

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

*TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I
INTERPRETACIÓ*

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

La interpretación de conferencias
especializada en el sector de los videojuegos

Autor/a: Ibrahim Casanova Gómez

Tutor/a: María Jesús Blasco Mayor

Fecha de lectura/ Data de lectura: juliol 2014



Resumen/ Resum:

Este trabajo presenta el sector de los videojuegos como campo especializado y describe las características y dificultades de la interpretación de conferencias especializada con el fin de comprender mejor a qué se enfrenta el intérprete en un encargo dentro de este sector. Así, detalla la función, estructura y sintaxis, recursos retóricos y presentación del discurso especializado, centrándose especialmente en el problema terminológico. Además, indaga en la complejidad y la importancia de la preparación previa —concepto muy importante durante todo el trabajo— y el proceso de documentación. Una vez contextualizado como campo especializado, describe la percepción de los servicios de interpretación en el sector, ofreciendo así una introducción los ámbitos en los que se desarrolla. Hace hincapié en el problema terminológico especializado en los videojuegos y plantea estrategias y soluciones, además de un glosario de términos relacionados con los videojuegos, para conseguir los estándares de calidad. En definitiva, se trata de un trabajo cuyo fin último es ofrecer una panorámica del sector y concienciar de la necesidad de una formación mayor de los intérpretes en este campo tan especializado, dejando atrás la presunción de que los videojuegos son cosa de niños y que, por lo tanto, no se trata de un área de conocimiento muy compleja.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Videojuegos, lenguaje especializado, documentación, terminología, preparación previa.

Estructura de TFG

JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN.....	5
Capítulo 1: CONTEXTUALIZACIÓN Y ORÍGENES.....	6
Capítulo 2: INTERPRETACIÓN ESPECIALIZADA.....	7
1. El discurso especializado	7
2. El discurso científico.....	7
2.1. Presentación oral: aspectos extralingüísticos.....	8
2.2. Presentación oral: aspectos lingüísticos.....	8
3. Dificultades	9
3.1. Comprensión del discurso.....	9
3.2. Conocimiento previo.....	9
3.3. Velocidad de presentación	10
3.4. Complejidad.....	10
3.5. Conclusiones	10
Capítulo 3: INTERPRETACIÓN EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS..	11
1. Percepción de la interpretación en el sector.....	11
2. Ámbitos en los que se desarrolla.....	13
2.1. Presentación de videojuegos	13
2.2. Grandes eventos internacionales.....	13
2.3. Medianos y pequeños eventos.....	15
2.4. Entrevistas personales	16
2.5. Charlas y eventos universitarios.....	16
3. Necesidades.....	17
4. Problema terminológico	17
5. Problemas procedimentales.....	20

Capítulo 4: ESTRATEGIAS Y SOLUCIONES	21
1. Estrategias ante el discurso especializado.....	21
1.1. El papel del conocimiento previo.....	21
1.2. La preparación previa.....	22
2. Estrategias ante el problema terminológico en el sector de los videojuegos	23
2.1. Conocer el sector.....	23
2.2. Conocer el proceso de desarrollo	24
2.3. Conocer el producto final.....	24
2.4. Estar preparados para imprevistos	25
CONCLUSIONES	26
Reflexiones sobre los resultados	26
Relación del trabajo con los conocimientos adquiridos en la carrera	26
Intereses futuros	26
BIBLIOGRAFÍA	27

JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

La génesis de este trabajo se remonta a los días lluviosos de mi infancia en los que no podía salir a jugar a la calle y que dedicaba a los videojuegos. En ellos podía ser un caballero medieval de un reino amenazado por fanáticos religiosos, un soldado de élite infiltrado para detener un ataque nuclear, emular a pilotos de Fórmula1 o simplemente ser un fontanero italiano en su búsqueda de la princesa secuestrada.

Muchos de estos juegos que llegaban a mis manos a finales de los noventa y principios de los 2000, o bien no estaban traducidos al castellano o contaban con una traducción de calidad cuestionable. Fue en este momento cuando supe de la importancia de aprender idiomas para poder seguir disfrutando de este arte.

Justo hoy tengo la oportunidad en este estudio de poder hacer que dos de mis pasiones se encuentren por fin: la interpretación de conferencias especializada en el sector de los videojuegos. El por qué es muy sencillo: *«Encuentra un trabajo que te guste y no volverás a trabajar ni un sólo día de tu vida»*. Especializarme en la interpretación ha sido un proceso largo y, aunque gratificante, de duro entrenamiento más lo que me queda aún, por lo que, para hacer de este tramo un viaje más liviano, decidí centrar mi investigación en algo que también me tuviese enamorado. El para qué, sin embargo, atiende a razones más académicas y profesionales: presentar una introducción a este sector apenas estudiado y concienciar de su dificultad e importancia, tanto académica como económica, además de establecer ciertas pautas y proporcionar algunas soluciones a los problemas que plantea su complejidad. De esta forma, pretendo cubrir el vacío en su literatura y dar el primer paso hacia la investigación dentro de este sector.

Cursar el itinerario de interpretación ha sido en definitiva crucial para decidirme por este tema. Durante el curso académico aprendimos que nuestra profesionalidad pasa por mejorar la calidad de nuestros servicios, tarea imposible si no se tiene idea del sector en el que se trabaja. Debo, pues, agradecer a la Dr. María Jesús Blasco la motivación inicial y el apoyo ante el riesgo de investigar un tema de escasa o casi nula literatura, en vez redactar un compendio de obras sobre otro tema ya investigado por otros autores; y al Dr. Ramón Méndez por convencerme de lo necesario de este trabajo y por compartir conmigo su experiencia como intérprete de conferencias en el sector de los videojuegos.

Mi motivación principal es, de nuevo, el por qué: hacer lo que amas. Y atendiendo a la naturaleza de esta pregunta, ¿por qué debería interpretar en conferencias aburridas sobre temas que no me interesan? Por eso me centro en este tema en específico, porque sueño con poder dedicar mi carrera como intérprete a esta especialización.

Capítulo 1: CONTEXTUALIZACIÓN Y ORÍGENES

El mundo de los videojuegos es un sector relativamente joven con poco más de cuarenta años de historia. En sus comienzos de gráficos austeros e interacción torpe, pero con una efectividad en el mercado sorprendente, la opinión pública los tachaba de mera moda y, como todo lo nuevo en sus primeros pasos, peligroso, pues hacía perder el tiempo de los jóvenes que derrochaban su dinero en las máquinas recreativas (Castilla-Cebrián, 2014). Con el paso de los años, los videojuegos se convirtieron en algo así como películas interactivas en las que se podía formar parte de la historia e incluso cambiar el curso de ésta, por lo que fue ganando respeto dentro de la industria del entretenimiento y el arte.

