



Los desafíos >>>> de la localización

Localizar o adaptar los contenidos de páginas web y *software* a un *locale* específico supone lidiar con ciertos obstáculos que son propios de esta especialización y que están estrechamente ligados a sus componentes básicos: texto y código de programación.

| Por el Traductor Público Mariano Wadi Jacobo

En este artículo, analizaremos dos características y, a la vez, desafíos de la tarea de localizar una página web o una aplicación o *software*.

Variables

En programación, una variable almacena información a la que luego se hará referencia o que se modificará según determinados parámetros y acciones. Puede ser el nombre del usuario en un mensaje de bienvenida: «Hola, %s», un número, una fecha, una dirección URL o incluso un párrafo entero. Como anticipó el ejemplo anterior, las variables se identifican mediante un nombre que puede ser una descripción que nos ayude al brindarnos el contexto que falta o algo muy poco descriptivo como es el caso de «%s». Por lo general, más allá de la estructura lógica de la oración, nos daremos cuenta de que efectivamente estamos ante la presencia de una variable porque, según el lenguaje de programación, se suelen utilizar caracteres tales como \$, % y {} para construir estos nombres.

¿Dónde radica la dificultad?

Las variables actúan como una barrera entre el texto que vemos al localizar y el texto final que se le mostrará al usuario. En función de las características del proyecto de localización, muchas veces solo contamos con un recorte de la totalidad del mensaje. Esto plantea problemas inherentes a la falta de contexto y, en algunos casos, a las generalizaciones que se hacen en el texto original (principalmente, del inglés a otros idiomas). Así es como nos encontramos con preguntas típicas como «Are you sure you want to delete the %s?», donde desconocemos qué es «%s» para poder garantizar la concordancia de número y género entre artículo y sustantivo. La fecha y hora es otro tipo de dato que también suele generar problemas, como en «Posted on {{ date }}», donde desconocemos cuál es el formato en el que se mostrará esa fecha. Veamos un ejemplo en español que resulta bastante complejo: «{1} de {2}». ¿Se trata de una fecha: 12 de diciembre? ¿El total de una enumeración: 3 de 5? En estos casos, el nombre de la variable puede darnos alguna pista; de lo contrario, solicitar que nos den el contexto siempre es necesario y saludable para nuestra labor.


 Los desafíos de la localización

Concatenación

Si bien el material que localizamos luego se visualizará como texto común, detrás de bambalinas se trata en realidad de cadenas de texto. Estas son uno de los tipos de datos que existen en programación, están compuestas por caracteres como los que se utilizan para escribir estas páginas, pero presentan la particularidad de que se pueden concatenar o, dicho en términos más sencillos, unir. Veremos un ejemplo para entender de qué se trata la concatenación y por qué puede ser un problema.

Uno de los principios de programación se denomina DRY (*Don't Repeat Yourself*, «No repetir»); la idea de esta premisa es que, si algún elemento (lógico, gráfico, textual) se va a repetir, debemos ser eficientes y buscar la forma de que aparezca en varias instancias sin «escribirlo» esa cantidad de veces. Pensemos, por ejemplo, en los mensajes de notificación o error, uno de los elementos textuales más simples, pero que suelen dar lugar a muchos problemas.

La pregunta de ejemplo que vimos anteriormente se podría dividir en varios segmentos para reutilizarlos y no tener que repetirlos: «Are you sure you want to “ + %s1 + “ the “ + %s2 + “?»». La primera variable, la acción, podría tomar distintas formas: *remove* («quitar»), *delete* («eliminar»), *rename* («renombrar»), *update* («actualizar»), *move* («mover»), entre otros. La segunda variable, el objeto de la acción, podría ser prácticamente cualquier cosa: *folder/s* («carpeta/s»), *file/s* («archivo/s»), *picture/s* («imagen/imágenes»), y así podríamos seguir.

