

La maquetación o *desktop publishing* (DTP) como actividad ligada a la traducción



Sabemos que la formación constante posibilita nuevas ramas laborales dentro de nuestra profesión. Adquirir conocimientos en maquetación, diseño gráfico o informática aplicada puede ser de gran ayuda para realizar un trabajo que requiera identificar problemas diversos y entender los vínculos y las relaciones entre la traducción y las herramientas informáticas para resolver problemas específicos.

Por Rafael López Sánchez

1 Introducción: el contexto profesional del traductor *freelance*

Si analizamos los puestos que están ofertando últimamente las grandes agencias de traducción, rápidamente nos damos cuenta de que estas no solo necesitan contar con traductores internos o externos en su plantilla, sino que también requieren de otros profesionales *freelance* especializados en disciplinas como la maquetación, el diseño gráfico o la informática aplicada. Por lo general, esas necesidades suelen cubrirlas especialistas con años de formación y experiencia en sus respectivos campos, en ocasiones a nivel interno y en otros casos de forma externa (teletrabajo).

No obstante, estas agencias valoran muy positivamente que sus traductores y gestores de proyectos tengan formación y experiencia en estos campos, sobre todo a la hora de utilizar herramientas específicas y solucionar problemas concretos de compatibilidad entre programas. Un traductor bien formado en informática aplicada a la traducción o un gestor de proyectos experimentado debería comprender, entre otras cosas, las consecuencias derivadas del uso de una herramienta de traducción asistida (TAO), conocería las compatibilidades con otras herramientas especializadas y encontraría soluciones que probablemente otros profesionales ajenos al mercado de la traducción no hallarían por no conocer las herramientas TAO, por no intuir los problemas derivados de cuestiones traductológicas o idiomáticas, o por ignorar los procesos internos de una agencia de traducción.

En consecuencia, el perfil profesional del —llamémosle así— traductor *geek* cobra fuerza: el perfil de un traductor profesional especializado en nuevas tecnologías, capaz de identificar problemas diversos y de entender los vínculos y las relaciones entre la actividad principal que desempeña (la traducción) y las herramientas informáticas que debe conocer para resolver problemas específicos en sus áreas de especialidad.

Para este artículo, me centraré en abordar las problemáticas derivadas del *desktop publishing* o DTP a la hora de traducir documentos gráficos, haciendo especial hincapié en los flujos de trabajo, problemas de compatibilidades, formatos de archivo y uso de herramientas especializadas.

1.1 ¿Qué es el *desktop publishing* o DTP?

Es la denominación que suele acuñarse en inglés para englobar todos los procesos informáticos relacionados con la maquetación o autoedición de documentos, una labor que implica el uso de herramientas informáticas de diseño destinadas principalmente a la creación de documentos o publicaciones.

La maquetación es un tipo de servicio o trabajo que suele encuadrarse dentro de las artes gráficas y, más concretamente, dentro del diseño editorial. Principalmente, consiste en dar formato a textos para su posterior publicación, aunque la labor no solamente comprende el tratamiento de textos, sino también la creación o edición de elementos gráficos o interactivos. Dicho de una forma muy simple, la labor de maquetar consiste en distribuir una serie de contenidos textuales y elementos gráficos a lo largo de una o varias páginas para crear documentos visualmente atractivos.

2 La maquetación como actividad integrada en el flujo de trabajo de los encargos de traducción

Las agencias de traducción y los profesionales autónomos traducen diariamente una elevada cifra de documentos maquetados en herramientas profesionales de autoedición. La recepción de un documento de estas características abre la veda a un flujo de trabajo diferente del habitual, en el que habrá que resolver una serie de problemas derivados (1) de la compatibilidad de estos documentos con las herramientas TAO utilizadas por la agencia y (2) del posterior proceso de «remaquetación» del texto traducido.

>>La maquetación o *desktop publishing* (DTP) como actividad ligada a la traducción

Por tanto, los profesionales implicados no solo deberán encargarse de traducir los contenidos del documento, sino que también deberán procurar que el documento traducido respete la maquetación original. Lo ideal es que este tipo de labores las desempeñe un maquetador o un diseñador gráfico profesional, pero en la práctica muchas agencias prefieren asignar este tipo de trabajos a traductores o gestores de proyectos con conocimientos de maquetación.

2.1 Principales dificultades derivadas del proceso de «remaquetación» de un documento traducido

Antes de entrar de lleno a analizar las principales dificultades que entraña el proceso de remaquetación de un documento traducido, conviene tener en cuenta que esta labor suele acometerse una vez que hayan concluido las labores de traducción.

El flujo de trabajo del proceso de traducción suele implicar el uso de herramientas de traducción asistida, sobre todo a la hora de traducir documentos extensos. No obstante, si bien es cierto que no es lo más común, también es posible traducir o reemplazar los textos directamente en las herramientas nativas con las que estos se crearon originalmente. En ese sentido, hemos de tener muy presente que actualmente las herramientas TAO no son

compatibles con todos los formatos de archivo de documentos gráficos. Los formatos de archivo de programas como InDesign o QuarkXpress, por ejemplo, si son compatibles con herramientas TAO como Trados Studio o memoQ. Sin embargo, esto no ocurre con todas las herramientas de edición gráfica del mercado.

