

Localizar términos informáticos en p'urhepecha usando Pootle

Localizing computer terms in p'urhepecha using Pootle

Bulmaro González Ambrosio • Universidad Intercultural Indígena de Michoacán, México •
bulmaro.gonzalez@uiim.edu.mx

Resumen

Este artículo se propone mostrar el proceso de localización de términos informáticos del inglés al p'urhepecha usando el administrador de localización Pootle. Inicia con un breve acercamiento a la lengua indígena p'urhepecha; luego, aborda los conceptos teóricos de la localización en tanto una actividad dinámica multifacética y relativamente nueva para los estudiosos de la traducción y la informática, y continua con las características del software libre y del administrador de localización Pootle, en especial de la capeta Terminology que contiene el corpus lingüístico objeto de nuestro estudio. Finalmente, sobre la base de los preceptos teóricos, se ofrece un análisis de términos localizados en inglés y en p'urhepecha para mostrar los resultados alcanzados.

Abstract

This paper studies the localizing process of computing terms from English to p'urhepecha using the Pootle's localizing management as a tool. It begins with a brief introduction to the p'urhepecha indigenous language then, it offers an overview of the localization theory, which is a dynamic activity, multifaceted and fairly new for the translation and informatics science scholars. It continues with the Free Software characteristics, and the Pootle's localization management specially the Terminology folder which contains the linguistic corpus of our project. Finally drawing on the main tenets of this theory, the paper offers an analysis regarding localizing terminology in English and p'urhepecha to illustrate the achieved results.

Palabras clave

Localización • P'urhepecha • Pootle • Término

Keywords

Localization • P'urhepecha • Pootle • Term

1. Introducción

La comunicación mediada por dispositivos digitales y programas informáticos es una actividad que va en crecimiento, en parte por el variado uso de las redes informáticas, entre las que destacan el intercambio de información y productos provenientes de estas, convirtiéndola en una importante actividad científica e industrial, que traspasa las fronteras físicas, culturales y lingüísticas. De esta manera, la internet se convierte en un recurso público y accesible para todos en la que es posible la inclusión de idiomas indígenas, expandiendo sus usos, de lo local y cotidiano a lo especializado. La lengua p'urhepecha forma parte de las 68 lenguas indígenas que se hablan en el territorio mexicano y es la principal en el estado de Michoacán, en donde también se hablan el otomi, nahua y mazahua,

Los contextos de uso de la tecnología informática propician el contacto de diferentes lenguas, de tal manera que se convierte en una oportunidad para modernizar o actualizar el léxico según las necesidades contemporáneas, y fomentar el uso de la lengua p'urhepecha entre los jóvenes, uno de los sectores que más usa los recursos de la internet, por lo que es necesaria la adaptación o creación de términos acordes a la realidad sociolingüística y que permitan el uso de la lengua indígena en temas relacionados con la informática, el software y la internet. Esta tarea apunta hacia la localización de términos informáticos, entendida como un proceso mediante el cual se propone que los términos informáticos sean usados en el idioma materno del usuario, es decir, si ampliamos el panorama para que el software o los sitios de la internet sean propuestos en p'urhepecha. Este es un campo de conocimiento relativamente nuevo para los estudiosos del lenguaje y la localización, y se encuentra íntimamente relacionado con los medios digitales y los productos informáticos, los cuales demandan una preparación en el uso eficiente de los programas y los dispositivos electrónicos en los que se ejecutan.

Este proyecto supone un trabajo pionero en la lengua p'urhepecha al introducir tecnología informática y los servicios que brinda la internet mediante la localización de términos informáticos del idioma inglés al p'urhepecha usando Pootle, una herramienta de administración de traducción que permite automatizar varios de sus procesos. En el tenor de la investigación que nos ocupa, el propósito principal es arrojar un poco de luz sobre la localización de términos informáticos a partir del análisis de la localización de 1003 conceptos de uso común en la jerga informática del software y la internet. Si bien la localización de estos conceptos se inserta en el marco de un proyecto de localización más amplio, este artículo concentra la atención en una muestra representativa de los avances de la localización. A continuación, nos enfocaremos en el marco conceptual que da sustento al presente trabajo.

2. Marco conceptual: localización, internacionalización y globalización

La localización vista desde la óptica de una acción deliberada, se constituye como una

práctica que se realiza en un lugar o espacio determinado, en función de una cultura o región delimitada en gran medida por la lengua que se utiliza habitualmente para comunicarse entre los miembros de dicha cultura. Es así que las prácticas referidas a la localización engloban un proceso multifacético que representa un área dinámica: la tecnología informática.

En la actualidad, las redes informáticas se usan para interactuar entre la sociedad; es presente, no es futuro. Entre los usos comunes que la sociedad les da, están la producción, el almacenamiento, el procesamiento, la recuperación y la transmisión de información; además, permiten la difusión de datos a nivel mundial en cuestión de segundos. Por otro lado, el rol que desempeñan las innovaciones tecnológicas, en cuanto al alcance y dirección de los cambios sociales, son materia de controversia, en especial en el campo de las lenguas indígenas cuyo uso es relegado a lo particular de la familia o de la comunidad; pero, poco a poco, hay avances desde diversos sectores que usan la lengua p'urhepecha en campos educativos, jurídicos y, ¿por qué no?, también en la internet. No obstante, esto requiere de una actualización y localización léxica con pertinencia cultural, sustentada en los medios adecuados para que sea visible en la internet. Por ende, conviene revisar los conceptos básicos del proceso de localización.

