



MÉNDEZ GONZÁLEZ, R., *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo 2015.

Esta obra se inserta en los aún escasos estudios sobre localización de videojuegos y constituye una referencia imprescindible para todo aquel interesado en comenzar a estudiar y comprender de cerca el panorama actual de los videojuegos, en especial, en lo referido a su localización. Desde una posición principalmente basada en la experiencia profesional del autor, Ramón Méndez consigue explicar su trayectoria como localizador y los problemas específicos de esta variedad de traducción a partir del concepto de *paratraducción*, desarrollado en el seno del grupo Traducción & Paratraducción, liderado por el profesor José Yuste en la Universidad de Vigo. En palabras del propio autor (pp. 22-23):

«El libro que presento aquí es el análisis minucioso, desde el punto de vista de la traducción y la paratraducción, de lo que es el mercado de los videojuegos: todos los elementos textuales y paratextuales que juegan un papel clave en la satisfactoria creación del baño de imágenes y [que] deberían ser tenidos en cuenta de cara a comprender plenamente el funcionamiento de un sector que no deja de evolucionar y que puede dejar atrás a los estudios de traducción si no reaccionamos a tiempo».

De ahí que también se presente esta obra como una propuesta de fundamentos innovadores para la formación de profesionales especializados en este sector, cuya demanda es creciente.

Se trata de un libro «eminentemente descriptivo y con enfoque académico y divulgativo» (p. 21) que recoge una amplia exposición de la situación del mercado y las carencias que se detectan en el todavía poco estandarizado proceso de localización de videojuegos. El interés del autor, por tanto, es exponer cómo se desarrolla habitualmente el proceso de localización y cómo funciona y qué necesidades plantea el mercado de los videojuegos a partir de su propia experiencia, como jugador y como localizador, entrevistando además a profesionales del sector con diversos perfiles y recurriendo a una nutrida lista de videojuegos con los que ejemplificar las exposiciones teóricas y descriptivas.

Es cierto que la obra surge en un momento de desarrollo imparable del sector, lo cual motiva que la construcción del corpus con videojuegos no más modernos de 2011-2012 y la mención de consolas solamente hasta la séptima generación (PlayStation 3, Wii, Xbox 360) puedan quedarse un tanto obsoletos en cuanto a los ejemplos y datos expuestos, con la publicación del libro ya en 2015. No obstante, a pesar de la rapidez con la que avanza el mercado por la propia naturaleza tecnológica del producto, los fundamentos traductológicos y las prácticas descritas, vertebrados en torno al concepto de paratraducción, siguen estando vigentes y es un provechoso punto de partida para continuar con estudios basados en videojuegos y plataformas más recientes.

La estructura del libro se fundamenta en el recorrido por los distintos aspectos que afectan al localizador de videojuegos al abordar su tarea profesional. Asimismo, dichos aspectos se organizan en torno al concepto de *paratraducción* como perspectiva holística desde la que entender los videojuegos: «este estudio se ha desarrollado bajo el prisma de la traducción y la paratraducción, porque es el único enfoque posible para comprender plenamente cómo funciona el mundo de los videojuegos» (p. 57). Siguiendo este prisma, no solo han de tenerse en cuenta los componentes textuales para una comprensión y, por tanto, una localización acertada del producto, sino que también han de entenderse otros muchos aspectos que construyen la esencia y el sentido del videojuego: peritextos sonoros e icónicos y epitextos visuales y materiales.

Tras presentar en el primer capítulo los objetivos y la metodología, el segundo examina el origen y la rápida evolución de los videojuegos, la escasa valoración que recibe el imprescindible sector de la localización en el éxito de los videojuegos y repasa el breve recorrido de los estudios científicos en este campo. Es notable el interés del autor por reivindicar la importancia de los traductores profesionales y las necesidades cada vez mayores del sector, que no siempre reciben el valor y la atención que merecen por parte de las desarrolladoras y distribuidoras.

A continuación, el tercer capítulo profundiza en el concepto de localización y los aspectos que esta abarca desde el punto de vista de la paratraducción: localizar «implica no solo “traducir” la parte puramente textual del texto audiovisual y multimedia sino también, y sobre todo, “paratraducir” todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella». Esta idea será recurrente a lo largo de todo el libro para insistir en la necesidad de que el traductor se sumerja en la totalidad del producto para comprenderlo y adaptarlo exitosamente, en toda su amplitud.

A partir del cuarto capítulo, la exposición adquiere un carácter algo más práctico, con acertados ejemplos que ilustran los diversos aspectos dentro del proceso de localización: en concreto, el autor defiende la utilidad de proponer unos protocolos, ausentes hasta el momento, para homogeneizar la subtitulación en videojuegos, la cual difiere notablemente de la subtitulación cinematográfica y televisiva, aunque toma la práctica en estos medios como referencia a partir de la cual adaptar unas directrices a las particularidades ya no solo del nuevo medio interactivo, sino también de los avances tecnológicos como la alta definición y la mejor resolución de pantalla. Quizás la propuesta resulte un tanto prescriptiva, a partir tan solo de una descripción de las características que presentan los subtítulos de un corpus compuesto por diez videojuegos, y sería muy útil poder comprobar su eficacia con estudios de recepción, pero, sin duda, es un beneficioso comienzo para mejorar los protocolos de subtitulación en este nuevo medio.