Esto nos plantea varios problemas:

1. Pérdida de contexto: Al dividir la oración original/final en varios bloques y reemplazar algunos de ellos por variables, perdemos noción de cómo se lee y cuáles pueden ser sus variantes (si bien es información que se puede solicitar). En el mejor de los casos, todos los elementos aparecerán juntos en la traducción (la mayoría de las veces, una hoja de cálculos), por lo cual podremos inferir el contexto y «reconstruir» la oración final. En función del tipo de proyecto, a veces, los segmentos se encuentran en orden alfabético, lo que prácticamente hace imposible esta labor de «reconstrucción».

2. Estructura aparentemente rígida: Si bien el problema de la concordancia artículo-sustantivo es inherente a la traducción del inglés a otras lenguas, en el contexto de localización y por causa de la unión de cadenas de texto, pareciera que estamos atrapados en una estructura que no se puede modificar. Ante el problema de la concordancia de número y género, uno podría fácilmente pensar que no queda otra alternativa más que intentar cubrir todas las opciones con «el/la/los/las», pero por suerte no es tan así.

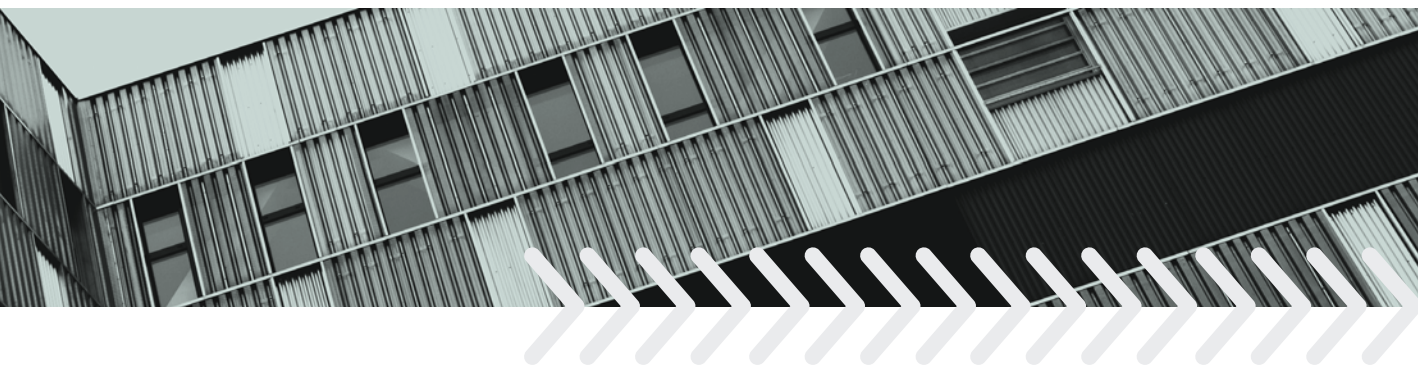
¿Qué se puede hacer?

El grado de utilidad y ayuda que nos pueden brindar las variables está directamente relacionado con su convención de denominación; comparemos «`{{ user.name }}`» con «`%n`» o «`date`» con «`% date-YY-MM %`». Más allá de la estructura lógica y gramatical de la oración, está claro qué opción resulta más útil. Si bien desde el punto de vista de la programación se intenta economizar en cuanto a nombres de variables, puesto que más caracteres significan más *bytes* y más texto en el código, no debemos olvidarnos de que quienes trabajan con el código fuente también son humanos, y muchas veces se trata de equipos multitudinarios, por lo que generalmente se intenta que el código sea legible, tanto en su aspecto lógico de programación como en las variables que contiene, y esto, sin duda, es un beneficio para nosotros.

Otro recurso de suma utilidad para eliminar la incertidumbre de los segmentos con variables son las oraciones de ejemplo, es decir, se brinda un ejemplo de cómo se leería esa oración en contexto. A veces, no es una opción que esté disponible o incluida de entrada, pero es un recurso que siempre se puede solicitar.