Con la llegada de la tercera generación de videoconsolas y grandes empresas multinacionales que tomaban el control del sector, se invirtió mucho más dinero en el desarrollo de videojuegos y empezó a considerarse una industria con enorme potencial para hacer grandes negocios. Por este motivo, florecieron cada vez más presentaciones, congresos y campeonatos en los que se daban cita todos los profesionales relacionados con el sector, prensa especializada y jugadores. Si bien éstas se realizaban a nivel local y nacional y se enfocaban al público de ese país, la importancia de algunas de estas celebraciones se incrementó a medida que atraían más visitantes y aparecían más a menudo y con más relevancia en la prensa especializada. Además, los temas que se trataban en este tipo de acontecimientos cada vez eran más especializados y complejos (Castilla-Cebrián, 2014).

Gran parte del público que acudía a los grandes eventos era extranjero, por lo que, en muchos de estos casos, el idioma oficial, aunque mayoritario, no era el único presente. Poco a poco, este público fue creciendo y la necesidad de intérpretes se fue haciendo más patente. Sin embargo, la corta historia de este sector no ayudaba a deshacerse de las ideas preconcebidas de poca complejidad y sencillez, por lo que

muchas veces los intérpretes caían y siguen cayendo en esta trampa y se encuentran con problemas terminológicos y referenciales imposibles de resolver si no se prepara el encargo a fondo o se es especialista. Y este es el mayor problema de la interpretación en el sector de los videojuegos: la terminología y el conocimiento previo.

Es normal, pues, que con la poca conciencia que se tiene sobre la complejidad de este discurso y del sector, más allá de su todavía temprana edad, no haya investigaciones previas a ésta sobre el tema y que este trabajo sea pionero en el análisis de la situación y problemas y en proponer estrategias y soluciones.

Capítulo 2: INTERPRETACIÓN ESPECIALIZADA

1. El discurso especializado

Según la definición de Díaz-Galaz (2012), el discurso especializado como género (Swales, 1990) es un «evento comunicativo cuya expresión se atiene a un conjunto específico de normas y convenciones establecidas por una comunidad particular de hablantes con objetivos determinados y en una situación comunicativa dada».

Nos centramos en este tipo de discurso porque representa el grueso de la actividad profesional del intérprete de conferencias. Además, se trata del discurso que se utiliza en el sector de los videojuegos.

2. El discurso científico

Se trata de aquellos discursos que tienen un único fin: el de transmitir información y conocimientos adquiridos a través de la práctica empírica del método científico. En esta transmisión se distinguen tres funciones principales: la de la comunicación entre científicos, entre el público general y la instrucción y formación de estudiantes (Martínez Fuentes, 2011).

Entendemos la comunicación entre científicos como la fuente primaria y original más fiable de información científica (Díaz-Galaz, 2012). La comunicación con el público general no experto destaca por ser menos elaborada y técnica, pues no cumpliría con su función divulgativa. Y por último, la instrucción y formación de estudiantes es la

más abundante, siempre dentro de unas convenciones dadas por las autoridades sobre el contenido curricular de la enseñanza de la ciencia (Díaz-Galaz, 2012).

2.1. Presentación oral: aspectos extralingüísticos

Ya hemos hablado de la función de transmitir información y conocimientos a otros miembros de la comunidad científica, pero más allá de esto, existe la necesidad de persuadir y convencer a un público escéptico de que aquello que exponen es cierto y le respalda una teoría sólida y pruebas constatadas.

Por ello, las presentaciones científicas siempre siguen una misma estructura que permite ordenar las ideas lógicamente de modo que puedan ser comprendidas con facilidad. Así, como señala Swales (1990), el discurso científico parte de una idea general, va a lo particular y vuelve a lo general. Primero, establece un punto de partida común para contextualizar sin detenerse demasiado en los antecedentes ya que el público es conocedor de éstos; continúa presentando un vacío de conocimientos que debe completarse y plantea la pregunta de investigación para definir los objetivos. De este modo, a través de los métodos con los que se ha llevado a cabo la investigación, se puede plantear unos resultados y conclusiones.

La oralidad también se ve afectada por la restricción de tiempo, que hace que el discurso se vea limitado en este aspecto con la misma cantidad de información que el texto en el que se basa, lo que complica enormemente el proceso de comprensión y asimilación informativa del público (Donovan, 2001). Esta limitación hace que el ponente deba buscar métodos para condensar toda esta información en el menor tiempo posible, de esta forma el ponente recurre a recitar de memoria o leer un texto. Por ello, los discursos especializados tienden a tener menos rasgos de oralidad y se parecen más a textos escritos para su publicación (Blasco, 2005).

2.2. Presentación oral: aspectos lingüísticos

Con esta concentración de información, el uso de terminología especializada es obligatorio. Definimos término como la «representación unívoca e inequívoca de conceptos especializados» (Díaz-Galaz, 2012) que se ha aprobado y reconocido anteriormente por la comunidad de expertos. De este modo se puede representar el conocimiento adquirido y transmitirlo de forma precisa y concisa.

Dicha concentración de información requiere de técnicas y recursos sintácticos que capten y mantengan la atención del público para poder transmitirles los conocimientos que se desarrollan durante la ponencia. El ponente utiliza la voz activa

para presentarse ante el público y asumir la responsabilidad de los datos e información que va a exponer. Cada vez que debe introducir un nuevo referente, se invierte la estructura SVO, presentando nueva información relevante; para esto también se utiliza locuciones relativas (*lo que hemos averiguado, lo que hemos hecho*) que preparan al público ante datos nuevos e importantes (Martínez Fuertes, 2012).

3. Dificultades

3.1. Comprensión del discurso

La comprensión de un discurso especializado es un proceso cognitivo complejo que se deriva de la representación mental de las ideas presentadas, el contexto de la situación comunicativa y los conocimientos previos (Donovan, 2001).

Gernsbacher (2006) arguye que la comprensión del discurso depende de los procesos y mecanismos cognitivos, así como de las estructuras mentales que de éstos se derivan. Es decir, para la construcción de las representaciones mentales, primero se sientan las bases sobre las que se basan las estructuras mentales (Blasco, 2005) y, en caso de que la información sea coherente, se desarrollan dichas estructuras proyectando la información. En caso contrario, se inicia otro proceso cognitivo para establecer una nueva subestructura (Blasco, 2005).