Del mismo modo, en este cuarto capítulo se expone también la situación del doblaje en videojuegos con una acertada defensa de este como aspecto fundamental dentro de la localización y que, sin embargo, tiende a desestimarse por parte de las compañías, que lo consideran costoso y prescindible para usuarios tradicionalmente acostumbrados a jugar con el audio en una lengua que no es la suya. Sin embargo, hasta hace poco más de una década, los usuarios también consumían sin inconveniente juegos que, además de mantener los componentes de audio en una lengua extranjera, incluso presentaban el propio texto en pantalla sin traducir, práctica que

ha ido cambiando en favor de una mejor inmersión y jugabilidad. En la misma línea defiende convenientemente el autor la inclusión de doblajes cada vez en más juegos y de mejor calidad, a la vez que llama la atención, a partir de una comparación de prensa de hace 15 años y una actual, sobre lo poco que ha cambiado el proceso de doblaje y la necesidad de una mejora para adaptarlo a las características de los videojuegos modernos, con unas directrices que regulen la práctica, a partir del modelo de los doblajes cinematográficos.

Para continuar, el quinto capítulo constituye una revisión de los aspectos plenamente paratextuales que el autor considera en torno a un videojuego: los elementos icónicos y los tópicos en los personajes, los peritextos sonoros (música y efectos sonoros) y su importancia en el juego, la relevancia del mando de control y los epitextos visuales constituidos por las carátulas y la clasificación por edades recogida en ellas. Todos estos aspectos no dependen del traductor a la hora de localizar un juego, pero sí constituyen un entorno significativo que ha de tenerse en cuenta para mantener la esencia del producto y contribuyen a la construcción del sentido del juego. En la misma línea, en el capítulo 6 se describe la publicidad en los videojuegos y la importancia clave de esta para hacer atractivo el producto al trasladarlo a una nueva cultura.

Para terminar, el séptimo capítulo recoge un repaso de las distintas situaciones en las que se necesita la intervención de intérpretes cualificados en el mercado de los videojuegos y, de nuevo, el autor defiende la necesidad de ampliar los prácticamente nulos estudios que existen actualmente sobre interpretación en videojuegos, ámbito que considera de especialización, dada la complejidad de la terminología que se maneja y que, sin embargo, recibe poca atención y no termina de comprenderse como lenguaje especializado. Sería muy interesante contar con investigaciones que profundicen sobre el proceso y las condiciones de esta tarea en el campo de los videojuegos, ya que, en este caso, la experiencia como intérprete del propio autor representa la principal fuente de información para este capítulo.

A modo de conclusión, el autor insiste en las dos ideas fundamentales del comienzo: la necesidad de que el traductor conozca en profundidad todos los elementos que envuelven al videojuego, más allá de los contenidos textuales, de forma que la localización respete «el objetivo último de todo videojuego: que el usuario habite la imagen, que se sumerja en la acción, que se dé un baño de imágenes y que el halo de virtualidad interactiva lo ayuden a trasladarse a otro universo» (p. 299). Y, en segundo lugar, la necesidad de formar profesionales en este ámbito especializado, diferenciado de la traducción de otros productos audiovisuales: «La formación es muy importante, ya no solo para saber afrontar las complejidades propias de trabajar con códigos y cadenas, sino también para comprender el funcionamiento de un sector extremadamente complejo y en el que el trabajo en equipo es fundamental» (p. 301).

El libro concluye con un listado de los videojuegos citados, así como con una completa bibliografía que incluye obras de distintas disciplinas, no solo de Traducción Audiovisual, sino también de Traductología, Terminología, Comunicación, *Game Studies*, Localización y prensa especializada. También reúne las entrevistas mantenidas con profesionales del sector, que aportan interesantes puntos de vista distintos de aquel del localizador y que contribuyen a fundamentar el concepto interdisciplinar que el autor defiende en el análisis de todo videojuego.

De este modo, la presente resulta una obra de contenido muy completo en cuanto a la situación actual del sector de los videojuegos y las necesidades y particulari-

dades que su localización presenta. Con respecto a la forma, podría señalarse que la revisión editorial ha dejado escapar repetidos aspectos ortotipográficos que habrían de subsanarse para permitir un completo disfrute de una obra, por otro lado, altamente recomendable a todo aquel investigador o interesado en cualquier aspecto de la localización de un videojuego.

Finalmente, podría pensarse que el estudio resulta un tanto general, sin profundizar demasiado en algunos aspectos concretos de los videojuegos sobre los que aún queda mucho por analizar, como puede ser la subtitulación, el doblaje, la interpretación o incluso su accesibilidad –modalidad, no obstante, no mencionada en el libro– y las particularidades y características de estas prácticas aplicadas a videojuegos. Pero precisamente esto puede considerarse uno de los aspectos más útiles de la obra, ya que no contamos con ningún monográfico en español que dé cuenta de esta nueva práctica: el libro ofrece una visión muy amplia del sector a partir de la cual puedan surgir interesantes investigaciones que profundicen en el proceso y la mejora de la práctica de la localización, además de nuevas propuestas didácticas para la formación de profesionales. Por ello, partiendo de los testimonios extraídos de las entrevistas, así como de la propia experiencia profesional del autor, sería muy interesante emprender estudios descriptivos y de recepción que validaran la propuesta de protocolos de subtitulación que se ofrece, o bien, que recogieran tendencias en el proceso de doblaje, subtitulación o cualquier otra fase de la traducción del videojuego. Tanto por los contenidos del libro como por las perspectivas de futuro que este ofrece, se trata de una referencia obligatoria en el nuevo campo académico y profesional de la localización de videojuegos.

Laura Mejías Climent  
Universitat Jaume I