

Os videoxogos tamén falan galego

Unha exposición interactiva e itinerante da UVigo trata de poñer luz sobre a industria da tradución neste medio

S. FERNÁNDEZ, VIGO
sfernandez@atlantico.net

■ ■ ■ “Dar visibilidade ao que se está facendo na nosa comunidade no mundo dos videoxogos”. Esa é unha das premisas, como sinala o profesor da UVigo Ramón Méndez, da exposición itinerante que se inaugurou onte no IES Politécnico titulada “O videoxogo en galego”. Trátase dunha iniciativa impulsada polo grupo de investigación Tradución & Paratradución e polo título en Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV) para non só dar a coñecer que hai “moitos videoxogos en galego dos que a rapazada non é consciente”, senón tamén para poñer en valor a labor da industria da tradución, na que a UVigo é un dos polos de referencia no campo dos videoxogos grazas ao ETIV.

Méndez, impulsor da mostra xunto aos tamén investigadores e profesores da UVigo José Yuste e Óscar Ferreiro, apunta que outro dos motivos polos que decidiron lanzarse con esta exposición que visitará unha trintena de institutos ao longo do curso é “concienciar da importancia das linguas e da importancia que pode ter precisamente o videoxogo como ferramenta de normalización lingüística para espallar o galego e poder desfrutar na nosa lingua deste tipo de produtos culturais”.

A parte ‘física’ da exposición consta de varios paneis informativos nos que se fixo unha escolma de títulos que ben foron publicados orixinalmente en galego ou foron traducidos, dende aventuras gráficas promovidas pola Xunta a principios de século (“A aventura máxica de Merliño”) ata éxitos mundiais como “Minecraft” pasando por xogos feitos por desenvolvedores galegos (“The Waylanders”, “Super Woden GP”). Esta escolma foi feita por doutorandos do grupo de investigación Tradución & Paratradución, que aseguran ter atopado “máis dun cento de títulos traducidos oficialmente ao galego” entre os que remataron escollendo 30. Pero comentan que o número sería moito máis alto se contasen traducións feitas por afeccionados.

A outra parte da mostra, e o que a fai realmente peculiar e interactiva, é un acto no que participan os propios alumnos –no caso do IES Politécnico, 4º da ESO e 1º de Bacharelato– a través dun videoxogo confeccionado ‘ex profeso’ para esta actividade polos mesmos estudantes de doutora-



Foto de familia da inauguración de onte cos comisarios da mostra, o estudiantado que participou e a vicerreitora de Extensión Universitaria Susana Reboreda.



Os alumnos teñen á súa disposición un catálogo dunha trintena de videoxogos que se poden xogar en galego con enlaces para poder adquirilos.

ADEMAIS DA EXPOSICIÓN FÍSICA, ESTA MOSTRA CONTA CUNHA PARTE INTERACTIVA NA QUE OS ALUMNOS XOGAN

mento. Trátase dun videoxogo que conta unha aventura relacionada coa provincia de Pontevedra na que os rapaces deberán responder correctamente a diferentes preguntas sobre a lingua e a cultura galega e que os propios doutorandos conducen a modo de concurso, xa que ao final amosarán un ‘ranking’ cos institutos que máis puntos logren. A idea é que, a través dun medio co que os rapaces están máis acostumados a interactuar, poidan xerar unha conversación sobre a importancia das linguas e a profesión de tradutor. ■



Un intre da parte interactiva cunha estudante de 4º da ESO participando na actividade.