3. Localización

Adaptar términos de uso común en la informática en p'urhepecha es una actividad creativa en la que los localizadores, en su calidad de mediadores interculturales, juegan un papel importante considerando las peculiaridades de la lengua y cultura receptoras; es necesario aclarar que el propósito no es crear conceptos nuevos sino adecuar estos a una comunidad determinada, en este caso, la p'urhepecha. En sí, la localización usualmente se abrevia como L10n, en la que, el 10 es el número de letras que hay entre la "L" y la "n". Desde la óptica de la localización no es una teoría nueva, hay varias que la preceden, como es la teoría de la equivalencia, de la funcionalidad o *skopos*, entre otras, (Pym, 2012). De esta manera, el término «localización» remite a un verbo que involucra un proceso mediante el cual un producto informático es adaptado a las especificidades de una lengua determinada.

Este breve término «local» (en inglés como en español) que denota un conjunto de parámetros lingüísticos y culturales que define el contexto del uso final del producto. Es un término convenientemente corto para sustituir expresiones como "idioma o cultura de llegada" tan frecuentes en muchas teorías de la traducción (Pym, 2012, p. 192).

Hacer notar la referencia al contexto de uso final del producto desvía la atención hacia las particularidades locales; por otro lado, la Localisation Industry Standards Association (LISA) define el concepto como sigue: «La localización implica hacer que un producto sea apropiado lingüística y culturalmente para el mercado local de llegada (país/región e idioma) donde se utilizará y venderá» (Pym, 2016, p. 191).

Enfatizar en la palabra «producto» nos lleva a una relación proveedor-consumidor; esto implica que no solo se va a reemplazar un texto de una lengua de origen por su equivalente en la lengua meta (Catford, 1965), sino que, como se concibe la traducción desde la lingüística en la localización, se incorporan otros procesos que tienen relación con la interacción entre el usuario y el software, como pruebas de uso, comercialización del producto, compatibilidad con sistemas operativos, entre otros.

El propósito de esta investigación es acercar al usuario con el producto; por ende, es necesario buscar las palabras adecuadas bajo el contexto de que la interacción emisor-receptor se desarrolle con fluidez y que se comprendan los procesos que realiza el *software* bajo las peticiones de los usuarios. Al respecto, hay palabras de origen inglés como *software* y *hardware* que se han insertado en el español sin sufrir cambios; con el ejercicio de la localización, se deberá buscar las apropiadas en la lengua P'urhepecha.

Por otro lado, la Directorate-General for Translation de la Comisión Europea precisa que: «Por Localización se entiende generalmente que incluye, además de un cambio de idioma, la adaptación de un texto a diferentes versiones del producto a una legislación diferente, etc.» (2009, p. 10)¹. Es así que, para «hacer local un producto» es fundamental el propósito de acercamiento al contexto de los usuarios potenciales; esto requiere, la mayoría de las veces, un cambio de la lengua de origen en comparación con la que se localiza.

A los localizadores como a los traductores se les demanda que conozcan ambas lenguas en su estructura y funcionalidad. Antes de realizar la localización, es necesario acceder a la versión internacionalizada del producto, la cual generalmente se encuentra en inglés y, a partir de esta versión, se realiza la localización. El conocimiento de ambas lenguas parece ser suficiente cuando se trabaja únicamente con textos; pero, cuando se trata de la localización, es indispensable el conocimiento de lo técnico, por ejemplo, los requerimientos para que funcione en distintos sistemas operativos, las funcionalidades que brinda, la disponibilidad, el uso eficiente del programa, entre otros. «De nada sirve un sitio web donde el texto está perfectamente traducido si la funcionalidad del sitio está comprometida». (Corte, 2012, p. 4).

Enfatizar en la interacción que se desarrolla con el uso eficiente del programa es crucial, ya que el programa responderá en función de las elecciones que realice el usuario, en acciones como: elegir alguna opción de la barra de menús o herramientas, los cuadros de diálogos que se muestran al momento de descargar archivos, instalar o desinstalar programas, agregar elementos, funcionalidades o actualizaciones para un mejor funcionamiento, avisos de error o mal funcionamiento del programa o elemento, entre otros; de manera que conocer las funciones de cada elemento resulta determinante para un proceso de localización eficaz como se enuncia a continuación.

La localización es el proceso de adaptar un sitio web a un idioma y una cultura diferente. Esto

¹ «Localisation is generally understood to include, in addition to a change of language, the adapting of a text to different versions of the marketed product, to different legislation, etc.» (2009, p. 10)

significa mucho más que simplemente traducir el contenido de las páginas. El contenido de una página web está formado por texto e imágenes, ambos deben ser traducidos y sometidos a una adaptación cultural. El usuario nunca debe notar que ese sitio fue originalmente creado en otro idioma (Corte, 2012, p. 1).

Los resultados de la localización son visibles de manera casi inmediata, esto derivado de la disponibilidad en la red para descargas y uso del programa, con las partes localizadas y las faltantes en el idioma de origen, permitiendo una evaluación y, en caso de ser necesario, una corrección. El proceso se realiza a partir del original construido en inglés, el cual se internacionaliza y convierte en el medio para que otras lenguas realicen la localización a contextos específicos, siendo este proceso otro de los conceptos fundamentales para entender la localización.

