



Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
Facultad de Traducción e Interpretación
Grado en Traducción e Interpretación: Inglés-Alemán

*La audiodescripción en el género de la ciencia ficción
televisiva: caso práctico*

Elba María Hernández Gutiérrez

Curso 2015/2016

Director del trabajo: Víctor Manuel González Ruiz

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría dar las gracias a mi tutor, Víctor González, ya que sin su ayuda y orientación no hubiera sido capaz de realizar este trabajo.

En segundo lugar, les doy las gracias a mis padres, por estar siempre a mi lado.

También les doy las gracias a todos los amigos y compañeros que me han apoyado y acompañado durante este camino.

Y, por último, me gustaría hacer un reconocimiento a la ONCE, por su labor social, pero en especial a Víctor López Eiris, Responsable del Departamento de Autonomía Personal y Accesibilidad de la ONCE, por su colaboración y ayuda.

ÍNDICE

RESUMEN	1
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. ASPECTOS GENERALES SOBRE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	5
2.1. EL TEXTO AUDIOVISUAL Y LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN.....	6
2.2. MODALIDADES DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	19
2.2.1. El doblaje	20
2.2.2. La subtitulación.....	21
2.2.3. Las voces superpuestas (<i>voice-over</i>).....	24
2.2.4. La traducción o interpretación simultánea (traducción a la vista)	24
2.2.5. La narración	25
2.2.6. El doblaje parcial	26
2.2.7. El comentario libre.....	26
2.2.8. Localización de software	27
2.3. LA ACCESIBILIDAD EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	28
2.3.1. Legislación	28
2.3.2. Modalidades de accesibilidad audiovisual.....	29
2.3.2.1. Subtitulado para sordos (SPS).....	29
2.3.2.2. Audiodescripción (AD).....	31
2.3.3. Relación de la audiodescripción con las otras modalidades de traducción audiovisual	34
2.3.4. Características de la comunidad de deficientes visuales: necesidades y demandas.....	34
2.3.5. La influencia de los géneros de narración audiovisual en la tarea del audiodescriptor: el caso de la ciencia ficción	36
3. CASO PRÁCTICO: PROPUESTA DE AUDIODESCRIPCIÓN DEL CAPÍTULO PILOTO DE LA SERIE <i>DARK MATTER</i>	39
3.1. LA SERIE DE TELEVISIÓN <i>DARK MATTER</i> : CONTEXTUALIZACIÓN DEL PRODUCTO QUE SE VA A AUDIODESCRIBIR	39

3.2.	DESCRIPCIÓN DEL TEXTO ORIGINAL.....	40
3.3.	METODOLOGÍA SEGUIDA DURANTE EL PROCESO DE AUDIODESCRIPCIÓN Y CONVENCIONES EMPLEADAS.....	42
3.4.	PROBLEMAS Y SOLUCIONES PROPUESTAS EN EL CASO PRÁCTICO DE AUDIODESCRIPCIÓN PARA DEFICIENTES VISUALES	43
4.	CONCLUSIONES.....	49
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	53
5.1.	LEGISLACIÓN Y NORMAS CITADAS	58
6.	ÍNDICE DE FIGURAS	59
7.	ANEXO.....	61
7.1.	GUION DE AUDIODESCRIPCIÓN (GAD) DEL CAPÍTULO PILOTO DE LA SERIE <i>DARK MATTER</i>	61

RESUMEN

Este trabajo se enmarca en el ámbito de la traducción audiovisual y, específicamente, aborda la modalidad utilizada para hacer que las películas, series de televisión y otros productos audiovisuales sean accesibles para las personas con problemas de visión: la audiodescripción (AD). Con este campo de estudio como contexto, hemos dividido este trabajo en dos partes.

En la primera parte, se explican conceptos teóricos fundamentales acerca del texto y la traducción audiovisuales. De modo especial, nos referimos a las características de la modalidad de la AD, prestando atención a sus peculiaridades dentro del género de la ciencia ficción, así como a la comunidad de deficientes visuales. En la segunda parte, tratamos de aplicar los conocimientos adquiridos durante los estudios del Grado en Traducción e Interpretación y las reflexiones planteadas en la primera sección del trabajo, de carácter más teórico, por medio de un proyecto práctico de AD. Este proyecto consiste en la AD de una serie televisiva canadiense de ciencia ficción, a propósito del cual describimos los problemas encontrados durante su elaboración, así como las soluciones que proponemos.

Finalmente, llegaremos a una serie de conclusiones derivadas de la realización de este trabajo. De forma especialmente relevante, intentaremos extrapolar las conclusiones y las soluciones alcanzadas en este Trabajo de Fin de Grado (TFG) a otros proyectos de AD dentro del género de la ciencia ficción. Además, sugeriremos líneas futuras de investigación conectadas con este trabajo.

ABSTRACT

This dissertation deals with the topic of audiovisual translation and, more specifically, with the technique used to make films and TV programmes accessible for the visually impaired: audio description (AD). For this purpose the dissertation has been divided into two parts.

The first part explains a set of theoretical concepts about audiovisual translation and the audiovisual text. In particular, it addresses, on the one hand, the characteristics of AD in general, and especially within the genre of science fiction, and, on the other hand, relevant facts about the visually impaired community. In the second part, we will apply the theoretical aspects dealt with in the first section of this work and the knowledge acquired during our programme of study of the Degree in Translation and Interpreting by means of a practical AD project. In this case we audio described the pilot episode of a current TV science-fiction series produced in Canada. Together with the creation of our own AD script for this episode, we will comment on the problems we faced during the audio description process and the strategies we used to solve them.

Finally, we will arrive at a few conclusions strongly linked to the AD project which is at the centre of this work. We will try to extrapolate these conclusions and the solutions offered to solve the AD problems we encountered, to other AD projects also within the science fiction genre. As a last point, we will suggest future research possibilities linked to this dissertation.

1. INTRODUCCIÓN

Se puede aventurar que los productos audiovisuales son, desde sus inicios y cada día más, las manifestaciones culturales más importantes y atrayentes para el gran público; son un vehículo de transmisión de culturas, de ideas y de sueños. La imagen es parte inherente de estos productos y en su evolución, gracias a los avances de la tecnología, cada vez hay más posibilidades de que las personas con discapacidad visual tengan acceso a ellos.

Debido a la gran importancia que tiene la accesibilidad (en este caso, aplicada a las personas con deficiencia visual) en la cultura y la comunicación, tenemos como objetivo abordar este tema y comprobar no solo cómo se encuentra la situación en la actualidad, sino también qué se puede hacer para mejorar en el futuro tanto el servicio de productos accesibles, como su uso por parte de las personas que lo necesitan. Como apuntamos anteriormente, trataremos en estas páginas la accesibilidad visual y nos ocuparemos en especial de explicar en qué consiste la audiodescripción (AD) –la modalidad que hace accesible lo audiovisual a los deficientes visuales–, que *a priori* parece ser la modalidad menos desarrollada en el campo de la accesibilidad.

En la primera parte de este trabajo, comenzaremos explicando las características generales de la traducción audiovisual y señalaremos, de modo fundamental, la importancia que tiene la imagen en un texto audiovisual, detallando los códigos que confluyen en él y que lo convierten en un producto muy particular dentro del ámbito de la traducción. A continuación, enumeraremos las distintas modalidades de traducción audiovisual que existen, expondremos cuándo se utilizan y por qué, y señalaremos en posteriores apartados su relación con la audiodescripción. Posteriormente, abordaremos con más detalle la accesibilidad audiovisual; específicamente, hablaremos del subtítulo para sordos (SPS) y de la AD. Al igual que las anteriores modalidades de traducción, detallaremos en qué consiste cada una, las normas que las regulan y las convenciones que se utilizan para su realización. Seguidamente, trataremos las necesidades y demandas que tiene la comunidad de deficientes visuales en cuanto al servicio de audiodescripción que se ofrece hoy en día en España, a la facilidad de uso de este servicio y a su calidad. Como último aspecto dentro de esta primera sección de carácter más teórico, ya que el objeto de nuestro trabajo es una serie televisiva de ciencia ficción, hablaremos del efecto que pueden tener las características de este género sobre la práctica de la AD.

Como parte central de este trabajo y basándonos en las reflexiones teóricas de las primeras páginas, a continuación abordaremos la accesibilidad visual desde una perspectiva totalmente práctica. Esto lo haremos mediante la elaboración de un proyecto de AD, lo

que supondrá un paso más para ayudar a acercar los productos audiovisuales, sea cual sea su género, a aquellos usuarios que lo necesiten. Para ello, hemos realizado un guion de AD del episodio piloto de una serie actual de ciencia ficción producida en Canadá, titulada *Dark Matter*. Además de explicar las estrategias seguidas para elaborar este guion –partiendo, sobre todo, de la norma UNE 153020:2005 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (AENOR, 2005)–, así como las soluciones propuestas para las situaciones problemáticas, incluimos, como producto final de este TFG, el guion de AD (en un anexo) y el vídeo con el episodio audiodescrito (adjunto en un CD a la copia en papel de este trabajo), cuya locución es obra de la misma autora de estas páginas.

Finalmente, procederemos a plantear varias conclusiones a partir de las ideas más teóricas y del caso práctico que ocupan las páginas de este trabajo, con el objetivo de extrapolar, de manera tentativa, nuestras soluciones a otros proyectos de AD dentro del género de la ciencia ficción televisiva.

2. ASPECTOS GENERALES SOBRE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

La traducción audiovisual existe prácticamente desde los inicios del cine. En un principio, el cine mudo, por sus propias características, se valía de que los actores transmitiesen el significado de cada escena mediante gestos. No obstante, tanto los intertítulos (rótulos que se proyectaban en medio de las escenas para explicar la acción o los diálogos), como los carteles anunciadores de las películas se comenzaron a traducir a los idiomas de los países de destino.

Hoy en día se siguen utilizando, aunque normalmente para hacer ver al espectador que ha habido un cambio temporal o espacial. No obstante, se dan algunos casos en los que los intertítulos tienen importancia, por ejemplo, en la narración cinematográfica¹.

Con el paso del cine mudo al sonoro, las características y las exigencias de la traducción audiovisual cambiaron totalmente, ya que a partir de ese momento no solo había que tener en cuenta la imagen. Hoy en día podemos decir que la traducción audiovisual se caracteriza principalmente por el tipo de textos con los que se trabaja (audiovisuales), los códigos que se combinan en estos textos, la información que estos transmiten y los canales que utilizan (acústico y visual). En relación al tipo de códigos utilizados en los textos audiovisuales, Díaz Cintas (2001: 29) afirma que:

El producto fílmico conjuga dos códigos inseparables: la palabra sonora y la imagen. En toda película, y contrariamente a las leyes matemáticas, la suma de uno (imagen) y uno (palabra) no equivale a dos (imagen-palabra), sino a una amplia red de relaciones y referentes extrafílmicos que implícita o explícitamente vienen codificados en la película a través de la imagen, de la palabra o de ambas.

Por lo que podemos afirmar que la complejidad del texto audiovisual reside precisamente en esa conjugación de elementos visuales y acústicos que dan lugar a la comunicación².

Teniendo esto en cuenta, y siguiendo las palabras de Díaz Cintas, dedicaremos los siguientes apartados a describir el texto audiovisual y posteriormente relataré en profundidad cuáles son las diferentes modalidades de traducción audiovisual.

¹ 1) Quentin Tarantino utiliza los intertítulos como sello personal y marca el cambio de actos al más puro estilo teatral. 2) Cada película de *La guerra de las galaxias*, que se inició con *Star Wars (La guerra de las galaxias)*, George Lucas, 1977, EE. UU.), comienza con dos de los intertítulos más reconocidos del cine: «Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana» y el intertítulo de letras amarillas en movimiento sobre un fondo de cielo estrellado.

² Antúnez Pérez (2005) se hace eco de la estructura tripartita de la comunicación que Poyatos (2002) denomina «estructura triple básica». Esta estructura está constituida por el lenguaje (lo que decimos), el paralenguaje (cómo lo decimos) y la *kinésica*, o cinésica (movimientos corporales y gestos que acompañan lo que decimos).

2.1. EL TEXTO AUDIOVISUAL Y LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN

Como ya hemos explicado anteriormente, el texto audiovisual conjuga palabra e imagen y hace uso de los canales acústico y visual para transmitir información. No solo eso, sino que, como refleja Chaume Varela (2004), el equilibrio entre palabra e imagen, así como la confluencia e interacción del código lingüístico con otros códigos de significación, suponen una particularidad de los textos audiovisuales que los marca frente a otros tipos de textos, ya sean escritos u orales, y que los dota de sentido. A continuación, describiremos estos códigos y, a efectos de este trabajo, nos centraremos en abordar en mayor profundidad aquellos que afectan directamente a la audiodescripción.

En primer lugar, observamos los códigos que se transmiten a través del canal acústico:

- El código lingüístico

Ocupa el lugar más importante en la clasificación de códigos presentes en el canal acústico. Dentro del código lingüístico se incluyen todas las intervenciones orales (excepto las paralingüísticas) de los personajes, ya sean diegéticas o extradiegéticas —es decir, se produzcan dentro o fuera de la pantalla, lo que incluye también las voces de los narradores—.

Chaume Varela (2004: 168) puntualiza y argumenta que, «desde el punto de vista del texto origen, hablamos de un código lingüístico oral. Sin embargo, sus características lingüísticas no son del todo propias del lenguaje oral espontáneo». Por este motivo cita el término «oralidad prefabricada», que parece absolutamente pertinente, ya que el punto de partida de un texto audiovisual es un guion que se ha redactado con anterioridad, por lo que en el producto final no se observará la espontaneidad inherente a la oralidad, por mucho que se intente utilizando diferentes recursos, como puede ser el uso de un registro de menor formalidad.

El código lingüístico oral alcanzó, con el nacimiento del cine sonoro, el lugar predominante en la clasificación de códigos acústicos; el hecho de que los productores de cine necesitaran hacer que el público siguiera consumiendo sus películas los obligó a traducir sus diálogos. Desde ese momento, la imagen y el código lingüístico oral han formado parte de un todo prácticamente inseparable.

Hay que puntualizar que hablamos de código lingüístico oral, porque en los textos audiovisuales también se utiliza el código lingüístico escrito (en forma de intertítulos, pancartas, periódicos, letreros, entre otros). En esta clasificación, el código lingüístico

escrito recibe el nombre de «código gráfico» y lo trataremos en el apartado dedicado al canal visual.

El audiodescriptor tiene que prestar mucha atención al código lingüístico ya que son innumerables las ocasiones en las que los personajes de una película, por ejemplo, hacen referencia a objetos y situaciones de forma indirecta y/o poco explícita, y el espectador entiende a qué se están refiriendo porque cuenta con el sentido de la vista; capta gestos, miradas, etc. que rellenan las que podríamos denominar «lagunas lingüísticas». El audiodescriptor se debe apoyar en todo aquello que digan los personajes y, a partir de ahí, rellenar esas lagunas para hacer llegar el mensaje de la manera más completa posible a las personas con deficiencia visual, eso sí, sin abusar de las descripciones, ya que además de innecesarias, pueden resultar fatigosas para el receptor.

- **Los códigos paralingüísticos**

La información perteneciente al paralenguaje comprende aquellas cualidades no verbales de la voz, tales como el tono, el ritmo o el timbre. Debido a esto, podríamos decir que el paralenguaje, incluso, dota de sentido a las diferentes manifestaciones lingüísticas, aportando una gran carga emocional; se asocia a expresiones, como pueden ser gritos, risas, suspiros, entre otras (Chaume Varela, 2004).

Cada cultura posee sus propios signos paralingüísticos y su uso depende de cada una de ellas, pero en la actualidad, gracias a la «globalización cultural» que han cimentado el cine, la televisión e Internet, quedan pocos signos que puedan plantear un verdadero reto en la comunicación.

Desde el punto de vista de la audiodescripción, el código paralingüístico parece tan o más importante que el lingüístico, ya que ayuda a reforzar ideas, evidenciar el estado emocional de las personas e incluso puede aportar sentido a las propias oraciones. Por poner un ejemplo, una oración no expresa lo mismo si se formula utilizando un tono u otro: «me encanta que hayas venido» no transmite el mismo mensaje si se expresa con alegría que si se hace con un tono irónico. Teniendo en cuenta esto, podemos decir que el código paralingüístico facilitará la elaboración del guion de audiodescripción. Los elementos paralingüísticos harán posible que el receptor con discapacidad visual infiera el estado anímico o emocional de un personaje directamente de su boca, por lo que el audiodescriptor no tendrá que emplear el poco tiempo del que dispone en hacer referencia a ellos.

Siguiendo la clasificación de Poyatos (1994), en el paralenguaje podemos distinguir:

- **Cualidades primarias:** son las que «individualizan» a la persona (timbre, resonancia, volumen, registros, entonación, duración silábica y ritmo).
- **Calificadores:** también pueden ser cualidades básicas, pero generalmente constituyen distintos tipos de voz (controles respiratorio, laríngeo, esofágico, faríngeo, velofaríngeo, lingual, labial, mandibular, articulatorio, objetual y de tensión articularia).
- **Diferenciadores:** modifican cualitativamente las palabras y sus fonemas, pero pueden también ocurrir independientemente como reacciones fisiológicas o emocionales (risa, llanto, grito, suspiro, jadeo, bostezo, tos, carraspeo, acción de escupir, eructo, hipo y estornudo).
- **Alternantes:** también se les puede denominar «cuasipalabras», ya que son identificables y clasificables fonética y funcionalmente; se utilizan tan semánticamente como las palabras, pero la mayoría de los cuales necesitan nombres y verbos para designarlos, así como representación gráfica (clics, siseos, bisbiseos, gruñidos, imitaciones de sonidos, llamadas a animales, etc.).
- **Pausas y silencios narrativos:** como afirma Nord (1991), aquellas pausas que se realizan entre elementos oracionales marcan el ritmo del enunciado, aunque se rellenen con algún tipo de muletilla («ah», «ehm», etc.).

