

MILLOR COSTAS, Sara (Universidade de Vigo) – Reseña del libro: Ferreiro-Vázquez, Óscar (2022). *Avances en las realidades traductológicas: tecnología, ocio y sociedad a través del texto y del paratexto*. Berlín: Peter Lang (Col. Studien zur romanischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation [«Estudios sobre lenguas románicas y comunicación intercultural») dirigida por Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez y Dolores García-Padrón), 180 páginas. ISBN 978-3-631-80810-8, ebook 978-3-631-89074-5.

En el curso académico 2018-2019 nacía, en las entrañas de la Facultad de Filología e Traducción de la Universidad de Vigo, el Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV). Este 2022 se lanza al mundo editorial con un volumen que inaugura una serie de publicaciones en las que la (para)traducción es la gran protagonista, contemplada desde diversos ámbitos culturales, sociales, educativos y de ocio.

La presentación de la obra la firma el profesor doctor Óscar Ferreiro-Vázquez, quien introduce brevemente al público lector a los inicios, trayectoria, objetivos, méritos y formación académica del grupo de investigación Traducción & Paratraducción (T&P), al cual pertenece, y entre los que cabe destacar el pionero Título Propio de ETIV.

La traductora y localizadora profesional de videojuegos Curri Barceló, por su parte, comparte en el prólogo una anecdótica visión de su profesión, en la que goza de amplia experiencia; un relato valioso para conocer los más y los menos de una industria en pleno auge como es la del videojuego, en la que los avances tecnológicos se imponen a paso de gigante y donde todavía es necesario un trabajo de formación y visibilidad de los profesionales de la localización.

Paratraducir la realidad nunca tuvo tantas posibilidades de éxito. En este primer capítulo, titulado *La paratraducción de la realidad a través de los videojuegos: El caso de Hellblade*, los *serious games*, concretamente aquellos relacionados con el campo de la medicina, se analizan como prueba irrefutable de la importancia de los elementos paratextuales en esta actividad de ocio electrónico. Ramón Méndez, docente e investigador de la Universidad de Vigo, utiliza como ejemplo de texto videolúdico *Hellblade*, un innovador videojuego que recrea fielmente la psicosis. Partícipe de todo lo que

ocurre en la mente de Senua, el usuario experimenta las sensaciones propias de una persona que padece dicha enfermedad. Cabe mencionar que esta ruptura de toda barrera entre el jugador y el propio juego solo es posible gracias a los avances tecnológicos que permiten una destacable sonoridad.

A continuación, son los profesionales docentes de la Universidad de Vigo Sara María Torres y Óscar Ferreiro-Vázquez los encargados de poner en el punto de mira la perspectiva de género en el ámbito de los videojuegos, en un capítulo titulado *Videojuegos y perspectiva de género*. Esta herramienta educativa se muestra como un sector repleto de estereotipos, discriminación y sexismo. A pesar de los cambios que tuvieron lugar en estos últimos años, la presencia femenina sigue siendo muy minoritaria, tanto en calidad de creadoras como de usuarias de los videojuegos. Por otra parte, el estudio se plantea un segundo objetivo: que la sociedad deje atrás su percepción negativa del sector, pues los videojuegos pueden suponer una alternativa favorable a diversos cambios sociales.

El tercer capítulo, *Leer para traducir*, del docente e investigador del grupo Traducción & Paratraducción de la Universidad de Vigo José Yuste Frías, pretende persuadir sobre el carácter indispensable de la competencia lectora, especialmente en el ámbito de la traducción. Para esto, toma como referencia los cinco tipos de transtextualidad propuestos por el escritor francés y creador de la narratología Gérard Genette. Durante el transcurso de un capítulo repleto de metáforas, defiende la utilización de textos paralelos, confronta la automatización y la digitalización y detalla un proceso en el que la interpretación, la lectura crítica y el paratexto son esenciales.

Y precisamente de la digitalización trata el siguiente capítulo, *Las tecnologías de la comunicación en Traducción e Interpretación en Medio Social (TIMS): implicaciones interpretativas*. El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad actual favorece que se establezcan determinados límites de convivencia. El doctor e investigador de la Universidad de Vigo Emmanuel Bourgoin Vergondy parte de esta idea para evaluar la idoneidad de dispositivos como el ordenador y sistemas como las videoconferencias a la hora de interpretar en el medio social; especialmente, en el ámbito de la salud. Inicia así un debate entre las máquinas y la comunicación humana, condicionado en todo momento por los

elementos paraverbales percibidos mediante los sentidos. Hace, por tanto, hincapié en la importancia de ver más allá del discurso.

Nos sumergimos a continuación en el ambiente más intelectual con un capítulo titulado *Ferías Internacionales del Libro. Estrategias y fórmulas del invitado de honor en Liber*. Estos encuentros suponen una actividad cultural de gran interés a nivel mundial, pues fomentan la lectura, la diversidad cultural y el impulso editorial. La docente e investigadora de la Universidade de Vigo Ana Luna Alonso indaga, desde un enfoque traductológico, en los casos de la Feria Liber en Madrid y Barcelona, en los que destaca la condición de los países invitados de honor en sus diferentes ediciones.

En el sexto capítulo, *La interpretación en el cine: análisis de la verosimilitud de los personajes/intérpretes en la ficción audiovisual*, viajamos a los tiempos antes de Cristo para conocer los orígenes de la figura del intérprete de la mano del profesor e investigador Xoán Montero, de la Universidade de Vigo. Empieza así un amplio recorrido por el mundo del cine, donde *La intérprete* (Sidney Pollack, 2005) y *El gendarme en Nueva York* (Jean Girault, 1965) se toman como películas de referencia dada la visibilidad otorgada a tres tipos de interpretación: simultánea, consecutiva y bilateral. Una comparación que se centra en aspectos como la verosimilitud, las modificaciones y procedimientos realizados y las divergencias entre la gran pantalla y la vida real.

