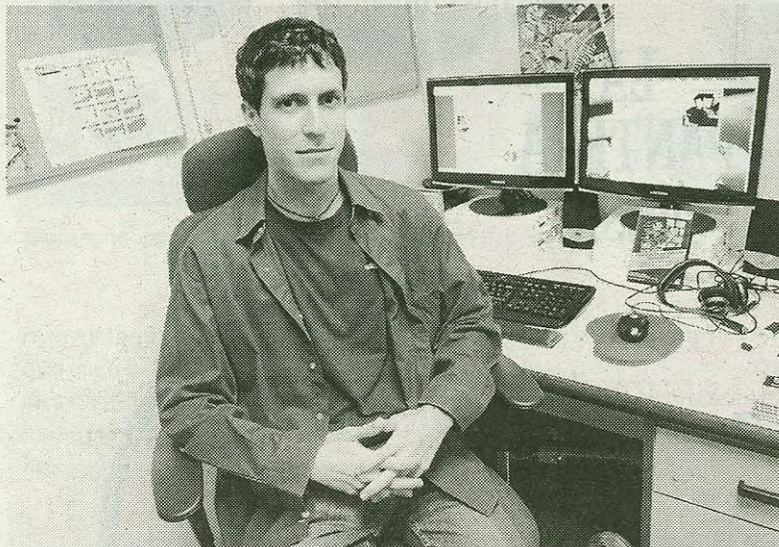


RAMÓN MÉNDEZ

Experto en traducción y videojuegos

“Hay que mimar la traducción de los videojuegos y trabajar en equipo”

Es autor de la primera tesis doctoral realizada en una universidad española sobre traducción y paratraducción de videojuegos. Ramón Méndez (Ourense, 1983) es licenciado en Traducción e Interpretación y trabaja en el sector del videojuego desde 2003, tanto como periodista en revistas especializadas como traduciendo juegos o haciendo de intérprete para algunas de las multinacionales más renombradas de esta industria, o incluso dando clase en distintas universidades. Fue alumno del máster de Traducción y Paratraducción de la Universidad de Vigo y a partir de ahí se animó a realizar una tesis que dirigió el profesor José Yuste y que viene a ser el resumen de su vida y de su experiencia, contado con un lenguaje periodístico con la idea de



Ramón Méndez leyó su tesis en la Universidad de Vigo.

publicarla en alguna editorial y llegar al gran público. El videojuego es su pasión desde la infancia.

¿Cuál era el objetivo de la tesis?

El objetivo era ver todas las necesidades que tiene a día de hoy el sector de los videojuegos, porque todo se está centrando en lo textual y no se están teniendo en cuenta otras cosas como el servicio de interpretación (se necesita un nivel de especialización) o

la publicidad, las carátulas hay que adaptarlas al país en el que se venda.

¿No se cuidan estos aspectos?

Depende de cada compañía, cada una está haciendo cosas distintas, y depende también del profesional con el que trabajen, hay gente más especializada que lo comprende mejor. Hay videojuegos en los que ves en cada frase y en cada momento que están traducidos con mucho mimo,

con mucho cuidado, se percibe cuando el traductor se ha molestado en que esa frase sea perfecta.

Esa llamada de atención es una de las conclusiones de la tesis.

Es una de las principales, la otra es la necesidad de trabajar en equipo. Un videojuego es una producción extremadamente compleja, en la que participan cientos de personas, desde programadores, diseñadores, artistas gráficos, gente de marketing, distribuidoras, traductores. La idea es trabajar en conjunto. Para el traductor es importante habitar la imagen para comprender, no contar solo con el texto vacío apartado de la imagen porque una frase puede tener infinitud de matices distintos según el momento en que se dice o lo que le rodea. Los desarrolladores deben tener esto en cuenta y deben ofertar más imágenes de pantalla y más vídeos aunque estén sin terminar para que el traductor pueda sumergirse mejor en los aspectos textuales y paratextuales que puede ser necesario adaptar según la cultura.

El videojuego es un mercado casi más potente que el cine y muy presente en nuestras vidas.

Tiene una presencia enorme, no hablamos solo de lo más visual que pueden ser las grandes consolas, sino que todo el mundo tiene un ordenador en su casa que es también un mercado importantísimo a nivel de videojuegos, se bajan en el móvil y las compañías ya no se limitan al jugador tradicional, sino que están teniendo a otros sectores de la población como el femenino o la gente de edad avanzada. El mercado no deja de expandirse, crece a pasos agigantados y no solo está a nivel del cine sino que en muchos aspectos lo ha superado ya.

¿Qué opina del máster que realizó en la Universidad de Vigo?

Me ayudó mucho. En 2003 empecé a trabajar en el sector y en la licenciatura. Tenía todas las ideas del sector y todas las ideas teóricas, pero me faltaba dar forma a ese batiburrillo. Yo quería expresarme al mundo, expresar todo lo que veía, y el paso para eso era el doctorado. El máster fue de mucha ayuda porque prácticamente todas las asignaturas que cursé me dieron algún matiz y a dar forma a cosas que yo veía, incluso me sugirieron ideas nuevas que pude plasmar en la tesis. ■