Aquellos intérpretes que no hayan desarrollado su habilidad de comprensión adecuadamente tienden a realizar mecanismos y procesos deficientes, por lo que inician nuevas subestructuras a menudo y erran al suprimir información relevante (Blasco, 2005).

Éste proceso puede verse afectado por varios factores, a saber: el género textual, la coherencia, las expectativas y objetivos de la comprensión y el conocimiento previo de los individuos (Zwann y Rapp, 2006:726), del que hablaremos en el apartado siguiente.

3.2. Conocimiento previo

Consideramos conocimiento previo como el conjunto de información, habilidades, experiencias, creencias y recuerdos personales (Alexander, Kulikowich & Schluze, 1994).

Dentro de su complejidad, distinguimos dos grandes tipos de conocimiento previo:

— Lingüístico y discursivo: comprensión de las convenciones relativas a la estructura y el lenguaje utilizado para presentar la información durante el discurso.

— Temático: conocimientos tanto generales como específicos sobre el tema de la presentación.

El conocimiento profundo del tema y de su terminología permite establecer relaciones conceptuales eficientemente y otorga al texto coherencia global para realizar inferencias correctas que facilitan la comprensión del discurso (Zwann y Rapp, 2006).

3.3. Velocidad de presentación

Según las observaciones de Gerver (1996, 2002), la cantidad óptima de palabras por minuto (ppm) es de entre 100 y 120. A medida que se aumenta la media por minuto, el intérprete comienza a dejar de seguir el ritmo del ponente y discrimina más información para priorizar la calidad y la cohesión del discurso ante la cantidad de información, lo que provoca más omisiones.

3.4. Complejidad

— Densidad informativa: puede provenir de dos causas: la alta velocidad de presentación (muchas palabras presentadas en un período breve de tiempo) o la alta densidad semántica (alto contenido proposicional o semántico en un período constante de tiempo) (Liu, 2001). Nombres, fechas, cifras y datos son las unidades más difíciles de retener e interpretar por su novedad, complejidad e imprevisibilidad llegando a ser muchas veces omitidos.

— Complejidad sintáctica: Oraciones compuestas con cláusulas subordinadas, léxico complejo y terminología.

3.5. Conclusiones

Hemos hecho un repaso de las características principales del discurso especializado y sus complejidades. Sabemos que el discurso especializado se desarrolla en un contexto social en el que el público y el ponente ya comparten un conocimiento previo y que por lo tanto este último utiliza recursos lingüísticos para captar la atención del público e introducir información nueva. Esto conlleva una mayor complejidad estructural y densidad de información con terminología específica, por lo que hacen de este tipo de discursos muy difíciles de interpretar.

Capítulo 3: INTERPRETACIÓN EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

1. Percepción de la interpretación en el sector

El discurso científico es la presentación oral de una investigación previa a través de un problema inicial, unos métodos de investigación, la propia investigación y sus respectivas conclusiones y resultados apoyándose siempre en el texto científico-técnico que le precede (Martínez-Fuentes, 2011).

Esta presentación contiene los mismos elementos terminológicos y la misma información que su texto previo —aunque aderezada con rasgos del discurso oral—, por lo que tanto la traducción como la interpretación técnico-científica guardan entre sí los mismos problemas y desafíos. Sin embargo, la labor de traducción de videojuegos (la localización) y la interpretación en este sector son labores que tienen en común poco más que el producto final sobre el que tratan.

Por una parte, un videojuego es un producto audiovisual interactivo con una variada cantidad de temáticas, historias y géneros. Se ha considerado siempre un tipo de traducción general sin necesidad de especialización aun habiendo productos de género simulador¹ con términos y fraseología muy específica y los desafíos suelen ser más técnicos (falta de espacio, límite de caracteres, variantes, fuentes no adaptadas, etc.) que lingüísticos.

Por otra parte, la interpretación en este sector no tiene nada que ver con su homóloga en la traducción. Un profesional de la localización no está preparado para interpretar un discurso sobre videojuegos. A menos que sea una presentación general del juego a la prensa o al público, el nivel de especialización puede ser muy elevado, pues, dependiendo del público, los temas pueden ir desde la programación de las físicas del juego a la estrategia de mercado de la editora, pasando por la descripción y caracterización de los personajes (Castillo-Cebrián, 2014).

En los distintos eventos que se celebran en el sector, la interpretación nunca ha tenido un peso importante para facilitar la comunicación, sino que se ha aceptado y asentado totalmente el inglés como *lingua franca*. Debemos entender que ha sido una

¹ Género que emula aspectos de la vida real muy técnicos y especializados (conducción, pilotaje, gestión de proyectos de construcción, etc.).

industria nacida en Estados Unidos a mediados de la década de los setenta y que el predominio del inglés en los propios juegos ha sido crucial en el uso exclusivo del inglés.

Tanto los grandes como los pequeños eventos siempre se han dirigido a la prensa especializada. Muchas veces se ha proporcionado servicio de interpretación en entrevistas, pero suele haber problemas con el ritmo o incluso falsos sentidos dado que, o bien el intérprete no es especializado, o bien es un miembro del equipo de prensa que conoce los idiomas de la combinación pero carece de las técnicas de interpretación. Además, el público general está cada vez más involucrado en este tipo de eventos gracias a su retransmisión en directo a través de Internet.

La combinación lingüística más común y utilizada en el sector es japonés <> inglés que conecta los dos grandes epicentros de la industria del videojuego: Japón y Estados Unidos (Méndez, 2012). Aquí los intérpretes sirven de nexo entre dos mundos completamente distintos con culturas, lenguas y visiones del sector completamente dispares. A pesar del predominio del inglés en el resto de mercados, los profesionales nipones no dominan este idioma, por lo que suelen recurrir siempre a un intérprete especializado que mantienen en plantilla. De este modo, el intérprete está en contacto con todos los profesionales involucrados en cada uno de los procesos de producción y desarrollo del juego, lo que le permite familiarizarse con el producto y el vocabulario, facilitando así la labor posterior de interpretación. Según Blasco (2005), la experiencia desarrolla destrezas cognitivas que permiten el acceso rápido a información léxica y semántica, además de mayor capacidad y uso más eficaz de la memoria de trabajo.