El mundo *gamer* vuelve al punto de mira en el siguiente capítulo, titulado *Estrategias de localización de serious games: factores paratextuales y metatextuales*. Los *serious games* se conciben aquí como videojuegos duales cuya finalidad, además de entretener, es lograr un objetivo adicional. La investigadora de la Universidad de Granada Christina Lachat nos guía en un recorrido por las diferentes etapas de creación, requisitos y objetivos de estos juegos, con especial atención a los factores metatextuales y paratextuales. Con vistas a un aumento de la demanda fruto de su aplicación en una amplia gama de sectores, se hace una propuesta de categorización. Por último, se adopta la perspectiva de la persona que localiza para estimar las posibles dificultades de traducción.

Uno de los aspectos que hacen de esta una obra fructífera es la diversidad de enfoques desde los cuales se aborda una misma

temática. El investigador Adrián Suárez, de la Universidad Internacional de La Rioja, es el autor del capítulo *El diálogo transcultural de Dark Souls III entre oriente y occidente a través del Pico del Archidragón*. Aquí se analiza este videojuego de rol de acción japonés, cuyo contenido se presenta como una ventana abierta a la transculturalidad. Nos sumergimos en el mundo del *anime* para descubrir, desde un punto de vista filosófico, la combinación de elementos orientales y occidentales presentes en distintos escenarios del juego, como el Pico del Archidragón. ¿El motivo? Concienciar sobre la importancia de la presencia de un narrador a partir de los enunciados homodiegéticos, así como sus condiciones de trabajo y la relación con el usuario al transmitir mensajes.

En el noveno capítulo se presenta cómo un oficio puramente tradicional se puede ver beneficiado por los avances tecnológicos, bajo el título *Retos de la traducción de patrones de punto en la era digital*. El estudio de los patrones de punto en la combinación lingüística inglés americano-portugués europeo ya es una realidad gracias a la pionera iniciativa de las investigadoras Tereza Afonso y Silvia Araújo, de la Universidade do Minho. Este arte milenario se abre paso en nuestros días en formato digital, gracias a las redes sociales y otras aplicaciones que posibilitan la creación de una comunidad global de tejedores. No obstante, aseguran que, a pesar de los avances conseguidos, todavía se necesitan traducciones de calidad y conocimientos sobre la utilización de herramientas de traducción asistida.

Volvemos al uso de las pantallas en el décimo capítulo, titulado *Familias y profesorado ante el uso(s) de las TRIC de la población adolescente*. El uso reiterado y la exposición de los adolescentes a las nuevas tecnologías no cesa de suscitar nuevas preocupaciones e incógnitas para la investigación. Un buen ejemplo de esto es el artículo de E. Linares, I. Aristegui, U. Beloki, R. Royo e M. Silvestre de la Universidad de Deusto, en el que se analizan sus patrones de comportamiento en las redes sociales, su conexión con los estereotipos de género, las relaciones establecidas entre los más jóvenes a través de las TRIC o los numerosos retos que su implementación supone para la docencia, entre otros. Asimismo, se aporta una perspectiva parental de una tendencia en auge cuyo desconocimiento y abuso puede comportar diversos riesgos.

La trayectoria de la obra nos conduce ahora hasta el campo cultural. La cultura es una burbuja gigante en la que conviven infinidad de elementos culturales, como los relacionados con la localización y traducción de videojuegos. Esto se refleja en el capítulo *La representación cultural a través de la saga «Persona»*, de la traductora Marta Villanueva, donde se analiza su papel fundamental y su representación en la famosa saga de videojuegos *Persona*. Por supuesto, no se deja de incidir en la necesidad de localizar correctamente los videojuegos y adaptarlos a su contexto cultural.

Este apasionante recorrido multidisciplinar concluye en el duodécimo capítulo —y el único en lengua inglesa— titulado *(Para)Translation teaching and the need for critical reflection in translator education*. Aquí, la docente de la Universidad brasileña de Campinas, Samira Spolidorio, relata su estancia de formación educativa en la Universidade de Vigo, para así profundizar en detalles sobre los cursos impartidos al alumnado; es decir, a futuros profesionales de la traducción. Algunos ejemplos son el ya mencionado Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) o el grado en Traducción e Interpretación. A través de su experiencia, pretende demostrar la necesidad de abarcar la traducción desde sus tres niveles para así evitar enfoques limitados e incidir igualmente en la necesidad de formar profesionales críticos y capacitados en el ámbito de la traducción.

Nuestra sociedad cambia constantemente y, como habrán podido comprobar en esta breve reseña, los cambios que guían el transcurso de nuestras vidas cotidianas ocasionan nuevos e interesantísimos campos de estudio repletos de incógnitas y datos de interés para los profesionales de la investigación. Esta obra supone una fantástica aportación no solo para otros investigadores, sino para cualquier persona interesada en la presencia y el uso de la palabra y todos los elementos que la rodean.

Referencias bibliográficas

FERREIRO-VÁZQUEZ, Óscar. (2022). *Avances en las realidades traductológicas: tecnología, ocio y sociedad a través del texto y del paratexto*. Berlín: Peter Lang (Col. Studien zur roma-

“Transfer” XIX: 1-2 (2024), pp. 164-169. ISSN: 1886-554

nischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation [«Estudios sobre lenguas románicas y comunicación inter-cultural»] dirigida por Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez y Dolores García-Padrón), 180 págs. ISBN 978-3-631-80810-8, ebook 978-3-631-89074-5.

Fecha de recepción: 30-11-2022; Fecha de aceptación: 30-06-2023