- **El código musical**

El código musical de un texto audiovisual lo compone la banda sonora. Estrictamente hablando, la banda sonora es la franja de la película cinematográfica que contiene registrado el sonido del producto audiovisual (RAE). Con el paso del tiempo este término pasó a describir comúnmente la música de la obra cinematográfica, compuesta por las músicas incidentales y las canciones.

En lo que concierne a la música incidental, Olarte Martínez (2004: 109) establece una clasificación que sigue el criterio de localización en el texto audiovisual:

Por una parte, tenemos la música diegética, *source* o *background music*, que es la que se interpreta en la película y nosotros percibimos como espectadores. Esta música la escuchan los protagonistas, como ocurre en *Casablanca* al tocar Sam en el piano la canción de París en el café de Rick. De esta música siempre vemos la fuente que la produce: un tocadiscos, una orquesta, un cantante. En cambio, la música no diegética o *featured music* solo la perciben los espectadores; es ajena a la acción de los protagonistas, como puede ser la música de fondo de los dibujos animados, la música de la escena de la ducha de *Psicosis*, o las músicas que acompañan a una persecución.

Muchos directores y realizadores, tanto de películas, como de series televisivas, ponen especial atención a la música, ya que es un elemento enriquecedor que ayuda al

espectador a ponerse en situación (no es lo mismo la representación de una escena de los años 20 en la que se escucha el *jazz* de Louis Armstrong, que una representación de los años 60 con música *rock* de Elvis Presley) y, además, transmite sentimientos y sensaciones: paz, alegría, miedo, cautela, etc.

Nuevamente nos encontramos ante un código fundamental en la audiodescripción. La música tiene un gran poder de atracción y es capaz de hacernos visualizar las escenas en nuestra mente con unas simples notas. Este es un elemento más que ayuda a superar la barrera que les supone a las personas con deficiencia visual enfrentarse a productos cinematográficos o televisivos. Como ya dijimos antes, la música transmite sensaciones e incluso hace que podamos viajar sin movernos de la silla mediante la imaginación.

- **El código de efectos especiales**

Este código hace referencia a todo aquel efecto de sonido «que no pertenece ni al diálogo, ni a la voz en *off*, ni a la música, y que se añade normalmente en el proceso de postproducción» (Konigsberg, 2004: 187).

El abanico de efectos especiales sonoros es muy amplio; hablamos tanto del sonido que produce un arma láser al ser disparada, como del sonido ambiente que podemos encontrar en una cafetería, un parque, una librería, una discoteca, etc., además de los ruidos producidos, o no, por los personajes de pantalla (Ávila Bello, 1997).

Los efectos especiales no se incluyen en los productos audiovisuales simplemente por motivos estéticos, sino que, como afirma Carmona (1991), apoyan, niegan o complementan los elementos presentes en pantalla, o bien condicionan la percepción del espectador con respecto a la banda sonora, además de que pueden provocar una determinada respuesta sensorial ante ella.

Si bien en el campo de la traducción para el doblaje la relación entre este código y el texto verbal es, en su mayor parte, positiva, en el campo de la audiodescripción los efectos especiales son bastante peculiares, ya que se puede dar el caso de que a la misma vez apoyen y dificulten la transmisión del mensaje del producto audiovisual.

Por un lado, cumplen la misma función que los elementos paralingüísticos e incluso que la música, ya que ayudan al receptor a hacerse una composición de lugar, a sumergirse en las escenas. Como ejemplo de esto, simplemente nos basta con pensar en una escena de persecución policial en la que son constantes los sonidos que

producen los coches (acelerando, frenando, derrapando, etc.), además del sonido incesante de las sirenas de los coches patrulla.

Sin embargo, estos mismos sonidos pueden hacer que sea difícil la recepción de los diálogos que se produzcan a la misma vez, ya que su presencia puede generar demasiado «ruido», es decir, que se sobrecargue al receptor con efectos que dificulten la audición. Esta situación se puede observar en determinadas escenas del cine bélico o de ciencia ficción en los que normalmente se producen detonaciones, disparos o estallidos a la vez que los personajes dan órdenes o piden ayuda.

- **El código de colocación del sonido**

La colocación del sonido tiene que ver con la procedencia de las voces de los personajes de una obra audiovisual. Dichas voces pueden ser diegéticas (producidas en pantalla) o extradiegéticas (producidas fuera de pantalla).

En el doblaje es vital sincronizar los diálogos traducidos con los movimientos labiales de los actores, por lo que el nivel de exigencia y/o libertad del que dispone un actor de doblaje depende precisamente de la colocación del sonido. La intervención de un actor que se encuentra de espaldas no exige ningún tipo de sincronización, ya que el movimiento de su boca es imperceptible mientras que, por el contrario, un primerísimo plano exige el mayor grado de sincronización posible.

En la audiodescripción no existe esta exigencia. Gracias a los sistemas de sonido envolvente y a los efectos de sonido, un receptor que presente deficiencias visuales será capaz de apreciar si una persona está en pantalla o no, si grita porque se encuentra lejos, si su voz proviene de un teléfono, etc. No obstante, desde el momento en el que un elemento pueda representar un problema de comprensión, se debe hacer mención de él en el guion de audiodescripción.

En segundo lugar, observaremos los códigos que se transmiten a través del canal visual.

- **Los códigos iconográficos**

Según la clasificación de Peirce (1904/2006), los códigos iconográficos se dividen en: índices, iconos y símbolos.

- **Índices:** se refieren a signos que representan una conexión o relación directa entre significante y objeto (por ejemplo, un vaso con restos de una bebida y marcado con huellas demuestra que con anterioridad una persona

bebió de él). No obstante, no guardan parecido alguno con los objetos con los que tienen relación.

Los índices aportan, como se puede advertir por su nombre, indicios o pistas tanto dentro de la propia trama de una obra audiovisual, como en lo tocante al propio espectador, ayudándole a sentirse partícipe del argumento porque puede ir encajando las piezas de un misterio que no se resolverá hasta el final.

- **Iconos:** al contrario que los índices, son signos que se asemejan a los objetos que representan, permitiendo al espectador reconocer lo que aparece en pantalla y saber qué idea o concepto representan. En nuestra vida cotidiana podemos encontrar numerosos iconos, pero destacaremos uno en concreto: las señales de tráfico informativas. De entre los diferentes modelos, tomaremos la que indica la cercanía de un mirador (icono: cámara fotográfica) y la señal que nos informa de que estamos cerca de una estación de servicio (icono: surtidor de gasolina).
- **Símbolos:** no hacen referencia ni a la existencia ni a las cualidades de un objeto, sino que lo designan a partir de su inclusión en un sistema regido por determinadas convenciones (Chaume Varela, 2004).

Uno de los símbolos más conocidos es aquel con forma circular que representa a la cultura y el movimiento jipi estadounidenses, creado por el británico Gerald Holtom en 1958³.

En lo que concierne a la audiodescripción y los códigos iconográficos, el profesional que la lleve a cabo deberá prestar especial atención si se producen casos de sustitución semiótica, es decir, que una imagen sustituya a una expresión verbal (por ejemplo, que aparezca en pantalla una señal de prohibido el paso –que es un icono– y ninguno de los personajes la mencione en su discurso). Si se produce este hecho, el audiodescriptor deberá hacer la labor contraria: la repetición semiótica, o lo que es lo mismo, acompañar el signo iconográfico de una explicación verbal.

- **Los códigos fotográficos**

En la mayoría de las obras audiovisuales se pretende copiar la realidad y reproducirla fotográficamente de manera que lo que se ofrece al espectador goce de verosimilitud.

³ Este diseñador gráfico unió las letras N y D del código naval dentro de un círculo. Esta combinación de letras no era arbitraria, ya que correspondía a las iniciales de *Nuclear Disarmament* y se utilizaría por vez primera como emblema de las marchas del movimiento antinuclear, que tuvieron lugar en Londres (Verdú, 2006; Westcott, 2008).

Para ello entran en juego los códigos fotográficos, que, a diferencia de los iconográficos, «son más específicos, es decir, indican principalmente lo que es propio del lenguaje cinematográfico (lo distinguen, al menos en parte, del lenguaje de la pintura, conservando solo el parentesco con el lenguaje de la fotografía fija» (Casetti y di Chio, 1991: 85). Existen tres tipos de códigos fotográficos que definiremos siguiendo las nociones de Konigsberg (2004): la perspectiva, la iluminación y el color.

- **Perspectiva:** es el punto de vista que tiene el espectador y depende de la colocación de la cámara según los criterios del director. En el cine, la perspectiva dominante pertenece a la cámara neutral (punto de vista en tercera persona), aunque existen frecuentes deslizamientos desde esta perspectiva a las de los distintos personajes. Un ejemplo clarísimo de deslizamiento de la perspectiva desde la tercera a la primera persona lo podemos ver en la película *Doom* (*Doom*, Andrzej Bartkowiak, 2005, Reino Unido, República Checa, Alemania y Estados Unidos)⁴. Esta película está basada en el videojuego del género *First-Person Shooter* o FPS (disparos en primera persona) del mismo nombre. En esta película se utiliza la perspectiva para hacer sentir al espectador parte de la película y, además, se establece una complicidad con todo aquel espectador que haya jugado a un videojuego de estas características.
- **Iluminación:** es uno de los elementos más importantes de entre los que toman parte en un texto audiovisual. Básicamente es la responsable de la calidad de las imágenes, del tono emocional que éstas adquieran y de la atmósfera que envolverá tanto las escenas individuales como el producto audiovisual en su conjunto. Además, aporta unidad a diferentes elementos escénicos, atrayendo la atención del espectador a un área de interés particular. Como ejemplo de la importancia de la iluminación, hablaremos de la película *Dogville* (*Dogville*, Lars Von Trier, 2003, Dinamarca). La película se desarrolla en un solo escenario en el que se ve una calle y diferentes casas de la ciudad, Dogville. Todo esto está representado por líneas blancas en el suelo que hacen que el escenario parezca un plano de la ciudad. Al tratarse de un escenario prácticamente plano, la fuente de luz está arriba y varía con el paso de las horas (durante el día tiene tonalidades

⁴ La información sobre las películas y series citadas en este trabajo provienen de la *Base de datos de películas calificadas* del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) y la Internet Movie Database (IMDb).

cálidas, ya que se utilizan focos de luz amarilla, y por la noche tiene tonalidades más frías que se consiguen con luz blanca).

Además, se utilizan otros recursos lumínicos externos a la trama que ayudan a saber si la historia se desarrolla de día o de noche, ya que los límites del «escenario», donde debería haber paredes si estuviéramos en el escenario de un teatro, se convierten en una fuente de luz blanca brillante para indicar el día, mientras que estos se quedan completamente a oscuras cuando se quiere mostrar la noche.

- **Color:** es la percepción visual de cualquier sustancia producida por las diferentes longitudes de onda de la luz reflejada, que se mide generalmente en términos de tono (grado de coloración), saturación (nivel de pureza de un color) y brillo (cantidad de luz que emite o refleja un cuerpo). En la cinematografía existen numerosos ejemplos de cómo el color tiene una gran importancia en la exposición de los elementos, pero destacaríamos *Edward Scissorhands* (*Eduardo Manostijeras*, Tim Burton, 1990, Estados Unidos). Lo que más salta a la vista en esta película es el contraste existente entre Edward y el resto de personajes. Todo lo que envuelve al protagonista, tanto su casa como el propio personaje, es negro o gris (colores que indican tristeza o melancolía), mientras que las casitas del pueblo, las ropas de sus habitantes y hasta sus coches se representan con colores pastel (aportan luminosidad y alegría).

En referencia a la perspectiva y su importancia en la audiodescripción, debemos recordar que, normalmente, los cambios de perspectiva no se producen al azar y sirven para que el receptor centre su atención en algún aspecto del desarrollo argumental. Es por ello que, al audiodescribir, no se debe privar a los espectadores con deficiencia visual de estos cambios, por lo que es necesario hacer mención de ellos en el guion de audiodescripción.

Por otro lado, la iluminación, aparte de jugar un papel primordial en la creación de ambientes, es también determinante en el proceso audiodescriptivo. La iluminación afecta tanto a la escena como a los personajes e influye, por ejemplo, en la apariencia de éstos, definiéndola (si hay una iluminación clara) o dificultándola (en casos de poca iluminación).

Por último, el color es un elemento significativo de los textos audiovisuales debido al simbolismo cultural e intencional que tiene, de modo que hay que mencionarlo en

el guion de audiodescripción, ya que este no está destinado solamente a personas con ceguera congénita, sino también a aquellas que han perdido la vista en estadios más tardíos de la vida y han podido tener la oportunidad de relacionarse con los colores. A continuación, aportamos diversos ejemplos del uso de los colores como símbolos culturales o intencionales:

- El color como símbolo cultural: el luto en Japón lo representa el color blanco, en contraposición con otros países, como España, en los que se utiliza el negro.
- El color como símbolo intencional: en las películas de Pedro Almodóvar, muchos de sus planos presentan un elemento de color rojo. El uso de este color no es simplemente denotativo (hace el efecto de peso visual en el plano), sino connotativo, ya que el rojo simboliza amor, pasión, rabia, etc., que son una constante en las películas del director manchego.

- **El código de planificación**

Las obras audiovisuales emplean la planificación, sobre todo para centrar la atención del espectador, y la denominación de los planos se hace teniendo como referencia la figura humana. «El encuadre (o plano) no es solo la selección de una porción de la realidad sino también la distancia a la que se observa esa realidad (sujeto/objeto)» (Pinto Baro, 1999: 89).

El grado de visibilidad de las facciones de los personajes presentes en pantalla (específicamente de la boca, como comentamos en el apartado dedicado a la colocación del sonido) es clave para el traductor, especialmente para aquel que realiza un guion para doblaje.

La «escala de los campos y los planos» de Casetti y di Chio (1991: 87) establece una clasificación muy exhaustiva, pero no utiliza una terminología uniforme y quizá pueda resultar algo confusa. Por esta razón, seguiremos la clasificación presentada por Pinto Baro (1999), apoyada por la de Chaume Varela (2004) y Martínez-Salanova Sánchez (2016):

- Los planos más alejados son aquellos que aportan a la imagen un valor descriptivo y de ubicación de la acción; se dividen en:
 - gran plano general: muestra el escenario de la acción en toda su amplitud;

- plano general: incluye la figura humana en su totalidad y el escenario en el que se desenvuelve;
 - plano de conjunto: el encuadre incluye un conjunto (o grupo) de figuras de cuerpo entero;
 - plano entero: los límites inferior y superior de la pantalla coinciden con la cabeza y los pies del personaje.
- Los planos medios proporcionan a la imagen un valor narrativo, de desarrollo de la acción; se dividen en:
 - plano americano o 3/4: el límite inferior del encuadre se sitúa a la altura de las rodillas del personaje, con lo cual solo se ven 3/4 de la figura;
 - plano medio (ya sea largo o corto): en el largo, el personaje se ve de cintura para arriba y en el corto, el límite inferior del plano se sitúa a la altura del pecho.
 - Los planos próximos dan a la imagen una carga expresiva y dramática, centran la atención del espectador en diferentes detalles; se dividen en:
 - primer plano: el encuadre incluye una vista cercana de una persona, concentrándose en una parte de su cuerpo, que normalmente es el rostro, aunque también puede ser un brazo o una mano;
 - primerísimo primer plano: la cámara se centra en un solo elemento del cuerpo humano, por ejemplo, los ojos, la boca, etc.;
 - plano detalle: se nos ofrece la vista cercana de un objeto, un animal o una parte del cuerpo humano.

Debido al carácter descriptivo y expresivo que tiene la planificación, el audiodescriptor debería evidenciar en el guion los cambios que se produzcan, pero solamente aquellos que sean muy pertinentes en el desarrollo de la trama, ya que en una obra audiovisual se producen innumerables cambios de planos y señalar todos y cada uno de ellos no es solamente una tarea innecesaria, sino fatigosa, tanto para el audiodescriptor como para el receptor de la obra.

- **Los códigos de movilidad**

En las teorías fílmicas la movilidad en una obra audiovisual «se entiende desde dos puntos de vista: por un lado, la movilidad de los objetos y de las personas dentro de la imagen; y, por el otro, la movilidad de la cámara con respecto a lo filmado» (Chaume Varela, 2004: 260). Para el propósito de este trabajo nos

centraremos en el primer punto de vista y distinguiremos tres campos en cuanto a la movilidad:

- **Proxémica:** es la relación de los objetos o personajes con el escenario en el que se mueven. Se tienen en cuenta las distancias entre cada uno de ellos y también entre ellos y el escenario que los rodea.
- **Cinésica:** corresponde a los movimientos corporales y gestos que acompañan a la comunicación verbal. En los textos audiovisuales se observan tres formas de transmitir los signos cinésicos (Chaume Varela, 2004: 267):
 - mostrar el signo sin explicaciones lingüísticas: la audiencia lo tendrá que descodificar o interpretar según el contexto y su cultura y conocimiento del mundo;
 - mostrar el signo acompañado de una explicación lingüística: es decir, haciendo referencia a ese signo con palabras;
 - mostrar el signo acompañado de una explicación que viole intencionadamente su significado.
- **Movimientos de articulación bucal:** están directamente relacionados con la isocronía (dos movimientos que se realizan a la misma vez y tienen la misma duración).