Negar la importancia de la interpretación en este sector es un error muy común que ha llevado a más de un malentendido y desconexión con los usuarios, como por ejemplo ocurrió en una presentación de una famosa consola en 2013 en el que una intérprete con inglés como lengua materna realizó la interpretación EN>ES y no fue capaz de seguir el ritmo de la presentación, además de desconocer por completo la terminología especializada. Ignorar el grado de especialización de la interpretación en el sector de los videojuegos es un error aún más grave. Se trata de un sector multidisciplinar y el intérprete puede toparse con temas que desconoce por novedosos o por adentrarse en terrenos que no son de su conocimiento.

Son muchos los ámbitos que desempeñan un papel más importante que el propio videojuego si cabe, y cada uno de los temas posibles puede tener características muy diferentes. Precisamente por eso, las compañías poco a poco se dan cuenta de las

necesidades del propio sector de los videojuegos y van facilitando la presencia de intérpretes en diferentes eventos.

2. Ámbitos en los que se desarrolla

Para conocer más en profundidad el papel que desempeña la interpretación dentro del sector, se detallarán a continuación los acontecimientos en los que la interpretación participa o debería participar.

2.1. Presentación de videojuegos

Uno de los eventos más habituales en el sector son las presentaciones de videojuegos para la prensa especializada que se celebran en los propios estudios de desarrollo o en la filial del país en cuestión.

Normalmente, éstos se realizan en inglés y sin servicios de interpretación. En caso de que haya algún miembro japonés del equipo de desarrollo o de la prensa, sí se prestan servicios de interpretación, pero solo JA-EN.

En estos eventos, se presentan las características del videojuego. Puede ser desde las novedades gráficas y de historia más básicas a temas más complejos como nuevos motores gráficos, físicas mejoradas o sistemas de luz más reales. Tras la presentación, pueden concederse entrevistas individuales a cada miembro de la prensa. Esto siempre se hace en inglés, a no ser que entrevistador y entrevistado compartan el mismo idioma (Méndez, 2012), y conlleva algunos problemas dado que el nivel de inglés de muchos periodistas no es muy alto. En este caso, no es raro que se grabe la entrevista y la traduzca posteriormente un traductor o alguien con mejor nivel de inglés.

La variedad de países que pueden estar presentes hacen imposible el contar con interpretación consecutiva o simultánea, salvo en las entrevistas individuales posteriores. Sin embargo, un intérprete para cada lengua puede resultar una alternativa excesivamente cara para los intereses de la compañía, sobre todo cuando dependen de distribuidoras y editoras o se trata de un estudio independiente con recursos muy limitados.

2.2. Grandes eventos internacionales

Hablaremos de tres grandes eventos internacionales por su número de participantes, las zonas geográficas que cubren y los meses en los que se desarrollan.

Se trata de tres grandes ferias que reúnen a los mayores especialistas de las grandes compañías, prensa especializada y usuarios en presentaciones, ruedas de prensa y pruebas de videojuegos que llegan a miles de usuarios y que se retransmiten incluso a través de Internet. Se celebran entre junio y septiembre, meses que marcan el final de una temporada y el principio de otra respectivamente, y cada una se celebra en cada continente importante para el sector (Europa, Estados Unidos y Japón) para abracar al mayor público posible en esa región geográfica.

2.2.1. E3: *Electronic Entertainment Expo*

Desde 1995, el E3 se celebra en Los Ángeles (Estados Unidos) en el mes de junio con una media anual de 60.000 asistentes. Debido a esta masiva afluencia de público, ha pasado a ser solo y exclusivamente para prensa especializada. El público general tiene que conformarse con seguirlo a través de Internet.

En una feria como esta, las grandes y pequeñas compañías no dudan ni un momento de la necesidad de ofrecer conferencias a la prensa especializada. El predominio del inglés es total ya que se celebra en un país anglófono, sin embargo, dada la alta afluencia de desarrolladores japoneses, se recurre a menudo a la interpretación consecutiva JA>EN.

Sin embargo, tras la presentación de Gran Turismo 5 para la consola portátil de Sony, en la que el intérprete de consecutiva JA>EN produjo un discurso monótono, carente de pasión y en el que ni siquiera miró al público, el rechazo al uso de la interpretación consecutiva en este tipo de presentaciones ahora es mayoritario, pues acaba con toda euforia y sorpresa.

En este marco, en el que las presentaciones y conferencias deben estar preparadas al milímetro, se opta ahora por la repetición del discurso en inglés —de antemano traducido y memorizado— a la vez que el ponente nipón expone.

2.2.2. *GamesCom*

Con una afluencia de público de más de 250.000 personas, la feria sobre videojuegos celebrada en Alemania en el mes de agosto desde 1989 es la más concurrida de toda la agenda anual.

El inglés vuelve a ser la *lingua franca* aunque, dado que la mayor parte del público es alemán, el idioma germano se utiliza como lengua vehicular entre los asistentes y organizadores. En este caso sí que se cuenta con interpretación simultánea tanto DE>EN como EN>DE (Arrés, 2013), pero, pese a contratar intérpretes

profesionales y con experiencia, no cuentan con conocimientos de terminología o incluso sobre la temática, por lo que les es imposible seguir el ritmo del ponente; llegando a trabarse, pararse e incluso apagar el micrófono durante varios minutos (Méndez, 2012). Además, solo se cuenta con un intérprete por conferencia, lo cual teniendo en cuenta la generalmente larga duración de estos eventos (entre una y dos horas), supone un cansancio adicional para el profesional en cabina con respecto a otros sectores.

2.2.3. Tokyo Game Show

Los japoneses son con diferencia los que más valoran la importancia de la interpretación en sus eventos; lo cual se da debido al aislamiento lingüístico y cultural.

Japón siempre ha sido un referente en tecnología y en el saber hacer, no es sorpresa pues que en esta feria se cuente con cabinas de interpretación perfectamente adecuadas. Aunque el esquema de combinación lingüística sea el mismo (EN>JA, JA>EN), se ofrece interpretación simultánea con intérpretes muy especializados. De este modo, el ritmo de las conferencias niponas es mucho más dinámico, con un trabajo de interpretación que solo se puede valorar como excelente.

2.3. Medianos y pequeños eventos

A parte de estos tres grandes eventos, también se celebran otros tantos medianos y pequeños a lo largo del resto de la temporada (de octubre a mayo). Cada compañía organiza los suyos propios para presentar sus novedades tanto al público como a la prensa especializada.

Aquí el inglés también es el idioma vehicular porque no hay emplazamiento fijo, sino que se realizan en los propios estudios de desarrollo de cada compañía o en la filial del país y no se tiene en cuenta el público local (Méndez, 2012). En caso de que el ponente sea japonés, se dispone de interpretación JA-EN.

