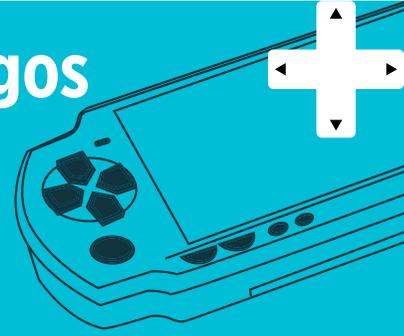


# «Actualmente, muchos videojuegos se encuentran a caballo entre la literatura, la localización y la traducción audiovisual»



La española Eugenia Arrés es una traductora especializada en localización de videojuegos. En esta entrevista, anticipa parte de los contenidos de su exposición en el VI Congreso, como, por ejemplo: los géneros del videojuego, las tipologías textuales, posibles dificultades y estrategias para superarlas, aplicaciones del videojuego en otras disciplinas, salidas alternativas para amantes de los videojuegos y tendencias de mercado en todo el mundo y en Latinoamérica en particular.

| Por María Eugenia Cazenave, coordinadora de la Comisión de Recursos Tecnológicos

## Muchos tuvimos la oportunidad de conocerte en el IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción, pero, para el público argentino que no te conoce, ¿cómo te presentarías brevemente?

Me definiría como una traductora todoterreno, siempre activa y amante de las nuevas tecnologías. Tuve la suerte de poder estudiar un triple grado con dos lenguas extranjeras, lo que me permitió viajar durante mis estudios y disfrutar de una magnífica experiencia de inmersión lingüística. En mis estudios de traducción e interpretación, me especialicé en traducción económica y jurídica (soy intérprete jurada en España), además de cursar algunas asignaturas relacionadas con la localización, la traducción audiovisual y la informática aplicada a la traducción. Estas últimas asignaturas eran mis preferidas y mis primeros trabajos, allá por 2004, los realicé en el campo de la localización y la traducción audiovisual. Desde entonces, intento estar siempre informada y formada en las tendencias del mercado en cuanto a nuevas tecnologías, y compagino mi actividad como traductora autónoma con mi pequeña agencia de comunicación local.

## ¿Cómo te iniciaste en el mundo de la localización de videojuegos?

Desde pequeña, siempre me ha encantado jugar en ordenador o consola (hasta «programaba» en mi primer Amstrad). No perdí nunca la afición, y eso me valió una matrícula de honor en la asignatura de localización por un estudio del lenguaje de Monkey Island. Cuando terminé los estudios, no tuve la oportunidad de entrar de lleno a traducir videojuegos, pero acabé trabajando para varias empresas extranjeras especializadas en localización en general, que contaban siempre conmigo para el tema audiovisual y de videojuegos. Más adelante, ya pude trabajar directamente con grandes agencias en proyectos de mayor envergadura y actualmente estoy centrada en la traducción de prensa especializada y el mercado del desarrollo independiente y para dispositivos móviles.

## ¿En cuántos pasos podría resumirse el proceso de localización de un videojuego? ¿Qué papel cumple la traducción audiovisual en todo este proceso?

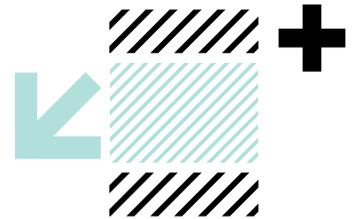
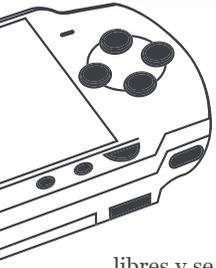
El proceso de la localización de un videojuego varía mucho en función de los profesionales implicados. En el mejor de los casos, contaremos primero con un gestor de proyectos