4. Internacionalización

La informática se convierte, así, en un sector de actividad científica, especialmente en Estados Unidos, ya que los productos derivados de esta se intercambian y se usan en el mundo entero; además, los conocimientos especializados sobre los lenguajes de programación, y en general de las ciencias, hoy día circulan rápidamente con base en las redes informáticas, saltando barreras físicas, lingüísticas y culturales, e introduciendo nuevos conceptos en los idiomas locales. «Internacionalización, para nosotros, mínimamente incluye un proceso por el cual las características de una cultura específica se extraen de un texto con el objetivo de minimizar los problemas posteriores a la distribución de dicho texto en zonas locales» (Pym, 2004, p. 31)². El inglés es la lengua vehicular privilegiada de este sector; diversas publicaciones científicas, obras técnicas y la mayoría de los lenguajes de programación utilizan conceptos para expresar comandos y oraciones en inglés (Gottfried, 1997). Además, al ser impulsados por grandes empresas del sector que usan el inglés como lengua de comunicación, numerosos neologismos son abreviaciones o falsos cognados, que aseguran el dominio del inglés en el ámbito de la informática, tanto en la comercialización como en la investigación.

El proceso de internacionalización solo debe llevarse a cabo una vez y a largo plazo supondrá un gran ahorro en los planes de expansión al extranjero de cualquier empresa; a partir de esta actividad, el inglés inserta palabras a las lenguas locales, como es el caso de los jóvenes de comunidades indígenas que, con frecuencia, usan conceptos informáticos a los que agregan morfemas de la lengua p'urhepecha, como 'chatirhu', 'memoriarhu', traducidos al español como 'en el chat', 'en la memoria'.

² «Internationalization, for us, minimally covers the processes whereby the culture-specific features are taken out of a text in order to minimize the problems of later distributing that text to a series of locales.» (Pym, 2004, p. 31)

El morfema locativo RHU hace referencia a un lugar y, de acuerdo con la aglutinación morfológica, se agrega a un sustantivo (Chamoreau, 2009, Monzón, 2004). Tal es el caso de los ejemplos anteriores, los cuales podrían sustituirse por 'wantontskurhikwarhu' en el lugar de 'conversación' y 'jatakwarhu' en el lugar de 'depósito'.

Al respecto del concepto de internacionalización, Pym cita la definición de la Localization Industry Standards Association (LISA).

Internacionalización es el proceso de generar un producto de tal manera que pueda ser usado en diversos lenguajes y convenciones culturales sin la necesidad de rediseñar. La internacionalización es ideada en el diseño del programa [en el caso de programas informáticos] y el desarrollo de la documentación³.

Desde el desarrollo de la internet, el inglés ha sido una lengua que ha dominado este sector; sin embargo, el creciente número de usuarios de la red de redes cuya lengua materna es diferente del inglés ha empujado los procesos de internacionalización, de manera que facilite la localización a diversas lenguas sin tener que desarrollar otro software. En suma, la internacionalización

consiste en la identificación de toda la información local que aparece en un sitio web, es decir, aquella información que viene dictada por el idioma y la cultura del país donde se diseñó originalmente. Por ejemplo fechas, números, moneda, información de contacto, etc. Estos elementos deberán aislarse y guardarse de forma independiente para que sea posible adaptarlos a las especificaciones de cualquier idioma (Corte, 2012, p. 1).

Preparar una versión internacionalizada requiere, entonces, el desarrollo de conceptos adecuados en función del campo de conocimiento para que sea entendible y favorezca la adaptación a la lengua local, elimine al máximo posible las ambigüedades y desarrolle la literatura de apoyo para los localizadores:

Hacia un lado del concepto ubicaríamos todas las formas en que las especificidades locales son removidas o estandarizadas con la intención de facilitar la distribución, incluyendo de este modo varias formas de pre-traducción. En el otro extremo, la noción podrá incluso ser extendida, a la adopción de una lengua franca con propósitos de producción (el inglés internacionalizado podrá ser, un modo de internacionalización) (Pym, 2004, p. 33).⁴

³ «Internationalization is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for redesign. Internationalization takes place at the level of program design [in the case of software] and the document development.» (2004, p. 29)

⁴ «At one limit of the concept we would place all the ways in which local specificities are removed or standardized so as to facilitate distribution, thus including many forms of pretranslation. At the other extreme, the notion might even be extended to the adoption of a lingua franca for production purposes (international English would thus be one possible mode of internationalization).» (Pym, 2004, p. 33)

Precisamente, la estandarización permite el uso extendido del programa, el establecimiento de una lengua común de partida en los procesos de localización; por otro lado, es también otra muestra de la presencia masiva de las lenguas hegemónicas, en contraparte del uso precario de las lenguas indígenas en el campo de la internet.

La uniformidad o internacionalización de la nomenclatura simplifica el acceso de los lectores a la literatura informática, pero esto tiene sus riesgos, puesto que pueden caer en el empleo desordenado de conceptos internacionales sin una reflexión por parte de aquellos que los utilizan en cuanto al significado y uso en la lengua local, muchas veces innecesario, de palabras extranjeras. Esto es un inconveniente para los lectores o los hablantes de lenguas distintas al inglés, ya que resulta complicado aproximarse al sentido de dicho concepto por no encontrar una semejanza con otro concepto o radical que ya se conoce.

La decisión de internacionalizar implica el contacto de la lengua vehicular con las locales, y que sus productos, en este caso inmateriales, sean usados en otras comunidades; por otro lado, la perspectiva que se propone alude a que la internacionalización sea usada como herramienta para visibilizar las lenguas indígenas en la internet y, al mismo tiempo, generar una posición estratégica para afianzar una imagen favorable de esta en el mundo digital, es decir, el uso crítico y creativo de las redes informáticas y sus recursos.

