

## VIGO

# El arte invisible de la traducción

La UVigo entregó por segundo año sus premios a la localización de videojuegos, iniciativa para visibilizar esta labor

S. FERNÁNDEZ, VIGO  
sfernandez@atlantico.net

■ Traducir y localizar un videojuego es una tarea tan laboriosa como invisibilizada. Tanto, que algunos títulos –eso sí, cada vez menos– omiten en sus créditos los nombres de las personas que han hecho posible que lleguen a las manos del consumidor en su propio idioma. Por esta, y por otras muchas razones, los responsables del título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) decidieron el año pasado organizar unos premios que reconozcan la labor de traductores, paratraductores y demás personas involucradas en la localización de estos productos. Unos premios que ayer vivieron su segunda edición en una gala celebrada en el Edificio Redeiras, en O Berbés.

Así, la segunda edición de los galardones ETIV-UVigo volvió a poner el foco en la importancia de este trabajo “que hace que los videojuegos estén al alcance de todas las personas”, como recordó el conductor de la gala, el periodista vigués José Riveiro. Amenizada con pequeños vídeos musicales con canciones icónicas de juegos como Mario, Sonic o Resident Evil hechos por exalumnos del título propio, se entregaron un total de siete premios: Juego más accesible (“God of War: Ragnarok”), Mejor localización en gallego (“Grand Prix Turbotalina”), catalán (desierto) y euskera (“Sus lágrimas eran mi luz”), Mejor localización de videojuego ‘indie’ (“Cuphead: The Delicious Last Course”), Mejor localización sin doblaje (“Elden Ring”) y Mejor localización con doblaje (“Horizon: Forbidden West”).

“Con estos premios procuramos visibilizar a todos los agentes involucrados en el desarrollo de los videojuegos”, señaló Emmanuel Bourgoïn, codirector del ETIV, durante el evento. Otro de los codirectores, José Yuste, anunció que la próxima edición tendrá un octavo premio, el de mejor trabajo de investigación, que llevará el nombre de Manolo Ramos, docente de la UVigo fallecido el pasado año.

Por su parte, el decano de la Facultad de Filología, José Montero Reguera, puso en valor el trabajo de este grupo de investigación destacando que “uno de mis objetivos en este segundo mandato como decano es acercar todo lo que hacemos en la facultad a la ciudad”.



La gala estuvo conducida por el periodista vigués José Riveiro y exalumnos del título propio ETIV hicieron entrega de los premios.

## ENTREVISTA

### ‘QAR’

Mejor localización en gallego

## “Falta visibilidad a los que trabajan divulgando o localizando”

■ El ourensano afincado en Vigo Carlos Dorado, conocido en el mundillo de los videojuegos como ‘Qar’, es el fundador de ‘Qaramelo Videoxogos’, en la que como único desarrollador ya ha completado títulos como “Ojo por ojo” o “Gira, gira”, además de “Grand Prix Turbotalina”, una colaboración con la banda de punk Terbutalina con la que ayer ganó el premio ETIV-UVigo a la Mejor localización en gallego.

¿Cuál fue su papel en este videojuego?

Lo hice todo, salvo la parte musical, porque era una colaboración con el grupo Terbutalina, entonces ellos aportaron la parte musical, no toda la banda sonora porque el tema de efectos especiales también. Soy lo que se conoce como ‘solodev’. Trabajo yo solo, pero a veces colaboro con otros artistas de diversas indoles para crear este tipo de cosas.

¿Esperaba ganar el premio?

La verdad es que ni lo conocía, tampoco conocía el título de localización. Viendo los otros juegos me vi



Carlos Dorado, ‘Qar’, con el premio a mejor localización en gallego.

con posibilidades, pero no era algo con lo que contaba, porque “Avani” estaba nominado en otras dos categorías y es un muy buen juego. Pero como este es un producto hecho en Galicia, con un humor muy gallego e incluso una banda de música gallega, por ahí tenía cierta esperanza. ¿Qué nos puede contar de este título?

Fue una colaboración con Terbutalina, que en lugar de hacer un videoclip hicimos un videojuego para promocionar una canción de ellos.

Fue una experiencia súper grata porque son una de mis bandas favoritas. Además, dentro del juego hay diálogos y quien puso las voces fue el propio cantante de la banda, Miguel Cernadas, que es un tipo súper divertido. Luego también, aparte del contenido, estuvo muy guay porque hicimos muchos eventos de gaming como parte de la promoción. Iba yo con un stand y hacíamos competiciones en las que llegamos a regalar entradas para ver a Terbutalina y cosas así. Fue una experiencia muy grata.

¿En qué consiste?

Es un ‘endless runner’, cuya gran referencia sería el dinosaurio de Chrome cuando no hay internet. Está inspirado en las carrilanas de Esteiro, que es de donde son los integrantes de Terbutalina. Una vez al año, tras estar preparándose durante muchos meses, se tiran cuesta abajo en estas carrilanas. La canción hablaba de eso, se llama “Costa Abaixo”, por lo que hicimos este juego, que es una carrera de carrilanas infinita y está ambientado con el humor de la propia banda y la festividad. Está lleno de referencias a sus álbumes.

¿Cree que falta contenido de videojuegos en gallego?

A veces no es tanto que falte, que también nos podríamos quejar de esto, sino también de que falta visibilidad a la gente que trabaja, no sólo en desarrollo de videojuegos, que es lo más esencial. Pero también hay divulgación, localización... Hay gente con muchísimo talento y trabajos muy buenos, mismamente Iago Gordillo, que participó en la gala y tiene su propio canal de YouTube, Recuncho Gamer, que hace divulgación musical y de videojuegos súper interesante en gallego. A veces hay mucha gente que desconoce este tipo de iniciativas, como por ejemplo el Museo do Videoxogo en Cangas, que está abierto al público para que la gente pueda ver la historia del videojuego en gallego. Muchas veces falta más reconocimiento, visibilidad y dar a conocer que gente trabajando. ■