Esta situación está cambiando poco a poco para los hispanohablantes puesto que el número de jugadores en estos países ha aumentado considerablemente en los últimos años y se ha convertido en el grupo más exigente y crítico con la calidad de las traducciones.

Algunas compañías más importantes suelen aprovechar las nuevas tecnologías y retransmiten sus presentaciones en directo vía Internet con interpretación simultánea. En el caso del español, muchas veces se opta por la utilización de un español más cercano a la variante dialectal mexicana, lo que ha provocado numerosas críticas por el diferente

uso de terminología entre los usuarios de diferentes zonas de la geografía hispanohablante.

2.4. Entrevistas personales

Independientemente de las características del evento, hay algo que todos tienen en común, y es que en algún momento la prensa tendrá acceso a entrevistas personales similares a las comentadas en apartados anteriores. Las condiciones en las que se desarrollan son prácticamente las mismas: con ausencia de interpretación a una lengua que no sea el inglés en grandes eventos, aunque cada vez con más presencia de interpretaciones a idiomas del país que acoga el evento (sobre todo si es pequeño).

Tal y como ya hemos comentado en páginas anteriores, tenemos la excepción clara de los oradores japoneses, que siempre van acompañados de su intérprete. Aquí no es poco habitual encontrarnos con dos situaciones muy diferentes: en el primer caso, el intérprete japonés-inglés posee una gran destreza en ambas lenguas y, por tanto, consigue hacer un gran trabajo, gracias, por lo general, a su experiencia interna en la compañía y a los años que lleva desempeñando la profesión en este campo; el segundo caso es el de intérpretes nipones que no tienen una gran competencia en inglés y a los que les cuesta tanto comprender las preguntas de los asistentes como traducir las palabras del desarrollador japonés (Méndez, 2012).

En relación a lo que comentábamos al principio de este estudio, la diferencia fundamental la podemos encontrar entre los intérpretes formados en la propia compañía, que conviven de forma habitual con sus clientes, y los intérpretes contratados que simplemente conocen ambas lenguas y, posiblemente, desconozcan la obra de sus clientes.

2.5. Charlas y eventos universitarios

Cada vez son más los cursos y grados universitarios dedicados a la creación de productos de ocio electrónico y multimedia, de tal modo que empiezan a proliferar también las charlas y conferencias universitarias que cuentan con la presencia de grandes nombres del panorama internacional de los videojuegos.

Se ofrece siempre interpretación simultánea ES>EN para que los ponentes de habla inglesa puedan seguir con normalidad tanto las charlas como las mesas redondas. En caso contrario, la organización comunica previamente a los asistentes de que no habrá servicio de interpretación y éstos siguen solicitando cada vez más los servicios de interpretación EN>ES, lo que demuestra el aumento en la concienciación de la

importancia de la interpretación en el sector. Gracias a ello, la organización de este tipo de eventos ofrece más a menudo interpretación consecutiva EN>ES. En el caso del japonés, este cuenta con un intérprete que hace consecutiva del JA>ES en el escenario, mientras que el intérprete de simultánea en cabina hace relé ES>EN.

3. Necesidades

En este tipo de conferencias no se puede negar la importancia de la interpretación. Estamos enmarcándola ya en un territorio especializado, pero en un campo en el que no necesariamente se poseen las competencias adecuadas en la lengua de los ponentes. Aunque se considera que el inglés es fundamental en los estudios técnicos, la realidad es muy distinta, ya que apenas el 30% de los estudiantes de carreras técnicas poseen un buen conocimiento de dicha lengua (Méndez, 2013).

Si consideramos el lenguaje de los videojuegos como lenguaje especializado se antoja casi imprescindible ofrecer una interpretación para que el público de los diferentes países pueda comprender en su totalidad aquello que se le está contando (Méndez, 2013). No es lo mismo un evento internacional para el gran público que otro privado para la prensa especializada, a la cual se le presuponen ciertas competencias en lengua inglesa, pero dado que las grandes ferias se retransmiten en directo a cada vez más países, es preciso tener en cuenta al público global.

Por último, las necesidades del mercado obligan a utilizar interpretación en los distintos eventos. Una mala comprensión del mensaje y posterior distorsión de la información va en contra de los intereses de la compañía o estudio de desarrollo; cualquier difusión errónea de cualquier noticia puede echar por tierra todo el trabajo realizado y tener que rectificar posteriormente, perdiendo la confianza de prensa y usuarios.

4. Problema terminológico

Es muy importante comprender que la terminología de los propios videojuegos es muy distinta a la que se da en conferencias, presentaciones, ruedas de prensa, pues el lenguaje de estos eventos es de carácter multidisciplinar.

Con la multitud y variedad de temas presentes, es imposible catalogar y encuadrar el lenguaje de los videojuegos. Se trata más bien de un conjunto de lenguajes especializados que van desde el económico, al técnico-informático, pasando por el

sociológico. Esto hace que el intérprete deba tener en cuenta todo este tipo de terminología más allá de la propia especializada en los videojuegos, lo cual hace si cabe más ardua la tarea.

Cuando se habla solo y exclusivamente de videojuegos, se debe considerar como lenguaje especializado, dado que cumple los requisitos de terminología especializada, polisemia, sinonimia, extranjerismos, préstamos, calcos, neologismos, abreviaturas, etc; y funciones: describir un concepto con una palabra unívoca y precisa (Hatim, 2009).

De esta reflexión se desprenden tres cuestiones: ¿deben ser los usuarios, la prensa especializada o las propias compañías quienes establezcan la terminología? ¿Se deberían proponer cambios en la terminología en castellano para estandarizar su uso y facilitar la comprensión entre España y Latinoamérica? Y, ¿debe el intérprete adaptar el tipo de terminología según el público presente? Quizás estas tres preguntas son demasiado complejas y podrían ocupar otro trabajo completo como este, pero vamos a intentar resumirlas y proponer una posible solución.

Por una parte, las compañías y estudios de desarrollo son la primera fuente de producción de terminología. Sin ellos, los videojuegos no existirían. Ellos son quienes proponen la terminología que posteriormente será aceptada o modificada por la prensa y los usuarios. En los estudios de desarrollo y compañías que no se ubiquen en países anglófonos, obviamente no se habla inglés, sino el idioma local, por lo que la terminología debería variar y utilizarse traducciones aceptadas por los profesionales. Sin embargo, este no es el caso, pues, de nuevo, el inglés es el idioma vehicular incluso fuera del mundo anglófono.