Es así que el mecanismo que utiliza la localización parte de una versión internacionalizada del software y, a partir de esta, se realiza la localización a otras lenguas de manera simultánea. Este proceso requiere que los iconos deban ser neutros y genéricos al máximo posible para que puedan ser reutilizados. Además, la separación de la información deberá realizarse en función de los tipos de archivo, que bien pueden ser relativos a la funcionalidad del software, la cual debe ser igual en todos los idiomas, o ser parte de la interfaz del usuario; esto será diferente en cada localización.

En este proceso es importante el trabajo conjunto de programadores y traductores; los primeros apoyan con las explicaciones necesarias sobre el código fuente y nunca realizarán cambios sobre los aspectos gramaticales o la interpretación de la información en la localización. El modelo que se utiliza es el que comienza en la versión de partida y finaliza en la versión internacionalizada, la cual es la misma para todas las lenguas y es considerada como original a la versión local (partida; versión internacionalizada; llegada) (Pym, 2016 y 2004).

Esto permite una rápida actualización sin afectar el diseño gráfico del *software*; además, posibilita la localización simultánea a diferentes lenguas, como es el caso de las lenguas indígenas que tienen acceso a la versión internacionalizada del Firefox a través de la organización Mozilla, y se realiza la localización a las lenguas mencionadas en páginas anteriores.

La producción simultánea de versiones de llegada responde a la lógica de la globalización económica, que conlleva el lanzamiento de ciertos productos (como una versión nueva del sistema operativo de Microsoft, pero también las novelas de Harry Potter) al mercado al mismo tiempo y en todo el mundo, utilizando los mismos formatos de marketing y campañas publicitarias (Pym, 2016, p. 194).

Esto requiere una localización rápida de la versión original, además del material del marketing, sin tener que regresar al original para cada localización sino a la versión internacionalizada; en este caso, la informática ha avanzado y empujado a muchos a ensayar e ir perfeccionando modelos de localización aplicables al mundo globalizado. Este último concepto es otro de los básicos en el campo de la localización, como se verá más detalladamente.

5. Globalización

Las razones del crecimiento de los intereses de la traductología son muchos y convergentes; por una parte, los fenómenos de la globalización propician el contacto recíproco entre culturas e individuos que hablan lenguas distintas, lo que posibilita la introducción de productos informáticos a nuevas culturas e incrementa el número de usuarios. Por otro lado, la internet es hoy un medio flexible y económico para la comunicación, el comercio y los negocios, el entretenimiento, el acceso a la información y los servicios, la difusión de la cultura, etc. Con respecto al concepto de la globalización en el campo de la localización, Pym cita la definición de la Localization Industry Standards Association (LISA):

La globalización designa los aspectos comerciales necesarios para preparar un producto para el mercado global. En la globalización de productos de alta tecnología, esto implica integrar la localización en toda la empresa, después de la internacionalización y diseño de productos adecuados, además de marketing venta y soporte en el mercado mundial (2016, p. 196).

En el contexto del intercambio de información y el uso de programas informáticos que son distribuidos a través de la red de redes, el propósito común es incrementar el número de usuarios de determinado programa, lo cual empuja la importación de estos a contextos específicos, generando así nuevas versiones para usuarios locales, de tal manera que:

La globalización combina los procesos de internacionalización y localización. Consiste en el diseño de sitios web que pueden ser utilizados en diferentes países con un mínimo de cambios. Es un concepto que pertenece más al área del marketing que al área técnica (Corte, 2012, p. 1).

Hasta este punto parece que no hay complicación alguna más allá de los conocimientos y habilidades necesarios para realizar la localización; pero el asunto no es tan sencillo como parece, debido a que una parte del software es desarrollado bajo licencias que tienen costo; por ejemplo, Microsoft produce *software* que tiene prohibido distribuir copias. Más aún: el cambio de una versión a otra más reciente también tiene costo, no es posible tener acceso al código de construcción y esta es una condición determinante para realizar la localización. Por todo lo anterior, no es una alternativa para las lenguas indígenas.

Por otro lado, existe el *software* libre, cuya licencia no tiene costo, así como todo *software* que se derive de esta. Los códigos de construcción son abiertos al público, posibilitando la adaptación a las necesidades del usuario final; el navegador de la internet Firefox es parte del *software* libre, como a continuación se enuncia.

6. El *software* Libre

El propósito de contar con herramientas de navegación para la internet en lengua p'urhepecha nos condujo a la conformación de un equipo de localizadores presenciales, para iniciar con un proceso rigurosamente colectivo, abierto y cooperativo. Por otro lado, como usuarios activos de internet, iniciamos la búsqueda de plataformas susceptibles de localización pero que, además, fueran de uso continuo; la opción de crear programas es otro campo que, por el momento, queda en espera, para enfocarse en la adaptación de programas desarrollados.

Por lo anterior, el *software* libre representó la opción adecuada para los propósitos planteados, ya que se entiende que está compuesto por una amplia gama de programas, que van desde sistemas operativos hasta paquetes de herramientas de uso continuo, como el procesador de textos, la hoja electrónica de cálculo y los navegadores de la internet, solo por citar algunos ejemplos. Todos los programas generados a partir de la licencia de *software* libre pueden ser distribuidos y modificados libremente, porque sus códigos de construcción están abiertos para cualquiera de estos propósitos, precisando al respecto:

Con *software* libre nos referimos a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el *software*. Nos referimos especialmente a cuatro clases de libertad para los usuarios de *software*:

Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito.

Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto.

Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino.

Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto (Stallman, 2004, p. 45).

Es así que el *software* libre se distribuye generalmente de forma gratuita; en la red existen repositorios a los que se puede acceder y realizar descargas sin ningún costo, o bien a costos muy bajos. Podría darse el caso en que el medio de distribución sea el disco compacto, por lo que el costo podría implicar dicho material, pero no el programa en cuestión, motivo por el cual representan un ahorro en términos monetarios en comparación con los que ofertan las empresas comerciales.