En el campo de la audiodescripción hay que observar con detenimiento tanto el campo de la proxémica como el de la cinésica, ya que de los movimientos de los personajes presentes en pantalla se pueden extraer numerosas ideas sobre el progreso de las escenas. Pongamos de ejemplo una en la que se produce un robo en un banco y en la que vemos que uno de los empleados, que se encuentra agazapado tras una mesa cercana a la puerta, se va moviendo sigilosamente hacia ella y finalmente logra escapar. Estas acciones, por las propias características de la escena, se realizarán en silencio, con lo cual el receptor que tenga una discapacidad visual no sabrá qué ocurre en pantalla a menos que lo mencionemos en la audiodescripción.

Por otro lado, la articulación bucal no tiene trascendencia en la audiodescripción. La isocronía entre los movimientos bucales y el código lingüístico es vital en el doblaje, ya que se pretende dotar de una naturalidad al texto audiovisual doblado que incluso lleve al receptor a olvidar que no se encuentra ante la versión original. Además de en el doblaje, también es conveniente que se produzca una

sincronización en la subtitulación (un subtítulo debe permanecer en pantalla más o menos el mismo tiempo que dure la intervención del personaje).

- **Los códigos gráficos**

Los códigos gráficos son aquellos que «articulan todos los elementos gráficos o de escritura verbal presentes en la pantalla, sobre encuadre en negro o color, con o sin imagen icónica» (Carmona, 1991: 105) y existen varios tipos:

- **Intertítulos o didascalias:** son pequeños fragmentos textuales que se incluyen entre diferentes escenas y secuencias. Durante la época del cine mudo se utilizaban, en mayor medida, para indicar los diálogos de los personajes. Hoy en día se utilizan muy poco, pero normalmente señalan cambios de localización geográfica o temporal, etc.
- **Títulos:** son los textos que aparecen tanto al inicio como al final de la obra audiovisual; son el título del filme, la ficha técnica, el reparto, la marca del final (con las palabras «FIN» o «CONTINUARÁ») o la marca de interrupción (en el caso de que el producto audiovisual se distribuya con intermedios, debido a su larga duración, se incorporan unos títulos que lo señalan) (Carmona, 1991).
Coloquialmente a los títulos se les denomina «títulos de crédito» o simplemente «créditos».
- **Subtítulos:** es otro tipo de muestra textual que tiene características propias, ya que siguen una serie de convenciones que analizaremos más adelante. Se pueden encontrar como modalidad de traducción o aparecer en la obra original como recurso del director para marcar un pensamiento, reforzar lo que se dice, etc.
- **Textos (o escritos):** son las muestras gráficas que pertenecen a la realidad de la trama y que la cámara nos muestra (cartas, carteles, rótulos, emails, etc.).

Durante la realización de un guion de audiodescripción se deberá evidenciar el contenido lingüístico presente en una imagen. No obstante, el audiodescriptor depende de las decisiones del equipo de dirección de la película, la serie, etc. En aquellos casos en los que el inserto se «traslade» del canal visual al acústico por medio de una voz en *off*, no será necesario incluir su contenido en la audiodescripción, sino simplemente se tendrá que decir qué tipo de inserto es (carta, email, etc.). En la película *Dear John* (*Querido John*, Lasse Hallström,

2010, Estados Unidos) los protagonistas se intercambian cartas, cuyo contenido se hace llegar al espectador mediante la voz en *off* del emisor.

Será necesario incluir en la audiodescripción el contenido del inserto en aquellos casos en los que no se utilice ningún recurso acústico para evidenciar su presencia, como pasa habitualmente con los títulos de crédito, por ejemplo.

- **Los códigos sintácticos: el montaje**

El montaje es, según Cousins (2011: 494), el «ensamblaje de planos que permite dotar de velocidad, ritmo y, siempre que la situación lo requiera, fluidez narrativa a una película». Es decir, el montaje no es un elemento intrínseco de la obra audiovisual, pero es la herramienta encargada de combinar de manera correcta y fluida los códigos visuales y acústicos que hemos visto anteriormente; este es un código sintáctico porque es un elemento que aporta coherencia y cohesión a la obra audiovisual al establecer la correcta relación entre las diferentes unidades semióticas presentes en los dos canales (visual y acústico).

Gracias al montaje se puede conseguir, por ejemplo, que ciertos sonidos o melodías indiquen al espectador la presencia en pantalla de un personaje concreto, como apunta Chaume Varela (2004), o incluso que a continuación tenga lugar algún hecho relevante o impactante para la trama, permitiéndole estar pendiente y al filo de su asiento. Tomaremos como ejemplo un extracto de la sintonía de la serie de televisión *Ironside* (*Ironside*, Collier Young, 1967-1975, Estados Unidos) utilizada en la saga *Kill Bill*, que comenzó con *Kill Bill. Volume I* (*Kill Bill. Volumen 1*, Quentin Tarantino, 2003, Estados Unidos), cada vez que la protagonista se dispone a matar a uno de sus enemigos.

Como dice el proverbio, «una imagen vale más que mil palabras» y cada día se hace más patente esta realidad. Vivimos en una sociedad en la que el ciudadano medio consume más productos audiovisuales que literarios, que provienen en gran parte de países diferentes al nuestro y que tienen que ser traducidos de un modo u otro (Díaz Cintas, 2001).

Durante la tarea de audiodescripción hay que estudiar detenidamente los códigos de significación del canal visual; según el uso que se les dé, el audiodescriptor puede tener que hacer un «trasvase» de un canal a otro y transformarlos en código lingüístico para que el receptor con deficiencia visual no pierda información. Por su relación especial con la audiodescripción, destacaremos los elementos iconográficos en una sustitución

semiótica, o aquellos insertos que en la obra original no se incluyen con voz en *off*, por lo que habrá que incluirlos en la audiodescripción mediante el código lingüístico.

Sin embargo, como hemos visto, los códigos del canal acústico también son significativos: no solo potencian el mensaje que se quiere transmitir, haciendo de la obra o texto audiovisual un producto más rico y bello, sino que son en su mayor parte unos elementos fundamentales para la realización de la audiodescripción.

Tras el análisis que hemos realizado, podemos concluir que aunque la imagen es la base del trabajo del audiodescriptor, el código lingüístico es importantísimo, ya que se tendrá que hacer referencia a objetos y situaciones que se presenten de forma indirecta y/o poco explícita, rellenando así las «lagunas lingüísticas» que tengan lugar en el producto. Diversos elementos, como los paralingüísticos o los musicales, ayudarán a la hora de transmitir emociones y a despertar la imaginación del receptor con deficiencia visual.

2.2. MODALIDADES DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

Dentro de la traducción audiovisual existen diferentes modalidades, que se utilizan dependiendo del producto con el que se trabaje, el mercado al que vaya dirigido, las convenciones y los hábitos de cada país, etc.

En la actualidad, las modalidades más utilizadas y –desde el punto de la atención que se les presta– más relevantes son el doblaje y la subtitulación, pero depende mucho de un país concreto y de su cultura el que se use una modalidad u otra.

Aunque distintos autores difieren en su clasificación, se podría decir que las modalidades de traducción audiovisual a las que se hace referencia más frecuentemente son las siguientes: el doblaje, la subtitulación, las voces superpuestas (*voice-over*), la traducción o interpretación simultánea, la narración, el doblaje parcial y el comentario libre (Gambier, 2000; Chaume Varela, 2004). Además, a esta lista podríamos añadir la localización de *software*, que, aun no siendo una modalidad de traducción audiovisual al uso, presenta algunas peculiaridades que hay que destacar; así como las denominadas «modalidades de accesibilidad» –la audiodescripción y la subtitulación para sordos–, que trataremos en profundidad en el siguiente apartado.

Teniendo esto en cuenta, a continuación describiremos los aspectos esenciales de cada una de estas modalidades.

2.2.1. El doblaje

Como mencionamos anteriormente, el doblaje nació de la necesidad de hacer llegar a otros países las primeras películas sonoras. Como bien refleja el documental *Laurel and Hardy: Die komische Liebesgeschichte von 'Dick & Doof' (El Gordo y el Flaco: sus vidas y su magia*, Andreas Baum, 2011, Alemania), al principio eran los propios actores los que grababan la misma película en todos los idiomas (inglés, español, alemán y francés) utilizando transcripciones fonéticas de los diálogos. Esto se debía a que la industria del cine no contaba con unos medios técnicos que permitieran sincronizar correctamente la imagen con los diálogos traducidos en postproducción.

Poco tiempo después se logró por fin sincronizar los diálogos con la imagen y se comenzaron a doblar las películas superponiendo las voces originales con las de los actores de las diferentes lenguas de destino, así que podríamos decir que es en este momento cuando nació el doblaje tal como lo conocemos hoy en día.

Durante el proceso de doblaje de un producto audiovisual, se sustituye la pista de audio original con las intervenciones de los actores, así como otras voces relevantes dentro del producto (por ejemplo: la voz de un presentador de noticias que sale de una televisión que haya en escena y cuyo mensaje sea importante para el desarrollo del argumento), por otra pista con las voces de los actores de doblaje.

En este proceso se produce un trasvase de elementos culturales que hay que adecuar al público meta y, además, hay que ajustar el guion con los diálogos traducidos para que el resultado quede lo más natural posible y no produzca extrañeza en el receptor. El ajuste que se realiza normalmente es de tres tipos (Chaume Varela, 2005: 147-152):

- **Sincronía fonética:** es el ajuste labial y consiste en adaptar la traducción a los movimientos articulatorios de la boca de los actores en pantalla para que el producto audiovisual quede lo más natural posible e incluso que parezca el original.
- **Sincronía cinésica:** es el ajuste de las palabras emitidas por los actores a sus movimientos corporales (signos cinésicos). Las intervenciones orales y los movimientos deben ser coherentes entre sí (por ejemplo, asentir y decir «sí»). El traductor deberá tener cuidado si el texto original proviene de otra cultura, ya que algunos signos cinésicos pueden tener un significado diferente.
- **Isocronía:** es el ajuste que obliga al traductor a hacer coincidir la duración temporal de las intervenciones dobladas con la de las originales.

Hay que tener en cuenta que, como señala Díaz Cintas (2001), las dificultades a las que se enfrenta un traductor a la hora de doblar un producto audiovisual no se limitan solo a lograr hacer estos ajustes. En muchas ocasiones se da la situación en la que alguno de los personajes de la versión original habla el mismo idioma que el público al que va dirigida la traducción (como ocurre cuando aparece un personaje hispano en una película estadounidense). En esos casos hay que evitar caer en el uso de la lengua del doblaje o *dubbese* (Myers, 1973). El *dubbese* es equiparable a la «oralidad prefabricada» de la traducción para el doblaje que expuso Chaume Varela (2004) y de la que hablamos anteriormente, que hace referencia a la lengua utilizada en textos escritos elaborados con tiempo (guiones cinematográficos y televisivos), pero que presentan algunos rasgos de la lengua oral para darles verosimilitud.

Podemos decir, sin ninguna duda, que en España el doblaje es la modalidad de traducción audiovisual más extendida para la producción extranjera tanto en cine como en televisión, como demostró un informe elaborado por la Agence Exécutive Education, Audiovisuel et Culture (EACEA, 2011), perteneciente a la Comisión Europea. En este informe se observa que el 53% de las películas extranjeras estrenadas en 2009 lo hicieron únicamente dobladas y el 29% lo hizo de forma doblada y subtitulada. En el caso de los filmes estadounidenses, el porcentaje de películas estrenadas que fueron dobladas asciende hasta el 69%.

Al término del apartado siguiente, destinado a la subtitulación, hablaremos sobre esta prevalencia del doblaje frente al subtulado.

2.2.2. La subtitulación

Ya mencionamos la subtitulación en el apartado 2.1., pero en este punto la explicaremos con mayor detalle. Así pues, la subtitulación convencional consiste en insertar un texto escrito (subtítulo), normalmente en la parte inferior de la pantalla, que representa la transcripción de lo hablado o la traducción de elementos lingüísticos y gráficos. La pista de audio original, a diferencia del doblaje, permanece intacta, ya que no se incluye una nueva.

Desde el punto de vista lingüístico, los subtítulos pueden ser de tres tipos:

- **Intralingüísticos:** la lengua original y la lengua meta son las mismas. A esta categoría pertenecen, entre otros, los subtítulos para sordos (SPS), aquellos que se utilizan en karaokes, etc.

- **Interlingüísticos:** se utiliza una lengua meta diferente a la original. Los subtítulos interlingüísticos representan los elementos lingüísticos (diálogos originales de los personajes, voces en *off* y canciones pertinentes en la trama), así como cualquier tipo de inserto, o elemento extralingüístico, que aparezca en pantalla, teniendo en cuenta ciertas restricciones lingüísticas y técnicas, por ejemplo: cartas, periódicos, grafitis, etc. (Wang, 2013).
- **Bilingües:** la pista sonora está en un idioma y los subtítulos se reproducen en dos lenguas distintas al mismo tiempo. Este tipo de subtitulación se puede observar en festivales internacionales de cine, así como en ciertos países multilingües, como es el caso de Bélgica o Finlandia (Díaz Cintas, 2012).

Desde el punto de vista técnico nos encontramos con subtítulos abiertos y cerrados.

- Los **subtítulos abiertos** acompañan de modo inseparable al producto (película de cine o vídeo).
- Los **subtítulos cerrados** pueden ser añadidos a la versión original a voluntad del espectador, gracias al teletexto, el DVD (Díaz Cintas, 2001) o los recursos de las nuevas plataformas de televisión digital.

La velocidad de lectura es menor que la del habla y depende de diferentes factores (edad, nivel cultural, etc.). A menudo, esto es una fuente de problemas para los subtituladores y no existe un conjunto fijo de convenciones. A pesar de esto, existe un criterio generalizado, conocido como «regla de los seis segundos», según la cual el espectador medio es capaz de leer cómodamente, en un periodo de seis segundos, un subtítulo de dos líneas, en el que cada línea contiene como máximo alrededor de 37 caracteres, es decir, 74 caracteres en total (Díaz Cintas, 2008). Estos caracteres comprenden todo tipo de letras, números, signos, símbolos o espacios.

Según las convenciones recomendadas de la European Association for Studies in Screen Translation (ESIST, 1998) expuestas en su *Code of Good Subtitling Practice*, los subtítulos no deben estar en pantalla menos de un segundo o, a excepción de las canciones, permanecer en ella durante más de siete segundos. Si el subtítulo permanece más tiempo en pantalla, el espectador tiende a releerlo y perder «el hilo» de la obra audiovisual de la que esté disfrutando. Si se produce este hecho, evidentemente, el subtitulador no habrá hecho un buen trabajo, puesto que no habrá sido capaz de hacer llegar el mensaje sin interrupciones ni interferencias.

El principal reto de un buen traductor (o subtitulador) consiste en ser muy conciso a la hora de elaborar los subtítulos, ya que con un menor número de palabras tiene que expresar el mismo mensaje. Castro Roig (2000: 19) establece que, según el género de la película y la abundancia del texto, la pérdida en cuanto al número de palabras utilizadas puede llegar a ser de hasta un 75%.

Como explicamos en el apartado anterior, son varias las razones por las que unos países se han decantado por el doblaje en detrimento del subtitulado. Entre ellas, Bartoll Teixidor (2012: 69) habla de «los gustos de la población, el gran índice de analfabetismo, los costes de cada modalidad y también motivos políticos».

Si aplicamos estas palabras a la situación actual en España, vemos que:

- es cierto que la población española, por costumbre y comodidad, prefiere consumir productos audiovisuales doblados;
- especialmente durante la primera mitad del siglo XX en España, había un altísimo índice de analfabetismo, pero hoy en día esto no es una realidad. Las tasas de alfabetización han aumentado progresivamente con el paso de los años y los últimos datos las sitúan en un 98,1% (de Gabriel, 1997: 214; INE, 2015);
- aunque los costes de las herramientas para subtitular y doblar son similares, el proceso del doblaje es mucho más complejo e implica a varios profesionales: el traductor (que también puede hacer un trabajo de adaptación o ajuste de los diálogos, es decir, se asegurará de que las intervenciones dobladas estén perfectamente sincronizadas con los movimientos bucales de los actores en pantalla), el director de doblaje, los actores y el mezclador; por otro lado, a pesar de que podamos pensar que es contradictorio utilizar el doblaje, ya que se trata de un método más caro, Díaz Cintas (1999: 36) aclara que hay que tener en cuenta el número de hablantes de una lengua, ya que estos son los consumidores potenciales de un producto audiovisual:

The cost-effectiveness of a film translation method is then directly proportional to the size of the potential audience, and this is why on a general basis European countries with a language spoken by a small population will tend to resort to subtitling (Scandinavian countries, the Netherlands, Greece and Portugal), whereas countries with large scale languages will implement dubbing (France, Germany, Italy and Spain).

