

Música, exposiciones, cine, rutas, teatro, talleres, visitas... **CULTURA EN LA CALLE** 04 Julio al 29 Septiembre 2013

UNIDOS POR LA PROVINCIA **DIPUTACIÓN DE ALMERÍA**

Actualizado: 19:50 Hrs.

comunidad

La Voz de Almería.es Vivir

Líderes en comunicación | Miércoles, 2 de Octubre de 2013

La Voz de Almería **LEE LA VOZ DE ALMERIA**
Suscripción on-line
APP: iPhone-Ipad / Android
Portada **KIOSKO y más**

Home Almería Ciudades Empresas Vivir Esquelas Servicios Agenda Ocio Deportes Fotos Vídeos

SER almería Hoy por Hoy [12.00 h]

Club de la Voz Opinión Suscriptores Tienda Publicidad Especiales Almerienses por el mundo Recetas PequeAlmería Motor Padel Contacto

Hazte socio de elClub de la Voz

Comunicación »

« volver

Pablo Muñoz

"La mejor traducción suele ser la que no se nota"

Entrevista con el localizador de videojuegos

Evaristo Martínez [02/10/2013 - 19:50]

Compartir

5



Pablo Muñoz Sánchez es traductor y localizador de videojuegos. [La Voz]

El almeriense Pablo Muñoz es traductor autónomo del inglés al español y se especializa en localización de videojuegos, software, aplicaciones para móviles y páginas web. Es Licenciado en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada (2007) y Máster en Traducción Audiovisual por la Universidad Autónoma de Barcelona (2012).

Justo después de licenciarse, empezó a trabajar como traductor inglés-español en AbroadLink, una agencia de traducción de Granada. Sin embargo, el trabajo que definitivamente marcó su carrera profesional fue su estancia de dos años (2008-2010) en Nintendo of Europe en Frankfurt (Alemania) como traductor, donde tradujo juegos como Metroid: Other M o Donkey Kong: Jungle Beat para Wii.

Es profesor de localización de software y videojuegos en varios másteres de traducción e imparte cursos y conferencias sobre localización de videojuegos. También es autor del blog de traducción Algo más que traducir (www.algomasquetraducir.com), donde publica sus reflexiones sobre los aspectos profesionales de la traducción, las tecnologías de la traducción y la localización de videojuegos y software.

¿Cómo explicaría en qué consiste tu profesión?

Traducir videojuegos consiste en conseguir que los jugadores se sumerjan en ellos con independencia del idioma. No me refiero solo a entender los mensajes en pantalla o los diálogos, sino a sentir que el juego ha sido creado para su cultura (lo que se conoce como "localización"). Si un juego tiene chistes, se deben adaptar a la cultura española (sin pasarse, claro: la virtud está en el término medio). O si el juego es bélico, se intenta seguir el lenguaje militar apropiado sin caer en anglicismos.

La mejor traducción suele ser la que no se nota, porque, por desgracia, la gente se da cuenta de una traducción normalmente cuando es mala, no cuando es buena. Y es que, aunque parezca fácil traducir un juego porque "sabes inglés", necesitas conocer muy, muy bien el español y su cultura y saber qué es lo que espera una persona al jugar para saber hasta dónde debes llegar con tu traducción.

¿Por qué contactó con Geekia? ¿Qué buscaba?

Llevaba ya un tiempo pensando en mejorar mi presencia en Internet, ya que cada vez hay más traductores especializados en videojuegos e Internet es mi principal canal por el que me contactan los clientes. Quería algo fresco y profesional con tintes "frikis" al especializarme en videojuegos y tecnología.