Por otro lado, el acceso al código fuente es condición irrestricta para la modificación de los programas destinados a la localización al p'urhepecha. Sin esto, las labores de modificación son extremadamente difíciles, aunado a ello la diferencia en la formación de la

palabra entre el inglés y el p'urhepecha, que requiere un esfuerzo intelectual durante el proceso de localización, al no contar con propuestas concretas sobre los conceptos utilizados en el campo de la informática en la lengua p'urhepecha.

De esta manera, las lenguas indígenas tienen un campo de acción abierto en la innovación tecnológica y repercuten directamente en la posibilidad de visibilizar la lengua en el ciberespacio, trayendo consigo procesos de modernización. Constituyen, también, el medio para difundir los resultados obtenidos entre la comunidad académica, pero sobre todo en la p'urhepecha, lo que habla de las ventajas que ofrece el software libre en la innovación tecnológica.

El modelo del software libre, donde se premia el hecho de compartir la información y el trabajo cooperativo, es bastante similar al que tradicionalmente se ha utilizado en el mundo académico y científico. En estos ámbitos, los resultados de las investigaciones se publican y se divulgan en publicaciones científicas, y sirven de base para nuevas investigaciones. Este es principalmente el modelo el que la humanidad ha innovado y avanzado (Mas i Hernández, 2005, p. 45).

Es así que, con la colaboración de especialistas en campos como la localización y la informática, de la comunidad en la que se desarrolla y sustenta el software libre (que brinda las facilidades para acceder a los códigos de construcción de los programas) y los hablantes nativos del p'urhepecha, es posible potenciar los conocimientos para realizar adaptaciones a otras lenguas, mejorando lo existente para nuevos y futuros usuarios o creando nuevos programas, y sistematizando cada uno de los procesos realizados con el propósito de brindar la documentación y material de soporte, que son patrimonio de centros de investigación, universidades y usuarios en todo el mundo.

7. El administrador de localización Pootle

En esta investigación, la plataforma que brinda los servicios de localización es Pootle⁵; el nombre se entiende por sus siglas en inglés a partir de PO-based online translation/localization engine (Motor en línea de traducción y localización basado en PO). Este programa es una herramienta desarrollada para automatizar el proceso de localización de una a varias lenguas, de tal manera que se constituye como un administrador de localización en línea con una interfaz de gestión de localización. Está escrito en el lenguaje de programación Python y usa el framework Django; es un *software* libre originalmente desarrollado y lanzado por Translate.org.za en el año 2004. La función principal de este administrador es minimizar los procesos o tareas manuales de la localización, mediante la

⁵ El proyecto Pootle está disponible en <http://translate.sourceforge.net>, donde se puede encontrar detalles acerca del código fuente, listas de correo, etcétera. Para mayor información sobre las características del programa, visite <https://es.wikipedia.org/wiki/Pootle>.

incorporación de funcionalidades que permiten realizar de manera automática gran parte del proceso de localización. Este tipo de *software* habitualmente es usado por empresas u organizaciones dedicadas a la localización multilingüe y colectiva, de tal manera que se convierte en el eje central de dichas organizaciones, ya que apoya de manera sustancial el monitoreo del proyecto. De manera general, los administradores de localización son herramientas fundamentales cuando se realizan, por ejemplo, campañas de publicidad o la introducción de un nuevo producto a lugares geográfica y lingüísticamente distintos de manera simultánea; de este modo, se personalizan contenidos globales según regiones específicas. Para el tema que nos ocupa, hablaremos de la localización de términos informáticos del inglés al p'urhepecha usando *software* libre.

Pootle es un administrador de localización basada en la web. Se caracteriza por ser un soporte en la localización de *software* libre que involucra a varios colaboradores y lenguas diferentes, que bien pueden trabajar de manera simultánea sin restricciones geográficas o lingüísticas. Así mismo, Pootle es una herramienta simple e intuitiva que requiere pocas habilidades técnicas para el proceso de localización. Algunas de sus ventajas por destacar son las siguientes.

- Acelera el proceso de localización. Esto debido a que permite personalizar el flujo de trabajo, lo cual puede ser aplicado al proceso de localización y la comunicación con los desarrolladores del producto, los traductores y los revisores.

- Incrementa la consistencia de la localización. Mediante el uso de bases de datos, por ejemplo, de términos de uso frecuente, lo que permite una localización estable de palabras de uso común, nombres propios o caracteres especiales, mientras que la memoria de localización recaba los términos usados y aprobados previamente, lo que permite ser reusada dentro del proyecto o bien, en futuros trabajos.

- Automatiza procesos. Los localizadores, desarrolladores y responsables de los proyectos, en muchas ocasiones, deberán realizar tareas repetitivas, que consumen gran parte del tiempo disponible de un administrador de localización; esta herramienta realiza de manera automática diversas acciones, por ejemplo, las actualizaciones del producto por un lado y por otro del contenido, la personalización de los productos de acuerdo con los hábitos de uso, la visualización de la información relacionada con cada uno de los involucrados en el proyecto (desarrollador revisor, responsable del proyecto, localizador, usuarios), entre otros. Esto hace posible una mayor fluidez en el proceso de localización que, en caso contrario, implica un consumo de tiempo y recursos de manera considerable.