- por motivos políticos, el doblaje se convirtió en un arma del nacionalismo durante la dictadura franquista, ya que se aprovechó para censurar, de manera encubierta, las obras audiovisuales. Para este fin, el 23 de abril de 1941 se promulgó la Orden

del Ministerio de Industria y Comercio que seguía el modelo de la *Ley de Defensa del Idioma* llevada a cabo por Benito Mussolini en Italia (Galán, 2003)⁵.

Años después vemos que, aunque la situación política ha cambiado radicalmente, la tendencia hacia el uso del doblaje se sigue manteniendo.

2.2.3. Las voces superpuestas (*voice-over*)

Esta modalidad de traducción audiovisual consiste en superponer las intervenciones dobladas de los interlocutores a la versión original. No obstante, al contrario que en el doblaje, la pista de audio de la versión original no se elimina. Esta se sigue oyendo, pero en un volumen inferior al normal para que la versión traducida se escuche de forma clara.

Esta modalidad de traducción audiovisual normalmente se utiliza para dotar de mayor realismo o veracidad a aquellos productos audiovisuales que lo requieran (en especial, documentales, entrevistas o programas de telerrealidad). Muchos países emplean este tipo de traducción exclusivamente en los documentales, haciendo que coexista con el doblaje o la subtitulación, según las preferencias de cada uno (Orrego Carmona, 2013).

Una práctica común consiste en dejar que la persona en pantalla comience su enunciado para, al cabo de unos segundos, reducir el volumen e insertar, de forma solapada, la traducción. Además, esta traducción dejará de escucharse unos segundos antes que el discurso original. Para muchos, esta práctica contribuye a crear un sentimiento de autenticidad (Díaz Cintas 2001).

Por los motivos anteriormente expresados, los criterios de sincronización no son tan estrictos como en el doblaje. No obstante, es muy importante tener en cuenta la comunicación no verbal (gestos). Por ejemplo: en un documental sobre Egipto, el arqueólogo dice: “Las estatuillas encontradas en las excavaciones son muy pequeñas. Eran más o menos de este tamaño (indica con las manos).” En este caso hay que coordinar o sincronizar los gestos de la persona en pantalla con la traducción.

2.2.4. La traducción o interpretación simultánea (traducción a la vista)

En el proceso de traducción simultánea, también denominada traducción a la vista, se toma como punto de partida un guion, un subtulado o un texto que se sigue, en directo, en la lengua extranjera de origen, de ahí la denominación de traducción a la vista. Se recurre a esta modalidad, por ejemplo, durante los festivales de cine (Gambier, 2000). En

⁵ Esta orden imponía el doblaje obligatorio; se prohibía, por tanto, la proyección cinematográfica en otro idioma que no fuera el español y siempre que las películas en cuestión hubieran sido previamente dobladas (Gubern y Font, 1975). Además, el doblaje tenía que llevarlo a cabo personal español, en estudios españoles, situados en territorio español (González Ruiz, 2001).

aquellos casos en los que no se disponga del guion antes de la emisión de la obra audiovisual, no estaríamos ante una traducción, sino ante una interpretación simultánea (Chaume Varela, 2004).

Si la comparamos con el doblaje, vemos que esta modalidad de traducción audiovisual «no pretende mimetizar ni la materialidad fónica y prosódica ni la voz de los actores; solamente, interpretar lo que éstos dicen» (Lecuona, 1994: 281); es decir, el traductor o intérprete cuenta solamente con su voz para representar a todo el conjunto de actores o personas presentes en el filme o documental concreto. A pesar de esto, el intérprete deberá intentar dotar de «vida» a la obra audiovisual, intentará salvar la distancia entre interpretación simultánea y doblaje, a la vez que tratará de vencer la monotonía de su discurso utilizando algunos elementos, recursos expresivos, tonos de voz, énfasis, etc. (Lecuona, 1994: 1981)

Como cualquier trabajo de interpretación simultánea, los principales problemas a los que se puede enfrentar el intérprete son la inmediatez que requiere el trabajo y la pérdida de información que se puede producir debido a ella. Además, la posible presencia de dos o más personas en escena, que pueden hablar rápido o solapar con sus líneas de diálogo las del otro, hace que la interpretación simultánea en el cine tenga un plus de dificultad frente a las interpretaciones de conferencias convencionales.

2.2.5. La narración

Esta modalidad de traducción «consiste en la lectura de un texto escrito por parte de un locutor que, sin actuar, cuenta lo que está viendo en pantalla» (Chaume Varela, 2004: 37) y se caracteriza, al igual que las voces superpuestas, por no tener una sincronía perfecta entre las intervenciones de las personas en pantalla y los movimientos bucales. Según Chaves García (1996), la única diferencia entre ellas es de naturaleza lingüística: tiene una estructura gramatical más formal que la presente en una conversación ordinaria y se utiliza un lenguaje mucho más cuidado que puede presentar una forma y estilo literarios. Esta modalidad de traducción audiovisual permite hacer ciertas intervenciones que aligeren o aclaren el contenido del producto. Por otro lado, la narración la suele realizar una sola persona, cuya voz no se tiene que parecer a la original y en ningún caso hará una interpretación artística.

La narración es una modalidad de traducción muy poco utilizada (su uso se localiza básicamente en Europa del Este) y aunque hay autores como Luyken (1991) que por diversos motivos la prefieren a otras modalidades, como el doblaje, en el mercado español

se exige la verosimilitud de la obra: se prefiere un producto que se parezca tanto al original que parezca el original. Esto es algo que nunca podrá conseguir la narración.

2.2.6. El doblaje parcial

Esta modalidad de traducción audiovisual también es denominada *half-dubbing* o *concise synchronisation*, como propone Hendrickx (1984). Este autor explica que el doblaje parcial consiste en añadir un texto hablado a la banda sonora original. Este texto aportará la información necesaria en el idioma meta pero no será una traducción completa de los diálogos.

Este proceso no se hace «de manera simultánea, sino habiendo grabado previamente la interpretación del traductor, y emitiéndola simultáneamente a la proyección» (Chaume Varela, 2004: 38). Hendricks (1984) defiende el uso de esta modalidad frente al doblaje o la subtitulación sobre todo por motivos económicos. Sin embargo, como ocurre con la narración, en el mercado occidental su presencia es prácticamente nula, debido a la exigencia de verosimilitud que se precisa en las obras audiovisuales.

2.2.7. El comentario libre

El comentario libre es una modalidad de traducción audiovisual que se distingue por ser totalmente informal y por gozar de una libertad que el texto o guion original no tiene. Como apunta Zabalbeascoa Terran (2008), el comentario libre depende, en gran medida, de que la imagen (tal cual y sin cambios) permita la sustitución del guion original por uno nuevo. Al hacer esto se crea un nuevo tipo de relación complementaria entre la imagen y las palabras.

Chaves García (1996) señala que se podría decir que el comentario libre es más un proceso de adaptación que de traducción, ya que permite adecuar un producto audiovisual a los gustos del público y tiene en consideración su capacidad de recepción y su nivel cultural, entre otros aspectos. Esta modalidad se emplea, como explica Chaume Varela (2004: 39), «en la exhibición de vídeos de carácter humorístico, en parodias de fragmentos cinematográficos, o como traducción de ciertos programas de humor orientales».

Hay numerosos ejemplos del comentario libre, pero los más destacables pueden ser los realizados por el programa español *El Informal* (Javier Capitán, 1998-2002, España) en su sección «Falsas tomas falsas» y el japonés *Fūun! Takeshi-jō* (*Humor Amarillo*, Takeshi Kitano, 1986-1990, Japón). Además, cabe mencionar que en internet hay numerosos

vídeos humorísticos que se han realizado de forma *amateur* en los que se parodian películas o series por medio de falsos doblajes empleando dialectos regionales.

2.2.8. Localización de software

A pesar de no ser un tipo de traducción audiovisual *per se*, debido a que las técnicas empleadas en el proceso de localización son las mismas que las usadas con otro tipo de productos, nos parece pertinente incluir este apartado, debido a la importancia que ha adquirido en el terreno de la traducción audiovisual, en especial en las últimas décadas.

En primer lugar hay que aclarar que «localizar» no hace referencia a ninguna de las acepciones del *Diccionario de la Real Academia Española*, sino que es un término que se utiliza en el contexto técnico de la traducción audiovisual, tal como señala Scholand (2002: 5):

Localización proviene de la palabra inglesa *locale* en el sentido de región geográfica que se caracteriza no solo por su lengua, sino por su fondo cultural y sus convenciones específicas. (...) Un ejemplo para diferentes localizaciones dentro de un marco lingüístico castellanohablante son las de todos los países de Hispanoamérica.

De acuerdo con la guía de Esselink (2000), podemos decir que la localización es la traducción y adaptación de los programas informáticos o servicios web, lo que incluye la aplicación informática en sí (con sus menús, instrucciones, etc.) y todos aquellos documentos anexos al producto. El éxito de ventas y la cantidad de dinero que generan los productos informáticos, sobre todo los videojuegos, hacen que las empresas del sector se esmeren cada vez más para que sus productos se vendan en el mayor número de países posible.

Los números hablan por sí solos. El videojuego *Grand Theft Auto V* (*Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013, Estados Unidos) ha recaudado, según los datos más recientes, 3.000 millones de dólares solo en concepto de copias vendidas –las microtransacciones *online* han conseguido 500 millones más– (Gamecored, 2016). La película más taquillera de la historia, *Avatar* (*Avatar*, James Cameron, 2009, Estados Unidos) se queda por detrás, según la revista *Forbes* (Rodríguez, 2015), con 2.788 millones.

Por esta razón, la localización es una parte fundamental del proceso de producción del producto, no solamente de la postproducción, al contrario de lo que ocurre en el cine y la televisión.

2.3. LA ACCESIBILIDAD EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Los textos audiovisuales apelan, como hemos visto anteriormente, tanto a la vista como al oído; están diseñados para atraer al público a través de estos sentidos. ¿Qué ocurre entonces con aquellas personas que tienen una discapacidad sensorial?

Hasta hace pocos años, el término accesibilidad se solía utilizar fundamentalmente para hablar de las necesidades de las personas con discapacidades de movilidad. Después de luchar durante años por conseguir un mundo sin barreras arquitectónicas, estas personas han logrado hacerse visibles en la sociedad y cuentan con una legislación que las ampara.

Con menor intensidad que en el aspecto arquitectónico, la accesibilidad en los medios audiovisuales también está, poco a poco, haciéndose notar. Durante los últimos años se han dado pasos de gigante, en lo que respecta tanto a la legislación como a las herramientas de accesibilidad, que están consiguiendo acabar con el aislamiento y la oscuridad en los que muchas veces se ven sumidas las personas con discapacidades sensoriales.

No debemos olvidar que la accesibilidad no debería ser una reivindicación, sino un derecho que ayude a democratizar el ocio (en este caso) y permita romper una de las muchas barreras que se interponen en el camino de las personas con discapacidades sensoriales.

2.3.1. Legislación

El Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA), uno de los referentes clave en materia de accesibilidad audiovisual en España, alberga en su página web el conjunto de leyes, convenciones, medidas, etc. que, parcialmente o en su totalidad, legislan y ayudan a mejorar el acceso a los medios audiovisuales por parte de los discapacitados sensoriales. De entre todas ellas, señalaremos algunas a modo ilustrativo (CESyA, 2016):

- *Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social (2013).*
- *Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual (2010).*
- *Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine (2007).*
- *Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad (2003).*
- *Constitución Española (1978).*

2.3.2. Modalidades de accesibilidad audiovisual

Dentro del ámbito de los Estudios de Traducción existen diversas modalidades de traducción accesible que permiten a las personas con discapacidad sensorial (visual o auditiva) acceder al conocimiento y comunicarse (Jiménez Hurtado *et al.*, 2012). A efectos de este trabajo, destacaremos dos de las tres modalidades de accesibilidad⁶, por ser las más relevantes: el subtítulo para sordos (SPS) y la audiodescripción (AD).

2.3.2.1. Subtitulado para sordos (SPS)

El subtítulo para personas con deficiencia auditiva se basa en las mismas premisas que el subtítulo convencional, pero tiene algunas características particulares que, a nuestro criterio, lo convierten en una modalidad específica⁷. Para describirla, tomaremos la información contenida en la norma UNE 153010:2012 *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva* de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) y, además, la ilustraremos mediante diversas figuras y ejemplos.

La principal diferencia entre el subtítulo convencional y el SPS es la forma en la que se hace referencia a los personajes. El subtítulo convencional solo utiliza un color para señalar todas las intervenciones (blanco normalmente, aunque en ocasiones se usa el amarillo). Si dos personajes hablan de manera muy seguida, se utilizará un subtítulo bilineal y la segunda intervención se señalará con un guion que precederá a la línea de subtítulo, tal como se muestra en la siguiente figura.



Figura 1: escena de la serie *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*, David Benioff y D.B. Weiss, 2011-, Estados Unidos) donde se observa un subtítulo convencional en el que se muestra el uso del guion para diferenciar las intervenciones.

⁶ No trataremos en este caso la interpretación en lengua de signos (ILS).

⁷ Hablamos siempre de los modelos españoles de subtítulo convencional y SPS.

Sin embargo, el SPS debe seguir unas reglas de identificación de personajes para que las personas con problemas de audición puedan seguir la trama argumental. Para esto se debe elegir entre las siguientes técnicas, por este orden de prioridad: uso de color, de etiquetas o de guiones.

- **Uso de color.** La identificación de los personajes se realiza mediante la asignación de colores a los subtítulos. Se utiliza una sola fuente tipográfica, cuatro colores⁸ para los personajes principales o con más intervenciones (por orden: amarillo, verde, cian y magenta) y el color blanco para el resto de personajes. La figura a continuación muestra el uso simultáneo de dos colores.



Figura 2: escena de la película *Tenemos 18 años* (Jesús Franco, 1959, España) en la que se observa el uso de un subtítulo bilineal del teletexto que utiliza los colores amarillo y verde para las intervenciones de sus dos actrices protagonistas.

- **Uso de etiquetas.** En los casos en los que la identificación por colores no sea posible (debido a motivos técnicos) y se recurra solamente al blanco para escribir los subtítulos, se debe añadir una etiqueta de identificación⁹ que se antepone al subtítulo. Si se utilizan abreviaturas en las etiquetas, la primera vez que aparece el personaje se debería escribir el nombre completo seguido de un guion y de la abreviatura escogida.
 - o Ejemplo:
 - (MARTA-MR) No esperaba que vinieras.
 - (ALBERTO-AL) Lo sé, cambié de idea.

⁸ Actualmente el nuevo subtítulo DVB (*Digital Video Broadcast*) permite utilizar más fuentes y colores (CESyA, 2016).

⁹ Esta etiqueta debe estar escrita en mayúsculas, entre paréntesis, y debe contener el nombre del personaje o su abreviatura.

(MR) ¿Te lo estás pasando bien?

(AL) Sí, muy bien.

- **Uso de guiones.** Los guiones solo se utilizan cuando haya riesgo de confusión entre personajes y no se puedan utilizar las técnicas anteriores. Esta técnica consiste en anteponer un guion delante de cada cambio de personaje en un diálogo.
 - o Ejemplo:
 - No esperaba que vinieras.
 - Lo sé, cambié de idea.

Por otro lado, siempre que sea técnicamente posible, los efectos sonoros¹⁰ pertinentes para la trama, cuyo origen no se perciba visualmente, se deben reflejar con subtítulos en la esquina superior derecha de la pantalla. Además, también se debe señalar la música de ambiente que sea relevante.

- o Ejemplos:
 - Efecto sonoro: (Golpes en la puerta), (Timbre), etc.
 - Música: (Música *rock*), (*My heart will go on* de Céline Dion), etc.

Por último, hay que lograr que el receptor con discapacidad auditiva pueda comprender los elementos paralingüísticos que transmiten los personajes, es decir, no solo se escribirá en el subtítulo lo que dicen, sino también cómo lo dicen. Esto se hace por medio de didascalias que se escriben entre paréntesis, en mayúsculas y en el color asignado al personaje que haga la intervención.

- o Ejemplo:
 - (SUSURRA) Es un secreto.**

2.3.2.2. *Audiodescripción (AD)*

Debido a que este trabajo va enfocado a la realización de un guion de audiodescripción (GAD) para televisión, explicaremos en detalle qué es la audiodescripción, en qué consiste y cómo se realiza. Nos basaremos en esencia en las convenciones señaladas en la norma UNE 153020:2005 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (AENOR, 2005).

¹⁰ Estos subtítulos se escribirán sustantivados, entre paréntesis, en color blanco y con la primera letra en mayúscula; la música se señalará incluyendo el título y el autor de la obra, o el tipo de música que sea.

La audiodescripción (AD) se aplica a aquellos productos que se quieran hacer llegar a un público con ceguera total o deficiencia visual¹¹, de tal forma que este pueda acceder a ellos libremente y sin barreras. El objetivo primordial que tiene la AD es describir brevemente todos aquellos elementos visuales que aparezcan en el producto audiovisual e intentar que se produzca una mínima (o nula, preferiblemente) pérdida de información, de forma que el receptor con discapacidad perciba las obras en su conjunto y contexto.

