突き止めにゃあ…

Imagen 13. (コピー), del inglés Copy y OFF (Avant-8).

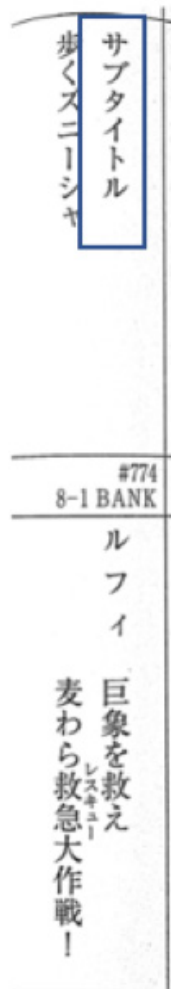


Imagen 14. (サブタイトル), del inglés *subtitle*, subtítulo (A-2)

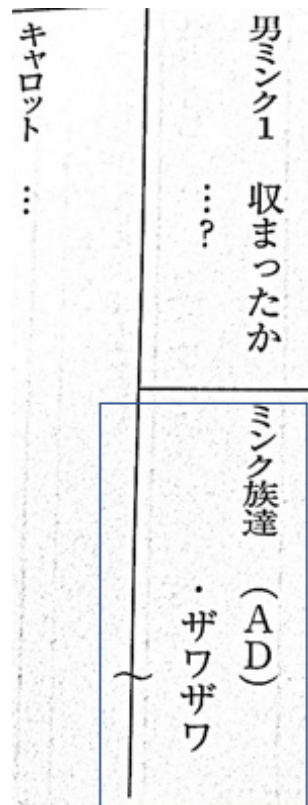


Imagen 15. Ambiente solapado con parlamento (A-8).

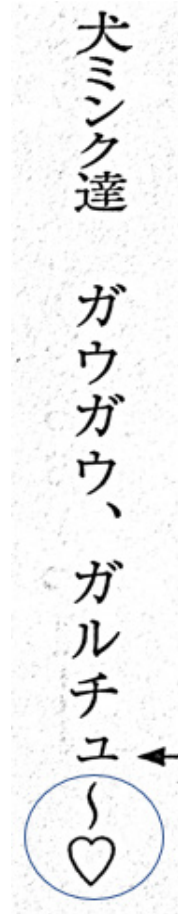
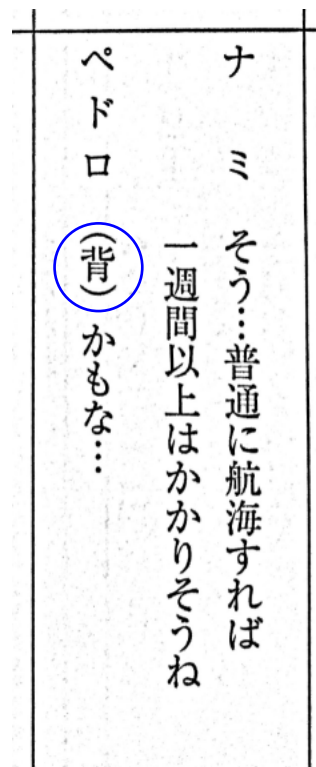
イヌアラシ ネコマムシ ーん!?...	… ズニーシヤの前足がつっ!
---------------------------	-------------------

Imagen 16. A la vez (mismo diálogo).

ロビン 準備は いいかしら〜!?	(2人) 女ミシク族達 はいっ!
------------------------	---------------------

Imagen 17. *Futari*. Dos personas. Mismo texto simultáneo para 2 personajes en un ambiente (A-23).

ワナ ダミ ーえ?...	ペドロ (声) それならあるハズだ!...	ワンダ うーん…海図か…
--------------------	--------------------------	-----------------

Imagen 18. *Koe. Voz* (A-19).Imagen 19. *Heart*. Icono de corazón (A-28).Imagen 20. *Se. De espaldas* (A-37).

21	20
1	14
水平線 ちよつと丸い キャロットの見た目 雲の下 広がる海	PAN 苦笑いの一同
	一 同 (M) 暑苦しい……!

Imagen 21. (M). Música (B-40).

#### 4.2. Análisis

Para poder entender el conjunto, en la siguiente tabla se clasificarán los elementos específicos por bloque (1 o 2) y, dentro de cada bloque, por orden de aparición en el guion. La columna inicial indica la ubicación del elemento comentado en el episodio y el número de imagen que le hemos atribuido en esta sección.

La información que aparezca en el espacio intermedio se incluirá en el apartado “Espacio intermedio y Bloque 2”.

Para comprender el uso de los símbolos nos basamos en la descripción del plano y en la definición de los símbolos del doblaje enumerados por la escuela Amusement Media Sogo Gakuin de Tokio (2016). La mayoría de estos símbolos tienen una función que corresponde a un símbolo de uso habitual en la traducción de guiones de doblaje al español.

Tabla 1. Descripción de símbolos de doblaje.

	Bloque 1 (mitad superior de la página)	Espacio intermedio y Bloque 2 (mitad inferior de la página)
	Acotaciones	Intervenciones
Previo		
Imagen 10	Se describe el plano.	<b>Signe.</b> Referencia al episodio al que pertenece y su ubicación (situada en el espacio intermedio). Se utiliza la flecha prolongada para indicar que un parlamento se solapa con los planos siguientes.
Imagen 11b		<b>(SE)</b> Efecto de sonido.
Imagen 13		Precede a la intervención el <b>símbolo</b> コピー, del inglés COPY que indica que se recupera el texto del episodio correspondiente. Además, encontramos un (OFF) que indica fuera de plano.
Parte 1 (A)		
Imagen 14	Se indica “Subtítulo” (サブタイトル)	<b>Inserto.</b> En el espacio intermedio aparece la referencia al mismo inserto en el episodio anterior (en el avance). El título está locutado por Luffy.

Imagen 15	Se describe un plano general con varios personajes de una especie llamada Mink.	<b>Pisado.</b> El espacio para la intervención se divide en dos celdas con etiquetas de personaje y parlamentos que indican que una intervención pisa la anterior, siendo la segunda un ambiente ( <i>zawa zawa</i> ). El símbolo AD es la apócope de AD LIB, de <i>ad libitum</i> , símbolo que indica un parlamento improvisado.
Imagen 16	Se describe al personaje fuera de plano.	<b>A la vez.</b> Aparece una llave que engloba a los dos personajes (con etiqueta específica).
Imagen 17	Varios personajes femeninos Mink intervienen al mismo tiempo.	<b>AD LIB.</b> Aparece una etiqueta de personaje colectivo y la nota “2 personas” para delimitar el parlamento simultáneo de varias personas con un texto definido.
Imagen 18	(Koe) (声)	El personaje habla en un encuadre en el que no se aprecia la boca.
Imagen 19	Se describe una persecución.	Icono de un corazón con virgulilla cuya función es la de aplicar una entonación determinada al parlamento, en este caso de cariño.
Imagen 20	(Se) (背) Se describe a un personaje mirando al que interviene.	<b>De espaldas.</b> El personaje que interviene está de espaldas.
Parte 2		
Imagen 21	Se describe al grupo riendo.	La etiqueta de personaje colectivo es <i>ichiou</i> , “todos”, seguido del código (M), que indica que suena música durante el parlamento.

### 4.3. Aplicación a la adaptación de guiones de anime

Chaume (2016: 28) define la labor habitual del ajustador de guiones de doblaje con esta lista de acciones:

- segmentar la traducción en *takes*,
- insertar símbolos en la traducción que representen la procedencia o ubicación de la voz en pantalla, o los diferentes signos paralingüísticos que se deben doblar también,
- ajustar los diálogos a los movimientos corporales y articulatorios de los personajes de pantalla, y dotar de verosimilitud y naturalidad a los diálogos producto de una traducción extranjerizante, a menudo solicitada por el cliente.

A la vista de los elementos que recoge cada uno de los bloques, podemos apreciar distintos detalles aportados tanto por las descripciones de los planos como por los símbolos. Esta afluencia de detalles es de gran valor para la traducción y el ajuste, especialmente en los casos en que el traductor solo dispone de materiales preliminares o no finales para elaborar la traducción o adaptarla. Basándonos en el listado que elabora Torralba en Cerezo Merchán (2016), teniendo en cuenta la descripción del plano, que representa una valiosa información para entender el uso de cada uno de estos símbolos en el guion original, podemos elaborar una equivalencia de símbolos para la adaptación al español que recoja las convenciones correspondientes.

Tabla 2. Equivalencias de símbolos.

	Símbolo en JP	Símbolo en ES
Imagen 10		Flecha / (Hasta + código de tiempo o TCR de fin de parlamento)
Imagen 11b	(SE)	(IE) / (Inicio de efecto de sonido)
Imagen 13	(コピー) (OFF)	Se indica el episodio de referencia entre paréntesis o corchetes, ej. [EP 774], y se incluye el texto recuperado del guion correspondiente. (OFF)
Imagen 14	サブタイトル	Inserto.
Imagen 15	Formato: Recuadro de intervención partido (AD)	(A LA VEZ) (diálogos diferentes o improvisados)  (AD LIB)
Imagen 16	Formato: llave	(A LA VEZ) Mismo diálogo.
Imagen 17	(2人)	(AMBIENTE) (2 M/H)
Imagen 18	(声)	(DE) (SB) (OFF) / (De espaldas, sin boca, fuera de encuadre)
Imagen 19	♡~	Se omite
Imagen 20	(背)	(DE) / (De espaldas)
Imagen 21	(M)	(M+E) / (Música y efectos)

Teniendo en cuenta los datos recopilados en la tabla 2 y las convenciones recogidas en Cerezo Merchán (2016), este episodio en concreto hace uso de un abanico de símbolos que no nos resultan extraños, pues su función es similar a la de cualquier guion en lenguas occidentales con los que se trabaja hoy en día. Sin embargo hay algunos que, como cabía esperar, se usan de manera distinta o no se usan.

Por un lado, nos encontramos con el caso del recuadro partido para indicar el solapamiento de dos intervenciones. Y por otro, el uso de un icono gráfico como rasgo suprasegmental, en este caso el corazón (Imagen 1). En cuanto al símbolo (M), que representa la presencia de música, equivaldría a nuestro M+E (música y efectos). El símbolo AD LIB en este caso se utiliza para indicar que el diálogo es improvisado, y encontramos un uso del concepto de ambiente similar al uso habitual en los guiones ajustados con los que se trabaja en los estudios de doblaje de siete comunidades autónomas de España (Chaume, 2016:14).

## 5. Conclusión

El estudio de este guion de *One Piece*, similar a todos los que hemos podido estudiar en las visitas al estudio de doblaje donde se sonoriza la serie, revela que en la franquicia es habitual el uso de medios técnicos que, aplicados a la fase de adaptación del guion a la lengua española, podrían facilitar el trabajo del ajustador en los casos en los que el material no final que llega desde Japón para adaptar y sonorizar en España mantuviera todos los indicadores de apoyo que ayudan a ubicar la procedencia de las voces.

Asimismo, hemos podido describir el guion de doblaje original de un episodio y comprobar que se asemeja, por la afluencia de detalles que ayudan a la comprensión de la escena, a los guiones más completos y detallados con los que en los últimos tiempos hemos podido trabajar en la profesión, de la mano de las grandes plataformas de distribución de contenido audiovisual, para producciones americanas, que vienen en formato Excel y contienen incluso explicaciones de aspectos textuales que podrían ser complicados de interpretar para el traductor.

Sin embargo, en lo que respecta a las producciones japonesas, los encargos que se traducen y adaptan al español con materiales audiovisuales preliminares no son los que predominan y los profesionales siguen prefiriendo trabajar con una imagen y un guion finales. Pero en el caso de los lanzamientos síncronos mundiales, que siempre se desarrollan en un contexto de premura, la posibilidad de trabajar con un material audiovisual como el descrito, acompañado de un guion bien presentado, podría representar un apoyo que agilizaría el trabajo posterior en sala e, incluso, tal vez, el doblaje mismo en la versión traducida a otros idiomas.

## Referencias

- Amusement Media Sogo Gakuin, “声優の台本ってどんなことが書いてあるの？” 声優のお仕事vol. 7 (2016), disponible en <https://www.amgakuin.co.jp/contents/voice/column2/job/script/> [último acceso: mayo 2021].
- Blocona, L. y Kishi, H, *Turismo Otaku: las peregrinaciones a los santuarios del manga y del anime*. Madrid: Casa Asia 2018.
- Cascajosa Virino, C., *Historia de la televisión*. Valencia: Tirant Humanidades 2016.
- Chaume, F., “La traducción para el doblaje”, en: Cerezo Merchán, B. et al. (eds.), *La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones*. Valencia: Universitat Jaume I 2016, 22-30. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/EstudisTraduccio.Trama.2016.3>.
- Ferrer Simó, M. R., “Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales”, *Puentes* 6 (2005), 27-43, disponible en <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf> [último acceso: mayo 2021].
- Ferrer Simó, M. R., “La traducción para doblaje en el sector servicios”, *Revista Linguae* 4 (2017), 67-95.
- Ferrera, D., “Doblaje y censura en la distribución Europea de Animación japonesa”, *Tecmerin: Revista de ensayos audiovisuales* (2020).
- Horno López, A., “El particular proceso de producción de un anime. La combinación perfecta de tradición y tecnología digital”, *Con A de animación* 1, 9 (2019), 74-83. doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11334>.
- Hosoda, M., et. al., “Kyojō o Sukue Mugiwarā Kyūkyū Daisakusen!””, *One Piece*, Ep. 775 (2017).
- Mangirón, C., “Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de un éxito global”, *Puertas a la lectura* 24 (2012), 28-43, disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026577> [último acceso: mayo 2021].
- Palacio, M., “Cincuenta años de televisión en España”, en: Díaz Nosty, P. (dir.), *Tendencias 06, Medios de comunicación: el año de la televisión*. Madrid: Fundación Telefónica (2006), 315-319.
- Rodríguez Cruz, J., “El manga como fenómeno social”, *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa, Extra* 4 (2017), disponible en <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/478243> [último acceso: mayo 2021].
- Santiago, J. A., “Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España”, *Puertas a la lectura* 24 (2012), 10-27, disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509> [último acceso: mayo 2021].
- Torralla, G., “Los símbolos del doblaje”, en: Cerezo Merchán, B. et al. (eds.), *La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones*. Valencia: Universitat Jaume I (2016), 57-62. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/EstudisTraduccio.Trama.2016.3>.