- Maneja múltiples archivos y documentos. Cuando una organización produce contenido en múltiples lenguas, el contenido lingüístico debe ser propiamente almacenado, manejado y compartido. Esta cualidad es especialmente importante ya que permite la organización de la información de cada equipo a través de la memoria de localización, bases de datos de términos, entre otros datos en un mismo sistema, ya que una localización multilingüe, realizada por varias personas desde puntos de trabajo diferentes, demanda la organización de la información de manera eficiente.

- Recaba información estadística. Esto permite obtener datos de manera inmediata, por ejemplo, del número de descargas de algún producto, de los reportes de funcionalidad, entre otros.

- Monitorea el flujo de trabajo. Esta característica permite rastrear y registrar el comportamiento del proyecto; por otro lado, permite alimentar los datos estadísticos en relación con el número de localizadores, revisores y usuarios que participan en el proyecto, la cantidad de tiempo dedicada por cada localizador a su trabajo, el número y tipo de errores, el avance del proyecto, las fechas límite para terminar el proyecto, lanzamiento de los productos, o actualizaciones, entre otras.

- Facilita la colaboración. Pootle permite la localización multilingüe colectiva en tiempo real, además representa un mecanismo de comunicación y permite que las organizaciones puedan desarrollar proyectos de localización en escala global.

- Localiza sin conexión. En Pootle, es posible exportar los archivos de la carpeta Terminology para realizar su localización sin conexión a la internet, una vez realizada la localización es posible importar la base de datos al administrador de localización Pootle; cuando se realiza la importación Pootle realizará la actualización de manera automática. Esta característica es ideal para equipos sin acceso a la internet. Para la transferencia de la base de datos, solamente se selecciona la opción Download for offline translation. Para el caso de la importación, se selecciona la opción Upload translations, se elige la ubicación del archivo que se desea cargar y ahí finaliza el proceso. En caso de haber algún tipo de error durante la carga, se mostrará un mensaje de error y el archivo no será cargado.

Si se realizan de manera manual las tareas anteriores, la fluidez del trabajo de localización colaborativa se tornará compleja; en muchos casos, consumirá gran parte del tiempo disponible y desembocará en el incremento de errores. Con un administrador de localización como Pootle, las organizaciones pueden incrementar su productividad de manera sustantiva y reducir los costos, centralizando los procesos en el ámbito de la localización, automatizando procesos, realizando trabajo colaborativo y monitoreando el flujo de trabajo. Otra característica que merece ser tratada de manera específica es la referente a la carpeta Terminology, que contiene el total de términos que fueron localizados en lengua p'urhepecha; veámosla a detalle en las siguientes líneas.

8. La carpeta Terminology

Una de las características esenciales de Pootle es la extracción de la terminología basándose en la frecuencia de uso; dicha peculiaridad permite acceder al corpus sin mayor dificultad. En la carpeta Terminology están contenidos los 1003 términos de uso continuo cuando hablamos de informática, internet y software; dicha carpeta es de gran ayuda para los localizadores, ya que se podría decir que el corpus está diseñado para que sea usado de manera global en cada proyecto de localización.

Los términos deben ser tan cortos y simples como sea posible en cada proyecto; de esto se desprende que la localización deba ser realizada lo más apegada posible al original,

vigilando que haya coincidencia entre las clases de palabras de la versión internacionalizada y las clases de palabras de la localización, es decir que si el término de origen es un verbo en infinitivo o un sustantivo, en la versión localizada se debe conservar la clase de palabra. Para evitar ambigüedades, en algunos casos, se realizan aclaraciones que, generalmente, se encierran entre paréntesis; por ejemplo, para la palabra *file* (*noun*), se especifica la clase de palabra (sustantivo, en este caso), para que sea localizada como tal. Otro ejemplo es el término *view* (*verb*), en el que se precisa que es un verbo.

La idea principal es que el término en la versión localizada sea cognoscible para el localizador y que esté disponible durante el proceso de localización, para que sea usado en diferentes contextos. Además, es posible insertar información adicional del término localizado para el localizador, a manera de comentarios, o incluso la definición en la versión localizada; dicha información será visible para los usuarios. Actualmente, un término puede contener un máximo de 30 caracteres, incluyendo la información adicional; sin embargo, si esta restricción es perjudicial o no es posible cumplirla, el localizador tiene la libertad de emplear más caracteres en su localización. Por otro lado, en los casos en que se tenga más de una opción para un mismo término, es recomendable considerar aquel que sea genérico y simple para maximizar la comprensión.

9. Metodología

Para el caso que nos ocupa se parte de la localización de términos de uso común en temas de informática, internet y software desarrollados e internacionalizados en el idioma inglés; a partir de esta versión, se realiza la localización en p'urhepecha con el propósito de facilitar el acceso a los usuarios en la lengua que, como pueblo originario, les es propia. Al momento de localizar, resulta complejo encontrar todos los conceptos, lo que conlleva realizar una localización lo más apegada a la versión internacionalizada aunque con ciertos márgenes de separación, tarea que requiere del conocimiento de las dos lenguas, de acuerdo con las finalidades comunes que surgen al usar la internet. «De ahí la idea de que la traducción se basa en procesos de negociación, siendo la negociación, precisamente un proceso según el cual para obtener una cosa se renuncia a otra» (Eco, 2008, p. 25).

Este hecho empuja a interpretar el significado del concepto en el contexto de la navegación en internet, los dispositivos electrónicos y la interacción entre el usuario y el sistema informático, sin dejar de lado la apreciación que suscitará entre la comunidad p'urhepecha, lo que implica la sensibilización para la apropiación entre los usuarios, labor pendiente hasta el momento.

Este proceso tuvo las siguientes etapas.

