



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

**Marta Chapado Sánchez**  
Facultad de Filología

**El análisis fílmico  
en los estudios de traducción  
audiovisual  
como paso previo  
a los procesos  
de traducción  
(Tomo I)**

Tesis doctoral dirigida por  
Prof. Dr. Rafael López Campos Bodineau





"When the violin repeats what the piano has just played, it cannot make the same sounds and it can only approximate the same chords. It can, however, make recognizably the same "music," the same air. But it can do so only when it is as faithful to the self-logic of the violin as it is to the self-logic of the piano.

Language too is an instrument, and each language has its own logic. I believe that the process of rendering from language to language is better conceived as a "transposition" than as a "translation," for "translation" implies a series of word-for-word equivalences that do not exist across language boundaries any more than piano sounds exist in the violin".

John Ciardi, *Dante's Inferno*, 1954.



*A ti, que lees:  
eres la razón de que esto se haya escrito.*



## Agradecimientos

Una investigación como esta no puede llevarse a cabo si no es con ayuda, por lo que me gustaría comenzar estas páginas agradeciendo a todos los que han aportado algo. De una forma u otra este trabajo es vuestro también y os merecéis figurar en él.

Gracias a los que han participado en el estudio, tanto a los alumnos como a los profesionales que tan amablemente me han cedido un tiempo de su vida para darme material para analizar. No hace falta decir que sin ellos a este trabajo le faltaría una pata.

Gracias a los compañeros de profesión, a tantos traductores y especialistas en accesibilidad que han arrimado el hombro también y me han permitido aprender de ellos y disfrutar de esas pequeñas entrevistas, además de tantas charlas y conversaciones a lo largo de los años que han dado forma a muchas de las ideas que aquí se presentan: Antonio Humanes, Antonio Vázquez, Pedro Gómez, Quico Rovira, Xosé Castro y en especial Ivars Barzdevics, que fue el que consiguió engancharme al mundo de la traducción audiovisual. Sois la máquina que tira del tren, y el motivo por el que decidí subirme: no paréis nunca y seguid recogiendo viajeros por las estaciones.

Gracias a los alumnos a los que he tenido la suerte de poder enseñar algo (o al menos lo he intentado) porque sin vuestras dudas e inquietudes no me habría planteado que hay muchas formas de enseñar y que siempre hay que seguir buscando la idónea para que todos podáis aprender. Y gracias por lo que me habéis enseñado y por no dejar que me duerma en los laureles y siga intentando mejorar curso tras curso: vuestra motivación es la mía.

Gracias a todos los que os dedicáis a la investigación, sin vuestro trabajo jamás habría conseguido acabar esta tesis: no se puede construir nada sin cimientos. Gracias a todos los que aparecéis citados en algún momento, pero también a los que no, no os puedo nombrar a todos pero cualquiera que haya contribuido en algo a la investigación en Traducción Audiovisual se merece este espacio. Especial mención a los grandes investigadores que tengo la suerte de conocer personalmente: María José

Chaves, Patrick Zabalbeascoa, Fede Chaume, Juan José Martínez, Jorge Díaz Cintas, Rocío Baños, Laura Santamaría, Anjana Martínez y tantos otros que he ido conociendo por el camino. Vosotros sois los que alimentáis la máquina del tren: no dejéis de hacerlo, somos muchos los que estamos encantados de leerlos.

Gracias, finalmente, a mi familia. En general. La familia en la que se nace, porque yo no soy más que una mezcla de todos vosotros y sin vuestro apoyo los malos ratos y la soledad de una tesis serían peores. Especialmente gracias a mis padres que con mucho esfuerzo han conseguido darme la mejor educación posible y con su apoyo el impulso necesario para llegar aquí: no podré agradecerlo bastante nunca. Gracias también a la familia que se elige, a mis compañeros de viaje, mi familia de ISTRAD: María, Rocío, Rosario, Aitor, Carlos, Nico, Sharon, Viviana, Jacobo, Manolo, María, Inés, Cristina, Alba, Celia, Laura, Anne, Megan, Clemen y Amparo. Habéis conseguido que el viaje fuese mucho más ligero y me habéis llevado parte de las maletas. Sin vuestra ayuda, sin vuestros “No te preocupes, yo me encargo, tú ponte con la tesis”; sin vuestros “ánimo que ya queda menos” no habría sido capaz. Perdón por sobrecargaros de trabajo (sobre todo en las últimas semanas) pero infinitas gracias por ello. El viaje es muchísimo más ameno con vosotros al lado.

Gracias también al director de esta tesis, Rafael, tu guía ha sido indispensable para llegar al final de este camino. Tu apoyo, tus mensajes de ánimo, tu disponibilidad y el hecho de que hayas sido capaz de creer en mí incluso cuando yo misma no lo tenía nada claro merecen mucho más de lo que puede expresar un simple “gracias”.