Cuando vi el proyecto de Kirau.com que habría creado mi amigo Juan Luis Sánchez (también de Almería), me quedé impresionado con su web. Así pues, ni corto ni perezoso, le dije si podía decirme quién se había encargado de su web y me dirigió a Geekia. Acto seguido visité la web de Geekia, curioseé los proyectos en los que habían trabajado y cotilleé un poco sobre ellos. No tardé mucho en darme cuenta de que eran el equipo perfecto: se trataba de unos profesionales del diseño, la publicidad y la programación web (cada persona se

Lo más leído

- Patrocinado por **SILESTONE**
- ✕ Dos nuevos fichajes de almerienses para la Junta en Sevilla
 - ✕ El pasado romano de Abia. Unas jornadas reivindican el legado de la antigua Roma
 - ✕ Subastan por nueve millones y medio los apartamentos del hotel Colonial
 - ✕ 14 pueblos 'venden' hoy su ciudad amable
 - ✕ La labor de un traductor de videojuegos, en una 'aventura gráfica' de dos minutos

En las ondas »

- Radio on-line
- SER ALMERIA** [88.8 FM]
 - Ser Levante [91.8 FM]
 - Ser Poniente [89.2 FM]
 - Ser Roquetas [99.0 FM]
 - Carrusel Almería [88.2 FM]
 - 40 Almería [101.8 FM]
 - 40 Indalo [104.3 FM]
 - 40 Poniente [100.4 FM]
 - Máxima Almería [98.1 FM]
 - Radiolé Poniente [87.7 FM]
 - Radiolé Almería [88.2 FM]
 - Dial Almería [96.2 FM]
 - M80 Almería [90.8 FM]

La Voz de Almería Promociones

Entre mares
Joven pero con profundas raíces almerienses, basado en el tapeco más tradicional

Deportes Shaolin
Tienda especializada en venta de artículos deportivos con más de 300 metros de exposición

¡descúbrelas!

dedicaba a su especialidad, pero conocían las de los otros también) y sentían pasión por la tecnología y los videojuegos. Básicamente, me vi reflejado en ellos y sentí que no habría nadie que entendiera mejor mis necesidades. Además, su forma de vender sus servicios me encantó, pues no era el típico rollo de empresa que se jacta de ser la mejor.

Dado que me dedico sobre todo a traducir textos, aunque el diseño fue llamativo, lo que más me convenció fue esa forma de escribir tan original, fresca y, sobre todo, diferenciadora.

¿Cómo surgió la idea del vídeo de animación?

Me gusta mucho el marketing online y tenía claro que el vídeo es una forma mucho más efectiva de conectar con los clientes hoy en día. Si a eso le sumas que tras un estudio de mercado vi que no había ningún traductor con un vídeo profesional, tenía claro que así me diferenciaría mucho más. De hecho, la idea original era crear un vídeo solamente y aprovechar una web que tenía ya hecha, pero comprendí que con un vídeo tan ambicioso era la oportunidad perfecta para crear una imagen de marca ya de paso.

¿Cómo le ha ayudado todo esto a reforzar su imagen profesional?

La acogida que tuvo la web y sobre todo el vídeo fue espectacular, sobre todo por parte de compañeros de profesión. Eso es porque tanto la web como el vídeo no tratan de decir "soy el mejor", sino que explican el trabajo de un traductor de videojuegos de una forma sencilla para todo el mundo.

A nivel de marca personal he notado bastante más interés en cuanto a personas que me piden consejo profesional, lo que se traduce en mayor visibilidad a nivel español y en posibilidades de ir a congresos o dar cursos y, a decir verdad, en satisfacción personal con lo que hago. También he conseguido que clientes extranjeros me escriban para consultar mis servicios tras ver el vídeo y la web, e incluso hace unos días me han pedido que si puedo hacer una reseña sobre un libro de traducción de videojuegos para una revista importante de traducción.

Con una inversión así en un sector de alta competencia no puedes esperar resultados inmediatos, sino graduales: en ese sentido, creo que lo estoy consiguiendo.

NOTICIAS RELACIONADAS »

▶ La labor de un traductor de videojuegos, en una 'aventura gráfica' de dos minutos

publicidad

Curso Photoshop cs5, cs6

www.tecnotek.com.ar

Desde cero hasta uso profesional
Costo \$500 / Duración 2 Meses



Copyright © 2012, La Voz de Almería. Participa Contacto **Quiero contratar publicidad** Política de Privacidad Condiciones Generales de Uso

La Voz de Almería

Desarrollado por: ILEA GESTIÓN