Se ha criticado muchas veces a la prensa por no saber cuidar la lengua como se merece. Se introducen calcos, extranjerismos innecesarios y demás palabras, o palabras simplemente mal utilizadas. La prensa especializada en videojuegos no es ninguna excepción. No es raro encontrarse con la utilización de voces inglesas o castellanizaciones que en la mayoría de los casos podemos traducir al castellano o encontrar un término equivalente. Si bien es cierto que existe un cierto número de medios especializados pertenecientes a grandes grupos editoriales que cuentan con libros de estilo y glosarios, con la rápida evolución de las nuevas tecnologías, el periodismo digital se ha extendido en las redes sociales permitiendo a otros grupos establecerse como informadores alternativos aun no teniendo ninguna referencia en cuanto a la utilización apropiada de la lengua. Estos, que en ciertos casos cuentan con

una repercusión en los usuarios parecida a la de las publicaciones mayores, influyen en la utilización del vocabulario del consumidor.

Por otra parte, el público y último consumidor del productor final es quien realmente acepta o modifica la terminología. Al fin y al cabo, serán los usuarios quienes hablen de los productos en foros y encuentros y discutan sobre su calidad. La mayoría de la terminología que llega desde arriba acaba siendo aceptada por gran parte del público y se utiliza a diario sin apenas ser cuestionada. Ha de entenderse esta postura, ya que no todos los usuarios son traductores, filólogos o simplemente personas a las que les preocupe el correcto uso de la lengua.

El traductor y localizador desempeña un papel importantísimo en este transvase, pues propone la terminología que será en su mayoría utilizada posteriormente. ¿Adónde nos lleva esto? Muy sencillo: el intérprete debe conocer perfectamente esta terminología dado que podría haber una traducción previa, pudiendo crear confusión entre el público. La coherencia en la terminología es vital para la comprensión total del discurso meta, por lo que se requiere de intérpretes conocedores de la terminología. La mejor forma de conseguir esto es que las compañías tengan intérpretes propios y los formen en su seno.

La empresa Sony ya sabe de la importancia de tener intérpretes especializados y en la retransmisión en directo vía Internet de la presentación de su PlayStation 4 en el E3 de 2013 contó con interpretación simultánea EN-ES, entre otras combinaciones. Sin embargo, como se adelantaba en el apartado anterior, optaron por intérpretes de una variante dialectal mexicana, tratando de contentar a todo el público hispanohablante, pero hubo algunos problemas con la terminología. Muchas de las palabras eran la traducción por la que se había optado en las traducciones previas de español de México (variante del español que se utiliza en todo el continente americano), lo cual creó cierta confusión en el público español porque se perdieron ciertas referencias.

¿Se debe estandarizar la terminología de español americano y español peninsular de modo que ambos públicos puedan comprender el discurso meta? Lo ideal y quizás no tan utópico es que se contraten intérpretes tanto de español peninsular como americano. Desde hace más de tres décadas se dobla cine, televisión y animación en las dos versiones, lo cual se adapta mejor a sendos públicos. También se sigue este modelo en la traducción de videojuegos y a estas alturas sería absurdo negar sus diferencias tanto lingüísticas como culturales, por lo que extrapolar este modelo a la interpretación parece ser lo más lógico y productivo.

Por último, se debe adoptar la terminología de más especializada a más común o viceversa según el público. Estamos hablando de discursos en presentaciones orales en las que el público y el ponente comparten conocimientos previos. El público es especialista en un grado mayor o menor, pero posee información previa que le permite seguir el discurso sin problemas. El vocabulario que se adapta al público es siempre el del propio ponente, por lo que el intérprete solo debe producir un discurso meta acorde a las características del discurso original. En caso de que se trate de un público especialista, la ponencia estará cargada de terminología especializada y si por el contrario se trata de un público desconocedor del tema, el discurso será de carácter divulgativo.

5. Problemas procedimentales

La eterna discusión entre la eficiencia de cada modalidad de interpretación dependiendo de la situación comunicativa no es menos importante en este ámbito de especialidad. En algunos casos está bastante claro cuál de las dos, simultánea o consecutiva, da mejor resultado.

En entrevistas individuales, la elección entre interpretación consecutiva o de enlace depende de la duración de la intervención de ambos interlocutores (Méndez, 2012). Su eficiencia está más que comprobada y no da problemas más allá de posibles errores del intérprete.

En conferencias, sin embargo, tenemos una situación bastante distinta. No existen aún protocolos que rijan cómo se debe proceder en la interpretación de conferencias en el sector de los videojuegos, por lo que la alternancia entre consecutiva y simultánea es bastante común.

Por una parte, la interpretación simultánea en este tipo de situaciones comunicativas es mucho más práctica y dinámica pero carece de infraestructura en la mayoría de emplazamientos. Podemos afirmar que cuando esta situación mejore, la interpretación simultánea se instaurará. En caso de que la conferencia se retransmita en directo vía Internet, los intérpretes pueden realizar su trabajo desde cualquier parte del planeta y no necesitan de cabinas acondicionadas en el recinto. Por contra, el desfase horario entre el lugar donde se celebra la conferencia y donde se encuentra el intérprete puede perjudicar las condiciones del intérprete (cansancio, falta de sueño) y minar así la calidad de la interpretación (Donovan, 2001).

Por otra parte, la interpretación consecutiva corta el ritmo de la presentación, lo que puede echar por tierra todo el trabajo de preparación del ponente. No obstante, resulta más fácil de realizar y proporciona cierta interacción entre el intérprete y el público.

Con todo, recordemos que también se suele hacer de manera que el «intérprete» produce el discurso meta a la vez que el discurso original, habiéndoselo preparado y estudiado previamente. Esto no corta el discurso, si no que mantiene el ritmo que podría ofrecer la simultánea pero personificando ambas caras del producto: la original y la meta (Méndez, 2012).

Capítulo 4: ESTRATEGIAS Y SOLUCIONES

Antes de comenzar, creo menester aclarar que en este capítulo no se van a exponer estrategias y técnicas de interpretación, sino cómo atajar la complejidad de un discurso especializado, que es el elemento en el que se ha centrado la investigación.

1. Estrategias ante el discurso especializado

1.1. El papel del conocimiento previo

Como ya vimos en el apartado del conocimiento previo en el segundo capítulo, este permite una mejor comprensión del discurso, de esta forma se extrae el significado del discurso y facilita las operaciones inferenciales, de predicción y anticipación que acelerarían el proceso de interpretación (Díaz-Galaz, 2011).

Estos dos últimos conceptos, la predicción y la anticipación, son fundamentales para entender la repercusión que tiene el conocimiento previo en la producción del discurso meta. Cuanta más información se posea, mayor número de relaciones se podrán establecer; el intérprete podrá deducir, predecir el discurso y anticiparse al ponente (Díaz-Galaz, 2012).

La anticipación permite la simultaneidad de procesos cognitivos que cambian el foco de atención de una tarea a otra, por lo que la alternancia entre la atención al discurso y la producción del discurso meta se realiza de forma más eficiente que resulta en una mayor calidad de interpretación (Díaz-Galaz, 2012).

Obviamente, la preparación previa se ve respaldada por los códigos deontológicos que rigen el ejercicio profesional. La Asociación Internacional de Intérpretes de

Conferencia (AIIC) estipula que «Los miembros de la Asociación no aceptarán ningún encargo para el que no estén cualificados»

1.2. La preparación previa

Para llevar a cabo el trabajo de forma profesional y reducir este déficit de información, el intérprete debe realizar un proceso de documentación que le permita adquirir los conocimientos conceptuales y terminológicos necesarios.

Es difícil delimitar cuándo comienza y cuándo acaba este proceso. Se trata de un proceso continuo que comienza desde que se recibe el encargo de interpretación hasta momentos previos, incluso durante el propio transcurso de la actividad.

La exhaustividad y profundidad de los resultados obtenidos dependen de factores diversos como el propio conocimiento previo sobre el tema, el tiempo disponible para documentarse y el tipo de documentación (Donovan, 2001).

Podemos distinguir entre cuatro fuentes de documentación básicas. La documentación interna es la formada por el propio material que se utilizará durante la ponencia e intervenciones (programas, informes, diapositivas e incluso la propia transcripción del discurso). La AIIC exige que «los documentos de trabajo y los textos leídos en la conferencia sean enviados por adelantado a los intérpretes». Son de vital importancia para conocer de primera mano de qué se va a hablar y qué se va a decir durante la conferencia (Díaz-Galaz, 2012).

La documentación de referencia la componen publicaciones anteriores de los propios oradores, artículos de divulgación científica, libros de texto, bitácoras, enciclopedias, etc. Permiten comprender conceptos y terminología, lo específico y lo general y acotar la información del tema del que se hablará (Díaz-Galaz, 2012).

La documentación complementaria se basa en el estudio y preparación de la terminología y se compone de diccionarios monolingües, bilingües o multilingües, glosarios, corpus, bases de datos terminológicas, textos paralelos, etc. (Díaz-Galaz, 2012).

Por último, las fuentes humanas pueden ser el complemento perfecto para la información que no se acaba de comprender del todo, conceptos que no encajan en la definición y consejos personales (Díaz-Galaz, 2012).

No se podría llegar hasta el conocimiento previo necesario sin este proceso de documentación. A continuación, se explica detalladamente los pasos que se siguen:

1. Búsqueda y selección de documentación.

2. Lectura y estudio de documentación: conceptos, terminología y fraseología.
3. Extracción conceptual, terminológica y fraseológica.
4. Búsqueda y definición de equivalentes en las lenguas de trabajo.
5. Elaboración de los glosarios: lista alfabética de terminología, fraseología y datos útiles con su correspondiente equivalente y definición de fácil consulta.

2. Estrategias ante el problema terminológico en el sector de los videojuegos

En primer lugar, es necesario recalcar la idea de que no existen estrategias específicas ante la interpretación en el sector de los videojuegos, simplemente son las mismas que se utilizarían para la interpretación especializada en cualquier otro campo. Ahora bien, en este apartado se detallará cómo se puede llegar a conseguir un conocimiento previo aceptable para llevar a cabo una interpretación de calidad en este ámbito específico.

La variedad de registros que pueden darse en una charla o conferencia sobre videojuegos obligarán al intérprete a permanecer siempre informado con las novedades del sector, las particularidades del evento en cuestión y la trayectoria del orador interpretado (Donovan, 2001). Algo que es aplicable a toda interpretación pero que alcanza nuevas cotas en este sector, sobre todo por la preconcepción errónea que tienen muchos intérpretes de que los trabajos relacionados con videojuegos son generales y sencillos, sin complicaciones de ningún tipo, cuando la complejidad del proceso de desarrollo del videojuego es tal que puede llegar a abrumar incluso a los profesionales del sector (Méndez, 2012).

2.1. Conocer el sector

La especialización técnica del sector va mucho más allá del mero entretenimiento que se deriva del producto artístico final, por lo que conocer los tres pilares del proceso y saber diferenciar las tareas que desarrollan es muy importante (Castilla-Cebrián, 2014):

- Desarrolladora: es el estudio que se encarga de la programación y diseño del juego, quien da forma a los bocetos para trasladarlos al mundo virtual.
- Editora: es la compañía que pone el dinero para que una desarrolladora haga el juego con unos requisitos y plazos fijos.

- Distribuidora: es quien se encarga de lanzar el juego en los diferentes países. Puede tratarse de la misma compañía que la editora o compañías diferentes.

También habría que tener en cuenta las diferencias entre la distribución física o digital. Esta diferencia significaría distintos modelos de gestión, de mercado y publicitarios. Si bien es imposible seguir el ritmo a todas las publicaciones, estudios y demás detalles del sector, la documentación continua a través de prensa especializada y foros permite conocer el uso de la terminología y fraseología de ambas partes del público.

2.2. Conocer el proceso de desarrollo

A propósito de conocer cómo funciona el sector y sus tres pilares de producción, el proceso de desarrollo de un videojuego es probablemente la etapa más desconocida e infravalorada. Un videojuego no es solo un producto interactivo terminado en las tiendas, sino que pasa por las manos de diversos profesionales: artistas, guionistas, programadores, físicos y demás especialistas dependiendo del género (Castilla-Cebrián, 2014).

Obviamente, cada profesional hablará de su especialidad. Aparte de las presentaciones al público general, en la agenda de eventos se dan numerosas presentaciones a otros especialistas o prensa especializada en la que se disponen temas varios que pueden ir desde el desarrollo del motor gráfico y las físicas del juego a el diseño gráfico y ambiental. Malinterpretar cualquier término en este contexto tan especializado podría crear malentendidos y errores en el propio desarrollo de un juego si se lleva a cabo internacionalmente.

2.3. Conocer el producto final

Con un mercado que genera más beneficios que la música y el cine juntos, es normal que se trate de un sector en auge y el número de productos que se lancen sea abrumador. Conocer todos los títulos es utópico, pero estar informado de cuáles son los más queridos y odiados por el público, los más importantes, los mejores y los peores y conocer cuantas más referencias mejor es básico en esta especialización.

