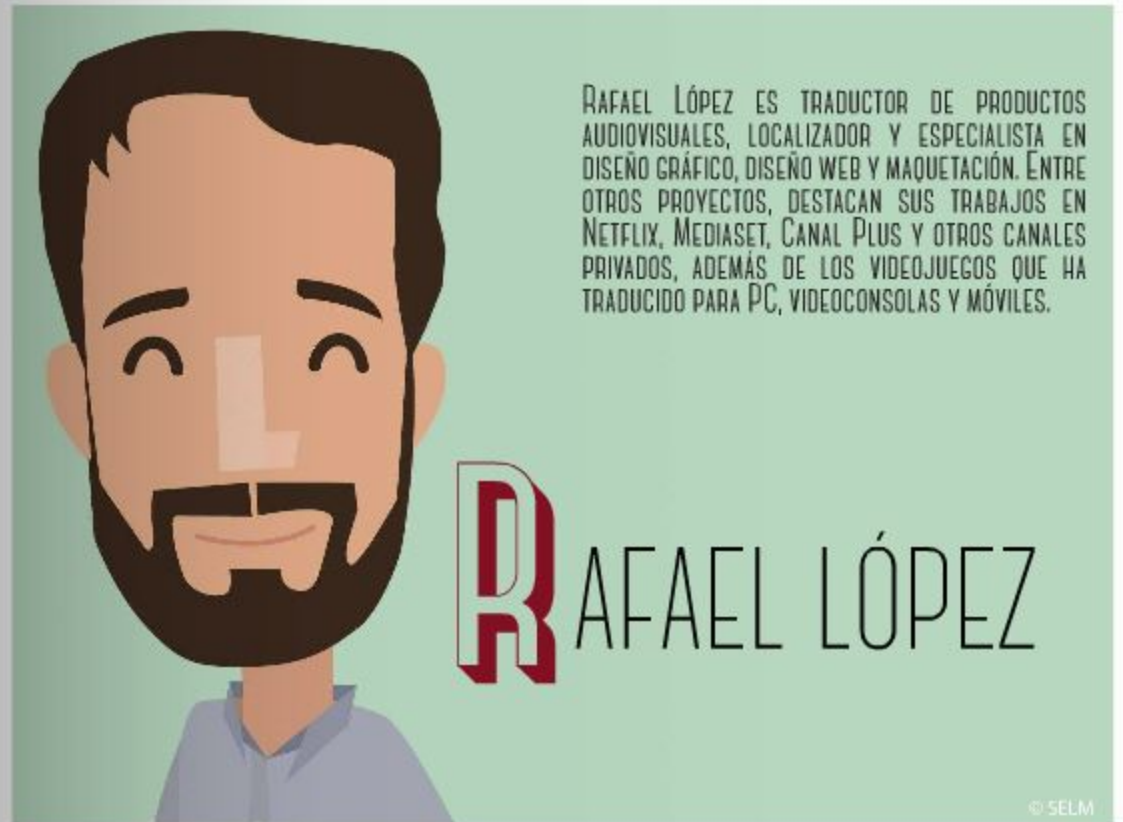




# LA ENTREVISTA

BOLETÍN MENSUAL INFORMATIVO

www.lenguasmodernas.com



RAFAEL LÓPEZ ES TRADUCTOR DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES, LOCALIZADOR Y ESPECIALISTA EN DISEÑO GRÁFICO, DISEÑO WEB Y MAQUETACIÓN. ENTRE OTROS PROYECTOS, DESTACAN SUS TRABAJOS EN NETFLIX, MEDIASET, CANAL PLUS Y OTROS CANALES PRIVADOS, ADÉMÁS DE LOS VIDEOJUEGOS QUE HA TRADUCIDO PARA PC, VIDEOCONSOLAS Y MÓVILES.