Esta afirmación viene refrendada por la definición que hace de ella la norma UNE 153020:2005 (AENOR, 2005: 4), que describe la audiodescripción de la siguiente manera:

Servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con objeto de compensar la carencia de captación de la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje, suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica, de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve.

Así pues, la información visual contenida en una obra audiovisual se transforma, mediante el sistema de AD, en descripciones sonoras, es decir, se realiza un «trasvase» desde el canal visual al acústico. Estas descripciones se intercalarán entre las intervenciones de los personajes, haciendo uso de las pausas o «huecos de mensaje» para no «tapar» los diálogos y que el receptor con discapacidad pueda disfrutar del producto sin interrupciones ni interferencias.

Durante el transcurso de una obra audiovisual se aprecian numerosos elementos susceptibles de ser audiodescritos, sin embargo solo aparecerán en el guion de audiodescripción (GAD) aquellos que sean relevantes para el seguimiento y la comprensión de la trama.

Los elementos que se deben audiodescribir son aquellos que se refieren a las situaciones temporales y espaciales, los personajes, su aspecto, las acciones que estos realizan y los títulos de crédito. Además, se debe incluir la información aportada por subtítulos e insertos ocasionales que no se describan oralmente en la obra original.

Siguiendo el criterio de la norma UNE de estandarización descrita anteriormente, explicaremos a continuación los requisitos que deben cumplir todos los trabajos de audiodescripción (AENOR, 2005: 6-9):

- 1) **Análisis previo de la obra.** Se debe realizar un visionado previo que permita al traductor localizar y valorar las pausas o silencios (huecos de mensaje) que tienen

¹¹ En todo momento nos referimos a personas que solo tienen afectado el sentido de la vista. Este sistema, lamentablemente, no lo pueden utilizar aquellas que tienen sordoceguera.

lugar entre las distintas intervenciones de los actores. Se intentará, en la medida de lo posible, no rellenar todos los silencios, ya que esto puede provocar cansancio en el receptor y que no pueda disfrutar del producto.

2) **Confección del guion.** Es un proceso largo en el que hay que tener en cuenta diversos aspectos:

- a) Para realizar esta tarea, el traductor tiene que documentarse sobre la temática de la obra, de forma que garantice el uso de un vocabulario adecuado.
- b) El GAD en sí mismo estará formado por unas unidades llamadas «bocadillos de información o unidades descriptivas», que se insertarán en los huecos de mensaje anteriormente mencionados. Estos bocadillos se escribirán en la misma lengua en la que está hecho el producto original, entendiendo el producto original como aquel que está listo para su consumo en el mercado español.
- c) Para la realización del GAD se deben tener en cuenta, en primer lugar, la trama de la acción dramática, y en segundo lugar, los ambientes y otros elementos visuales.
- d) La redacción del GAD se hará utilizando un estilo de escritura sencillo y directo y la información que se aporte debe ser adecuada al tipo de obra y al público que se dirija (infantil, juvenil, adulto).
- e) Se deberá aplicar la regla espacio-temporal, consistente en aclarar el cuándo, dónde, quién, qué y cómo de cada situación que se describa.
- f) El traductor deberá ser objetivo y respetar los datos aportados por el producto, sin censurar ni añadir elementos. Además, evitará describir información que sea fácilmente deducible por medio de los distintos elementos acústicos presentes en la obra, así como adelantar sucesos de la trama que rompan la tensión dramática.

3) **Revisión y corrección del guion.** Si fuera posible, esta tarea la debería realizar una persona que no fuera el traductor que llevó a cabo el GAD.

4) **Locución.** Se ha de realizar en presencia de la imagen que se describe.

Habrá que seleccionar al locutor según el tipo de voz y el tono adecuados a cada obra, procurando que sean claros para el oyente.

5) **Montaje en el soporte elegido.** Durante este proceso se adecuan los volúmenes y efectos de ambiente de la banda de audiodescripción con la banda sonora original.

- 6) **Revisión del producto final.** Finalizada la grabación, se procede a hacer un control de calidad del producto en el que se comprueba que este cumpla con los requisitos establecidos en la norma UNE.

2.3.3. Relación de la audiodescripción con las otras modalidades de traducción audiovisual

Como hemos podido comprobar, la AD y el SPS presentan similitudes con las modalidades convencionales de traducción audiovisual. Sin embargo, lo que los hace formar parte de otra categoría es que solo utilizan uno de los dos canales por los que se transmite originalmente el texto audiovisual: el SPS utiliza el canal visual y la AD, el acústico.

Tal y como explicamos anteriormente, la AD consiste en añadir un elemento lingüístico oral al producto original, por este motivo procede compararla, como hacemos a continuación, con aquellas modalidades de traducción audiovisual que consisten también en la adición de elementos lingüísticos orales.

En los apartados 2.2.1., 2.2.6. y 2.2.7. vimos que en el doblaje, el doblaje parcial y el comentario libre se sustituye una pista de audio original por otra en otra lengua. Se observa claramente que difieren de la AD, porque aunque en este procedimiento se añada una nueva pista de audio (dividida en pequeñas unidades), la base original se mantiene intacta.

Por otro lado, recordemos que las voces superpuestas, la interpretación simultánea y la narración consisten en añadir una pista de audio sobre la original, dejando esta última a un volumen menor. La diferencia que tienen estas modalidades con la AD es que los bocadillos de mensaje del GAD nunca pueden solapar las intervenciones orales de la pista original.

2.3.4. Características de la comunidad de deficientes visuales: necesidades y demandas

El propósito de este apartado es explicar la situación actual de las personas que padecen ceguera o algún problema de visión frente a las opciones de ocio audiovisual, específicamente frente a aquellos productos que se emiten por televisión. Aclaremos qué necesitan y demandan para tener total libertad de acceso sin barreras a las obras audiovisuales.

Con este propósito, el CESyA realizó en 2014 una encuesta de satisfacción a los usuarios de servicios accesibles de subtítulo y audiodescripción en televisión. El fin principal de

esta encuesta era conocer si se estaba prestando un buen servicio de accesibilidad y, en caso de no ser así, cuáles eran los motivos por los que los usuarios tenían esa apreciación. A continuación, presentaremos los datos referentes a la AD y las conclusiones que se extrajeron del sondeo, expuestas posteriormente en el VII Congreso de Accesibilidad a los Medios Audiovisuales para Personas con Discapacidad (AMADIS), celebrado el mismo año (RTVE, 2014).

En primer lugar, en esta encuesta se muestra un informe sobre la evolución del servicio de AD desde el año 2010 (año en el que se realizó una primera encuesta antes de la puesta en marcha de la *Ley General de la Comunicación Audiovisual*). Así pues, vemos que el número de horas destinadas a esta modalidad de accesibilidad en la programación televisiva semanal ha ido aumentando progresivamente desde las 20 horas de 2010 a las 120 horas en 2014.

La encuesta se realizó con una muestra de 350 usuarios (de 10 a 89 años de edad), de los que el 35,4% (unas 124 personas) tenían discapacidad visual. De estas personas, más de la mitad no utilizaban ningún método de accesibilidad y, entre los motivos que esgrimían para no hacerlo, destacaremos los siguientes debido a que nos parece que tienen que ser los principales aspectos que se deben tener en cuenta para ofrecer un buen servicio:

- 1) Falta de información sobre la existencia del servicio, la forma de activarlo y la programación disponible.
- 2) Dispositivo no accesible (dificultad para activar el servicio de forma independiente): se necesitan aparatos económicos que cuenten con audionavegación para poder, a su vez, conectar con los servicios de AD.
- 3) Poca o mala prestación del servicio (hay pocos contenidos audiodescritos).

La percepción general que tienen los encuestados de la AD ha mejorado estos años, pero aún se encuentra muy lejos de obtener unos resultados óptimos.

Ángel Luis Gómez Blázquez, Director Ejecutivo de Autonomía Personal, Atención al Mayor, Ocio y Deporte de la ONCE, afirmó en este congreso que aunque la AD ha ido mejorando con el paso del tiempo, la AD todavía está «un pasito por detrás» del SPS, ya que se ha avanzado mucho en subtitulado pero queda mucho aún por hacer en temas de AD.

Nos gustaría destacar, sin embargo, algunos de los últimos avances tecnológicos que han surgido para atender las necesidades de las personas con problemas de visión y que les permiten tener una nueva vía de acceso a contenidos audiovisuales.

En primer lugar, se encuentra la aplicación *AudescMobile*, que vio la luz en 2013, fruto del trabajo conjunto entre el Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicación Tiflotécnica de la ONCE y la Fundación Vodafone España (Google Play, 2016a). Esta aplicación gratuita permite descargarse desde su base de datos las audiodescripciones de películas, cortometrajes, series, documentales y vídeos institucionales (a día de hoy, hay más de 500 audiodescripciones disponibles), que se pueden sincronizar con el producto audiovisual que se vaya a disfrutar.

En segundo lugar, tenemos la aplicación gratuita *Movistar+ 5S*, una nueva propuesta de Movistar España (Google Play, 2016b), que ha surgido este año gracias a la colaboración de asociaciones de personas con discapacidad, la empresa WhatsCine¹² y los propios usuarios. Esta aplicación permite la descarga, desde su catálogo de películas y series, de cualquiera de las tres modalidades de accesibilidad. El único aspecto negativo que presenta es que solo la pueden utilizar aquellas personas que estén registradas en el servicio *Yomvi* de Movistar.

Por último, nos gustaría señalar que aunque se sigue trabajando para tener cada día más y más contenido accesible visualmente, sigue habiendo dificultades para que los usuarios puedan disfrutar de ellos; y, por supuesto, el número de productos audiodescritos sigue siendo muy pequeño en comparación con los productos subtítulos, por ejemplo.

Si queremos ver esta situación desde un punto de vista económico (que suele ser lo primero en lo que se fijan las grandes empresas), debido a la poca oferta de AD, las industrias cinematográfica y televisiva están perdiendo la oportunidad de llegar a un sector de la población al que podrían hacer llegar sus productos, si se pusiera un mayor empeño por avanzar en el desarrollo y manejo de las tecnologías de AD.

2.3.5. La influencia de los géneros de narración audiovisual en la tarea del audiodescriptor: el caso de la ciencia ficción

El género narrativo audiovisual, al igual que el literario, marca el estilo y el vocabulario que se utilizan en sus obras. A pesar de que esto parece una cuestión obvia y quizás hasta lógica, aún está por estudiarse si esta afirmación es cierta desde el punto de vista cinematográfico, como vemos por las palabras de Jiménez Hurtado (2010:17):

(...) la influencia que el texto audiovisual o texto original pueda ejercer sobre el tono discursivo del nuevo texto traducido, como que la narración tenga que acomodarse al género fílmico, es algo que aún está por analizar desde la cinematografía y la narratología de la elaboración de

¹² Empresa que trabaja con salas de cine accesible (WhatsCine, 2016).

guiones, puesto que no se utiliza el mismo estilo narrativo en el proceso de audiodescripción de una comedia que en el de un melodrama o un *western*.

Aun así, como comentábamos al comienzo de este apartado, nos parece claro que la ciencia ficción debe tener un tratamiento especial frente a otros géneros, ya que el vocabulario utilizado en la ciencia ficción está plagado de tecnicismos, neologismos e incluso términos inventados por novelistas y cineastas que finalmente fueron acuñados, de alguna manera, tras al éxito de sus obras¹³.

Como afirma Martínez Fernández (2007: 4), aunque cualquier género narrativo de ficción es la expresión de realidades imaginarias, en el ámbito de la ciencia ficción tal vez se haga especial hincapié en «ese universo de posibilidades que se abren ante el mundo de la ciencia y dan lugar al uso de diferentes códigos y de lenguajes inventados».

La relación que este hecho tiene con la audiodescripción es muy importante, ya que el audiodescriptor trabajará con un vocabulario científico o pseudocientífico, lo que implica que la labor de documentación es crucial; un mal uso de los términos puede dar al traste con todo el trabajo.

Además, normalmente se escuchan multitud de efectos sonoros provenientes de explosiones o disparos de armas de fuego convencionales, láser, etc., que necesitan ser identificados para que el receptor siga los hechos de la trama sin perderse. Como ya comentamos en el apartado 2.1. al hablar del código de efectos especiales, la existencia de estos efectos puede dificultar la escucha de la audiodescripción, especialmente si la banda sonora original y la AD se reproducen a través del mismo dispositivo (por ejemplo, que se escuchen las dos pistas a la vez, a través de los mismos altavoces).

No ocurre esto en el caso del uso de aplicaciones móviles, como *AudescMobile* y *Movistar+ 5S*, ya que la pista de sonido de la AD sale del dispositivo móvil (que se podrá escuchar, si se desea, mediante el uso de auriculares), mientras que el sonido de una serie o película proviene de los altavoces de la televisión, la sala de cine, etc.

¹³El término de la ciencia ficción por antonomasia, «robot», proviene del checo *robota*, que significa «trabajos forzados»; fue acuñado por Karel Čapek (Oxford Dictionary, 2016) en su obra *R.U.R. Roboti Rossumovi Univerzální* (*R.U.R.: Robots Universales Rossum*, 1920).

3. CASO PRÁCTICO: PROPUESTA DE AUDIODESCRIPCIÓN DEL CAPÍTULO PILOTO DE LA SERIE *DARK MATTER*

Como ilustración práctica de la fundamentación teórica de la AD abordada en este trabajo, nos hemos propuesto la elaboración del GAD del capítulo piloto de la serie *Dark Matter* (*Dark Matter*, Joseph Mallozzi y Paul Mullie, 2015-, Canadá). A continuación, contextualizaremos el producto en cuestión, describiremos detalladamente tanto el texto audiovisual como la metodología que se ha seguido para la elaboración del GAD, explicaremos las convenciones empleadas y, finalmente, expondremos los problemas encontrados y las soluciones planteadas en el caso práctico.

Para esta última tarea, mostraremos varios fragmentos del GAD, señalizados con el código de tiempo (o TCR) que marcará el momento exacto en el que estos fragmentos aparecen en el capítulo original. Este código seguirá la disposición hora / minutos / segundos / centésimas (h:mm:ss.cc)¹⁴.

3.1. LA SERIE DE TELEVISIÓN *DARK MATTER*: CONTEXTUALIZACIÓN DEL PRODUCTO QUE SE VA A AUDIODESCRIBIR

Dark Matter es una serie de ciencia ficción creada por los productores ejecutivos y guionistas de diferentes entregas de la saga *Stargate*, que comenzó con *Stargate SG-1* (*Stargate*, Jonathan Glassner y Brad Wright, 1997-2007, Estados Unidos y Canadá), el cual supone un clásico dentro de este género en la televisión.

Dark Matter se creó en 2012 con la idea de grabar una serie de televisión, pero en un primer momento estos planes no llegaron a buen puerto y finalmente salió al mercado como novela gráfica publicada por la editorial Dark Horse Comics.

Finalmente, los canales de televisión SyFy y Space se unieron a Joseph Mallozzi y Paul Mullie (creadores y productores de la serie) para adaptar la historia a la televisión. El capítulo piloto, tratado en este trabajo, se emitió por primera vez en Estados Unidos y Canadá el 12 de junio de 2015, mientras que se estrenó en España solo tres días después.

Según la información que aporta la web del canal Syfy (2015), *Dark Matter* es «una aventura espacial protagonizada por los tripulantes de una nave a la deriva, que se despiertan de pronto sin saber quiénes son y cómo han llegado hasta allí». Debido a su amnesia, los tripulantes deciden «bautizarse» según el orden en el que se fueron despertando: Uno (interpretado por Marc Bendavid), Dos (Melissa O’Neil) Tres

¹⁴ Todas las referencias que hagamos tanto al TO, como al GAD se pueden comprobar en el «Anexo 1» y el CD adjunto a este trabajo.

(Anthony Lemke), Cuatro (Alex Mallari Jr.), Cinco (Jodelle Ferland) y Seis (Roger R. Cross). Además de la tripulación, en la nave también viaja La Androide (Zoie Palmer), un robot que tiene el control de todos los sistemas de la nave.

En España se han emitido los 13 episodios de la primera temporada en el canal SyFy y el espectador podía elegir entre verlos en la versión original, doblados al español, además de poder activar los subtítulos convencionales (no había opción de verlos en SPS).

En septiembre de 2015 se confirmó que la serie había sido renovada, al menos por una temporada más, también de 13 episodios, que se comenzarán a emitir próximamente.

En cuanto a los datos de audiencia recogidos en EE. UU., la serie tuvo una media de 1,01 millones de espectadores a lo largo de la temporada (The Nielsen Company, 2015). Hasta el momento de la realización de este trabajo la serie se ha puesto a la venta en los formatos DVD y *Blu-ray* solamente en inglés; no hemos podido tener acceso a las cifras de ventas (Amazon España, 2016).

3.2. DESCRIPCIÓN DEL TEXTO ORIGINAL

El texto original es el primer capítulo de la serie *Dark Matter*, de 43 minutos de duración. Este texto se obtuvo del canal SyFy España que actualmente emite, entre otros, en el canal 22 del servicio *Movistar+*. En la actualidad, el canal está emitiendo la reposición de la primera temporada.

La serie está destinada a un público heterogéneo, ya que atrae tanto a jóvenes como a un público más adulto, pero con el denominador común de que a todos les gusta la literatura de aventuras y fantasía, los cómics y novelas gráficas y/o los videojuegos.