Y, ya por último, gracias a la familia que se forma. Lidiar con un confinamiento, dos niños pequeños (uno de ellos un bebé) y una doctoranda escribiendo su tesis en pleno posparto no puede haber sido fácil: gracias, Chema, por estar ahí para todo, siempre; a Vega por haber tenido paciencia conmigo cada vez que te decía “ahora no, cariño, estoy con la tesis” y a Thiago porque aunque aún no entiendas nada, y me hayas borrado algún que otro párrafo jugando con el teclado, ha sido un placer reescribirlos contigo en brazos. Gracias a todos.



**TOMO I****CAPÍTULO I: LA INCLUSIÓN DEL ANÁLISIS FÍLMICO EN ESTUDIOS DE TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO PASO PREVIO A LOS PROCESOS DE TRADUCCIÓN EN TODAS SUS MODALIDADES****17**

<b>1.1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
<b>1.2. MOTIVACIÓN PERSONAL</b>	<b>18</b>
<b>1.3. ANTECEDENTES</b>	<b>21</b>
<b>1.4. OBJETIVOS</b>	<b>25</b>
<b>1.5. HIPÓTESIS</b>	<b>27</b>
<b>1.6. METODOLOGÍA, MARCO TEÓRICO Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO</b>	<b>29</b>

**CAPÍTULO II: LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL****39**

<b>2.1. BREVE REFLEXIÓN SOBRE LOS CONCEPTOS DE TRADUCCIÓN Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>	<b>41</b>
<b>2.2. EL TEXTO AUDIOVISUAL</b>	<b>47</b>
2.2.1. CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO AUDIOVISUAL	48
2.2.2. COMPONENTES DEL TEXTO AUDIOVISUAL	55
2.2.3. TIPOLOGÍA TEXTUAL	57
2.2.4. TEMPORALIDAD FÍLMICA	59
2.2.5. ASPECTOS SONOROS DEL TEXTO AUDIOVISUAL	60
2.2.6. ESPACIO FÍLMICO	62
<b>2.3. MODALIDADES DE LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>	<b>63</b>
2.3.1. RESONORIZACIÓN	66
2.3.1.1. Doblaje sincronizado	67
2.3.1.2. Doblaje no sincronizado (Voces superpuestas o voice-over)	77
2.3.2. SUBTITULACIÓN	81
2.3.3. LA ACCESIBILIDAD COMO MODALIDAD DE TAV	88

2.3.3.1. La audiodescripción	93
2.3.3.2. La subtitulación para sordos	99
2.3.4. LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS	104
2.3.4.1. Textos en pantalla, material impreso y componentes artísticos	109
2.3.4.2. Audio y cinemática	111
2.3.4.3. Accesibilidad en videojuegos	114

---

## **CAPÍTULO III EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO** **121**

<b>3.1. EL PROCESO DE CREACIÓN DE LAS PELÍCULAS</b>	<b>123</b>
3.1.1. LA REPRESENTACIÓN DE UNA IDEA	124
3.1.2. TIPOLOGÍA Y CARACTERÍSTICAS DE LOS GUIONES	126
3.1.3. ETAPAS DEL PROCESO	128
<b>3.2. NARRATIVA FÍLMICA</b>	<b>130</b>
3.2.1. PLANOS Y ÁNGULOS	133
3.2.2. MOVIMIENTOS DE CÁMARA	140
3.2.3. TRANSICIONES	142
3.2.4. EL TIEMPO EN LA NARRACIÓN	143
3.2.5. LA ILUMINACIÓN COMO ELEMENTO NARRATIVO	146
3.2.6. EL SIGNIFICADO DEL COLOR	150
3.2.7. EL SONIDO COMO ELEMENTO NARRATIVO	155
3.2.7.1. Composiciones musicales	156
3.2.7.2. Ruidos	157
3.2.7.3. Diálogos	159
3.2.7.4. Silencio	161
3.2.7.5. Algunas clasificaciones del sonido en el film	163
3.2.8. EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO	165
<b>3.3. EL ANÁLISIS FÍLMICO</b>	<b>170</b>
3.3.1. ESTUDIOS SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO	173
3.3.1.1. Barthes	174
3.3.1.2. Aumont	175

3.3.1.3. Bordwell	176
3.3.1.4. Carmona	177
3.3.1.5. Casetti y DiChio	178
3.3.1.6. González Requena	180
3.3.2. EL ANÁLISIS FÍLMICO APLICADO	182

