

La traducción de los videojuegos comienza en la Universidade de Vigo

El título de especialista entra en el libro blanco del desarrollo del sector

JORGE LAMAS

VIGO / LA VOZ

El videojuego es actualmente un arte creativo que ha generado una poderosa industria en todo el mundo. Las producciones video-lúdicas nacen en distintos puntos del planeta y se difunden por los países con la posibilidad de ser traducidas y localizadas a las culturas y los contextos donde van a ser comercializadas. Hace tres años, Óscar Ferreiro, Ramón Méndez, Emmanuel Bourgoïn y José Yuste, cuatro profesores e investigadores del Grupo de investigación Traducción y Paratraducción implementaron el primer título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) expedido por una universidad pública española. «En el Grupo T&P siempre hemos pensado que la calidad de la universidad pública radica no solo en responder a la demanda del mercado, sino también, y sobre todo, en anticiparla. Así que, desde el Máster en Traducción para la Comunicación Internacional (MTCI), unos cuantos decidimos lanzarnos en esta nueva aventura para demostrar, en uno de los sectores más estratégicos del mercado profesional de la traducción, la aplicación práctica de la noción de “paratraducción” que creamos hace 15 años» comenta José Yuste, IP del Grupo T&P y codirector del título. «Como nós tamén traballamos nesta industria, observamos que había necesidades formativas, que facía falla xente cunha formación adecuada para unha industria tan innovadora», explica Ramón Méndez Gonzá-



Profesores del título de especialista en traducción para videojuegos, en una reunión anterior a la pandemia.

lez, codirector del título. «Este ano xa tivemos que deixar xente fóra», añade el profesor.

Esta gran demanda viene respaldada por la enorme salida profesional que se abre a los participantes en este título de doscientas horas de duración durante todo un curso. «Máis da metade do alumnado da primeira promoción está traballando en distintos ámbitos do sector; uns foron a Polonia, outros a Irlanda, a Barcelona ou traballan na casa de forma autónoma. Estamos moi contentos de como está saíndo todo», subraya Óscar Ferreiro.

Esta iniciativa académica, nacida en la Universidade de Vigo, cuenta con el respaldo y el interés de las empresas del sector, desde la radicadas en Galicia, como Poligony, Over Power Ten o Gato Salvaje, como otras de renombre internacional. «Non sei por que se difundiu tanto o

noso título. Hai empresas que nos ofrecen prácticas e pídennos xente que traballe temas específicos. Cando nos chegan correos de distintos puntos do mundo quedamos moi sorprendidos», afirma Ramón, uno de los impulsores del proyecto.

Al proceder la mayoría del personal docente, la enseñanza es eminentemente práctica. «O alumnado está recibindo unha formación específica e centrada en todos os aspectos desta industria para poder adquirir unha formación o máis ampla posible», señala Ramón Méndez.

Singularidades

La traducción de videojuegos tiene sus singularidades, ya que abarca casi todas las variantes de la traducción. A eso hay que añadirle complejidades específicas como no tener acceso al juego ya terminado. «É coma unha

película na que están os actores, pero fáltanlle os efectos especiais. Traballas a cegas porque o que che envían é só unha montaxe para que teñas unha idea», explica Ramón Méndez.

Uvigo es la única universidad pública en España que ofrece esta titulación y los resultados ya se están notando tres años después de su puesta en marcha. En la última edición de los Premios Atrave, dedicados a la traducción y adaptación audiovisual, aunque con una categoría en videojuegos, los tres trabajos finalistas recayeron en gallegos. «Non sei se somos maioría, pero si que temos moita presenza no sector no ámbito internacional», señala Méndez González. De hecho, en el libro blanco del desarrollo español del videojuego ya se recoge la importancia del Título Propio de ETIV de la Universidade de Vigo.