que organice los plazos, reparta el trabajo entre los distintos perfiles y sea el enlace de comunicación con el cliente. Una vez gestionado, se reparten las tareas en el equipo; si el proyecto es grande, primero se procederá a la traducción entre varios miembros y luego a su posterior revisión. Durante el proceso, se pueden enviar consultas y comentarios a los desarrolladores o ingenieros a fin de aclarar conceptos o informar de posibles errores. Una vez revisado el proyecto, se vuelve a compilar y se convierte en un producto casi acabado, a la espera de que los *testers* lingüísticos den una última revisión en busca de posibles errores o problemas. Normalmente, los proyectos se envían en lotes y en muchas ocasiones traducción y revisión se solapan, por lo que es complicado introducir cambios posteriormente, a menos que haya una tarea de *testing* programada.

En cuanto al papel de la traducción audiovisual, actualmente muchos videojuegos se encuentran a caballo entre la literatura (por sus textos y contextos), la localización (por su naturaleza intrínseca de *software*) y la traducción audiovisual (por la importancia que tienen el sonido y la imagen en el producto). Cada vez hay más videojuegos que parecen auténticas películas interactivas y las secuencias cinemáticas son más largas e importantes para la trama. Por lo tanto, es el material audiovisual más completo que pueda existir, y conocer su dinámica, herramientas y estrategias resulta fundamental para lograr una buena traducción.

## ¿Con qué *software* debe contar necesariamente un traductor especializado en la traducción de videojuegos? ¿Cuáles son los formatos de archivo con los que se trabaja comúnmente en la industria?

Todo depende del estudio, agencia o distribuidora para la que trabajes. Hay clientes tradicionales, que siguen utilizando archivos en formato XLS para traducir columna a columna en Excel (con los que, por suerte, actualmente podemos trabajar con herramientas de traducción asistida). Otros han desarrollado sus propias herramientas en la nube o utilizan aquellas que les resultan más prácticas, así que no está de más controlar las principales herramientas de TAO y de procesamiento de textos para estar preparado para aprender rápidamente a emplear un entorno de trabajo nuevo. Incluso con el desarrollo independiente, se trabaja dentro de los propios cuadros de texto de las herramientas



libres y se están empezando a desarrollar aplicaciones específicas para las nuevas aplicaciones de creación de videojuegos.

### En tu opinión, ¿cuál es el videojuego más importante en cuya localización participaste? ¿En cuál te hubiese gustado participar?

La verdad es que he tenido suerte porque he trabajado con videojuegos de diversos géneros y he disfrutado mucho traduciéndolos y revisándolos. Trabajé en secuencias cinemáticas para Diablo III y me habría encantado poder seguir trabajando en más proyectos de Blizzard, por los universos tan ricos que crean, llenos de historia y personajes.

Entre los juegos más importantes e interesantes en los que he trabajado, están Arma 3 (por su nivel de especialización), parte de la saga BlazBlue (por tener que crear un lenguaje específico prácticamente para cada uno de los personajes) y parte de la saga Dynasty Warriors (ya que contenía un minijuego en forma de cuestionario sobre toda la historia de las distintas dinastías chinas). Lo mejor es que de los grandes y de los pequeños he aprendido mucho, y cada uno aporta un nuevo reto para el traductor.

### ¿Se disfruta más trabajando con grandes equipos en juegos triple A o en aquellos desarrollados por estudios independientes?

Yo, personalmente, tengo la suerte de disfrutar con ambos, ya que procuro aprender de cada proceso y obtener una experiencia enriquecedora de cada proyecto.

En los triple A solemos trabajar en equipos más grandes de gestores, traductores, revisores y *testers*, lo que fomenta el trabajo colaborativo y te garantiza tener un *feedback* continuo de tu trabajo. Se dialoga y negocia más, aunque se tiene menos contacto con otros perfiles profesionales del juego importantísimos que van delante o detrás de nuestro eslabón.

