

Una crónica distinta para unas jornadas muy especiales

En abril se realizó la VI Setmana de la Traducció Audiovisual en la Universitat Jaume I, de la localidad española de Castellón. Allí se compartieron experiencias y enseñanzas relativas al proceso de la localización de videojuegos y la subtitulación de películas, y se habló de la traducción, sus gratificaciones y los obstáculos por sortear. Una colega que vive en España asistió al encuentro y aquí lo relata en detalle.



Comisión de Artes Audiovisuales

| Por **Estefanía Giménez Casset**, integrante virtual de la Comisión de Artes Audiovisuales |

Los días 23, 24 y 25 de abril de este año, en la Universitat Jaume I de la localidad española de Castellón, se llevó a cabo la VI Setmana de la Traducció Audiovisual. Estas jornadas, organizadas por el grupo TRAMA, el grupo de traducción e investigación de medios audiovisuales de la Universidad, llevó también el aval de la Xarxa, que es la red de traductores e intérpretes de la Comunidad Valenciana.

Comenzamos las jornadas con un taller de localización de videojuegos impartido por Carme Mangiron, docente de la Universidad Autónoma de Barcelona, coordinadora del máster en Traducción Audiovisual de esa universidad y parte esencial del equipo de localización de videojuegos tan importantes como el Final Fantasy del VIII al XII, que es un ejemplo para seguir en cuanto a parámetros de traducción, adecuación a la cultura meta y naturalidad en el lenguaje.

En un principio, este taller, que constó de dos partes, tuvo como finalidad darnos a

estudiantes y a profesionales del mundo de la traducción un pantallazo general en cuanto a qué son los videojuegos, cuáles son las características esenciales en un profesional de este rubro y cuál es la realidad del mercado en este momento tan especial de este lado del charco.

Nos contó que, en este momento, esta es una de las áreas con más salida laboral para los traductores, ya que las principales empresas del mundo de los videojuegos, que están situadas en los Estados Unidos, en Japón, en Canadá y en Gran Bretaña, lanzan muchísimos juegos al mercado y buscan la internacionalización de sus productos. El consumo es masivo y el número de usuarios se multiplica año a año.

Nos habló también de los distintos procesos y de los pasos por seguir en el lanzamiento de un producto así en España: en última instancia, se trata de una globalización, internacionalización, localización y traducción.

>> Una crónica distinta para unas jornadas muy especiales

Hablamos acerca de las censuras, de las diferencias culturales y de cómo un producto cambia de acuerdo con las necesidades de la cultura meta. Un ejemplo muy gráfico es que, por ejemplo, en los EE. UU. se acepta —y a veces, incluso, se exige— que se muestre la sangre, mientras que en Corea se prefieren las referencias a guerras nucleares, en Japón se hace mucha alusión a la sexualidad y en Alemania se censura todo tipo de violencia explícita (aunque haya formas de descargar los contenidos originales).

Para que un juego triunfe en el mercado local, hay que venderlo como si hubiese sido diseñado exclusivamente para la cultura meta. ¿Esto qué quiere decir? Es simple: el trabajo del traductor no solamente consistirá en traducir elementos básicos, sino que muchas veces deberá hacer uso de la imaginación y adaptarse a todos los cambios que se necesiten para adaptar técnica, lingüística y culturalmente un producto para que pueda comercializarse en otro territorio; tarea ardua si las hay. Estamos hablando de un texto que puede acercarse a la traducción literaria, aunque con muchas diferencias, y que también es muy cercano a un texto audiovisual. Se trata de un programa, de un texto multimedia, multimodal, interactivo y no lineal, cuya única función es la de entretener. Todo el tiempo busca la emotividad, establecer un vínculo con el usuario. Para eso, como traductores debemos reproducir la experiencia del juego como si se hubiese diseñado exclusivamente para nuestra cultura meta.

El proceso de localización de un videojuego es un trabajo minucioso y podría decirse que debería llevar mucho tiempo, dadas las características del texto, la necesidad de buscar, ubicar y reproducir referentes e, incluso, la necesidad de inventar referentes nuevos para

lograr la adecuación a la cultura meta, pero es un proceso que, en realidad, dura alrededor de tres meses. Es muy poco tiempo para un trabajo titánico, ¿verdad?

Se comienza con un proceso de prelocalización: el traductor —los traductores, en realidad, ya que para proyectos grandes, por lo general, llegan a ser unas doscientas personas o aún más— debe familiarizarse con el producto. Se crean las guías de estilo, las caracterizaciones de personajes y de los escenarios, los glosarios... Y el traductor debe jugar. Jugar para saber con qué se va a encontrar, para meterse en ese universo nuevo y conocerlo en detalle. Hay que saber cómo hablan los personajes, por ejemplo. Si tratamos con un juego como el que tradujo el equipo de Carme, veremos que se trata de un universo paralelo y único.

