



IV ENCUENTRO ARGENTINO DE INFORMÁTICA APLICADA A LA TRADUCCIÓN

Por cuarta vez, y con la misma convocatoria que sus tres ediciones anteriores, el 25 de octubre se realizó el IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción, organizado por la Comisión de Recursos Tecnológicos del CTPCBA.

| Por los traductores públicos Sol Brienza, Matías Desalvo, Lía Díaz y Mariana Rial, integrantes de la Comisión de Recursos Tecnológicos |



Comisión de Recursos Tecnológicos CTPCBA

A sala llena, con asistentes de la ciudad de Buenos Aires y de diferentes provincias y países, el 25 de octubre se realizó el IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción. Dicho evento, que contó con la presencia de importantes y prestigiosos expositores, tuvo lugar en el salón Imperio del Regente Palace Hotel en la ciudad de Buenos Aires. La apertura del encuentro estuvo a cargo de las autoridades de la Comisión de Recursos Tecnológicos, quienes dieron a los asistentes cálidas palabras de bienvenida.

La encargada de romper el hielo fue la traductora española Eugenia Arrés, con su ponencia «La localización de videojuegos: cómo llegar al monstruo final (y derrotarlo)». Eugenia nos brindó con mucha generosidad un gran bagaje de información sobre el mercado de los videojuegos, que el público escuchó con gran atención, incluida información sobre posibles «nichos» de mercado todavía sin explotar en la Argentina. A continuación, Matías Desalvo y Mariana Rial brindaron estrategias y consejos para usar la traducción automática al servicio del traductor. Después de un breve receso, la diseñadora Karina

Viqueira presentó su ponencia «¿Qué es el DTP (*Desktop Publishing*) y qué función cumple en el proceso de traducción?», donde proporcionó mucha información sobre tipos de archivos, cómo manejarlos y qué herramientas necesitamos para procesarlos por nuestros medios y cuándo es necesario llamar a un diseñador. Luego, Damián Santilli y Héctor Gomá presentaron «He leído y acepto los términos y condiciones», una mentira problemática», con varios datos interesantes para estar al tanto de la seguridad informática en el trabajo de todos los días.

Luego del receso de almuerzo, Lía Díaz habló sobre la traducción pública más allá del procesador de texto, con varios datos sobre la interacción entre la traducción pública y jurídica, los traductores especializados y las herramientas informáticas. A continuación, Juan Pablo Zabalza, alumno de la cátedra Taller de Herramientas Informáticas y Documentación Aplicada a la Traducción, de la UMSA, expuso sobre la traducción audiovisual y las herramientas necesarias, incluso herramientas gratuitas, para llevar adelante esta tarea.

Con posterioridad, Analía Bogdan, maestra de ceremonias e integrante de la Comisión de Recursos Tecnológicos, brindó una maravillosa presentación sobre las ventajas de Stylus para todos los traductores, con una variedad de funciones muy interesantes y útiles para la revisión de textos en español.

Después del receso, y para cerrar la jornada, el traductor brasileño Heber de O. Costa e Silva nos dio un panorama detallado sobre los desafíos de la localización de videojuegos, con un gran abordaje a raíz de un caso real.

Al finalizar la jornada, la Comisión de Recursos Tecnológicos pronunció unas palabras de cierre y agradeció la presencia del público y de los oradores. Para



terminar, se realizó un sorteo con importantes regalos (entre ellos, varias licencias de SDL Trados Studio, Wordfast Pro, ABBYY FineReader, Xbench y Stilus). Una vez más, la tecnología unió a una gran comunidad de traductores interesados en los últimos aportes a la profesión, en una jornada única y cargada de entusiasmo, interés y muchísima información. ■



Sobre la localización de videojuegos

Y, para cerrar una semana muy tecnológica, el martes 28 de octubre, la colega granadina Eugenia Arrés dio su curso de introducción al maravilloso mundo de la localización de videojuegos. El curso comenzó con un estudio de mercado del desarrollo de videojuegos. Este punto fue muy interesante, porque no es habitual en cursos para traductores y se trata de una parte importante de nuestro trabajo: conocer a nuestros clientes. Asimismo, habló de todos los tipos de traducción que conviven en estos productos multimedia y de los conocimientos que necesitamos para ser profesionales completos a la hora de afrontar este tipo de proyectos: subtítulo, doblaje, traducción creativa, localización de software y *testing*, entre otros. Incluso describió la posición de *tester* de videojuegos, un trabajo interesante para aquellos que quieran dar sus primeros pasos en la localización de videojuegos y aún no se animen a traducirlos. Vimos ejemplos de pruebas que los postulantes deben pasar a fin de integrarse en los equipos de localización. También hubo un espacio para compartir experiencias profesionales de nuestra experimentada colega y de los asistentes

Taller pre-Encuentro: «Translation in Game Localization: Theory, Process, Practice»



El viernes 24 de octubre, en el marco del IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción, se realizó el taller «Translation in Game Localization: Theory, Process, Practice», dictado por Heber de O. Costa e Silva, traductor y M. A. en lingüística egresado de la Universidad Federal de Pernambuco (Brasil).

El orador comenzó la jornada haciendo un repaso de diferentes teorías de la traducción y su vínculo con las teorías de la comunicación. Luego, destacó la importancia de tener en mente el marco teórico en la labor diaria para poder abordar el dinamismo y las variaciones personales del lenguaje.

A continuación, exploró las particularidades de la localización de videojuegos, como las características de los proyectos, las dificultades frecuentes y las habilidades necesarias para trabajar en este segmento del mercado. Según el orador, la localización de videojuegos se trata de un tipo de localización «transmedia», ya que guarda una estrecha conexión con otros tipos de expresiones, como el cine y la literatura.

Para concluir, hizo un análisis de la industria de los videojuegos en Latinoamérica, acompañado de gráficos y cifras de ventas, que nos permitió comprender la magnitud de este sector y las posibilidades profesionales que ofrece. ■