Consultar la prensa especializada y jugar lo máximo posible, estar al día de lo que sale y se propone y conocer el sector en profundidad es cuanto menos obligatorio.

2.4. Estar preparados para imprevistos

En el hipotético caso de que el intérprete pueda conseguir documentarse por completo y conocer perfectamente el sector y todo su terminología, siempre habrá hueco para la improvisación e imprevistos.

Dejando aparte las presentaciones y conferencias preparadas en las que incluso el intérprete puede contar con el discurso de antemano, entrevistas, rueda de preguntas y mesas redondas también forman parte de la actividad de estos eventos. Es normal pues que el tema pueda desviarse de la preparación previa y suponga un desafío para las competencias del intérprete.

Es por eso que se hace hincapié en la capacidad de improvisación y adaptabilidad del intérprete en este sector, pues la formación y atención constante no son suficientes para llevar a cabo un trabajo perfecto.

CONCLUSIONES

Reflexiones sobre los resultados

Por una parte, investigar sobre el papel y las necesidades de la interpretación en el sector de los videojuegos ha reforzado la idea de la importancia que tienen los intérpretes en todos los ámbitos del conocimiento humano para el correcto trasvase de información.

Por otra parte, comprobar que todavía no se tiene suficientemente en cuenta esta necesidad en el sector frustra, pero a la vez anima a trabajar por el reconocimiento de la profesión dentro de este ámbito.

Relación del trabajo con los conocimientos adquiridos en la carrera

A lo largo de la carrera y sobre todo en el año que cursé el itinerario de interpretación comprendí la importancia de la preparación previa y documentación, la necesidad de educar sobre nuestra profesión y el papel que jugamos, además del continuo deseo de llevar a cabo un trabajo de forma profesional y seria.

Para ello, desarrollar técnicas y estrategias que permitan afrontar este grado de especialización es vital. Ese es el porqué de mi obsesión por la formación continua del intérprete en este sector y, para ello, la necesidad de que las compañías contraten a profesionales y los formen acorde a sus necesidades.

Intereses futuros

Me gustaría continuar mi formación como intérprete y mi intención es especializarme en este ámbito. Continuaré investigando este tema e intentaré desarrollar en un futuro técnicas y estrategias específicas a través de la propia experiencia.

Además, no doy por terminado el glosario de terminología general común que he realizado junto a esta investigación, por lo que pretendo desarrollarlo y mejorarlo con la ayuda de otros profesionales del sector para hacer de él la obra referencia interactiva dentro de la interpretación especializada en el sector de los videojuegos. Contará con secciones específicas en vez de generales (periféricos, distintas plataformas, guías de estilo de distintas compañías y desarrolladoras, sagas de videojuegos, etc.).

BIBLIOGRAFÍA

- AIIC. (2004). A practical guide for professional conference interpreters. *Communicate!* Disponible en línea en: <http://aiic.net/ViewPage.cfm/page628.htm> Fecha de última consulta: 3 de febrero de 2014.
- AIIC (2009). Código deontológico de la Asociación Internacional de Intérpretes de Conferencia. Disponible en línea en: http://aiic.net/ViewPage.cfm?article_id=24&plg=3&slg=1 Fecha de última consulta: 3 de febrero de 2014.
- AIIC TRAINING COMMITTEE (2006). Advice to students wishing to become conference interpreters. Disponible en línea en: <http://aiic.net/ViewPage.cfm/page56.htm#whatkind> Fecha de última consulta: 5 de febrero de 2014.
- ALEXANDER, P., KULIKOWICH, J., Y SCHULZE, S. (1994). The influence of topic knowledge, domain knowledge and interest on the comprehension of scientific exposition en *Learning and individual differences*, 6 (4), 379-397.
- ARRÉS, E. (2013) *¿Qué hace una traductora en una feria de videojuegos?* Disponible en línea en: <http://earres.com/que-hace-una-traductora-en-una-feria-de-videojuegos-gamescom-2013/> Fecha de última consulta: 25 de enero de 2014
- BERNAL, M. (2007) Challenges in the Translation of Videogames, *Tradumàtica*, 5: *La localització de videojocs*. Disponible en línea en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm> Fecha de última consulta: 1 de marzo de 2014
- BLASCO MAYOR, MJ (2005) *Beg your pardon? La comprensión oral en la formación de intérpretes*. Tesis doctoral, Universitat Jaume I, Castellón.
- CABRÉ, M. T. Y FELIÚ, J. (2001). *La terminología técnico-científica*. Barcelona: IULA, Universidad Pompeu Fabra.
- CASTILLA CEBRIÁN, G. (2014) *Diseño, Organización y Evaluación de videojuegos y gamificación*. Madrid: Universidad Europea de Madrid.
- CHANDLER, H. M. (2005) *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media INC.
- DÍAZ-GALAZ, S. (2011). *The effect of previous preparation in simultaneous interpreting: Preliminary results* en *Across Languages and Cultures*, 12 (2), 173-191.
- DÍAZ-GALAZ, S. (2012). *La influencia del conocimiento previo en la interpretación simultánea de discursos especializados: un estudio empírico*. Tesis doctoral, Universidad de Granada, Granada.
- DONOVAN, C. (2001). Interpretation of technical conferences. *Conference Interpretation and Translation*, 3. Artículo no paginado.
- GERVER, D. (1969/2002). The effects of source language presentation rate on the performance of simultaneous conference interpreters. En: F. Pöchhacker y M. Shlesinger (eds.) *The Interpreting Studies Reader*. Londres: Routledge, 52-66.
- HATIM, B. (2009). Discourse analysis. En: M. Baker y G. Saldanha (eds.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (Segunda ed.). Londres: Routledge, 88-92.
- LIU, M. (2001). *Expertise in simultaneous interpreting. A working memory analysis*. Tesis doctoral no publicada, Austin: University of Texas at Austin.
- MARTÍNEZ FUENTES, M. (2011) *Español técnico-científico*. Castellón: Universitat Jaume I.

- MÉNDEZ GONZALEZ, R. (2012). *Traducción & paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*. Tesis doctoral no publicada, Universidade de Vigo, Vigo.
- SWALES, J. (1990). *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ZWAAN, R. Y RAPP, D. (2006). Discourse Comprehension. En: M. Gernsbacher y M. Traxler (eds.) *Handbook of Psycholinguistics*. San Diego, CA: Elsevier, 725-764.