Por su parte, en los juegos independientes se propician más las tareas de asesoramiento lingüístico y cultural del traductor al estudio de desarrollo. Se trabaja más mano a mano y no hay tantos intermediarios. En muchas ocasiones

es más sencillo disponer del juego e ir jugándolo conforme se va traduciendo (e incluso revisarlo nosotros también una vez compilado). Todos formamos un equipo más compacto y menos compartimentado.

Actualmente, tengo mis esfuerzos centrados especialmente en el mercado independiente, porque me gusta más la forma de trabajo y puedo ir aprendiendo también labores relacionadas con las nuevas aplicaciones de desarrollo y la programación en nuevos dispositivos, como tabletas o móviles.

### ¿Qué podrías decirnos respecto del mercado de la traducción audiovisual y de videojuegos en Latinoamérica en la actualidad?

Creo que primero tenemos que dividir el mercado en ventas y en desarrollo. Con la traducción audiovisual, considero que en varios países de Latinoamérica la traducción está mucho más protegida, sea en subtítulo o doblaje, que en España, además de contar con colegios que fijan los aranceles. Esta ventaja se puede aplicar a la localización de videojuegos si la entendemos como parte de la traducción audiovisual. Es cierto que el precio del *hardware*, los videojuegos y los periféricos en general es más caro que en Europa o los Estados Unidos, con lo que quizá el porcentaje de ventas no haga que las distribuidoras quieran arriesgarse a invertir tanto en subtítulo o doblaje de videojuegos a las distintas variantes del español de Latinoamérica o a una variante de español latino. Con la tendencia de ventas cada vez más al alza y la necesidad de buscar nuevos mercados, es posible que la tendencia pronto cambie, pero eso solo depende de las estrategias de *marketing* de las compañías. Creo, por tanto, que es buena idea formarse en esta especialidad cuando se expandan el consumo y la inversión.

En cuanto al desarrollo propio, cada vez hay más formación en desarrollo de videojuegos y estudios de desarrollo independientes en Latinoamérica. Muchos ya han sido premiados en distintos festivales y parece que hay un filón interesante para la exportación del producto audiovisual latinoamericano. Aunque es un mercado

joven, va abriéndose hueco y haciéndose un nombre, y la globalización y el acceso a contenido desde cualquier lugar del mundo están haciendo que pequeños juegos para dispositivos móviles y profesionales procedentes de Latinoamérica y formados en ella estén recorriendo el mundo con éxito.

### ¿Qué expectativas tenés con respecto a tu presencia en el VI Congreso de Traducción e Interpretación?

Estoy muy emocionada de poder participar en el VI Congreso de Traducción e Interpretación, ya que voy a tener la oportunidad de conocer a los grandes traductores, lingüistas, investigadores y docentes que asistirán al encuentro, y poder aprender mucho de ellos. Siempre es importante mantenerse en contacto y compartir metodologías, tendencias e ideas; de estos foros siempre salen grandes colaboraciones que permiten poner en marcha nuevos encuentros, programas conjuntos, publicaciones, sistemas de trabajo, etcétera.

### ¿Qué pueden esperar los asistentes al Congreso y a tu taller?

En el Congreso hablaré del videojuego como un medio de comunicación de masas, como un nuevo medio con nuevos canales que conectan a interlocutores de formas distintas a las experimentadas anteriormente, gracias a internet (ide alta velocidad!) y a la difusión instantánea del contenido digital. Se tratará el videojuego desde el punto de vista sociolingüístico, tanto en los textos de los videojuegos como en la comunicación entre los usuarios. También recorreremos algunas tendencias del mercado que pueden llevar al videojuego de ser un sistema de ocio a un sistema de aprendizaje y comercialización de productos. Es un género vivo y en continuo movimiento, que contiene numerosas especializaciones de traducción en sí mismo.

En el taller profundizaremos en los géneros del videojuego, las tipologías textuales, posibles dificultades y estrategias para superarlas, aplicaciones del videojuego en otras disciplinas, salidas alternativas para amantes de los videojuegos y tendencias de mercado en todo el mundo y en Latinoamérica en particular. □