En consecuencia, los flujos de trabajo y las dificultades pueden variar en función de las herramientas utilizadas y los formatos de archivo de los documentos. Del mismo modo, las incompatibilidades también pueden provocar que se tomen decisiones diferentes a la hora de abordar las fases de traducción y preparación de archivos. En ese sentido, no es lo mismo manipular un PDF no editable que un archivo INDD o IDML de InDesign compatible con Trados Studio.



Flujo de trabajo de un encargo de traducción gestionado por una agencia

2.1.1 Tipos de documentos gráficos

Considero fundamental que, antes de entrar a analizar los problemas técnicos, aprendamos a diferenciar entre archivos de imágenes y documentos maquetados. Por lo general, los documentos maquetados incorporan más contenidos que las imágenes y, por tanto, presentan una mayor complejidad. Por otro lado, los documentos maquetados también pueden incorporar imágenes que deban ser editadas. Dicho esto, recomendaría dividir los documentos gráficos de la siguiente forma:

— **Imágenes de mapa de bits (también llamadas *rasters*):** estas imágenes están formadas por un conjunto de puntos denominados píxeles. Estos píxeles están dispuestos y coloreados de formas diversas para formar el patrón de cada imagen. Al aumentar una imagen de mapa de bits, el número de píxeles también aumenta proporcionalmente, lo que provoca una pérdida de resolución. Esta pérdida de resolución, a su vez, provoca que la imagen pierda calidad y se vea más borrosa. Igualmente, al reducir una imagen, esta también se distorsiona, pues se eliminan algunos píxeles para hacer posible esa reducción. Algunos ejemplos de mapa de bits serían las imágenes en formato JPEG, GIF, BMP o PNG, como veremos más adelante.

— **Imágenes vectoriales:** las imágenes vectoriales son aquellas que están formadas por un conjunto de puntos, líneas y formas geométricas representados mediante fórmulas matemáticas. El procesador es el encargado de interpretar estos elementos para que la tarjeta gráfica pueda mostrarlas en pantalla. La naturaleza de estas imágenes permite que puedan editarse sin que se produzcan pérdidas de calidad. Por tanto, podremos ampliarlas, reducir las, moverlas o modificarlas libremente para diferentes propósitos.

— **Documentos maquetados:** por lo general, se trata de documentos ideados para ser publicados. Pueden tener diversos formatos (manuales, guías, libros, revistas, *flyers*, folletos, etcétera) y se idean para distintos fines. Generalmente, nos llegarán en el formato nativo de la herramienta con la que se hayan confeccionado, aunque también hay muchas probabilidades de que los clientes nos envíen estos documentos maquetados en formato PDF y nos exijan mantener (o imitar) el formato y el diseño del original cuando implementemos los textos traducidos.

Los documentos maquetados suelen ser los proyectos más extensos y, al mismo tiempo, los más complejos. Además, suelen incluir imágenes con textos y leyendas que en muchos casos deberán editarse también. Esto significa que traducir un documento maquetado conlleva, por un lado, traducir y editar los contenidos textuales del documento en sí; y, por otro lado, traducir y editar las diferentes imágenes (editables o no) que aparezcan a lo largo del documento. Dicho esto, vamos a analizar los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de traducir y manipular documentos gráficos.

2.1.2 Formatos de archivo y herramientas compatibles

Al igual que hicimos antes, distinguiremos entre formatos de archivos de imágenes y formatos de archivos maquetados.

2.1.2.1 Formatos de archivos de imagen más comunes

Los formatos de archivos de imagen más comunes son los siguientes:

— **Formato JPEG:** es uno de los formatos más populares para guardar imágenes digitales. Este formato fue creado por el Joint Photographic Experts Group y son las siglas de este grupo las que le dan nombre a este formato (también denominado JPG). El formato JPEG se puso de moda gracias a que permitía comprimir la información de las imágenes, lo que facilitaba su desarrollo y su uso en documentos digitales y en internet. Soporta hasta 16 millones de colores, lo que permite crear imágenes de diversos tonos y para diferentes fines.

— **Formato GIF:** el nombre de este formato viene de *Graphic Interchange Format* (en español, como bien habréis intuido, formato de intercambio de gráficos). Es muy utilizado en la web para imágenes sencillas como iconos y también para crear animaciones breves. Es un formato sin pérdida de calidad que puede contener hasta 256 colores, lo que facilita la compresión de archivos. Sin embargo, no es el formato más adecuado para crear o guardar imágenes con una resolución alta.