El propósito de este capítulo, como cualquier episodio piloto, es dar a conocer la serie y llamar la atención del espectador potencial. En definitiva, lo que se pretende con un capítulo piloto es mostrar la «esencia» de una serie e intentar enganchar al público.

En él se presenta a los personajes principales, mostrando desde el principio sus rasgos físicos y de personalidad:

- **Uno:** es un hombre joven que muestra ser empático y que choca desde el principio con Tres.
- **Dos:** es una mujer guapa y atlética. Se convierte en la líder del grupo, ya que aparenta tener conocimientos tecnológicos y dotes de mando (sus decisiones siempre acaban siendo secundadas por los demás).

- **Tres:** es el más beligerante y desconfiado del grupo. Es una persona intransigente y quiere ser el líder.
- **Cuatro:** desde el principio se muestra callado, serio y reflexivo. Al comienzo parece querer estar siempre en un segundo plano y no destacar, aunque el buen manejo que tiene de las espadas delata que puede ocultar algo.
- **Cinco:** es la más joven del grupo y, como tal, parece que tiene que ser protegida ante posibles amenazas (Dos y Seis actúan de improvisados padres, siempre asegurándose de su bienestar). Sin embargo, se le dan bien los aparatos eléctricos y tiene un don que la hace especial ante los demás.
- **Seis:** es un hombre fornido; se encuentra en la misma situación que los demás, pero aparenta ser el más resignado (acepta todo como le va viniendo).
- **La Androide:** es un personaje especial debido a que no es humana, aunque presenta una apariencia antropomórfica. Tiene una gran fuerza y un enlace neural con la nave que hace que pueda manejarla desde cualquier lugar.

La mayor parte del tiempo la trama se desarrolla dentro de la nave y, por este motivo, la iluminación utilizada en la serie es bastante oscura, como muestra la siguiente figura, lo que le aporta un halo de misterio:



Figura 3: [TCR 0:17:47.73] Aquí podemos apreciar los largos pasillos de la nave, que son muy oscuros. Las únicas fuentes de iluminación son unos pocos focos alargados de luz blanca.

En cambio, los pocos momentos en los que se ve una localización de exteriores, la serie presenta una fotografía de tonos cálidos, que se acercan bastante al sepia.

En el visionado de la primera temporada completa, hemos podido contrastar que esta tónica general en cuanto a la iluminación se mantiene, exceptuando aquellos casos en los que el grupo se traslada a alguna estación espacial. En las estaciones espaciales, aunque

son en esencia parecidas a las naves (están cerradas, no tienen luz natural ni muchas ventanas por las que ver el espacio y los cuerpos celestes), se pueden ver muchas luces de establecimientos y comercios, que «dan vida» a la escena.

Asimismo, la serie presenta una estructura temporal lineal, salvo en momentos concretos, en los que se producen escenas retrospectivas (comúnmente llamadas *flashbacks* en la cinematografía).

3.3. METODOLOGÍA SEGUIDA DURANTE EL PROCESO DE AUDIODESCRIPCIÓN Y CONVENCIONES EMPLEADAS

La metodología que hemos seguido para realizar el GAD se puede dividir en siete pasos:

- 1) Como no tuvimos acceso al guion original en español del episodio, tuvimos que realizar la transcripción a través de su visionado. Aprovechamos la transcripción para ir marcando todas las pausas que eran susceptibles de convertirse en los huecos de mensaje en los que posteriormente introduciríamos los bocadillos. Para ello utilizamos el programa de subtitulación *Aegisub*, cuyas funcionalidades nos permitían señalar específicamente el inicio y el final de las pausas.
- 2) En un segundo visionado se localizaron todos los elementos que podían plantear dificultades durante la elaboración del GAD. Estos elementos se verán de forma más detallada en el apartado 3.5.
- 3) Para la elaboración del GAD utilizamos una estructura en tabla en la que se observan tres columnas: «Códigos», «Huecos de mensaje» y «Bocadillos de información». Los códigos se utilizaron para identificar cada uno de los bocadillos; los huecos de mensaje indican, de inicio a fin, el espacio temporal que se utilizó; y, por último, los bocadillos contienen las descripciones realizadas.
- 4) Durante la elaboración del GAD comprobamos que las descripciones cabían dentro de los huecos de mensaje. No obstante, al acabar la AD lo volvimos a revisar una vez más.
- 5) Una vez terminada la comprobación, procedimos a grabar la AD. Este proceso se realizó con el programa *Audacity*.
- 6) A continuación, añadimos la AD al texto original mediante el programa *Windows Movie Maker*, que también utilizamos para grabar el producto final en un CD.
- 7) Por último, comprobamos que el CD se podía reproducir en perfectas condiciones.

Finalmente, las convenciones que se han utilizado durante la elaboración del guion de audiodescripción son las expuestas en el apartado 3.2. «El proceso audiodescriptivo y los requisitos de la audiodescripción» de la norma UNE 153020:2005 (AENOR, 2005).

3.4. PROBLEMAS Y SOLUCIONES PROPUESTAS EN EL CASO PRÁCTICO DE AUDIODESCRIPCIÓN PARA DEFICIENTES VISUALES

Este apartado lo dedicaremos a explicar aquellos puntos de la norma que no se hayan podido seguir en cada caso, los problemas concretos encontrados durante la tarea de audiodescripción y, por último, propondremos soluciones a dichos problemas.

1) Como hemos comentado, en la elaboración del guion hemos seguido las directrices de la norma UNE 153020:2005 (AENOR, 2005); sin embargo, hemos diferido en un punto específico en varias ocasiones durante la audiodescripción:

- En el apartado 3.2.2. se establece que «no se deben descubrir ni adelantar sucesos de la trama, ni se deben romper situaciones de tensión dramática, suspense o misterio» (AENOR, 2005: 8).

Hemos intentado respetar esta recomendación, pero en algunos casos ha sido inevitable adelantar un poco de información, debido a que los huecos de mensaje eran muy pequeños y no queríamos cansar al receptor. Esto es lo que ocurre, por ejemplo, en los casos que mostramos a continuación:

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD17	0:03:24.00 – 0:03:26.00	Melissa O’Neil. Anthony Lemke.
AD68	0:22:09.50 – 0:22:17.50	La Androide hace que la nave realice una maniobra evasiva, evitando que dos misiles impacten contra ella.
AD96	0:31:10.00 – 0:31:21.00	La pequeña nave sobrevuela un gran almacén. Mujeres, hombres y niños cargan con sacos y cajas. Finalmente, la nave aterriza en una zona apartada. Los hombres bajan de ella, armados, y se dirigen al almacén.

2) Por otro lado, a pesar de que, por regla general, se suelen describir los nombres de los actores, directores y productores al inicio de las obras audiovisuales, nos vimos en la tesitura de tener que prescindir de algunos de ellos, ya que su aparición en pantalla coincidía con hechos relevantes en la imagen que, bajo nuestro punto de vista, tenían una mayor importancia. Por esta razón, no se nombra a los actores

secundarios Rob Stewart, Chloe Rose y Amanda Brugel (se muestran destacados en negrita en los huecos de mensaje en los que deberían haber aparecido. En el caso de Rob Stewart, el hueco que debería ocupar no existe en el GAD, por eso no tiene ningún código):

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
—	0:04:17.00 – 0:04:18.00	Rob Stewart.
AD22	0:04:23.00 – 0:04:34.00	El tercer ocupante, de ojos claros, pelo castaño y complexión fuerte ha abierto una enorme puerta y se adentra en el pasillo portando un arma de fuego. Todos le siguen e inspeccionan la nave. Chloe Rose. Amanda Brugel.

- 3) En ciertos momentos puede parecer que se abusa de la AD. La presencia de tantas descripciones seguidas se justifica, debido a que hay grandes espacios de tiempo en los que ninguno de los personajes habla; simplemente se mueven, cogen algún objeto, etc. por lo que había que describir sus acciones intentando, eso sí, hacerlo de la forma más breve posible:

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD02	0:00:40.00 – 0:00:45.00	De las paredes saltan chispas...
AD03	0:00:48.00 – 0:01:02.00	Nos adentramos por uno de los pasillos guiados únicamente por las luces rojas verticales situadas a izquierda y derecha. Al final del pasillo nos encontramos con una gruesa puerta metálica que se abre inesperadamente dejándonos ver una cápsula.
AD04	0:01:08.00 – 0:01:13.00	Dentro descubrimos al primer ocupante de la nave que mira a su alrededor con extrañeza.
AD05	0:01:14.00 – 0:01:24.00	Es un hombre de unos 30 años, delgado, de cabello oscuro y piel blanca. / Sale de la cápsula empujando la puerta con el hombro y comienza a correr por los pasillos.
AD06	0:01:25.00 – 0:01:33.00	Repentinamente se abre otra puerta que nos descubre a una mujer de la misma edad, de melena oscura y cuerpo atlético dentro de otra cápsula.
AD07	0:01:36.00 – 0:01:51.00	Entretanto, el joven sigue esquivando los chispazos que se producen en los pasillos hasta que llega de pronto a una sala completamente oscura: el puente de mando. Trata, de alguna manera, de

		activar la consola hasta que llega la mujer y pelean por el control.
--	--	--

- 4) En la AD incluimos una breve aclaración del término «FTL». En ningún momento se explica en el TO el significado del mismo, es decir, aquellos espectadores sin discapacidad visual tampoco reciben una aclaración del término. Tras la labor de documentación, observamos que este término existe en el campo de la física y las siglas se corresponden con la expresión *Faster than Light* (Scharr, 2013). A continuación observamos la solución propuesta:

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD71	0:23:20.00 – 0:23:25.00	La Androide hace que la nave viaje a una velocidad superior a la luz.

La razón por la que hemos decidido incluir la aclaración en el texto meta es que el público con deficiencia no percibe a través de la imagen que la nave viaja a una velocidad parecida (o en este caso, superior) a la de la luz, como sí lo hacen las personas sin problemas de visión, tal y como muestra la siguiente figura:

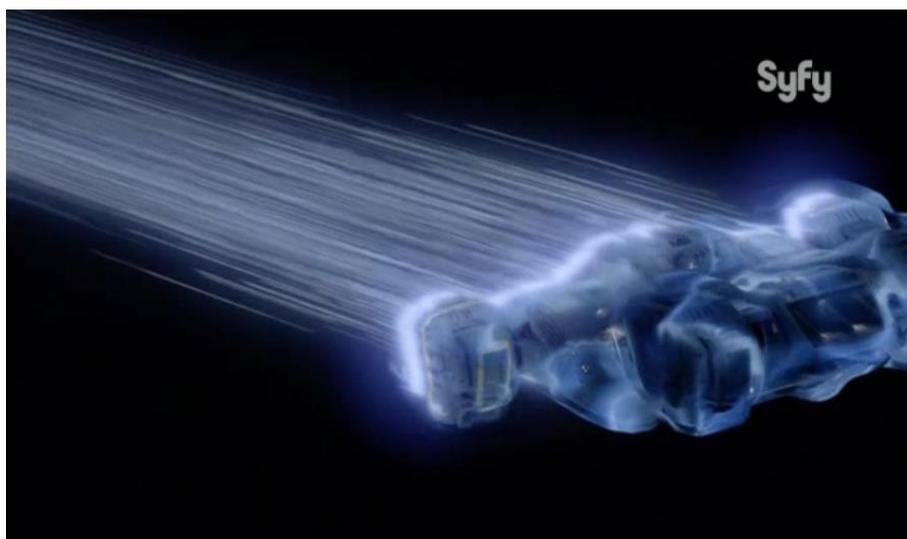


Figura 4: [TCR 0:23:29.56] En esta imagen vemos cómo la nave «sale disparada» a una gran velocidad. La serie utiliza el recurso de la hipervelocidad que encontramos en otras series y películas del género como *Star Wars*.

- 5) A la hora de grabar la AD, nos dimos cuenta de que había momentos en los que las descripciones coincidían con efectos especiales y musicales (chispazos, forcejeos, ruido del motor de la nave, músicas incidentales, etc.) que no permitían una correcta audición. Por ese motivo, durante el proceso de locución utilizamos las herramientas del programa *Audacity* para bajar el volumen de los bocadillos de información en esos puntos concretos.

Podemos comprobar este hecho en las siguientes descripciones:

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD03	0:00:48.00 – 0:01:02.00	Nos adentramos por uno de ellos guiados únicamente por las luces rojas verticales situadas a izquierda y derecha. Al final del pasillo nos encontramos con una gruesa puerta metálica que se abre inesperadamente dejándonos ver una cápsula.
AD13	0:03:00.00 – 0:03:05.00	<i>Dark Matter</i> , creada por Joseph Mallozzi y Paul Mullie.
AD44	0:12:04.50 – 0:12:10.50	La lucha entre Seis y la mujer continúa. Ella es muy fuerte y Seis se intenta defender con los objetos que tiene a mano.
AD69	0:22:45.50 – 0:22:54.00	Ahora hace un movimiento brusco descendente que evita el impacto de los misiles, pero activa por un momento la gravedad artificial, haciendo que los ocupantes de la nave floten.
AD96	0:31:10.00 – 0:31:21.00	La pequeña nave sobrevuela un gran almacén. Mujeres, hombres y niños cargan con sacos y cajas. Finalmente, la nave aterriza en una zona apartada. Los hombres bajan de ella, armados, y se dirigen al almacén.

- 6) Debido al argumento de la serie, al principio no se pueden dar los nombres de los personajes. Esto dificultó mucho su presentación ya que había que referirse a ellos como «mujer», «hombre» «joven» o «chica».

Sobre todo en el caso de los hombres, necesitamos utilizar las características físicas para que el receptor invidente supiera en todo momento de quién estábamos hablando:

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD16	0:03:20.00 – 0:03:24.00	Un joven de rasgos asiáticos despierta dentro de su cápsula.
AD18	0:03:28.00 – 0:03:36.50	Tras la quinta puerta despierta una joven adolescente de cabello corto, verde y ondulado. / Alex Mallari Jr. Jodelle Federland.
AD19	0:03:38.00 – 0:03:42.00	Tras la sexta puerta se encuentra un hombre alto y de raza negra.
AD26	0:05:40.00 – 0:05:48.00	Estos son el joven asiático, la chica y el hombre de raza negra. / Encuentran ropa que examinan con atención. La mujer se coloca un objeto en la oreja.

7) Para poder aprovechar mejor los huecos de mensaje y señalar los cambios de escena, utilizamos complementos de tiempo y lugar que, a modo de pinceladas, señalaban un cambio en la línea temporal o en el espacio.

Estas pinceladas facilitan al receptor a «transportarse» mentalmente y a no perderse en el argumento.

Código	Hueco de mensaje	Bocadillo de información
AD33	0:08:25.00 – 0:08:29.70	Tres se marcha dejando a Seis examinando la consola de la nave. / Mientras, en otro lugar...
AD67	0:21:21.50 – 0:21:27.50	A la misma vez , en otro punto de la nave, Uno y Tres llegan a un pasillo poco iluminado.
AD98	0:32:19.00– 0:32:23.00	Tres es el que se muestra más reacio, pero finalmente lo hace. / Más tarde...
AD101	0:38:22.00 – 0:38:29.00	Dos se queda pensativa mientras Cinco sigue trabajando con los cables de la consola. / Más tarde, en el comedor...

4. CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo, dedicaremos este apartado a sintetizar toda la información que se ha expuesto en los apartados anteriores, destacando aquellos aspectos que consideramos más importantes.

En primer lugar, hemos definido qué es el texto audiovisual, que destaca de entre los demás tipos textuales porque utiliza dos canales de comunicación (visual y acústico) en lugar de uno. Por esta razón, hemos estudiado al detalle los códigos semióticos transmitidos por esos canales y analizado la importancia que tiene cada uno de ellos en la audiodescripción (AD):

- Los códigos visuales son la base del trabajo de AD, ya que si no se hace ninguna mención explícita oral en el producto, debemos integrarlos nosotros en el guion de audiodescripción (GAD). De otra manera, los discapacitados visuales no tendrían la opción de interpretar bien el mensaje que se pretende transmitir.
- No obstante, aquellos códigos acústicos que tengan una difícil interpretación (en especial, algunos efectos especiales o elementos paralingüísticos) también deben ser incluidos en el GAD.

Por otra parte, hemos visto el nivel de desarrollo que tienen las distintas modalidades de traducción audiovisual en España y hemos comprobado que este país es básicamente doblador. Tras haber examinado las razones por las que se utiliza esta modalidad en detrimento de otras, como el subtítulo, hemos llegado a la conclusión de que hay que tener en cuenta, entre otros, factores tan dispares como el tipo de ocasión o evento en el que se requiera una traducción, el público meta al que vaya dirigida, o la cultura y la historia del país receptor.

Aunque se podría decir que el doblaje es la modalidad más estudiada y «trabajada» del sector audiovisual español, por su parte, las modalidades de accesibilidad no han despertado nunca demasiado interés, al menos hasta ahora. Es cierto que los usuarios han notado el progreso del subtítulo para sordos (SPS) durante los últimos años, especialmente desde que entró en vigor la *Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual*, pero aún tiene muchísimo camino por recorrer; el manejo del SPS es bastante sencillo, pero se siguen detectando fallos en cuanto a velocidad y visibilidad que les restan mucha calidad.

