

Entrevista a la traductora española Eugenia Arrés

Una traductora todoterreno, fruto de la mezcla entre pasión y casualidad

Con motivo del IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción, la Comisión de Recursos Tecnológicos entrevistó a una de las oradoras internacionales que se hará presente el próximo 25 de octubre en otro más de los ya tradicionales encuentros. Pasen y lean un anticipo de lo que se viene.

Para el público argentino que no te conoce, ¿cómo te presentarías brevemente?

A grandes rasgos, soy una traductora todoterreno. Tengo vocación por la traducción desde que mi familia me inculcó el amor por las lenguas, ya de niña. Tuve la suerte de poder vivir una experiencia internacional durante mis estudios en la universidad; cursé materias en tres países, lo que sirvió para afianzar mis ganas de desempeñar el oficio de traductora. Mi experiencia es multidisciplinaria por voluntad propia: en los últimos diez años, he trabajado como traductora, gestora de proyectos, revisora, docente universitaria y en iniciativas de formación privada, redactora de contenidos y coordinadora de eventos internacionales. Me encanta poder disfrutar de las posibilidades que nos da la formación como traductores e intérpretes y, aunque actualmente hago un poco de todo, me dedico fundamentalmente a la localización y traducción audiovisual de contenido corporativo, cinematográfico y televisivo, y para la industria de los videojuegos. Considero que es una fuente inagotable de trabajo para el traductor y que me permite ir creciendo como profesional a medida que el sector se desarrolla.

¿Cómo te iniciaste en el mundo de la traducción? ¿Cómo llegaste a tus áreas de especialización: la informática aplicada a la traducción, la traducción audiovisual y la localización de videojuegos? ¿Nos falta alguna?

Creo que siempre tuve claro en qué quería trabajar, por lo que cursé estudios de traducción e interpretación en la Universidad de Granada (España). Acabar en mis



áreas de especialización fue una mezcla entre pasión y casualidad. Pasión porque eran las especialidades que siempre me interesaron más, por preferencia personal o por curiosidad por conocer cómo funcionaban estos sectores por dentro. Casualidad porque solo cursé una asignatura relacionada durante los estudios, ya que mi formación es en traducción jurídico-económica. Al finalizar los estudios, me «obligué» a buscar trabajo como

traductora autónoma en mi especialidad, pero pronto descubrí que me eran más rentable y disfrutaba mucho más la informática y el campo audiovisual, y parece que mis primeras oportunidades laborales fueron provechosas en este sentido, así que procuré no despegarme nunca más de estas especialidades.

A lo largo de mi carrera, he traducido un poco de todo, pero desde hace años estoy centrada en la localización web, de software y de videojuegos, así como en el subtítulo y la traducción para doblaje. Como interés personal, sigo las nuevas tecnologías aplicadas a la traducción, porque considero que, en un sector en continuo cambio, es fundamental estar al día con las nuevas tendencias, herramientas, etcétera. Procuero estar informada, cursar formación relacionada e impartir cursos sobre esta temática para difundir este conocimiento y fomentar prácticas que mejoren la calidad y el rendimiento de los traductores.

¿Cuáles son las herramientas informáticas que más usás en tu trabajo? ¿Cuáles recomendás para alcanzar una mayor productividad?

A diario utilizo herramientas de traducción asistida en la medida de lo posible, para aprovechar las oportunidades que me ofrecen para rentabilizar al máximo mi productividad y garantizar que se cumplan los estándares del cliente y la coherencia en todo el proyecto. Por lo general, de lo que suelo beneficiarme es de las funciones de concordancia y búsqueda en archivos, los complementos de creación de glosarios y diccionarios, y las herramientas de control de calidad (tanto las integradas en SDL Trados o MemoQ como Xbench o Distiller, por ejemplo).

Para la traducción audiovisual, trabajo en numerosas ocasiones con herramientas creadas y mantenidas por los clientes. Cuando me dan rienda suelta, me gusta probar nuevas herramientas y suelo utilizar herramientas *open source* para la edición y conversión de video, el subtítulo, etcétera, como SubtitleEdit, VisualSubSync o VirtualDubMod. Por último, cuando gestiono proyectos multilingües o con varios traductores, suelo utilizar herramientas de gestión de recursos que incluyen programaciones, calendarios, carga y descarga de archivos, etcétera.

¿Qué características considerás que debe poseer un traductor especializado en la traducción audiovisual o de videojuegos?

Pienso que es fundamental que conozcas el sector para el que trabajas (tanto en general como en el mercado

de la traducción), para saber qué tendencias, herramientas y tarifas se manejan. Son dos industrias muy exigentes con plazos ajustados, numerosas temáticas y técnicas específicas, por lo que recomiendo que sean profesionales flexibles, dispuestos a trabajar bajo presión y a los que les guste la informática y estén dispuestos a aprender sobre técnicas concretas de localización y traducción audiovisual. Al tratarse de especialidades un poco más «técnicas» que otras, recibir una formación específica, bien a través de estudios sobre la materia o bien en/para la propia empresa para la que se trabaje, resulta una ventaja clave.

Pero, como en cualquier especialidad, debe gustarte mucho lo que haces. Mimar el texto es la mejor forma de destacar, ofrecer un resultado óptimo y disfrutar de tu trabajo durante muchos años.

¿Jugás o solo localizás? Si jugás, ¿a qué estás jugando ahora? ¿Cuál es tu género o videojuego favorito?