— **Formato PNG:** el formato PNG se creó como alternativa al GIF para su uso en la web 2.0. Su nombre viene de *Portable Network Graphics*. Su nivel de compresión permite crear imágenes muy comprimidas que mantienen una alta calidad. También facilita la creación de imágenes con fondos transparentes, lo que suele ser un recurso muy útil para la creación de botones, iconos u otras imágenes destinadas a publicarse en páginas web. La compresión que ofrece este formato es (*compresión sin pérdida*) entre un 5 % y un 25 % mejor que la compresión del formato GIF.

— **Formato TIFF:** el formato TIFF (*Tagged Image File Format*) es un formato de gráficos ideado para almacenar imágenes de gran tamaño. Este formato permite guardar imágenes en colores verdaderos con una calidad de hasta 32 bits por píxel, lo que permite obtener en muchos casos una calidad varias veces superior a la de otros formatos, como JPEG, GIF o PNG. El principio del formato TIFF consiste en definir etiquetas (de ahí el nombre) que son las que describen las características de la imagen. De esta forma, se puede almacenar información, como los colores utilizados, las dimensiones, el tipo de compresión y, en determinados programas, incluso las capas que componen cada imagen. Es un formato ideal para imprimir imágenes en alta calidad sin pérdida y con unos tonos de color muy fieles a la apariencia que se muestra en pantalla.

>>La maquetación o *desktop publishing* (DTP) como actividad ligada a la traducción

— **Formato SVG:** el formato SVG (*Scalable Vector Graphics*) es un formato ideado para el almacenamiento de imágenes vectoriales. Mientras que los formatos de imagen de mapa de bits (GIF, PNG, JPEG, etcétera) describen las imágenes en cuadrículas de píxeles, las imágenes en formato SVG se describen mediante formas, trazados y efectos de filtro. Este formato está basado en XML, lo cual ofrece muchas ventajas a los desarrolladores. Entre las principales ventajas de este formato, destaca la alta resolución y calidad de imagen que se puede llegar a lograr con tamaños de archivo reducidos. Dada su naturaleza, los archivos SVG se pueden redimensionar sin que estos pierdan calidad, lo que hace que este formato sea ideal para diseñar logotipos o confeccionar imágenes para imprimirlas en grandes lienzos (pancartas, paneles publicitarios, rótulos, etcétera). Además, estas imágenes son interactivas, por lo que se les pueden aplicar diferentes efectos mediante código. Actualmente, el formato SVG se considera uno de los formatos de imagen con más futuro en los medios digitales e impresos.

— **Formato BMP:** el formato BMP (*BitMap*) es uno de los formatos de imagen más simples que existen y uno de los primeros en ser desarrollado. Fue desarrollado por IBM y Microsoft, y lanzado junto a Windows 3 allá por el año 1992. Estos archivos de imagen están formados por píxeles almacenados en una tabla de puntos que administra los colores como colores reales o usando una paleta indexada. Actualmente, su uso es bastante limitado debido al surgimiento de otros formatos como JPEG o GIF, ideados unos años después para mejorar la compresión de la imagen y su calidad.

— **Formato EPS:** los archivos de imagen EPS (*Encapsulated PostScript*) están basados en PostScript, un lenguaje de descripción de páginas creado a principios de los años ochenta para facilitar la impresión de documentos gráficos en imprentas.

De hecho, se desarrollaron impresoras especiales para imprimir imágenes EPS, algo que revolucionó el mundo del diseño gráfico. Este formato fue desarrollado por Adobe y, con él, se pueden almacenar tanto imágenes vectoriales como mapas de bits. Se utilizó mucho durante los años noventa a nivel profesional, ya que los principales programas de edición de aquella época eran compatibles con este formato (Photoshop, PageMaker, QuarkXpress, Corel o FreeHand, entre otros). Sin embargo, en la actualidad se desaconseja su uso, ya que hay formatos que pueden asegurar una mayor calidad de previsualización y de impresión con un menor número de restricciones. No obstante, todavía hay muchos documentos que contienen este tipo de imágenes y muchos maqueta-dores y diseñadores que lo utilizan por estar muy familiarizados con sus características.

— **Formato RAW:** el formato RAW, que, en inglés, viene a significar algo así como *crudo* o *bruto*, es un formato de imagen utilizado por determinadas cámaras de fotos profesionales para conseguir imágenes de alta calidad. La principal ventaja que ofrece frente al formato JPEG es que, al capturar una instantánea

en RAW, las cámaras de fotos conservan la calidad original de la imagen generada sin llegar a comprimirla, que es justo lo contrario a lo que ocurre al capturar una foto en JPEG. En consecuencia, la calidad aumenta, pero también el tamaño de los archivos generados, por lo que es necesario disponer de más memoria de almacenamiento para conservarlas.