- 1) La primera etapa fue registrarse en la página <http://mozilla.locamotion.org>. Para abrir el proyecto de localización, una vez hecho el registro, es posible abrir el proyecto de localización y acceder a la carpeta Terminology la cual, como ya se mencionó antes, contiene un total de 1003 términos (por ejemplo, *copy*, *paste*, *download*, etc.)

2) La segunda etapa consiste en la localización de los conceptos contenidos en la carpeta. Aquí, es vital que los localizadores sean hablantes nativos de la lengua p'urhepecha y, además, que conozcan del tema en cuestión, en este caso, de la internet, el software y la informática; esto ayuda en gran medida a utilizar de forma adecuada la terminología. Lo anterior derivó en la interpretación del concepto de la versión internacionalizada y en el ajuste correspondiente a la estructura de la palabra en p'urhepecha. Asegurar, en la medida de lo posible, la comprensión de los conceptos fue fundamental para la continuación del proceso de localización, trabajo que requirió la consulta con profesionales de la informática y con el equipo de localizadores sobre la comprensión de los conceptos empleados en p'urhepecha.

3) La tercera etapa es la revisión. Con la finalidad de unificar al máximo posible la localización, se realiza el escrutinio de las grafías utilizadas para la escritura del p'urhepecha, en función de utilizar un solo alfabeto de los existentes y usados actualmente (tal como se muestra en la tabla 1), así como simplificar los conceptos para una mejor comprensión por los futuros usuarios.

Consonantes	Labial	Dental	Alveolar	Palatal	Velar
Oclusivo puro	P	T	Ts	Ch	K
Oclusivo aspirado	p'	t'	ts'	ch'	k'
Fricativo		S	S	X	J
Vibrante	R				
Retrofleja	Rh				
Nasal	M	N			Nh
Semiconsonante	W				Y
Vocales	Anterior	Central	Posterior		
Alta	I	ĭ	U		
Media	E		O		
Baja		A			

Tabla 1 – Grafías de la lengua p'urhepecha (tomadas de Monzón, 1997, p. 12)

Los términos de uso común en la internet constituyen el objeto de este escrito y son una muestra representativa del proceso de localización realizado, el cual es aun susceptible

de cambio. En este artículo, hemos incluido aquellos ejemplos que mejor ilustran la actividad de localizar términos informáticos en el contexto de la interacción entre el usuario y el sistema informático; por otro lado, son una muestra de la capacidad que tiene la lengua p'urhepecha para generar conceptos apropiados en la etapa de localización, y son el mecanismo de interacción en lengua p'urhepecha.

A continuación, mostraremos algunos de los ejemplos de los resultados alcanzados, en tablas con tres columnas, que corresponden a la versión internacionalizada y a las versiones localizadas. Así mismo, hemos agregado una tercera columna en el análisis de los resultados, que contiene la localización del p'urhepecha al español, para aquellos que no están familiarizados con el idioma inglés o p'urhepecha, puedan trabajar en español. Sin duda, el camino es aún largo y de difícil tránsito. Veamos los ejemplos de localización en detalle.

a) El término *download*

Versión internacionalizada	Versión localizada	Localización al español
<i>download</i>	<i>jatsirakurhini</i>	depositar para mí

En este caso, el concepto *download*, según el *Webster dictionary*, es «Tranferir (información) de la red o de un servidor a otra computadora» (Agnes, 2003, p. 198)⁶. Tomando como base esta definición, se llegó al verbo *jatsirani* en p'urhepecha, con la siguiente glosa: 'JATSĪ' radical 'depositar', 'RA' causativo, 'NI' modo infinitivo.

A partir de la identificación del radical, la aglutinación morfológica permite describir la acción de transferir de un lugar externo a uno personal con el concepto *jatsirakurhini*, compuesto de la siguiente manera: 'JATSĪ' radical 'depositar', 'RA' causativo, 'KURHI' voz reflexiva, 'NI' modo infinitivo. El verbo *download* fue uno que causó confusiones al inicio, debido a que, en español, habitualmente se usa el verbo 'descargar', hecho que desvió la atención a utilizar la palabra *késkuni* (descargar) en p'urhepecha; pero, retomando la definición en inglés, fue posible reorganizar la localización bajo el razonamiento anterior, el cual se estima más cercano al original.

⁶ «To transfer (information) as from a network or main computer to another computer.» (Agnes, 2003, p. 198)

b) El término *Search engine*

Versión internacionalizada	Versión localizada	Español
<i>search engine</i>	<i>jirinhatarantskwa</i>	herramienta para buscar

En este ejemplo, *search engine* es un software diseñado para la búsqueda de información en la internet; a partir de esta idea, en p'urhepecha llegamos al verbo 'buscar' en modo infinitivo, 'jirinhaní', y generamos la palabra *jirinhatarantskwa*, que se utiliza para referirse a 'una herramienta para buscar' o 'buscador', con la glosa 'JIRINHA' radical 'buscar', 'TARA' instrumental, 'NTS' iterativo, 'KWA' sustantivador.

c) El término *page*

Versión internacionalizada	Versión localizada	Español
<i>page</i>	<i>eranharihikukwa</i>	la zona frontal que se observa

En esta muestra, encontramos dos conceptos clave: el primero, *page*, se entiende como un bloque de información contenida en un sitio de la internet; el tipo de elementos que contiene la página generalmente son variados (imágenes, texto, audio, video, entre otros), de tal manera que el concepto *page* se utiliza para denominar de manera general el contenido de una dirección electrónica (Agnes, 2003). Esto resultó crucial para localizar el concepto en p'urhepecha.

