

Méndez González, Ramón y José Ramón Calvo-Ferrer (2017):  
VIDEOJUEGOS Y [PARA] TRADUCCIÓN: APROXIMACIÓN A LA PRÁCTICA  
LOCALIZADORA  
Reseña: *Emilio Ortega Arjonilla*  
Universidad de Málaga

Autores: Ramón Méndez González y José Ramón Calvo Ferrer (2017)  
Editorial: Comares (Granada), col. Interlingua nº 175  
Reseña: *Emilio Ortega Arjonilla* (Universidad de Málaga)  
Número de páginas: 215  
ISBN: 978-84-9045-625-5

He aquí un manual necesario para la formación del futuro localizador de videojuegos. La complejidad de la localización de videojuegos, en la que se requiere conocer a fondo los distintos elementos textuales y paratextuales que componen el encargo y las distintas estrategias de traducción/localización aplicables a según qué elementos hacen que resulte indispensable entrar en detalle en la consideración de cada uno de esos elementos y de las actividades traslativas que son de aplicación en cada caso (subtitulado, doblaje, localización y testeo). El resultado es un manual de magnífica factura, que servirá, sin duda, de referencia para la formación de futuros localizadores.

La obra se organiza en torno a seis capítulos, titulados como sigue:

- Capítulo 1. A modo de introducción: localización y traducción audiovisual
- Capítulo 2. Videojuegos y localización
- Capítulo 3. Profesión y formación
- Capítulo 4. La localización de los elementos textuales
- Capítulo 5. La localización de los elementos paratextuales
- Capítulo 6. El testeo

Si entramos en un análisis más detallado del índice de esta obra nos encontramos con los siguientes elementos:

**Capítulo 1. A modo de introducción: localización y traducción audiovisual**

- 1.1. Traducir para la pantalla
- 1.2. Habitar la imagen
- 1.3. Definiendo la localización
- 1.4. La localización de videojuegos como disciplina autónoma

**Capítulo 2. Videojuegos y localización**

- 2.1. Breve historia de los videojuegos
- 2.2. Géneros y subgéneros de videojuegos
- 2.3. El mercado de los videojuegos
- 2.4. Breve historia de la localización
- 2.5. El mercado de la localización de videojuegos

**Capítulo 3. Profesión y formación**

- 3.1. Fases de la localización
- 3.2. Herramientas de trabajo
- 3.3. Profesionales del sector
- 3.4. Acceso a la profesión
- 3.5. Formación en localización

**Capítulo 4. La localización de los elementos textuales**

- 4.1. Qué son los elementos textuales

4.2. Elementos Ingame

4.3. Subtitulado

4.4. Doblaje

### **Capítulo 5. La localización de los elementos paratextuales**

5.1. Elementos paratextuales

5.2. Manuales

5.3. Textos publicitarios

5.4. Textos legales

5.5. Novelas

5.5. Guías de estrategia

### **Capítulo 6. El testeo**

6.1. El testeo dentro del proceso de localización

6.2. Estructura del departamento de control de calidad

6.3. El flujo de trabajo

6.4. Materiales de trabajo

6.5. Tipologías de errores

6.6. Finalización del proceso

Desde un punto de vista traductológico esta obra nos ofrece, como apuntaba más arriba, una descripción pormenorizada de los distintos elementos que convergen en la localización de videjuegos y en la práctica profesional de esta modalidad de localización. En ese sentido, la obra es muy útil y analiza, con gran lujo de detalle, cómo se produce el videjuego, qué elementos lo componen y en qué fase del desarrollo del producto interviene el traductor-localizador y con qué funciones específicas.

Quizás cabría hacer, no obstante, alguna objeción a la reivindicación que se hace de constituir una «disciplina autónoma» o las afirmaciones que se vierten sobre la formación de traductores y localizadores en la actualidad. A este respecto, es cierto que el ámbito de la Traducción e Interpretación se ha diversificado hasta tal punto en las últimas décadas que hemos llegado a una hiperespecialización tal que cabría preguntarse por dónde deben de ir los planes de estudio de Grado y Posgrado (y en ello estamos). De ahí a afirmar que solo unas pocas universidades forman a sus alumnos en localización hay un abismo, máxime si esto se apoya en un análisis somero del título de las asignaturas que se imparten en programas oficiales de Grado o de Posgrado.

Las preguntas que se formulan los autores son muy legítimas, y la reivindicación de una mayor formación específica para futuros localizadores de videjuegos muy justa. No obstante, a la vista de la propia descripción que hacen los autores de esta obra lo primero es contar con un traductor formado, que sepa traducir, lo primero, y localizar, subtitular y doblar después. Si tenemos eso lo demás es relativamente asequible, incluido el testeo del producto final antes de su publicación o lanzamiento, independientemente del título de las asignaturas que compongan el programa de formación que haya seguido.

Sobre el debate expuesto en torno a la consideración de la localización de videjuegos como disciplina autónoma cabe preguntarse qué entienden los autores por disciplina y qué por autónoma. La traducción e interpretación constituyen un área de conocimiento (para algunos una disciplina) autónoma. Quizás sería más adecuado hablar, en este caso, de modalidad autónoma de localización, ya que el concepto de disciplina científica, al menos desde un punto de vista académico, requiere de muchos más elementos que los aquí expuestos como específicos y característicos de la localización de videjuegos.

No obstante, ese no es el debate ni es este el lugar para discurrir sobre ello. La obra en cuestión es seria, está muy bien estructurada, propone un recorrido pormenorizado por la identificación de elementos en el encargo de localización y explica con detalle el qué y el cómo de la práctica de la localización de videjuegos. Con eso nos quedamos. Se trata de un manual, como apuntaba más arriba, de fácil integración en programas de formación de localizadores de videjuegos, ya sean estos de Grado

o de Posgrado y para ello lo recomendamos. Los demás temas relacionados con la formación requerirían un análisis más documentado sobre didáctica de la traducción e interpretación que no son objeto de consideración en esta obra.