2.1.2.2 Formatos nativos de editores de archivos de imágenes

— **Formato PSD:** es el formato nativo de Adobe Photoshop. Es uno de los formatos más utilizados dentro del ámbito profesional del diseño gráfico y editorial. Su naturaleza y la del programa que le da nombre lo convierten en un formato muy versátil, capaz de almacenar una gran cantidad de información que facilita su edición y asegura una gran calidad final. Los archivos PSD pueden contener capas, trazados, diferentes modos de color (RGB, CMYK, Lab, escala de grises...) y, en general, todos los parámetros y las características editables de este programa. Este formato surgió en 1987, cuando vio la luz la primera versión de Photoshop. Curiosamente, se desarrolló inicialmente para ordenadores Apple. Tiene la particularidad de que los archivos PSD generados en las versiones más actuales del programa no son compatibles con las más antiguas, por lo que surge la necesidad de mantener el *software* actualizado.

— **Formato AI:** es el formato nativo de Adobe Illustrator, que es una de las aplicaciones de Adobe más conocidas y utilizadas, junto con Adobe Photoshop y Adobe InDesign. Este formato se utiliza para representar gráficos vectoriales. Por tanto, es ideal para crear imágenes de gran escala para diferentes fines. Al igual que ocurre con el formato PSD, el formato AI puede almacenar toda la información editable que permita Illustrator.

— **Formato XCF:** el formato XCF es el formato nativo de GIMP (GNU Image Manipulation Program), un editor de imágenes libre y gratuito. Este formato permite guardar todos los datos de edición de la imagen que se desarrollen dentro del programa. Por tanto, podremos editar las capas, los canales, las rutas, los niveles de color y transparencia o los textos, entre otras opciones, de las imágenes que estén en este formato.

— **Formato CDR:** el formato CDR es el formato nativo de imágenes vectoriales de Corel Draw, una suite desarrollada por la empresa Corel Graphics Suite. Este formato, junto con los formatos CDT y CMX, son los formatos principales de esta herramienta. El formato conserva todos los datos de edición de imagen que se realicen en Corel Draw. Además, es compatible con otras herramientas de edición de gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator o Inkscape (gratuita).

— **Formatos DWG y DXF:** son los formatos nativos de AutoCAD, un *software* CAD (diseño asistido por ordenador) utilizado para dibujo 2D y modelado 3D. Aunque es poco probable que recibamos un archivo de imagen en este formato,

no está de más mencionarlo porque en ocasiones podemos recibir algún gráfico o imagen 3D, principalmente planos, maquetas o recreaciones que incluyan texto. Lo ideal es abrir este formato con la aplicación nativa, aunque existen otras herramientas similares y gratuitas, como Blender o FreeCAD, que permiten editar archivos de AutoCAD.

— **Formato FLA (Flash):** aunque está cada vez más en desuso, Adobe Flash también es una herramienta que se puede utilizar para la creación y edición de gráficos, tanto vectoriales como en mapa de bits. La finalidad principal de Flash es la creación de animaciones, como, por ejemplo, las de los famosos GIF animados que vemos en internet o los botones interactivos que incorporan algunas páginas web. FLA es el formato nativo de Flash; por tanto, si abrimos un archivo FLA, podremos editar todos sus contenidos sin ningún problema. Desde Flash también se pueden exportar imágenes en diversos formatos, como JPEG, GIF o PNG.

2.1.2.3 Formatos de documentos maquetados

— **Formato PDF:** este formato, archiconocido a la vez que odiado por la inmensa mayoría de los traductores, es de tipo compuesto (imágenes de mapa de bits, vectoriales y texto). Se trata de un formato de archivo que se originó precisamente para no ser editado, motivo por el que siempre nos ha supuesto un gran inconveniente trabajar con él. Es compatible con todos los sistemas operativos más extendidos (Windows, Mac, GNU/Linux, Unix, etcétera) y su función principal es la de mostrar documentos sin que se vean alteradas la estructura ni la apariencia de estos. Además, puede incluir elementos interactivos, como hiperenlaces, vídeos o audio. Pese a que su edición puede llegar a ser realmente tediosa, cada vez hay más aplicaciones que facilitan la edición de estos documentos. Sin ir más lejos, la última versión de Adobe Acrobat ya permite editar todos los elementos de un PDF original (textos, imágenes, capas, etcétera), aunque no siempre con el resultado deseado. Existen otras herramientas para convertir y manipular estos documentos, como *Abbyy* o *PDF24 Creator*, aunque el proceso de edición sigue y seguirá siendo bastante tedioso.

— **Formato ePub:** al igual que el PDF, no es un formato de imagen propiamente dicho, pero sí es un formato de documento que puede incluir imágenes, además de texto. A no ser que seamos maquetadores, difícilmente tendremos que editar o crear un ePub. Además, en estos casos se suelen utilizar formatos nativos para crear los documentos y es al final del proceso cuando se genera el ePub desde la aplicación correspondiente (por ejemplo, desde InDesign o QuarkXpress), por lo que sería extraño que un cliente nos enviara uno para editarlo. Seguramente, hay más probabilidades de que nos envíen un INDD, QXP o similar. No obstante, no está de más mencionarlo, ya que es un formato que se está utilizando muchísimo en el mundo editorial gracias al bum de los libros electrónicos. Hay muchos programas que pueden abrir estos archivos para visualizarlos, pero no todos pueden editarlos.