En cuanto a la concatenación de cadenas y los problemas que trae, debemos mencionar dos cuestiones:

A. Debemos entender que las estructuras son flexibles, maleables, y podemos modificarlas para que se adecúen al uso y la norma de nuestra lengua, y evitar que la traducción final no fluya porque está forzada a la estructura original. Si retomamos el mismo ejemplo de antes, «Are you sure you want to “ + %s1 + “ the “ + %s2 + “?»», podemos optimizarlo desde el punto de vista de la traducción



y, en vez de dejar el artículo separado del sustantivo, lo «adamos» a la variable y de paso resolvemos el problema de concordancia. Nuestra versión final entonces sería la siguiente:

1. “¿Realmente quieres “
2. %s1 (apagar, quitar, actualizar, mover)
3. “la carpeta” - “los archivos” - “el acceso directo” - “las imágenes”
4. “?”

Contamos con este recurso cuando sabemos fehacientemente que podemos modificar el contenido de la variable sin causar efectos secundarios. Puede que el contenido de una variable se utilice en distintos contextos (título de una sección, objeto dentro de una oración). Por ejemplo: «Images» podría ser el título del acceso directo a la sección «Images» y también uno de los elementos que podemos modificar; en este caso, no podríamos agregar el artículo porque el resultado sería incorrecto. Por suerte, no es tan común que se reutilice una misma palabra o expresión en lugares tan diferentes.

B. Hace ya varios años el proceso de internacionalización se volvió más consciente de las particularidades gramaticales de otros idiomas. ¿Qué es la internacionalización? Es el proceso por el cual se configura y adapta el producto para posibilitar y facilitar su posterior localización. Incluye, entre otras cosas, asegurarse de que la versión traducida se muestra correctamente (codificación de caracteres, compatibilidad del *layout* con otros sentidos o formas de escritura), disponibilidad de todos los *assets* que se deben localizar (texto, imágenes, videos, archivos).

Veamos dos ejemplos, las variables que pueden tener número y las denominadas *plural strings*.

En las primeras, se contempla que el valor de la variable puede ser singular o plural, y en función de esto se crearán distintas opciones. Veamos un ejemplo de la aplicación Evernote: «Get {N} {N_PLURAL:month|months} free, courtesy of {PARTNER} and Evernote». La variable N puede tener dos valores, uno o más; para el caso singular, se aplicará la primera opción (*month*) y, para el caso plural, la segunda (*months*). Esto nos ayuda muchísimo,

ya que nos da flexibilidad y opciones para poder realizar una traducción natural y acorde a las reglas de nuestra lengua.

En el caso de las *plural strings*:

```
<plurals
name=""AV_MOBILE_ANDROID_SETTINGS_DOWNLOAD_X_
DOWNLOADS_ON_REMOVED_CARDS_DELETED_FORMAT"">
  <item quantity=""other"">%d videos on removed SD Cards deleted</item>
  <item quantity=""one"">%d video on removed SD Cards deleted</item>
  <item quantity=""few"">%d videos on removed SD Cards deleted</item>
  <item quantity=""many"">%d videos on removed SD Cards deleted</item>
</plurals>
```

Este tipo de cadenas de texto contempla la existencia de varios casos para la concordancia número-sustantivo. Se incluyen cuatro casos para intentar cubrir la diversidad que existe en las distintas lenguas. Si pensamos en el español y el inglés, para ambos solo vamos a necesitar tres opciones: cero, uno y más de uno. «Other» se suele utilizar para la idea de «cero» o el equivalente en la lengua de llegada.

Las *plural strings* nos dan muchísima flexibilidad, ya que prácticamente nos abren el abanico por completo en cuanto a las opciones que pueden existir en términos de número de objetos.

En síntesis, la localización presenta desafíos complejos que se pueden superar mediante la búsqueda de contexto e información o gracias a la evolución de la industria del desarrollo de productos digitales (páginas web, *software*, videojuegos), que cada vez tiene más en cuenta los pedidos de quienes trabajan con dicho material para localizarlo y los comentarios de los mismos usuarios. ■