## R AFAEL LÓPEZ

“DISFRUTO DE TODAS LAS ESPECIALIDADES A LAS QUE ME DEDICO, PORQUE CONSIDERO QUE SI ME DEDICO A ELLAS ES PORQUE REALMENTE ME GUSTAN”.

**Muchas gracias por concedernos esta entrevista, ¿nos podrías hablar un poco sobre ti?**

EMPRESAS



EVENTOS

LA ENTREVISTA



NOVEDADES EDITORIALES

Suelo dejar que sean los demás los que opinen sobre mí, pero vamos allá. Soy natural de Granada, me crié allí y estudié también allí la carrera de Traducción e Interpretación, que terminé en cinco años. Justo antes de terminar la carrera abrí un blog ([www.jugandoatraducir.com](http://www.jugandoatraducir.com)), en el que fui publicando entradas sobre traducción audiovisual y herramientas, que era lo que por aquel entonces me llamaba más la atención. En unos pocos meses, gané bastante visibilidad gracias a las redes sociales y a los contactos que fui haciendo, hasta el punto de que antes de terminar la carrera ya estaba traduciendo

series de televisión para un estudio de doblaje que me contactó a través de LinkedIn (sí, por lo visto soy una de las pocas personas a las que LinkedIn le ha servido para algo). Poco a poco fueron llegando otros clientes, y también las primeras invitaciones a eventos, que acepté dejándome llevar por la osadía. Con 24 años estaba dando mi primera charla en el primer Traduemprende, celebrado en Madrid. A partir de ese momento, para ser sincero, el tiempo se me ha pasado volando, porque no he parado. Seguí acudiendo a eventos, inicié mi actividad como docente impartiendo cursos online y presenciales dentro y fuera de España, empecé a publicar mis primeros artículos en revistas, amplí mi cartera de clientes, creé





Traduversia con mi colega Pablo Muñoz... Ah, y quizá el hito más importante, logré emanciparme con 25 añitos, algo complicado de lograr en España en los tiempos que corren, je.

**En lo relativo a la traducción, abarcas una gran cantidad de especialidades y servicios, desde traducción de productos audiovisuales a videojuegos. ¿Cuál de ellas te resulta más atractiva?**

¿A quién quieres más, a mamá o a papá? La verdad es que es difícil de decir. Disfruto de todas las especialidades a las que me dedico, porque considero que si me dedico a ellas es porque realmente me gustan.

Supongo que la clave para mí está en la diversificación. Soy hijo de músicos, así que tengo una vena creativa que me impide mantenerme atado a una sola cosa durante mucho tiempo. Me gusta echar la vista atrás y pensar que, por ejemplo, hace un par de meses empecé a traducir un conocido videojuego de fútbol, que el mes pasado traduje varias series que se van a emitir en Netflix y en varios canales de Mediaset,



© SELM

“ME GUSTA ECHAR LA VISTA ATRÁS Y PENSAR QUE, POR EJEMPLO, HACE UN PAR DE MESES EMPECÉ A TRADUCIR UN CONOCIDO VIDEOJUEGO DE FÚTBOL, QUE EL MES PASADO TRADUJE VARIAS SERIES QUE SE VAN A EMITIR EN NETFLIX Y EN VARIOS CANALES DE MEDIASET”.

o que en enero pude crear la imagen corporativa completa y la página web de un colega traductor, por citar algunas cosas que he hecho recientemente. La variedad me llena por dentro y me hace sentir que no soy esclavo de la rutina o de una sola actividad.

**Has trabajado para el grupo Mediaset, Canal Plus y otros canales. ¿Nos podrías hablar sobre las series y programas en los que has participado?**

La verdad es que la variedad de temáticas es tan amplia que lo pienso y me da hasta miedo. He traducido de todo: desde programas conocidos como Masterchef, hasta *reality shows* de lo más singulares, como uno sobre *drag queens* que subtulé hace poco para Netflix, o varios sobre vestidos de novia de los que se emiten en Divinity. En esa lista también entran series y programas dirigidos a adolescentes y niños, documentales sobre temas de actualidad como el conflicto palestino-israelí o la violencia en los medios de comunicación, o películas de terror y comedia, de esas en las que salen duendes verdes fumando maría.