Un programa muy apto para editar este tipo de archivos es *Sigil*, que además es gratuito.

— **Formatos INDD/IDML/IDX:** son tres formatos que genera Adobe InDesign, una herramienta de maquetación de Adobe. El formato INDD es el formato nativo para los proyectos que se guardan en InDesign, mientras que los formatos IDML e IDX son dos formatos basados en XML, cuya finalidad principal es facilitar el intercambio de los archivos más recientes de InDesign con versiones anteriores de esta herramienta y con otras como QuarkXpress, Scribus o algunas herramientas TAO. Aunque la función principal de InDesign no es la edición de imágenes, sí que sirve para generar otro tipo de documentos gráficos (libros, folletos, manuales, guías, trípticos, etcétera) que, por lo general, se deben editar para traducir los contenidos.

— **Formatos QXP/QWD/QXB/QXL/QXT:** son los formatos que genera QuarkXpress, otra herramienta de maquetación que, junto con InDesign, es la herramienta más solicitada en el mercado editorial para generar publicaciones. El formato QXP es el formato estándar para guardar proyectos. Los demás sirven para guardar publicaciones web (QWD), libros (QXB), bibliotecas (QXL) y plantillas (QXT). Por lo general, si alguna vez recibimos un documento para traducirlo, lo recibiremos en formato QXP.

— **Formato SLA:** el formato SLA es el formato nativo de los archivos de proyectos de Scribus, una herramienta gratuita de maquetación. Este formato está basado en XML; sin embargo, no es compatible con otras herramientas de maquetación de mayor envergadura, como Adobe InDesign o QuarkXpress.

2.1.2.4 Compatibilidad con herramientas de traducción asistida (TAO)

Uno de los puntos más delicados a la hora de abordar la traducción de un documento gráfico es la compatibilidad del formato de dicho documento con herramientas de traducción asistida. Actualmente, solo algunos formatos son compatibles con herramientas TAO, lo que hace que a veces haya que optar por otras soluciones, como convertir los archivos a otros formatos o extraer sus contenidos manualmente.

Los formatos de herramientas de autoedición como InDesign (INDD o IDML) o QuarkXpress (QXP) suelen ser compatibles con las herramientas TAO más utilizadas, como, por ejemplo, Trados Studio, Wordfast o memoQ. En cambio, los formatos nativos de editores de imágenes como Photoshop (PSD), Illustrator (AI) o CorelDraw (CDR) todavía no lo son. En consecuencia, las modificaciones deben hacerse directamente en estas herramientas o, en su defecto, hay que exportar las imágenes a formatos como PDF, XML o TXT para poder importarlas en las herramientas TAO. Estos procedimientos suelen ser más complejos a nivel técnico y a menudo entorpecen la gestión del proyecto.

>>La maquetación o *desktop publishing* (DTP) como actividad ligada a la traducción