Parafraseando libremente a Descartes, «localizo, luego juego». Y «juego, luego localizo». Como comentaba anteriormente, creo que para ser localizador de videojuegos debe gustarte jugar. Eso sí, no es necesario que juegues a todo ni que te gusten todos los géneros. Actualmente, ando jugando a distintos géneros, aunque sigo muy de cerca la escena independiente y los videojuegos originales en cuanto a estética o contenido. Cuando tengo un hueco, echo una partida a League of Legends, avanzo un poco por el mapa de Diablo III o paso un par de «capítulos» de Child of Light o Valiant Hearts. No soy capaz de nombrar una saga o un videojuego favoritos; supongo que depende de la edad. Hace veinticinco años, era Abu Simbel; hace quince, Final Fantasy; hace cinco, Fallout, y cada año el número crece...

La verdad es que me encanta la posibilidad que nos ofrece esta profesión de conocer nuevos juegos y poder jugarlos antes y después de la localización y durante ella, así que nunca me quedo sin videojuegos con los que disfrutar.

¿Elegís los juegos que localizás o aceptás cualquier trabajo que te envíen? Si los elegís, ¿qué criterios utilizás para la elección?

Por falta de tiempo, habilidad o preferencia personal, sí que rechazo trabajar en videojuegos concretos. Creo que en esta profesión hay que ser realista y sincero con uno mismo. Prefiero hacer menos y mejor que trabajar en

>> Una traductora todoterreno, fruto de la mezcla entre pasión y casualidad

un género para el que no soy especialista. Por lo general, trabajo en el proceso de localización de videojuegos cuyo género conozco bien. También lo hago si he trabajado en juegos similares anteriormente o si no soy muy especialista, pero dispongo de buen material de referencia y de un contacto fluido con el desarrollador o el cliente. También me gusta hacer cosas nuevas, porque me gusta aceptar retos y dar lo mejor de mí al salir de mi zona de confort.

¿Qué opinión te merece el desarrollo/potencial del mercado de traducción audiovisual y de videojuegos en Latinoamérica?

Considero que el desarrollo del mercado de los videojuegos en Latinoamérica es una realidad y además avanza a pasos agigantados, no solo en ventas, sino en desarrollo de productos nuevos (que es lo realmente interesante para crear contenido y riqueza). La industria ha cambiado mucho y da oportunidad a nuevos desarrolladores de cualquier rincón del mundo de emerger, por lo que, además de las alentadoras cifras del mercado para las grandes compañías, estamos obviando todavía los pequeños estudios que están aún por explotar. Se irán viendo cifras más definitivas en los años venideros y seguramente se consolide como sector de producción en materia audiovisual. Además, concretamente, la Argentina es un país con un gran interés en el desarrollo propio, por lo que cada vez hay más alumnos que se forman en la creación de juegos y otras tareas afines, y se espera que los estados empiecen a promover el desarrollo del sector con programas propios. Lógicamente, este avance nos beneficia a nosotros como traductores, porque tanto la entrada como la salida de contenido de la región deben pasar por nuestras manos. Son buenas noticias por partida doble.

Te desempeñas como docente. Como tal, ¿qué tipo de conocimientos tratás de impartir entre los estudiantes?

Además de los propios de cada asignatura y titulación, intento desmarcarme y ofrecer lo que mejor sé hacer: hablar de mi trabajo diario, con los aciertos y los errores. Fundamentalmente, procuro impartir los conocimientos que más los aproximen a la realidad del mercado actual. Para mí, la docencia no se puede desligar del conocimiento de la práctica profesional e intento nutrir mis clases con experiencias propias y de compañeros de profesión: de dónde viene y hacia dónde va el mercado, ética profesional, debates sobre tarifas, uso de las herramientas más punteras, programación y gestión de proyectos, etcétera. Es fundamental saber trabajar en

equipo, pero también muchos de los estudiantes alzan el vuelo solos, como traductores autónomos, y es básico que conozcan qué pueden esperar encontrar para sentirse más seguros. De nada sirve un buen conocimiento teórico si nos bloqueamos en la práctica. La docencia se basa en un cúmulo de conocimientos de diversa índole que, conjuntamente, acaban haciendo del estudiante un traductor completo.

¿Qué expectativas tenés con respecto a tu presencia en el IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción?

Viajo a la Argentina con mucha ilusión de compartir el encuentro con profesionales y estudiantes, y en «modo esponja», ya que, además de compartir mis experiencias y conocimientos con el público argentino, espero poder nutrirme de todas sus vivencias y conocer mejor su realidad profesional, específicamente en el campo de la localización. Estoy segura de que va a ser un encuentro del que todos disfrutaremos y que crearemos entre todos los asistentes, y del que saldremos con conocimientos e ideas interesantes para el futuro de la industria.

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

Una buena dosis de realidad, diversión y variedad. Revisaremos el mercado, la profesión en la actualidad, los últimos avances de los que nos podemos beneficiar y aquello de lo que debemos huir. Hablaremos de formación complementaria y estrategias para el éxito y la optimización de procesos (¡y también jugaremos un rato, por supuesto!). Espero que sea una vía abierta entre los desarrolladores y los lingüistas, y que podamos practicar y conocer cómo se trabaja en el sector de los videojuegos desde distintas perspectivas.

¿Algo más para contarnos?

Creo que ya he hablado bastante con las preguntas anteriores. Me gustaría dar las gracias al equipo organizador del IV Encuentro Argentino de Informática Aplicada a la Traducción y al Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires por darme la oportunidad de compartir estas líneas y poder disfrutar del encuentro en octubre. ¡Hasta pronto y os espero! Sin lugar a dudas, este evento, que ya se ha ganado un espacio en la agenda de capacitación de un gran número de colegas, estudiantes y profesionales de lengua, será, una vez más, imperdible. Los esperamos. ■