En fin, la lista es interminable, y creo que demuestra que, efectivamente, los traductores audiovisuales debemos ser profesionales muy versátiles, capaces de cambiar el chip de un momento a otro para resolver problemas de registro, oralidad, referencias culturales, cambios de temáticas o humor para traducir o adaptar los productos adecuadamente.

**¿Cómo son los plazos y el ritmo de trabajo en este tipo de proyectos?**

Frenéticos. Si quieres dedicarte a esto tienes dos opciones: formarte y curtirte hasta convertirte en un profesional muy productivo, o comprarte un Delorean. Como cuando terminé la carrera no iba muy holgado de dinero, no me quedó otra que curtirme.

Bromas aparte, los plazos y el ritmo de trabajo varían en función de cada proyecto y de los clientes. Por ejemplo, por un lado,

tengo clientes que me piden que traduzca un capítulo de una serie de 20 minutos de un día para otro, y por otro hay otros que me dan tres días de plazo para un encargo de características similares. Casi huelga decir que, cuanto más ajustado es el plazo, más alta es la probabilidad de meter la pata y que tu error quede grabado para toda la eternidad, así que es necesario ser productivo y muy competente y eficaz para dedicarse a esto.

En videojuegos, los plazos se asemejan más a los de cualquier proyecto de traducción escrito. Estos proyectos se cobran por palabra y las asignaciones se miden por volúmenes diarios o semanales, de



© SELM

“CONSIDERO QUE ES IMPORTANTE QUE NOS MENTALICEMOS A OFRECER TARIFAS COMPETENTES DESDE EL MOMENTO EN EL QUE SALIMOS DE LA UNIVERSIDAD, PORQUE DE LO CONTRARIO LO ÚNICO QUE CONSEGUIMOS ES EMPEDAR NUESTRAS CONDICIONES LABORALES Y DEVALUAR NUESTRO OFICIO Y A NUESTRO GREMIO”.

manera que los clientes para los que trabajo procuran no asignar más de 3000 o 4000 palabras por día a un solo traductor, pues de sobra saben que de esas cifras en adelante la calidad puede verse afectada. Lo que sí es cierto es que en localización de videojuegos se notan un montón los meses anteriores a los lanzamientos, esa época a la que en inglés suelen llamar *crunch time*, de manera que puedes pasarte semanas sin recibir nada y de repente te llega lo más grande en apenas unos días y con unos plazos muy ajustados. Así que, de nuevo, es importante ser productivo para evitar que te pille el toro.

Dicho esto, realmente considero que el principal problema que hay ahora mismo

en el sector de la traducción audiovisual no son tanto los plazos (que también, pero en realidad siempre han sido bastante ajustados), sino las tarifas, sobre todo las de subtítulo y doblaje. En el momento en el que un cliente te paga 40 euros por un proyecto que tardas 2 o 3 días en completar, la rentabilidad de tu oficio cae en picado y, con ella, también tu nivel de vida. Desafortunadamente, hay muchos que todavía no terminan de entender esta idea. Yo considero que es importante que nos mentalicemos a ofrecer tarifas competentes desde el momento en el que salimos de la universidad, porque de lo contrario lo único que conseguimos es empeorar nuestras

condiciones laborales y devaluar nuestro oficio y a nuestro gremio.

**Dentro de los proyectos audiovisuales, ¿qué diferencias puede haber a la hora de colaborar, por ejemplo, en un *reality show*, una serie o un documental?**

Muchísimas. Para empezar, cada uno de los productos que has mencionado suele doblarse de una manera diferente: por ejemplo, ahora mismo la tendencia es traducir los documentales con locuciones o *voice overs* que siguen los estándares de las locuciones tradicionales. Es decir, un locutor o locutora como narrador principal y voces secundarias para traducir posibles





© PATRICIA LLUBERAS

convencional, de manera que en muchas ocasiones el traductor trabaja con un guion que incluye hasta contexto sobre las escenas y sobre los roles de los personajes, detalles sumamente útiles.