Derivado del análisis y la reflexión sobre el significado del concepto *page*, se optó por referirse en p'urhepecha a todo lo que se observa en una dirección electrónica; pero se precisa el lugar o la zona a la que se dirige la mirada, el frente o la parte frontal de, concluyendo en tomar el concepto *eranharihikukwa*, con la glosa 'ERA' radical 'mirar', 'NHARHI' que es 'faz' o 'zona frontal', 'KU' como benefactivo, 'KWA' sustantivador (traducido como «la zona frontal que se observa»). Esta palabra se aleja de lo que se refiere al contenido de la página, si se toma esta línea; el concepto que mejor se acerca es *jatakwa* (contenido). Observamos que, en este caso, podría haber confusión con el concepto de memoria o con las referencias a esta, para la cual resulta la mejor opción.

d) El término *computer*

Versión internacionalizada	Versión localizada	Español
<i>computer</i>	<i>ánchitakwa</i>	herramienta de trabajo

El cuarto concepto, *computer*, alude a un dispositivo o máquina electrónica, que realiza cálculos complejos con rapidez y precisión; otra de las características en las que destaca es la capacidad de almacenar grandes cantidades de información (*Webster dictionary*, 2003).

A simple vista, resulta sumamente complejo englobar todas las características anteriores en un término p'urhepecha, de tal manera que se concluyó que el concepto *computer* se consideraría como una herramienta de trabajo en general. Así, se empleó *ánchitakwa ampe*, concepto que se emplea para referirse al 'conjunto de herramientas' que se utilizan en un taller de carpintería o de artesanías, por citar algunos ejemplos. En estos talleres, cada herramienta está diseñada para realizar una o más tareas predeterminadas y reciben una denominación específica, como el taladro (*jarhokutarakwa*), el cepillo para madera (*amparhitarakwa*), etc.

Esta analogía se realiza con la computadora, al ser considerada una herramienta en general sin especificar el tipo de trabajo que realiza, pero que está compuesta por una gama de herramientas que realizan tareas específicas, es decir, el procesador de textos, la hoja electrónica de cálculo, etc. La tarea específica que realiza cada programa será uno de los elementos clave para nombrarlos, al igual que en los talleres que se mencionan en el párrafo anterior, lo cual remite a otros radicales que escapan a este artículo. Por ello, se eligió el concepto *ánchitakwa* con la glosa 'ÁNCHI' radical 'trabajar', 'TA' causativo, 'KWA' sustantivador. Ambos conceptos *page* y *computer* fueron el centro de reflexión en varias ocasiones por parte del equipo de localizadores; los propuestos en este artículo son susceptibles de cambio por propuestas que acerquen de mejor manera al entendimiento de ambos en lengua p'urhepecha. No obstante, hasta el momento se consideraron como los más cercanos al logro del objetivo.

10. Conclusiones

La localización de software es una actividad creativa, que debe realizarse desde una postura crítica sobre el uso de términos informáticos en lenguas indígenas; así mismo, requiere de conocimientos de informática y de los mecanismos para la generación de términos en la lengua meta.

El trabajo que realiza la herramienta de localización Pootle con las lenguas indígenas es un medio idóneo para visibilizar y ampliar los espacios de uso de las lenguas indígenas de lo local al ciberespacio, así como para modernizar o actualizar su léxico.

Durante el proceso de localización, la funcionalidad de la lengua p'urhepecha en el campo de la informática queda manifiesta en los ejemplos citados, porque utiliza recursos propios de su estructura morfosintáctica, a partir del radical y de la aglutinación morfológica.

Sin duda, la colaboración inter y transdisciplinar es determinante para llevar a buen puerto la presente investigación, ya que requiere de diferentes marcos conceptuales como la traductología, la lingüística y la informática, en la que tuvieron intervención primordial los hablantes de la lengua p'urhepecha.

Por otro lado, la localización que se presentó en este espacio dio pauta para vislumbrar la contribución en la posible resemantización y funcionalización de las lenguas indígenas del país; de esta manera, el compromiso sigue en pie.

Referencias bibliográficas

- Agnes, M. (2003). *Webster's new world dictionary*. New York: Pocket Books.
- Catford, J. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Great Britain: Oxford University Press.
- Corte N. (2002). Localización e internacionalización de sitios web. *Revista tradumática*, 1, 1-8.
Recuperado de: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/ncorte/ncorte.PDF>.
- Chamoreau, C. (2003). *Hablemos p'urhépecha. Wante juchari anapu*. Michoacán: Fondo Editorial Morevallado.
- Directorate-general for translation, European Commission (2009). *Studies on translation and multilingualism. Web translation as a genre*. European Commission. Disponible en https://termcoord.eu/wp-content/uploads/2013/08/Web_translation_as_a_genre.pdf.
- Eco, U. (2008). *Decir casi lo mismo. Experiencias de traducción*. Barcelona: Lumen.
- Gottfried, B. (1997). *Programación en C*. México: Schaum.
- Hernández, J. (2005). *Software libre: técnicamente viable, económicamente sostenible y socialmente justo*. Infonomía.
- Monzón, C. (1997). *Introducción a la lengua y cultura tarascas, en: de acá para allá: lenguas y culturas amerindias*. Universitat de valencia. Departament de Teoria dels Llenguatges.
- Monzon, C. (2004). *Los morfemas espaciales del purépecha*. Michoacán: El Colegio de Michoacán.
- Pym, A. (2004). *The moving text: localization, translation, and distribution*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins Translations Library.
- Pym, A. (2012). *Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario*. España: Intercultural Studies Group.
- Stallman, M. R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños.