

La traducción de videojuegos se abre paso en la UVigo

El reciente anuncio de los premios nacionales a las mejores localizaciones supone un paso más en un camino que se inició con un título propio de especialista hace tres años

S. FERNÁNDEZ. VIGO
sfernandez@atlantico.net

■ ■ ■ La Universidad de Vigo premiará las mejores traducciones de videojuegos de España en una gala que se celebrará en el primer semestre de 2022. Se trata de un paso más en la apuesta por el reconocimiento de esta profesión que nació con la creación del Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV). Su cofundador, Ramón Méndez, señala que “veíamos que la gente llegaba a la industria sin saber cómo funcionaba ni estar familiarizado con sus herramientas”. Se lanzó en 2018 junto con los docentes del grupo de Traducción y Paratraducción Óscar Ferreiro y José Yuste.

El título propio, a pesar de su corta trayectoria, es todo un éxito. En la edición que comenzó este curso, Méndez comenta que “muchísima gente se quedó fuera porque cubrimos enseguida las plazas”. Y es que su filosofía de aprendizaje pasa por montar grupos pequeños para potenciar el trabajo en equipo — así es como funciona la industria — y prestar atención a los problemas individuales de cada alumno.

Así, con una base ya consolidada y visto el interés levantado alrededor de la industria del videojuego y la localización, este año se lanzaron con los premios. “Queremos reconocer los trabajos que están bien hechos y recordar a toda la gente el equipo que hay detrás. Hay mucha gente involucrada y los videojuegos no se traducen solos”, apunta Méndez. El objetivo es reconocer la labor de los profesionales que hacen que algunos títulos destaquen por su localización y doblaje. ¿La razón? “Muchas veces no se acreditan a los traductores ni a los localizadores, por eso queremos también reivindicarlo”, indica el docente y traductor vigués, que matiza que el profesorado de ETIV “no vamos a participar ni interceder”, pues la gran mayoría trabajan en la industria y son susceptibles de que sus trabajos sean nominados.

Los premios ETIV-UVigo tendrán siete categorías: mejor localización de juego con doblaje, mejor localización sin doblaje, mejor localización de juego ‘indie’ — para los títulos de estudios medianos o pequeños —, juego más accesible y tres categorías en las que se premiará los mejores juegos traducidos al gallego, catalán y euskera. “Quere-



José Yuste, Óscar Ferreiro, Ramón Méndez y Emmanuel Bourgoïn, coordinadores del título propio ETIV.

mos darle visibilidad a esta dinámica para potenciar que se pueda ver más contenido en los idiomas cooficiales”, expresa Méndez sobre estas tres últimas.

Con la intención de que estos galardones sean lo más transparentes posibles, se estructurarán en tres fases: una de votación pública, otra en la que el alumnado del

ETIV hará un cribado de las propuestas y una fase final con un jurado compuesto por profesionales de la prensa especializada y profesorado de traducción. ■

“La mejor localización es la que satisface a más jugadores”

■ ■ ■ “Es la pregunta del millón”, exclama Ramón Méndez cuando se le pregunta qué cualidades tiene una buena localización: “Es algo que no se puede objetivizar porque entra mucho en las expectativas de una persona”. Este docente y traductor profesional pone como ejemplo dinámicas como la de los “Dragon Quest”, en la que en cada pueblo que visita el jugador sus habitantes hablan con distintos acentos españoles en su versión traducida. “Pero también hay quien prefiere algo más fantástico o fiel a las raíces japonesas del videojuego original”, matiza.

Así, Méndez determina que “una buena localización es la que contenta al máximo número de personas posible y que se sujeran en el proyecto olvidándose de que están leyendo una traducción”. Por la contra, una mala localización es la que tiene deta-

LOS TRADUCTORES DE VIDEOJUEGOS SE ENFRENTAN A DECENAS O CIENTOS DE HORAS DE MATERIAL PARA ADAPTAR A SU IDIOMA Y CULTURA

lles que “te sacan del juego”, sin que necesariamente la traducción sea mala. Es decir, “que no transmita bien el mensaje” del producto original.

El cofundador del título de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego señala también que traducir un producto de estas características es mucho más complejo que otras obras culturales como una película o un libro: “Al localizar un videojuego tienes partes de traducción audiovisual y de traducción literaria, incluso jurídica”. Los videojuegos

entrañan una especial complejidad en el ámbito de la traducción porque, con el paso del tiempo, se han ido complicando cada vez más. “El jugador es una persona activa”, añade Ramón Méndez, “interactúa con lo que hay en pantalla y los demás personajes responden a sus decisiones”, por lo que difiere mucho de las secuencias lineales que se pueden ver en otros medios como el cine. “En una película tienes dos horas de guión, mientras que en un videojuego tendrás que traducir decenas o incluso cientos de horas y, sobre todo, no sabes lo que va a pasar”, comenta Méndez, que resalta la dificultad que entraña tener que ir traduciendo mientras se va desarrollando, pues es rara la ocasión en la que los traductores de videojuegos se enfrentan al producto completo durante su labor. ■

Creado el Centro de Investigación de Paisajes Atlánticos

REDACCIÓN. VIGO
localad@atlantico.net

■ ■ ■ Los rectores de las tres universidades gallegas —Antonio López (USC), Manuel Reigosa (UVigo) y Julio Abalde (UDC)— firmaron el pasado martes en la Cidade da Cultura el convenio de colaboración por el que las tres instituciones crean el Centro de Investigación de los Paisajes Atlánticos Culturales (Cispac). El nuevo centro de investigación es resultado de un acercamiento entre grupos de investigación de distintas disciplinas de las Ciencias Sociales y las Humanidades buscando entender y dar respuesta a retos sociales que abarcan la puesta en valor del patrimonio, la recuperación de la memoria histórica y social, las políticas de inclusión, el entendimiento de los cambios en el territorio en sus dimensiones económicas y sociales, sus formas de gobierno o la elaboración de soluciones en co-desarrollo con la comunidad. ■

'Sherpa do Mar' vuelve a unir a Universidad y empresas

REDACCIÓN. VIGO
localad@atlantico.net

■ ■ ■ Los productos y servicios de alto valor añadido en el campo marino y marítimo centrará el tercer y último encuentro universidad-empresa que organiza el proyecto ‘Sherpa do Mar’. Tras una primera cita en junio alrededor de las infraestructuras, puertos y energía renovables marinas y una segunda en septiembre sobre pesca, acuicultura y cambio climático, este nuevo encuentro cerrará este ciclo que tiene como finalidad promover la transferencia de conocimiento y el networking entre la comunidad científica y el mundo empresarial relacionado con el mar.

El encuentro, que se desarrollará en modalidad virtual, se celebrará entre el 13 y el 15 de diciembre e incluirá reuniones B2B (business to business) de 20 minutos de duración a lo largo de los tres días, así como una jornada divulgativa que tendrá lugar el día 14 con ponentes de primer nivel. ■