Si hablamos de la AD, al comienzo de este trabajo nos marcamos el objetivo de investigar la situación actual de la audiodescripción y ver cómo respondían sus usuarios ante ella. A pesar de que existe una normativa clara que regula la accesibilidad, como apuntamos anteriormente, hemos confirmado la idea que teníamos *a priori* de que la AD es la modalidad menos desarrollada; también hemos observado que, en la práctica, los usuarios con ceguera o con algún tipo de discapacidad visual no tienen cubiertas sus necesidades de ocio, por lo que su oferta de cine y de televisión, en este caso, se ve muy limitada.

Nos gustaría destacar las palabras de Lobato Patricio (2008: 474), quien habla sobre lo que supone la AD para las personas con deficiencia visual, en el sentido de que esta modalidad de accesibilidad «tiene una doble finalidad: una, integradora de estos grupos minoritarios para que se sientan parte de la sociedad en la que viven; y otra, cultural, para acercar la cultura a las personas ciegas». Todos deberíamos meditar acerca de estas palabras, ya que debido a la propia naturaleza del ser humano, a medida que avanzan nuestras vidas, existe una alta probabilidad de que, a medio o a largo plazo, tengamos algún problema de visión, especialmente cuando, para realizar cualquier tipo de estudios o de trabajo, pasamos la mayor parte del día utilizando aparatos electrónicos que a la larga afectan a nuestros ojos.

Todos somos usuarios potenciales de la AD, así que es difícil entender por qué no se hace un mayor hincapié en el desarrollo de sus técnicas y procedimientos, además de favorecer el acceso a los productos audiovisuales audiodescritos. Lo más probable es que la falta de interés por avanzar en materia de AD se deba a que, como expresa Lobato Patricio (2008: 470), «en la mayoría de los casos y desde una perspectiva empresarial, hacer grandes inversiones económicas con el fin de favorecer a grupos minoritarios es sencillamente poco rentable». Está claro que, si las empresas del sector no ven el beneficio económico a la hora de hacer accesibles los productos audiovisuales, no van a dar un paso al frente para rectificar esta situación tan injusta.

La audiodescripción ha ido evolucionando gracias a las nuevas tecnologías, pero a un ritmo muy lento y aún es muy difícil manejar los dispositivos, más si cabe cuando hablamos de que las personas que los necesitan tienen problemas de visión. Pensamos que en el futuro se debería seguir innovando en ese campo, pero también creemos que es muy importante no dejar de lado a aquellas personas que no saben o no pueden manejar estos dispositivos, por lo que también habría que buscar la manera de que los aparatos de TDT incluyan formas de acceso más sencillas a los contenidos audiodescritos.

Por otro lado, tenemos que añadir que, tras la práctica de AD realizada para este trabajo, podemos identificar los problemas más comunes a los que se puede enfrentar un audiodescriptor de productos audiovisuales de ciencia ficción (espacial, en este caso) en dos aspectos:

- 1) **El vocabulario.** Los términos utilizados en este tipo de obras es de tipo especializado (son conceptos científicos, pseudocientíficos o inventados –como es el caso de las diferentes razas y los idiomas que hablan los extraterrestres, por ejemplo–) y el audiodescriptor necesita hacer una gran labor de documentación.
- 2) **Efectos especiales sonoros.** Normalmente, las películas o series de ciencia ficción que se desarrollan en el espacio tienen una fuerte presencia de efectos especiales sonoros (motores de las naves, armas láser, etc.) que, como comentamos en el apartado 2.1., a la misma vez pueden apoyar y dificultar la transmisión del mensaje del producto audiovisual. Además, el audiodescriptor debe prestar especial atención a aquellos efectos que sean ininteligibles ya que, como hemos recalado en diversas ocasiones, tienen que incluirse igualmente en el GAD.

Para finalizar, nos gustaría señalar que la AD ha resultado ser una modalidad de accesibilidad audiovisual muy exigente, interesante y creativa. Durante la práctica, nos hemos sentido escritores, narradores y hasta pintores: con nuestras palabras complementamos la historia ya escrita y, en ocasiones como la de este trabajo, tenemos también la oportunidad de narrarla (aunque sea en pequeños fragmentos); además, dibujamos y pintamos las escenas trazo por trazo en las mentes de las personas que no pueden ver. En definitiva, ayudamos a que se sientan más integrados en la sociedad y a fomentar la igualdad entre todos sus miembros.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Agence Exécutive Education, Audiovisuel et Culture (EACEA). (2011). *Study on the use of subtitling: The potential of subtitling to encourage foreign language learning and improve the mastery of foreign languages*. Documento de internet consultado el 10 de febrero de 2016 en <http://goo.gl/poYpUD>.
- Amazon España (2016). *Películas y TV*. Documento de internet consultado el 17 de junio de 2016 en <https://goo.gl/iaohN4>.
- Antúnez Pérez, Isabel (2005). «Estudio de elementos paralingüísticos en Ocnos de Luis Cernuda». *Tonos Digital IX*. Documento de internet consultado el 20 de marzo de 2016 en <https://www.um.es/tonosdigital/znum9/estudios/OCNOS.htm>.
- Ávila Bello, Alejandro (1997). *El doblaje*. Madrid: Cátedra.
- Baños, Rocío; Bruti, Silvia y Zanotti, Serenella (2013). «Corpus linguistics and Audiovisual Translation: in search of an integrated approach». *Perspectives: Studies in Translatology XXI*, 4. 483-490.
- Bartoll Teixidor, Eduard (2012). «La subtitulación en España: un panorama en transformación». Juan José Martínez Sierra (coord.) *Reflexiones sobre la traducción audiovisual. Tres espectros, tres momentos*. Valencia: Universitat de València. 69-79.
- Carmona, Ramón (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, Francesco y di Chio, Federico (1991). *Cómo analizar un film*. Traducido por Carlos Losilla. Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós.
- Castro Roig, Xosé (2000). «Solo ante el subtítulo. Experiencias de un subtitulador». Lourdes Lorenzo y Ana M. Pereira (eds.). *Traducción subordinada (I). El subtitulado*. Vigo: Publicacións da Universidade de Vigo. 19-24.
- Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA) (2016). *Los subtítulos en la TDT*. Documento de internet consultado el 13 de junio de 2016 en <http://goo.gl/WIMOr3>.
- (2016). *Legislación*. Documento de internet consultado el 8 de junio en <http://www.cesya.es/recursos/legislacion>.
- Chaume Varela, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.

- (2005). «Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje». Federico Eguiluz, Raquel Merino, Vickie Olsen, Eterio Pajares y José Miguel Santamaría (eds.). *Trasvases culturales: literatura, cine y traducción*. Vitoria-Gasteiz: Universidad del País Vasco. 145-153.
- Chaves García, María José (1996). «La traducción del texto audiovisual». Emilia Alonso, Manuel Bruña y María Muñoz (eds.). *La lingüística francesa: gramática, historia, epistemología*. Tomo II. Sevilla: Universidad de Sevilla. 123-130.
- Corporación Radio Televisión Española (RTVE) (2014). AMADIS 2014. *VII Congreso de Accesibilidad a los Medios Audiovisuales para Personas con Discapacidad (Bloque 5)*. [Vídeo]. Madrid. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/congreso-amadis/congreso-amadis-2014-13-11-14-bloque-5/2868752/>. (Fecha de consulta: 15 de junio de 2016).
- Cousins, Mark (2011). *Historia del cine*. Traducido por Jorge González Batlle. 1ª ed. actualizada. Barcelona: Blume.
- Díaz Cintas, Jorge (1999). «Dubbing or subtitling: the eternal dilemma». *Perspectives: Studies in Translatology* VII, 1. 31-40.
- (2001). *La traducción audiovisual: el subtitulado*. Madrid: Almar.
- (2008). «Teaching and learning to subtitle in an academic environment». Jorge Díaz Cintas (ed.). *The Didactics of Audiovisual translation*. Vol. 77. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 89-103.
- (2012). «Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera». *abehache* III. 95-114.
- Esselink, Bert (2000). *A practical guide to localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- European Association for Studies in Screen Translation (ESIST) (1998). *Code of Good Subtitling Practice*. Documento de internet consultado el 25 de febrero de 2016 en <http://goo.gl/FELeBH>. (Fecha de consulta: 25 de febrero de 2016).
- Galán, Diego (2003). «La lengua española en el cine: el doblaje obligatorio». Instituto Cervantes. *Anuario El Español en el Mundo*. Documento de internet consultado el 3 de marzo de 2016 en <http://goo.gl/ix0AmN>.

- Gabriel, Narciso de (1997). «Alfabetización, semialfabetización y analfabetismo en España (1860-1991)». *Revista Complutense de Educación*, vol. 8, nº 1. Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense: Madrid. 199-231.
- Gambier, Yves. (2000). «Comunicación audiovisual y traducción: perspectivas y contribuciones». Lourdes Lorenzo y Ana M. Pereira (eds.). *Traducción subordinada (I). El doblaje*. Vigo: Publicacións da Universidade de Vigo. 91-101.
- Gamecored (2016). *GTA Online: no vas a creer cuánto dinero recauda Rockstar solo en microtransacciones* (31 de marzo de 2016). Documento de internet consultado el 5 de junio de 2016 en <http://www.gamecored.com/gta-online-no-vas-creer-cuanto-dinero-recauda-rockstar-solo-en-microtransacciones/>.
- González Ruiz, Víctor Manuel (2001). *Ideología y traducción: estudios de los títulos en castellano de las películas en la lengua inglesa estrenadas en España durante el período de la dictadura franquista (1939-1975)*. (Tesis doctoral). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Google Play (2016a). «AudescMobile». *Aplicaciones de Android*. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://goo.gl/FWumxB>.
- (2016b). «Movistar+ 5S». *Aplicaciones de Android*. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://goo.gl/tztp10>.
- Gubern, Román; Font, Domènec (1975). *Un cine para el cadalso. 40 años de censura cinematográfica en España*. Barcelona: Euros. Tal como aparece en Bartoll Teixidor (2012).
- Hendrickx, Paul (1984). «Partial dubbing». *Meta* XXIX, 2. 217-218.
- Instituto Nacional de Estadística (INE) (2015). *Tasa de alfabetización de la población adulta por país, periodo y sexo*. Documento de internet consultado el 1 de junio de 2016 en <http://goo.gl/Thihib>.
- Internet Movie Database (IMDb) (2016). Documento de internet consultado en <http://www.imdb.com>.
- Jiménez Hurtado, Catalina (2010). «Un corpus de cine. Fundamentos teóricos de la audiodescripción». Catalina Jiménez Hurtado; Ana Rodríguez Domínguez; Claudia Seibel (eds.). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto. 13-55

- Jiménez Hurtado, Catalina; Seibel, Claudia; Soler Gallego, Silvia (2012). «Museos para todos. La traducción e interpretación para entornos multimodales como herramienta de accesibilidad». *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación* IV, nº 4. 349-383.
- Konigsberg, Ira (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Traducido por Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín. Madrid: Akal.
- Lecuona, Lourdes (1994). «Entre el doblaje y la subtitulación: la interpretación simultánea en el cine». Federico Eguíluz, Raquel Merino, Vickie Olsen, Eterio Pajares y José Miguel Santamaría (eds.). *Transvases culturales: literatura, cine y traducción*. Vitoria-Gasteiz: Universidad del País Vasco. 279-286.
- Lobato Patricio, Julia (2008). «La traducción audiovisual dirigida a personas con discapacidades sensoriales». Luis González y Pollux Hernández (coord.). *Actas del IV Congreso El Español, Lengua de Traducción. El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo*. Madrid: ESLEtRA. 469-478.
- Luyken, Georg-Michael (1991). *Overcoming linguistic barriers in television. Dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: The European Institute for the Media.
- Martínez Fernández, Blanca (2007). «Lenguaje y ciencia ficción». *Revista Digital Universitaria* VIII. Nº 9.
- Martínez-Salanova Sánchez, Enrique (2016). «Tipos de plano. Los movimientos en el cine». *Cine y educación*. Documento de internet consultado el 3 de abril de 2016 en <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) (2016). *Base de datos de películas calificadas*. Documento de internet consultado el 29 de abril de 2016 en <http://www.mcu.es/bbddpeliculas/cargarFiltro.do?layout=bbddpeliculas&cache=init&language=es>.
- Myers, L. (1973). «The art of dubbing». *Filmmakers Newsletter* VI. 56-58. Tal como aparece citado en Baños et al. (2013).
- Nord, Christiane (1991). *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. Amsterdam: Rodopi.

- Olarte Martínez, Matilde (2004). «La música de cine. De los temas expresivos del cine mudo al sinfonismo americano». José M^a García Laborda (coord.) *La música moderna y contemporánea a través de los escritos de sus protagonistas (una antología de textos comentados)*. Sevilla: Doble J, 109-126.
- Orrego Carmona, David (2013). «Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital». *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*. Vol. 6, N^o 2. 297-320.
- Oxford Dictionary (2016). *Robot*. Documento de internet consultado el 16 de junio de 2016 en <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/robot>.
- Peirce, Charles S. (1904/2006). «Carta a Lady Welby». Grupo de Estudios Peirceanos de la Universidad de Navarra (coord.) *Proyecto Correspondencia de Charles S. Peirce* (traducido por Ignacio Redondo). Documento de internet consultado el 31 de marzo de 2016 en <http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html>.
- Pinto Baro, Carmelo (1999). «Vídeo». María Jesús Buxó y Jesús M. de Miguel (eds.) *De la investigación audiovisual: fotografía, cine, vídeo, televisión*. Barcelona: Proyecto A. 79-104.
- Poyatos, Fernando (1994). *La comunicación no verbal: Cultura, lenguaje y conversación*. 1^a ed. Madrid: Istmo.
- (2002). *Nonverbal Communication across Disciplines. Volumen I: Culture, Sensory Interaction, Speech, Conversation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. Tal como aparece citado en Antúñez Pérez (2005).
- Rodríguez, Christian (2015). «Las 20 películas más taquilleras de la historia del cine». *Forbes* (14 de abril de 2015). Documento de internet consultado el 5 de junio de 2016 en <http://www.forbes.es/actualizacion/3570/las-20-peliculas-mas-taquilleras-de-la-historia-del-cine/21>.
- Scharr, Jillian (2013). «Why Warp Drives Aren't Just Science Fiction». *Space*. (25 de junio de 2013). Documento de internet consultado el 17 de junio de 2016 en <http://www.space.com/21721-warp-drives-wormholes-ftl.html>.
- Scholand, Michael (2002). «Localización de videojuegos». Traducido por Lúdia Cámara. *Revista Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació I*.

- (Octubre de 2002) Documento de internet consultado el 4 de junio de 2016 en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>.
- Syfy (2015). *Dark Matter*. Documento de internet consultado el 26 de diciembre de 2015 en <http://www.syfy.es/darkmatter>.
- The Nielsen Company (2015). «Ratings». TV Series Finale (1 de septiembre de 2015) *Dark Matter: Season One Ratings*. Documento de internet consultado el 17 de junio de 2016 en <http://tvseriesfinale.com/tv-show/dark-matter-season-one-ratings-37133/>.
- Verdú, Daniel (2006). «El mensaje en la solapa». *El País* (25 octubre 2006). Documento de internet consultado el 3 de abril de 2016 en http://elpais.com/diario/2006/10/25/madrid/1161775471_850215.html.
- Wang, Yi-Chen (2013). *Los marcadores conversacionales en el subtítulo del español al chino: análisis de La Mala Educación y Volver de Pedro Almodóvar*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona.
- Westcott, Kathryn (2008). «World's best-known protest symbol turns 50». *BBC News Magazine* (20 March 2008). Documento de internet consultado el 31 de marzo de 2016 en http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7292252.stm.
- WhatsCine (2016). *Whatscine: cine accesible e interactivo para discapacitados sensoriales*. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <http://www.whatscine.es/>.
- Zabalbeascoa Terran, Patrick (2008). «The nature of the audiovisual text and its parameters». Jorge Díaz Cintas (ed.) *The didactics of audiovisual translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 21-37.

5.1. LEGISLACIÓN Y NORMAS CITADAS

- Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) (2005). *Norma UNE 153020:2005: Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. Madrid: AENOR. Documento de internet consultado el 13 de junio de 2016 en <http://www.aenor.es/>.

- (2012). *Norma UNE 153010:2012: Subtitulado para personas y personas con discapacidad auditiva*. Madrid: AENOR. Documento de internet consultado el 13 de junio de 2016 en <http://www.aenor.es/>.
- Gobierno de España (1978). «Constitución Española». *Boletín Oficial del Estado*. Nº 311. 29.313-29.424. Documento de internet consultado el 18 de junio de 2016 en <https://www.boe.es/boe/dias/1978/12/29/pdfs/A29313-29424.pdf>.
- (2003). «Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad». *Boletín Oficial del Estado*. Nº 289. 43.187-43.195. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://www.boe.es/boe/dias/2003/12/03/pdfs/A43187-43195.pdf>.
- (2007). «Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine». *Boletín Oficial del Estado*. Nº 312. 53.686-53.701. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53686-53701.pdf>.
- (2010). «Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual». *Boletín Oficial del Estado*. Nº 79. 30.157-30.209. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://www.boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf>.
- (2013). «Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social». *Boletín Oficial del Estado*. Nº 289. 95.635-95.673. Documento de internet consultado el 15 de junio de 2016 en <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/03/pdfs/BOE-A-2013-12632.pdf>.

6. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Muestra de subtítulos convencionales	29
Figura 2: Muestra de subtítulos SPS	30
Figura 3: Fotograma nº 1: muestra del uso de la iluminación en la serie	41
Figura 4: Fotograma nº 2: muestra del uso de la imagen en la serie	45

7. ANEXO

7.1. GUION DE AUDIODESCRIPCIÓN (GAD) DEL CAPÍTULO PILOTO DE LA SERIE *DARK MATTER*

Códigos	Huecos de mensaje (TCR inicio – fin)	Bocadillos de información
AD01	0:00:04.00 – 0:00:20.00	Sobre el fondo negro del universo, se observa una nave espacial grande y oscura que parece flotar en medio de la inmensidad del espacio. Cuando nos acercamos, escuchamos con más claridad una alarma de emergencia.
AD02	0:00:40.00 – 0:00:45.00	De las paredes saltan chispas...
AD03	0:00:48.00 – 0:01:02.00	Nos adentramos por uno de los pasillos guiados únicamente por las luces rojas verticales situadas a izquierda y derecha. Al final del pasillo nos encontramos con una gruesa puerta metálica que se abre inesperadamente, dejándonos ver una cápsula.
AD04	0:01:08.00 – 0:01:13.00	Dentro descubrimos al primer ocupante de la nave que mira a su alrededor con extrañeza.
AD05	0:01:14.00 – 0:01:24.00	Es un hombre de unos 30 años, delgado, de cabello oscuro y piel blanca. / Sale de la cápsula empujando la puerta con el hombro y comienza a correr por los pasillos.
AD06	0:01:25.00 – 0:01:33.00	Repentinamente, se abre otra puerta que nos descubre a una mujer de la misma edad, de melena oscura y cuerpo atlético dentro de otra cápsula.
AD07	0:01:36.00 – 0:01:51.00	Entretanto, el joven sigue esquivando los chispazos que se producen en los pasillos hasta que llega de pronto a una sala completamente oscura: el puente de mando. Trata, de alguna manera, de activar la consola hasta que llega la mujer y pelean por el control.
AD08	0:02:18.00 – 0:02:22.00	La mujer vence y logra encender la consola del puente de mando.
AD09	0:02:33.00 – 0:02:37.00	El joven se levanta dolorido del suelo y la mira confuso.
AD10	0:02:39.50 – 0:02:41.50	Un tercer ocupante aparece en la puerta.
AD11	0:02:43.00 – 0:02:46.00	Tiene un aspecto rudo y apunta a cada uno con un arma.
AD12	0:02:55.00 – 0:02:59.00	Todos se miran, sorprendidos, confusos y desconfiados.
AD13	0:03:00.00 – 0:03:05.00	<i>Dark Matter</i> , creada por Joseph Mallozzi y Paul Mullie.
AD14	0:03:10.00 – 0:03:14.00	En la nave continúan apareciendo nuevos tripulantes...
AD15	0:03:16.00 – 0:03:19.00	Marc Bendavid
AD16	0:03:20.00 – 0:03:24.00	Un joven de rasgos asiáticos despierta dentro de su cápsula.
AD17	0:03:24.00 – 0:03:26.00	Melissa O’Neil. Anthony Lemke.

AD18	0:03:28.00 – 0:03:36.50	Tras la quinta puerta despierta una joven adolescente de cabello corto, verde y ondulado. / Alex Mallari Jr. Jodelle Federland.
AD19	0:03:38.00 – 0:03:42.00	Tras la sexta puerta se encuentra un hombre alto y de raza negra.
AD20	0:03:45.00 – 0:03:51.00	El hombre observa extrañado a los demás tripulantes a través de la puerta de su cápsula.
AD21	0:03:52.00 – 0:03:55.00	Con Roger Cross y Zoie Palmer.
AD22	0:04:23.00 – 0:04:34.00	El tercer ocupante, de ojos claros, pelo castaño y complexión fuerte ha abierto una enorme puerta y se adentra en el pasillo portando un arma de fuego. Todos le siguen e inspeccionan la nave.
AD23	0:04:35.00 – 0:04:48.00	Todos los tripulantes visten lo mismo: ropa ajustada oscura y están descalzos. Mientras miran a su alrededor con asombro, llegan a una espaciosa habitación muy poco iluminada donde hay cajas y taquillas.
AD24	0:05:20.00 – 0:05:22.00	La mujer saca una chaqueta de una taquilla.
AD25	0:05:27.50 – 0:05:33.00	...dice dirigiéndose a la mujer. El hombre de ojos claros intenta abrir una caja metálica a golpes. Él es...
AD26	0:05:40.00 – 0:05:48.00	Estos son el joven asiático, la chica y el hombre de raza negra. / Encuentran ropa que examinan con atención y Dos se coloca un objeto en la oreja.
AD27	0:06:10.00 – 0:06:15.00	Dirigida por TJ Scott. / Por fin, Tres logra abrir la caja.
AD28	0:06:31.00 – 0:06:34.00	Cinco sonríe y coge una pistola.
AD29	0:06:50.00 – 0:06:54.00	Tres coge un enorme fusil láser y lo activa.
AD30	0:07:00.00 – 0:07:04.00	Mientras tanto, Dos y Cinco llegan al puente de mando.
AD31	0:07:49.00 – 0:08:00.00	En otro lugar, Seis abre una puerta que da paso a una nave satélite que se enciende cuando entran en ella.
AD32	0:08:10.00 – 0:08:17.00	El interior de la nave es blanco y la zona de pilotaje tiene dos puestos de mando. Seis se sienta tras uno de ellos.
AD33	0:08:25.00 – 0:08:29.70	Tres se marcha dejando a Seis examinando la consola de la nave. / Mientras, en otro lugar...
AD34	0:09:00.00 – 0:09:02.50	Cuatro mira a derecha e izquierda...
AD35	0:09:06.50 – 0:09:09.50	Entra en el pasillo de su izquierda mientras Uno lo mira...
AD36	0:09:14.00 – 0:09:18.00	Se abre la puerta de una habitación que se ilumina automáticamente.
AD37	0:09:26.00 – 0:09:40.00	La estancia está repleta de armas blancas de grandes dimensiones, tanto reales como de entrenamiento. Cuatro coge dos catanas que hay sobre una mesa de metal y las hace girar.
AD38	0:09:48.00 – 0:09:56.00	Con los ojos cerrados, comienza a hacer diferentes movimientos de artes marciales hasta que sitúa las catanas a la altura del cuello de su compañero.

AD39	0:10:29.00 – 0:10:41.00	Tres ha seguido explorando. Encuentra, en el suelo de un almacén, una cápsula en la que parece dormir una mujer delgada, rubia y de tez blanca. Al acercarse a ella, la cápsula se activa.
AD40	0:11:01.00 – 0:11:04.00	La mujer abre los ojos súbitamente.
AD41	0:11:05.00 – 0:11:08.50	En el puente de mando, Dos sigue trabajando, mientras Cinco observa...
AD42	0:11:23.50 – 0:11:30.50	En el almacén, la mujer rubia ha dejado aturdido a Tres. Seis le apunta por la espalda, pero ella se gira y lo desarma antes de lanzarlo hacia atrás.
AD43	0:11:39.00 – 0:11:43.50	La mujer, que tiene un tatuaje en el cuello, se acerca y lo mira con semblante serio.
AD44	0:12:04.50 – 0:12:10.50	La lucha entre Seis y la mujer continúa. Ella es muy fuerte y él se intenta defender con los objetos que tiene a mano.
AD45	0:12:17.50 – 0:12:23.00	Uno y Cuatro llegan armados e intentan reducir a la mujer, pero no lo consiguen.
AD46	0:12:27.00 – 0:12:32.00	Agarrándolo por el cuello con una sola mano, la mujer levanta a Cuatro del suelo.
AD47	0:12:40.00 – 0:12:49.00	Con una de las catanas, Uno le corta esa mano. Sorprendentemente ella lo desarma y se acerca a él, que ve cómo en el interior del brazo de la mujer hay elementos metálicos y eléctricos.
AD48	0:12:53.00 – 0:12:56.00	De pronto, los ojos de la mujer se tornan negros y se queda quieta.
AD49	0:13:10.00 – 0:13:24.00	Después, en el laboratorio, la mujer rubia está acostada sobre una mesa mientras Dos le hace un escáner. Dentro de su cuerpo se aprecian unas pequeñas luces blancas que le arreglan los daños del brazo. / Llegan Uno, Tres y Cuatro.
AD50	0:14:18.50 – 0:14:21.00	Todos se miran, inseguros.
AD51	0:14:39.00 – 0:14:50.00	Los hombres cogen las armas y se preparan. / Dos inserta un chip en una ranura oculta del cuello de La Androide, haciendo que esta se active.
AD52	0:15:25.00 – 0:15:28.50	La Androide se incorpora de pronto, sobresaltándolos a todos.
AD53	0:15:43.50 – 0:15:45.50	La Androide cierra los ojos...
AD54	0:17:08.00 – 0:17:12.00	Se refiere a Cuatro, que permanece en silencio.
AD55	0:17:14.50 – 0:17:21.00	Tres se muestra desafiante. Le apunta con el dedo pero al final acciona un botón que abre una nueva puerta.
AD56	0:17:42.00 – 0:17:44.50	Se tira sobre la cama y Uno se queda fuera.
AD57	0:17:58.50 – 0:18:00.50	La Androide cierra los ojos para hacer los cálculos.
AD58	0:18:06.00 – 0:18:11.00	Ahora se sienta en el control del puente de mando y Dos la observa trabajar.
AD59	0:18:16.00 – 0:18:18.50	Todas las pantallas del puente se encienden.
AD60	0:18:28.00 – 0:18:34.70	En el laboratorio, Cinco intenta hacer funcionar un aparato cambiando sus componentes de lugar una y otra vez. / Llega Seis y abre un armario.

AD61	0:19:30.00 – 0:19:36.00	Cinco coloca los componentes en el lugar correcto y enciende el aparato.
AD62	0:19:40.00 – 0:19:42.00	Seis la mira incrédulo.
AD63	0:19:52.00 – 0:19:58.00	En otro lugar, Cuatro continúa explorando la nave hasta que llega de nuevo a la sala de las taquillas.
AD64	0:20:21.00 – 0:20:29.00	En una de ellas, tras un doble fondo, descubre una pequeña caja de madera con dibujos geométricos beis y marrones.
AD65	0:20:45.00 – 0:20:51.00	Tras observarla, echa un vistazo tras de sí y ve que nadie lo ha seguido. Mientras tanto...
AD66	0:21:14.50 – 0:21:17.00	La Androide cierra los ojos de nuevo...
AD67	0:21:21.50 – 0:21:27.50	A la misma vez, en otro punto de la nave, Uno y Tres llegan a un pasillo poco iluminado.
AD68	0:22:09.50 – 0:22:17.50	La Androide hace que la nave realice una maniobra evasiva, evitando que dos misiles impacten contra ella.
AD69	0:22:45.50 – 0:22:54.00	Ahora hace un movimiento brusco descendente que evita el impacto de los misiles, pero activa por un momento la gravedad artificial, haciendo que los ocupantes de la nave floten.
AD70	0:23:08.00 – 0:23:14.00	Con el siguiente movimiento brusco, todos caen. Cinco se golpea la cabeza contra la mesa del laboratorio.
AD71	0:23:20.00 – 0:23:25.00	La Androide hace que la nave viaje a una velocidad superior a la luz.
AD72	0:23:30.50 – 0:23:36.50	Más tarde, todos están en el laboratorio acompañando a Cinco cuando esta vuelve en sí.
AD73	0:25:05.00 – 0:25:35.00	Entretanto, la cámara nos lleva a un cuarto en el que vemos varios cuchillos y espadas sobre uno de los muebles. En la soledad de la habitación Cuatro, sentado en el borde de la cama, examina la misteriosa caja beis y marrón hasta que con las puntas de sus dedos consigue accionar unos mecanismos secretos.
AD74	0:25:37.00 – 0:25:39.00	Mientras, en el laboratorio...
AD75	0:26:09.00 – 0:26:18.00	Cinco se muestra desconcertada. A la vez, Tres baja unas escaleras que llegan a otra gran estancia.
AD76	0:26:30.00 – 0:26:34.00	Tres encuentra una gran puerta metálica y se acerca a ella.
AD77	0:26:43.00 – 0:26:47.00	Intenta abrirla introduciendo un código, pero no lo consigue.
AD78	0:26:59.00 – 0:27:02.00	Se aleja y apunta con su arma.
AD79	0:27:10.00 – 0:27:13.00	El rayo láser rebota e impacta en su cuerpo.
AD80	0:27:26.00 – 0:27:38.00	Dos se comunica con los demás desde el puente de mando. / Los siguientes planos nos muestran a Cuatro, que duerme con la caja misteriosa entre sus manos y a Cinco y Seis, que descansan en el laboratorio.
AD81	0:27:47.00 – 0:28:01.00	Uno se encuentra en su camarote, sentado en el filo de la cama. Se muestra pensativo mientras

		examina diferentes objetos. Coge una taza metálica, le da la vuelta y mira su reflejo en ella.
AD82	0:28:09.00 – 0:28:15.00	Deja la taza sobre una mesita y se recuesta en la cama.
AD83	0:28:20.00 – 0:28:24.00	De pronto se da cuenta de que hay algo escondido entre las almohadas.
AD84	0:28:31.00 – 0:28:38.00	Al cogerlo, ve que es un colgante dorado de forma cuadrada. Tiene unas estrías que salen, como rayos, desde un círculo en el centro.
AD85	0:28:41.00 – 0:28:45.00	Durante todo este tiempo, Dos ha permanecido despierta en el puente.
AD86	0:28:49.00 – 0:28:51.00	Tres recupera la consciencia.
AD87	0:28:57.00 – 0:29:00.00	Ve que la gran puerta metálica no tiene ni un solo rasguño.
AD88	0:29:03.00 – 0:29:08.00	La nave por fin llega a su destino y se sitúa en la órbita de un planeta similar a La Tierra.
AD89	0:29:12.00 – 0:29:16.00	La alarma de la puerta despierta a Uno, que se levanta a ver quién es.
AD90	0:29:32.50 – 0:29:35.50	Uno la mira sin saber muy bien qué decir.
AD91	0:29:42.00 – 0:29:49.00	La cámara se aleja y muestra a Uno, algo avergonzado, que solo lleva una camiseta azul y unos calzoncillos grises.
AD92	0:29:53.00 – 0:30:03.00	Más tarde Uno, Dos y Cuatro llegan a la nave satélite. La Androide y Seis se ponen a los mandos; Uno y Cuatro se sientan. Tres llega cojeando y Dos lo mira de arriba abajo.
AD93	0:30:22.00 – 0:30:28.00	Dos vuelve a la nave principal y todos los hombres, salvo Cuatro, se vuelven para ver los movimientos de sus caderas.
AD94	0:30:43.00 – 0:30:48.00	La <i>Marauder</i> sale de las entrañas de la nave principal con rumbo a la superficie del planeta.
AD95	0:30:52.00 – 0:30:56.00	Tres se prepara, cargando el fusil.
AD96	0:31:10.00 – 0:31:21.00	La pequeña nave sobrevuela un gran almacén. Mujeres, hombres y niños cargan con sacos y cajas. Finalmente, la nave aterriza en una zona apartada. Los hombres bajan de ella, armados, y se dirigen al almacén.
AD97	0:31:33.00 – 0:31:40.00	Varias personas les rodean. Entre ellos, un hombre de unos 50 años de pelo cano, una chica rubia de unos 20 y una mujer morena de unos 45.
AD98	0:32:19.00 – 0:32:23.00	Tres es el que se muestra más reacio, pero finalmente lo hace. / Más tarde...
AD99	0:35:31.00 – 0:35:40.00	El colgante de la chica es igual que el que Uno encontró en su cuarto. Apenado, se marcha con los demás.
AD100	0:36:30.00 – 0:36:33.00	Mientras, en la nave principal...
AD101	0:38:22.00 – 0:38:29.00	Dos se queda pensativa mientras Cinco sigue trabajando con los cables de la consola. / Más tarde, en el comedor...
AD102	0:40:07.00 – 0:40:10.00	Se dirige a Cuatro, pero este no le apoya.
AD103	0:40:22.00 – 0:40:25.00	Uno se levanta de la mesa enfadado y se va.

AD104	0:40:34.00 – 0:40:37.00	Uno y Cuatro llevan una pesada caja de madera.
AD105	0:40:59.00 – 0:41:04.00	Dos y Cinco se dirigen al puente, donde las espera La Androide para enseñarles un vídeo.
AD106	0:41:53.00 – 0:41:56.00	Marcus Boone es Tres.
AD107	0:42:01.30 – 0:42:03.85	Griffin Jones es Seis.
AD108	0:42:10.95 – 0:42:12.10	Jace Corso es Uno.
AD109	0:42:16.70 – 0:42:18.20	Ryo Tetsudo es Cuatro.
AD110	0:42:24.00 – 0:42:26.00	Portia Lin es Dos.
AD111	0:42:26.50 – 0:42:29.00	Todos ven sus fichas, desconcertados.
AD112	0:42:43.00 – 0:42:57.00	Productor ejecutivo: James Spring, en asociación con Blue Penguin. Productor ejecutivo: Paul Brett, en asociación con PRESCIENCE. Dark Horse Entertainment. ENDEMOL SHINE INTERNATIONAL. Prodigy Pictures Inc.