Con respecto a los documentales, en ocasiones requieren una labor muy profunda de documentación para contrastar información y evitar meter la pata. Aunque a mí siempre me han parecido más sencillos porque no suelen incluir tantas referencias culturales o chistes, al contrario de lo que ocurre en las comedias de situación o en los *realities*. El humor y las referencias culturales son, para mí, los dos principales quebraderos de cabeza del traductor audiovisual, porque obligan a los traductores a buscar soluciones alternativas para provocar humor o generar un efecto parecido en el espectador.

**¿Cuál de los proyectos en los que has trabajado dirías que ha sido el más estimulante o inspirador para ti?**

Ha habido muchos. En cuanto a proyectos de traducción, creo que el que más he disfrutado (y estoy disfrutando) es, sin duda, el videojuego de fútbol que estoy traduciendo ahora mismo. Empecé a jugar a ese juego cuando era solo un crío, y desde entonces he jugado a todas las ediciones posteriores que se han lanzado, así que para mí es como cumplir un sueño.

Por otro lado, también fue muy estimulante crear Traduversia con Pablo Muñoz. Fue un proceso muy largo y lleno de obstáculos en el que aprendí muchísimo sobre diseño web, localización y *e-learning*, sobre todo aspectos técnicos. Además, también me permitió fortalecer mi relación con Pablo, que no es solo mi socio, sino también un gran amigo.

**También destaca tu faceta como maquetador y diseñador gráfico. ¿Cómo llegaste a especializarte en este campo?**

Como comentaba antes, siempre he tenido una creatividad heredada de mi familia. Desde que tengo uso de razón he necesitado realizar alguna actividad creativa ajena a la traducción, ya fuera como afición o como

entrevistas con voces solapadas. Las series de televisión, sobre todo las de éxito, se doblan mediante la técnica de la sincronía labial (*lip sync*), de manera que las voces de los actores originales se reemplazan por las de los actores de doblaje. Esto provoca una serie de limitaciones en cuanto al ajuste y la duración de las intervenciones de los personajes. Por último, los *reality shows* se están traduciendo con una técnica modernizada del *voice over*, en la que los actores de doblaje interpretan el texto e imitan el tono de los personajes, al contrario de lo que ocurre en los documentales, en los que la voz del locutor suele mantenerse plana. El tipo de doblaje influye en la manera de abordar el proceso de traducción, en la toma de decisiones para resolver problemas específicos y en las labores de ajuste, entre otras cuestiones.

También influye, por supuesto, el formato del producto. Los *reality shows*, por ejemplo, no tienen un guion de preproducción, ya que se supone que los personajes actúan de manera improvisada. Esto hace que los traductores traduzcamos las transcripciones de sus intervenciones armadas en formato de guion, de manera que el texto resultante puede llegar a ser de lo más caótico y dispar (pensad en un posible guion de un episodio de Gran Hermano, por ejemplo). En cambio, las series y películas sí siguen un guion

“EL HUMOR Y LAS REFERENCIAS CULTURALES SON, PARA MÍ, LOS DOS PRINCIPALES QUEBRADEROS DE CABEZA DEL TRADUCTOR AUDIOVISUAL, PORQUE OBLIGAN A LOS TRADUCTORES A BUSCAR SOLUCIONES ALTERNATIVAS PARA PROVOCAR HUMOR O GENERAR UN EFECTO PARECIDO”.