Hay que ver, pues, si vamos a encontrarnos con dialectos, con acentos extraños o, incluso, con distintos idiomas. Para esto, el traductor tiene solamente entre un mes y quince días. Luego viene la traducción propiamente dicha, que por lo general se lleva a cabo según los parámetros que indica la distribuidora, con programas y memorias de traducción provistos por ellos... o simplemente en un documento de Excel. Después llegan los procesos de revisión, de poslocalización y de control de calidad, y recién ahí se lanza el producto final.

También se habló de qué es lo que se traduce, porque aquí no hablamos solamente de un guion. Hay muchísimos componentes dentro de este tipo de producto: tenemos interfaces de usuarios, menús, pasajes descriptivos y narrativos, subtítulos; tenemos también procesos de doblaje en los diálogos de los personajes; tenemos gráficos textuales e, incluso, deberemos

traducir el manual y la caja con la que se comercializará el videojuego. Como vemos, es mucho más complejo de lo que parece.

El traductor que trabaje en la localización de un producto así deberá siempre mantener la experiencia del juego original y deberá tener mucha creatividad, ya que se encontrará, en casi todos los casos, con muchos pasajes humorísticos, referentes culturales y juegos de palabras. Deberá utilizar un lenguaje vivo e idiomático, de la calle, claro, conciso y fácil de llevar. Deberá respetar la terminología de la plataforma y, por sobre todas las cosas, deberá ser muy consciente de que lo que se espera es que el usuario no se dé cuenta de que está tratando con una traducción, sino que sienta que el juego fue diseñado exclusivamente para él. Una vez más, vemos la importancia de la invisibilidad del traductor.

Las jornadas constaron, también, de varias conferencias. En primer lugar, Paula Mariani, subtituladora profesional y presidenta de la ATRAE, la Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España, nos habló de la realidad de la profesión del subtitulador en este país. Esta conferencia, dedicada en especial a los alumnos y a los traductores que están dando sus primeros pasos en esta profesión, tuvo como finalidad enumerar los distintos pasos por seguir para iniciarnos en la traducción audiovisual, para hacernos de una cartera de clientes, para marcar nuestras propias tarifas. Y se hizo mucho hincapié en la fiscalidad de los traductores y en los distintos tipos de clientes que podemos encontrarnos por el camino.

Lo más importante para un traductor que se está iniciando es conocer sus tiempos, conocer los gastos que genera su trabajo y, a partir de ahí, fijar sus tarifas. En España, la traducción

de productos audiovisuales se cobra por rollo. ¿Esto qué significa? Antes, el término *rollo* hacía referencia a lo que cabía en dos latas: entre dieciséis y veinticuatro minutos. Hoy en día, un rollo equivale a diez minutos de película. Según Paula, una buena tarifa en España sería cobrar unos €30 por rollo para la televisión y €50 para el cine. Siempre hablamos de traducción para el doblaje y sin ajuste. En caso de que el cliente nos pida el ajuste, le cobraremos el doble. En cuanto a la subtitulación, se paga por subtítulo. Cada subtítulo puede cobrarse entre 30 y 35 céntimos. Para el cine vuelve a subir: cada subtítulo se cobra 50 céntimos de euro. Vale decir que estas tarifas son las que aconseja la ATRAE y no son obligatorias. Incluso se hizo mención a que los estudiantes no deberían aceptar menos de €24 por rollo para realizar un doblaje.

Se habló también de las distintas formas de cobrar por los servicios de traducción a clientes internacionales y españoles, y de métodos de negociación. También se mencionó el tema de los derechos de autor, ya que aquí, en España, todos los doblajes generan derechos. Se habló de las distintas asociaciones que los recogen y los pagan al traductor, como la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) y la sociedad DAMA, que recauda los derechos de autor de los medios audiovisuales. También se invitó a todos los presentes a asociarse a la ATRAE según sus intereses y características, para poder luchar todos juntos por una mejora en la situación de los traductores audiovisuales.

La segunda conferencia estuvo a cargo de Rocío Baños Piñero, investigadora y docente en el Imperial College de Londres, quien habló de la profesión, formación e investigación en TAV en el Reino Unido. Esta charla también estuvo enfocada a los estudiantes con ganas

>> Una crónica distinta para unas jornadas muy especiales

de seguir formándose. Se enumeraron las distintas posibilidades de cursar másteres universitarios y de comenzar una carrera profesional en distintas agencias del Reino Unido. Se habló también de tarifas, de salarios fijos, de agencias de trabajo y de cómo confeccionar nuestro propio currículum según el destinatario.

En tercer lugar, Chie Fujii, una traductora profesional japonesa con base en el Reino Unido, nos habló de la traducción para el doblaje de la película *Salvador*, un filme español de 2006 dirigido por Manuel Hueriga. Chie Fujii hizo mucho hincapié en la diferencia de culturas entre España y Japón, y en lo difícil que resultó esta traducción, ya que la película transcurre en la época franquista española, se utiliza mucho lenguaje soez y vulgar, y en Japón esto está prohibido. El lenguaje soez con connotaciones sexuales es lo que más se censura en Japón. Chie Fujii nos contó que, en estos casos, la regla general es cambiar todas las alusiones a lo sexual por metáforas escatológicas, más aceptadas en Japón. Las groserías son inaceptables, así como las referencias peyorativas a ciertas profesiones e, incluso, a discapacidades. Vimos distintos pasajes de la película y nos volvió a traducir al castellano algunos diálogos del doblaje japonés. Las diferencias fueron impactantes.

En resumen, el producto final lanzado en Japón tiene muchísimas diferencias con el original: por ejemplo, se hace un énfasis en el romanticismo que no está presente en la película, pero que lograron con los cambios en los diálogos. También la versión japonesa asegura que el protagonista, ejecutado por cometer un delito, en el fondo es inocente, cosa que no es real. Esta elección fue la más dramática, porque se cambió un punto fundamental en

la trama, pero aquí nos encontramos con un problema traductológico de los buenos: en Japón todavía existe la pena de muerte, y el público meta no se habría inmutado con la película española, ya que lo más normal es que si alguien comete ese tipo de delito sea ejecutado. Al considerarlo inocente, se produce en la cultura meta el mismo impacto emocional que buscó el director español. En última instancia, se ha agregado una crítica cultural: la película japonesa hace referencia a que la pena de muerte en la España de esa época era mucho más cruenta y desgarradora que los métodos que se utilizan en el Japón de hoy en día. Esta conferencia, aunque se basó solamente en un producto audiovisual determinado, nos abre muchísimos interrogantes en cuanto a adecuación, localización e inserción de cualquier tipo de producto en nuestra cultura meta.

En cuarto lugar, habló María Tatay Sanzsegundo, una estudiante de traducción de la Universitat Jaume I y vicesecretaria de la AETI, la Asociación de Estudiantes de Traducción e Interpretación. La AETI se creó el pasado abril de 2012 en la ciudad española de Córdoba y su finalidad, entre otras, es la de fomentar la relación y la comunicación entre estudiantes de la carrera en todo el país, velar por los intereses de los estudiantes y fomentar la celebración de encuentros dedicados exclusivamente a ellos. Toda la información sobre esta asociación puede encontrarse en su sitio web oficial. Es una propuesta muy sólida y clara que podríamos fomentar también entre los estudiantes de nuestro país.

La última palabra de la jornada fue de José Luis Castillo Flores, un traductor e investigador de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria, que pertenece al grupo de

investigación sobre estudios de traducción en el erotismo y la pornografía, el ETEP. Comenzó su conferencia con una propuesta bastante extraña: todos los asistentes debíamos cerrar los ojos e imaginar nuestro primer encuentro de índole sexual; la incertidumbre, los miedos, los prejuicios. Al abrir los ojos, nos contó que todo eso que habíamos imaginado podía equipararse fácilmente con la situación real de un traductor de este género. Para explicar sus razones, tuvimos la oportunidad de leer testimonios anónimos de profesionales del sector.

Se habló de las malas condiciones de trabajo, de la falta de visibilidad y de comunicación y, lo que es más importante, se habló de la falta de recursos y de especialización. Los traductores españoles que trabajan con este género literario no lo dicen y se esconden por miedo. Por miedo al qué dirán, por miedo a que se los encasille y por miedo al mercado. La traducción del erotismo y la pornografía sigue siendo un tema muy tabú entre los profesionales, pero, en realidad, es una de las áreas en las que más se invierte. El mercado de la pornografía y del erotismo no desaparecerá jamás, y la demanda de productos es altísima.

Tuvimos la oportunidad de ver varias escenas de videojuegos y de películas para comentar distintas decisiones terminológicas. Se habló también de la censura en materiales no pornográficos, como el caso de la película *Titanic* en la China: todo el público chino esperaba el estreno en 3D para poder ver desnuda a la protagonista y el Gobierno censuró esa parte con la excusa de que querían «evitar que algunos espectadores molestaran a otros si se masturbaban en la sala». También se hizo referencia a la censura en el caso de cómics y de videojuegos que llegaron al mercado español, de la polémica con los transexuales en Japón, que son cosa corriente y para nada extraña, y están presentes en la mayoría de los productos audiovisuales y literarios, y de cómo se los censura en los Estados Unidos y en Alemania, por dar un ejemplo.

Como traductora audiovisual y estudiante universitaria aquí, en España, me ha impactado sobremanera la cantidad de encuentros profesionales, conferencias y jornadas que ofrece el sector de la TAV. Desde la Comisión de Artes Audiovisuales del CTPCBA, haremos todo lo posible para fomentar este tipo de encuentros también en nuestro país. ■