2.1.3 Grafía, fuentes y codificación de caracteres

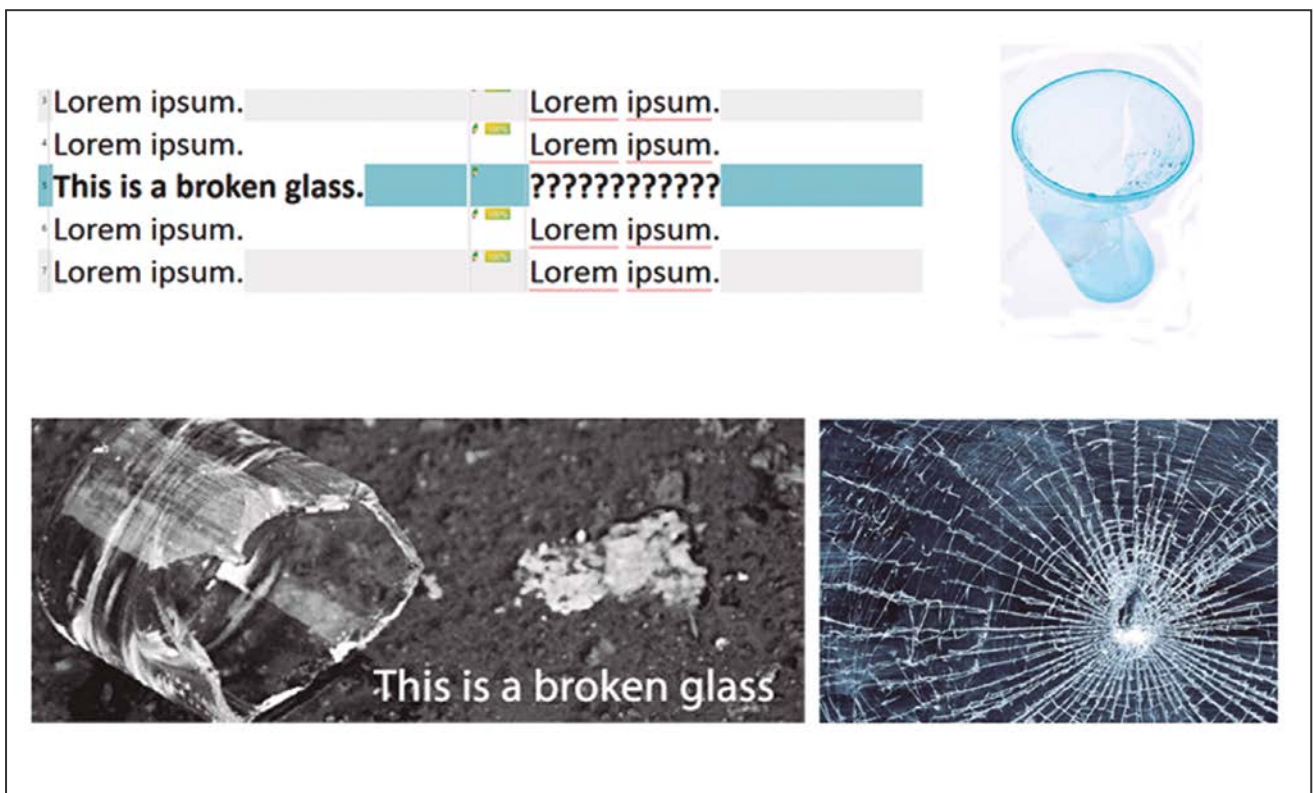
Aunque cada aspecto de los mencionados en el título es diferente de los demás en esencia, a nivel técnico podrían englobarse dentro de un mismo apartado, ya que todos los problemas relacionados con las fuentes y el codificado de caracteres suelen surgir como consecuencia del proceso de traducir documentos a idiomas con grafías diferentes de la del idioma del documento de partida. En esas ocasiones, el maquetador tendrá que encargarse de reemplazar las fuentes del documento original por fuentes compatibles con la grafía del idioma meta para garantizar su legibilidad. Además, también deberá cuidar que la fuente elegida encaje con el diseño del documento para preservar su estética.

Por otro lado, a la hora de hacer la entrega del documento final, si nuestro cliente nos especifica que le enviemos los archivos en el formato nativo (por ejemplo, en formato INDD), también tendremos que hacerle llegar las fuentes utilizadas en el documento para que disponga de ellas. De lo contrario, si hemos tenido que cambiar las fuentes del documento por el cambio de grafía, nuestro cliente no podrá visualizar los textos del documento.

2.1.4 Contexto visual

Al contrario de lo que ocurre al traducir documentos generados en un procesador de textos, los documentos gráficos suelen incorporar imágenes, gráficos y elementos de diseño que pueden desempeñar un papel importante dentro del documento. También puede ocurrir que haya textos que se ubiquen en un espacio limitado a un número concreto de caracteres, factor que podría limitar las estrategias de traducción. Estos problemas guardan una relación directa con las restricciones derivadas del diseño original del documento (en inglés, *layout*).

El contexto visual, al igual que ocurre en la traducción audiovisual, también participa a la hora de transmitir significado y, por tanto, debe tenerse muy en cuenta durante el proceso de traducción, sobre todo si se utilizan herramientas TAO, dado que estas herramientas no permiten ver los elementos gráficos como en la herramienta nativa. Por tanto, es recomendable que los traductores traduzcan a la vez que consultan el documento maquetado. Para ello, bastaría con abrir dicho documento en la herramienta nativa (por ejemplo, en InDesign), o bien generar un PDF de referencia para consultarlo cuando sea necesario.



Ejemplo de contexto visual. Es imposible saber el significado de la palabra *glass* sin consultar la imagen a la que acompaña el segmento