© SELM

especialidad profesional. El diseño gráfico es una disciplina que me ha fascinado desde que era un crío, hasta el punto de que en la adolescencia tuve la gran suerte de hacer varios cursos de informática y de diseño en varias academias privadas, así que tenía una base sobre la que podía seguir construyendo. Casualmente, cuando terminé la carrera, a la vez que empezaba a hacer mis pinitos como traductor audiovisual, me di cuenta de que había un elevado número de empresas que buscaban a traductores con conocimientos de maquetación, profesionales que en inglés suelen denominarse *DTP Specialists*. Vi anuncios por todas partes y sentí que era un nicho de mercado que podía explotar si me formaba debidamente.

Así que, ni corto ni perezoso, hice un posgrado de un año sobre diseño gráfico publicitario en el que pude aprender a usar programas como InDesign, Photoshop, Illustrator o Dreamweaver, además de valiosísimas nociones de diseño que aún conservo como oro en paño en mi estantería y en mi disco duro. Gracias a esta especialización, he podido asumir muchos encargos de maquetación provenientes de agencias de traducción y hasta ha habido colegas

traductores que me han encargado que les haga la página web o la imagen corporativa, así que creo que invertir en esta especialidad fue una de las mejores decisiones que pude tomar en aquel momento. El oportunismo es un factor muy importante cuando eres un recién licenciado. Aunque también lo es cuando eres autónomo y llevas varios años en esto. En cualquier caso, es importante oler las oportunidades y estar preparado para aprovecharlas cuando se presenten.

“DESDE QUE TENGO USO DE RAZÓN HE NECESITADO REALIZAR ALGUNA ACTIVIDAD CREATIVA AJENA A LA TRADUCCIÓN, YA FUERA COMO AFICIÓN O COMO ESPECIALIDAD PROFESIONAL”.



© SELM





“Para mí, Traduversia es la muestra de lo que pueden lograr dos cabezas pensantes llenas de ideas, ilusión y energía, valores que intentamos transmitir a nuestros alumnos para que ellos también puedan llegar lejos como profesionales”.

**Para terminar, nos gustaría resaltar también tu labor docente, en el proyecto de Traduversia, junto a Pablo Muñoz. ¿Cómo surgió este proyecto?**

La verdad es que surgió de una forma muy natural. Pablo y yo nos conocimos poco a poco, tras coincidir en varias cenas y eventos de traducción. Nos caímos bien y vimos que teníamos una visión muy similar de muchas cosas, entre ellas el mercado de la formación online. Ambos llevábamos ya un tiempo con nuestros blogs, en los que compartíamos tutoriales y entradas que muchos lectores encontraban útiles, y también habíamos colaborado ya con varias empresas, asociaciones y universidades impartiendo cursos y talleres, así que teníamos también un bagaje sobre el que construir algo para mejorar lo que ya conocíamos.

Un día a Pablo se le encendió la bombilla y me dijo: «Oye, Rafa, ¿y si creamos esto?». La respuesta a esa pregunta fue un sí rotundo, y tras meses de duro trabajo y esfuerzo, Traduversia era una realidad. Han pasado 2

años y ya tenemos a más de 5000 alumnos y 11 cursos que hemos lanzado entre los dos (uno de ellos gratuito), así que no podría estar más satisfecho con el resultado.

Para mí, Traduversia es la muestra de lo que pueden lograr dos cabezas pensantes llenas de ideas, ilusión y energía, valores que intentamos transmitir a nuestros alumnos para que ellos también puedan llegar lejos como profesionales. Así que nada, si os ha gustado la entrevista os animo a que os metáis en [www.traduversia.com](http://www.traduversia.com). ¡Nos vemos!

**Muchas gracias por atendernos, Rafael. Ha sido un placer compartir este espacio contigo y esperamos volver a contar con tu presencia en otro momento.**

RAFAEL LÓPEZ SÁNCHEZ



# EMPRESAS

BOLETÍN MENSUAL INFORMATIVO

[www.lenguasmodernas.com](http://www.lenguasmodernas.com)