2.2 Flujo de trabajo recomendado para encargos de traducción que requieran de labores de maquetación o edición gráfica

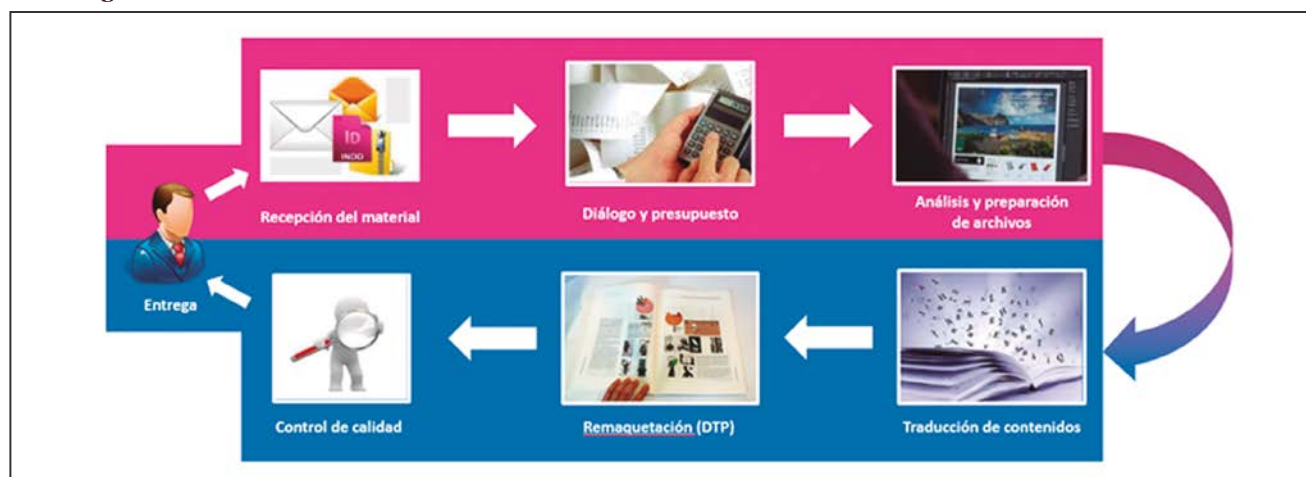


Gráfico del flujo de trabajo de un proyecto de traducción con labores de maquetación (aplicado a un traductor o profesional *freelance*)

2.2.1 Recepción del material

Como en cualquier otro proyecto, la fase inicial será la recepción de los materiales junto con las instrucciones del cliente. En esta fase inicial, es fundamental que sepamos detectar lo que el cliente nos pide y que le proporcionemos un *feedback* adecuado sobre el tiempo que nos llevará maquetar el documento gráfico. También deberemos ofrecerle un presupuesto aproximado. Para presupuestar este tipo de trabajos, recomendaría aplicar tarifas por horas siempre que el cliente se muestre receptivo a ello. No obstante, los profesionales del diseño también suelen cobrar por proyecto, por diseño, por página maquetada o por tipo de documento, según cuál sea la naturaleza del encargo.

2.2.2 Análisis del formato del documento

Es muy importante que analicemos al detalle el tipo de documento que nos han enviado. La mayoría de los clientes estarán familiarizados mínimamente con el formato y las herramientas que hayan utilizado para desarrollar dicho documento, pero no siempre será así. Al analizar el documento, deberemos ver rápidamente si lo que vamos a editar es una imagen en mapa de bits, una imagen vectorial o un documento maquetado. Para ello, es fundamental que nos fijemos en el formato del documento. Por ejemplo, si nos envían un PSD, rápidamente tendremos que saber que es el formato nativo de Photoshop y que tendremos que abrirlo con esta herramienta o, en su defecto, con GIMP.

2.2.3 Elección de la herramienta de edición

Cuando conozcamos el formato del documento recibido, deberemos elegir la herramienta con la que trabajaremos.

La mayoría de las veces será el cliente el que nos la exija, pero habrá casos en los que podremos elegir. Por ejemplo, para editar imágenes en mapa de bits, por lo general, a los clientes no les importará demasiado si las editamos con Photoshop, con GIMP o con otra herramienta. Sin embargo, para maquetaciones o proyectos más complejos, normalmente no tendremos tanta libertad de elección. Actualmente, las agencias de traducción, por ejemplo, suelen trabajar con formatos como el INDD, el IDML o el QXP para proyectos de maquetación, por lo que, en esos casos, será obligatorio disponer de Adobe InDesign o QuarkXpress para modificarlos. En consecuencia, tendremos que ser versátiles para adaptarnos a las herramientas y, al mismo tiempo, resolutivos para solucionar los problemas que vayan surgiendo a lo largo del proceso.

2.2.4 Análisis de los contenidos del documento

Es importante que sepamos evaluar con cierta rapidez la complejidad del trabajo de edición. Así, desde el momento de la recepción, tendremos una visión más clara del tipo de proyecto en el que nos estamos metiendo. El grado de dificultad influye muchísimo a la hora de determinar el tiempo que deberemos invertir en el proyecto y, en consecuencia, el precio que deberemos presupuestar. Por ejemplo, no será lo mismo editar una imagen con capas de texto editables que una imagen en mapa de bits con textos ubicados sobre fondos con distorsión o con texturas complejas. La primera imagen se puede editar en apenas unos minutos, mientras que la segunda podría llevarnos horas de trabajo. También será necesario evaluar si el formato del archivo es compatible con alguna herramienta TAO, sobre todo si se trata de un documento extenso. La herramienta que presenta una mayor compatibilidad con herramientas TAO es Adobe InDesign.

>>La maquetación o *desktop publishing* (DTP) como actividad ligada a la traducción

2.2.5 Proceso de traducción

El proceso de traducción podrá abordarse en tres entornos diferentes:

— Por un lado, se podrá abordar dentro de la herramienta de traducción asistida elegida para la ocasión. SDL Trados, memoQ y Wordfast ofrecen flujos de trabajo y compatibilidades muy interesantes para traducir documentos maquetados en InDesign y QuarkXpress.

— En el caso de que nos envíen un documento o archivo no editable (PDF o JPEG) o incompatible con herramientas TAO, tendremos que traducir los contenidos aparte. Para ello, sería recomendable utilizar un procesador de textos.

— Otra opción sería editar o traducir el documento directamente en su herramienta nativa si disponemos de los archivos originales. Por ejemplo, en InDesign. Este flujo de trabajo es idóneo si el documento por traducir no es muy extenso (por ejemplo, un cartel, un folleto o unas tarjetas de visita). Para documentos extensos, sería aconsejable optar por un flujo de trabajo que involucre alguna herramienta TAO en el proceso de traducción.

2.2.6 Proceso de remaquetación o edición gráfica

Una vez que hayamos traducido los contenidos, será el momento de remaquetar o editar el documento gráfico. Si bien es cierto que cada herramienta tiene un funcionamiento diferente, a la hora de la verdad los pasos que deberemos dar para editar una imagen o un documento gráfico serán en esencia los mismos.

Si generalizamos, fácilmente podemos concluir que el procedimiento de edición será, en la mayoría de los casos, el que se indica a continuación.

2.2.6.1 Eliminar información

Una vez que tengamos abierto nuestro archivo, tendremos que buscar la forma de eliminar los textos originales sin que el resto del documento se vea afectado. Para ello, tendremos que detectar si el documento que vamos a modificar incorpora capas editables o no:

— En el caso de documentos con capas, esta labor será bien sencilla, pues solo tendremos que eliminar el texto que contienen las capas. Es recomendable echar un vistazo a los estilos y tipos de letra antes de comenzar con el borrado, pues así estaremos completamente seguros de que el formato no se verá afectado.

— En el caso de documentos fijos, como las imágenes en formato de mapa de bits o los documentos en PDF, el proceso de borrado requerirá otras estrategias. En estos casos, los textos se suelen borrar solapando los textos con capas o recuadros opacos. También se suele recurrir a las herramientas sencillas de selección y borrado que, por lo general, suelen incorporar todos los editores de imágenes.

2.2.6.2 Añadir información

Una vez que hayamos eliminado los contenidos que se deben sustituir, tendremos que añadir los nuevos. De nuevo, pueden darse dos tipos de situaciones:

— En el caso de los documentos con capas, tendremos que añadir el texto sin modificar ningún atributo, pues así nos garantizaremos que los textos tendrán el mismo estilo que los originales. En el caso de que los textos que insertemos sean demasiado extensos (lo cual suele ser un problema muy común), tendremos que acordar con el cliente la solución. Este normalmente solicitará que amplíemos las capas, que reduzcamos el tamaño de fuente o que se acorten los textos, para lo cual, si no somos nosotros los traductores, tendremos que reenviarle el texto al traductor e indicarle el número de caracteres o líneas que sobran. También es fundamental que, si no disponemos de las fuentes de los textos, le pidamos al cliente que nos las proporcione, pues de lo contrario será imposible mantener el estilo original de los textos.

— En el caso de los documentos fijos, tendremos que elegir una fuente y un tamaño de letra similares a los del texto original. Para esto pueden ser muy útiles herramientas *online* como [What The Font](#) o [What Font Is](#), que son capaces de averiguar el tipo de fuente que se le ha atribuido al texto de una imagen en formato de mapa de bits. Para añadir los textos, por lo general, tendremos que crear capas o marcos de texto que deberemos gestionar nosotros mismos. El proceso de inserción de estos elementos cambiará en función de la herramienta que utilicemos. Es conveniente utilizar fuentes libres o gratuitas para evitar futuros problemas de compatibilidad.

2.2.6.3 Exportación del archivo final

Una vez que hayamos finalizado la fase de edición, revisaremos el documento (control de calidad) y, cuando le demos el visto bueno, tendremos que exportarlo al formato que corresponda. Una vez hecho esto, habremos terminado la fase de edición.

2.2.7 Entrega del material

Finalmente, enviaremos el material de vuelta a nuestro cliente. Por lo general, deberemos enviarle el archivo en el mismo formato que tenía el archivo original que nos proporcionó inicialmente, a no ser que el cliente nos haya dado otras instrucciones. En el supuesto caso de que nuestro cliente no disponga de las fuentes que hayamos utilizado, tendremos que proporcionárselas nosotros para que así pueda visualizar los textos correctamente dentro de las herramientas correspondientes. Si enviamos documentos fijos como PDF o imágenes en formato de mapa de bits, entonces no será necesario enviar las fuentes utilizadas. En algunos casos, es posible que el cliente solicite que se realicen cambios tras consultar el material enviado, pues no siempre quedará del todo satisfecho tras el primer envío. Una vez que el cliente nos dé el visto bueno, podremos cerrar el proyecto y facturarlo. □