## **CAPÍTULO IV: LA DOCENCIA EN TRADUCCIÓN** **187**

<b>4.1. DOCENCIA EN TRADUCCIÓN</b>	<b>188</b>
4.1.1. COMPETENCIAS TRADUCTORAS	191
4.1.2. MODELOS DIDÁCTICOS PARA LA TRADUCCIÓN	196
<b>4.2. LA DOCENCIA EN TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>	<b>200</b>
4.2.1. COMPETENCIAS TRADUCTORAS EN TAV	203
4.2.2. COMIENZOS DE LA PROFESIÓN	206

## **CAPÍTULO V. PROPUESTAS DE MODELOS DE ANÁLISIS FÍLMICO APLICADO** **211**

<b>5.1. MODELOS DE ANÁLISIS FÍLMICO</b>	<b>220</b>
5.1.1. MODELO DE ANÁLISIS FÍLMICO (DOBLAJE)	222
5.1.1.1. Puesta en escena	223
5.1.1.2. Puesta en cuadro	223
5.1.1.3. Puesta en serie	224
5.1.1.4. Banda sonora	224
5.1.2. MODELO DE ANÁLISIS FÍLMICO (SUBTITULACIÓN)	225
5.1.2.1. Puesta en escena	225
5.1.2.2. Puesta en cuadro	226
5.1.2.3. Puesta en serie	227
5.1.2.4. Banda sonora	227
5.1.3. MODELO DE ANÁLISIS FÍLMICO (SUBTITULACIÓN PARA SORDOS)	228
5.1.3.1. Puesta en escena	229

5.1.3.2. Puesta en cuadro	229
5.1.3.3. Puesta en serie	230
5.1.3.4. Banda sonora	231
5.1.4. MODELO DE ANÁLISIS FÍLMICO APLICADO (AUDIODESCRIPCIÓN)	232
5.1.4.1. Puesta en escena	233
5.1.4.2. Puesta en cuadro	234
5.1.4.3. Puesta en serie	234
5.1.4.4. Banda sonora	235
<b>5.2. CUADRO DE ELEMENTOS DEL FILM Y SU IMPORTANCIA EN TAV</b>	<b>236</b>

---

## **CAPÍTULO VI: ESTUDIO DE CAMPO** **241**

<b>6.1. PRIMERA PARTE: ESTUDIANTES</b>	<b>243</b>
6.1.1. DELIMITACIÓN DEL CAMPO DE APLICACIÓN DEL ANÁLISIS FÍLMICO	245
6.1.2. SELECCIÓN DE LOS CLIPS DE VÍDEO Y PRESENTACIÓN DE LA PRUEBA	245
6.1.2.1. Vídeo uno: Kyle XY	247
6.1.2.3. Vídeo dos: El ilusionista	250
6.1.2.4. Vídeo tres: Sherlock	252
6.1.2.5. Variaciones de los vídeos	255
6.1.3. EL ANÁLISIS DE CONTENIDO	257
6.1.3.1. Modelo de análisis cuantitativo	259
6.1.3.2. Modelo de análisis cualitativo	260
6.1.4. MEDICIÓN DE LA PRODUCTIVIDAD	261
6.1.5. MARCADORES DE CALIDAD Y VALORES ASIGNADOS	262
6.1.6. PARTICIPANTES	265
6.1.7. RESULTADOS DE LA PRUEBA	267
6.1.8. RESULTADOS DE MEJORA EN LA CALIDAD	269
6.1.9. RESULTADOS DE MEJORA EN LA PRODUCTIVIDAD	270
<b>6.2. SEGUNDA PARTE: PROFESIONALES</b>	<b>271</b>
6.2.1. MODELO Y FORMA DE LA ENCUESTA	272
6.2.3. PARTICIPANTES: NÚMERO Y DATOS RELEVANTES	274

6.2.4. RESULTADOS DE LA ENCUESTA	276
<b>6.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>	<b>283</b>
<b><u>CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES</u></b>	<b><u>285</u></b>
7.1. VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	287
7.2. CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS	290
7.3. FUTURAS INVESTIGACIONES	293
<b><u>BIBLIOGRAFÍA</u></b>	<b><u>299</u></b>
<b><u>TOMO II</u></b>	
<b><u>ANEXO I: ENTREVISTAS</u></b>	<b><u>11</u></b>
1.1. ENTREVISTA A ANTONIO HUMANES OCHAVO	11
1.2. ENTREVISTA A ANTONIO VÁZQUEZ MARTÍN	13
1.3. ENTREVISTA A IVARS BARZDEVICS TEJERA	15
1.4. ENTREVISTA A PEDRO GÓMEZ RIVERA	17
1.5. ENTREVISTA A QUICO ROVIRA BELETA	20
1.6. ENTREVISTA A XOSÉ CASTRO ROIG	26
<b><u>ANEXO II: PRUEBAS ALUMNOS</u></b>	<b><u>35</u></b>
<b><u>ANEXO III: ENCUESTA</u></b>	<b><u>63</u></b>
3.1. RESUMEN RESULTADOS ENCUESTA EN ESPAÑOL (GRÁFICOS)	65
3.2. RESULTADOS ENCUESTA EN ESPAÑOL (RESPUESTAS ABIERTAS)	70
3.3. RESPUESTAS INDIVIDUALES EN ESPAÑOL	120
3.4. RESUMEN RESULTADOS ENCUESTA EN INGLÉS (GRÁFICOS)	373
3.5. RESULTADOS ENCUESTA EN INGLÉS (RESPUESTAS ABIERTAS)	378
3.6. RESPUESTAS INDIVIDUALES EN INGLÉS	410



# CAPÍTULO I



**LA INCLUSIÓN DEL  
ANÁLISIS FÍLMICO  
EN ESTUDIOS  
DE TAV**





## Capítulo I:

### La inclusión del análisis fílmico en estudios de Traducción Audiovisual como paso previo a los procesos de traducción en todas sus modalidades

#### 1.1. Introducción

El auge en el sector audiovisual, así como la aparición de multitud de empresas dedicadas a este sector, implica una demanda cada vez mayor de especialistas en este ámbito. Las nuevas leyes de comunicación y accesibilidad universal promueven la subtitulación para sordos y la audiodescripción como elemento básico no solo de las cadenas de televisión y los DVD comerciales, sino también de las plataformas VOD (como Netflix, HBO o Filmin), de forma que se necesitan cada vez más personas capaces de llevar a cabo este tipo de tareas de una forma eficiente (más si se quiere llegar en un futuro no demasiado lejano a poder ofrecer contenido 100% accesible en todas las cadenas de televisión). La creciente preocupación del público general por mejorar su nivel de inglés y otras lenguas extranjeras propicia la necesidad de subtituladores profesionales. Por otra parte, la globalización general de los productos, así como la denominada “sociedad de la información”, promueven el intercambio de información en todos los sectores, siendo el formato audiovisual el preferido por muchos.

Todo esto hace que los profesionales que se dedican a la traducción audiovisual encuentren cada vez más oportunidades laborales en televisión, cine, publicidad o en cualquier empresa con relaciones internacionales (ya sean sedes en otros países o colaboraciones con otras empresas).

El nivel de exigencia por parte de los consumidores de productos audiovisuales, así como de las empresas que los ofrecen, es cada vez mayor lo que hace necesaria una formación excelente en los profesionales del sector, que, por suerte tienen a su disposición un amplio abanico de oferta académica, no solo de forma presencial, sino también a distancia. Es en este contexto en el que cada vez

más personas que deciden formarse en el campo de la traducción audiovisual y la accesibilidad al contenido audiovisual, con el fin de dedicarse profesionalmente a ello. Si bien muchos de los profesionales hoy en día no recibieron formación específica alguna, dado que esta se ha ido forjando como especialidad en los últimos 15-20 años, a la hora de realizar un trabajo, todos debemos pasar por los mismos procesos de análisis y reestructuración de la información, ya sea de forma consciente o inconsciente. Y es en este enclave en el que se desarrolla lo expuesto en el presente trabajo de investigación, que pretende hacer una revisión del lenguaje audiovisual, así como de las diferentes teorías del análisis fílmico, seguida de una descripción de las características principales de cada una de las modalidades de la traducción audiovisual con el fin de poder describir modelos de análisis específicos para cada modalidad analizada y comprobar la utilidad o no de estos y la necesidad de incluir estos conocimientos en los programas formativos o no.

## **1.2. Motivación personal**

Este trabajo de tesis surge del interés por el cine, incluso desde antes de comenzar a estudiar la traducción audiovisual más en profundidad. Conocido como el séptimo arte, consigue que vivamos vidas que posiblemente nunca viviremos, que sintamos la alegría, el dolor o incluso la frustración que sienten sus protagonistas, que experimentemos lo que era vivir en otras épocas o lo que podría ser vivir en mundos que solamente existen en la mente de unos pocos. Y por muy surrealista o increíble que nos parezca lo que vemos en la pantalla, quienes disfrutamos del cine, lo sentimos a menudo, durante esos 90 minutos, como una experiencia propia. Quizá sea por eso que dedicarse durante años a estudiar y, con el tiempo, a enseñar, sobre algo que te apasiona no sea algo que se haga pesado y los cursos pasen sin que apenas uno se dé cuenta. Porque hace ya casi 14 años que comenzamos la formación en traducción audiovisual y casi 12 que empezamos a enseñar lo que habíamos aprendido hasta entonces en diferentes posgrados y aun así la sensación de que aún queda mucho por aprender sigue

presente. Puede que sea porque el cine, como arte que es, está a merced de las tendencias y las modas o porque los avances tecnológicos hacen que tengamos que reevaluar y recalibrar nuestra forma de trabajar año tras año. Y esto es bueno, porque hace que nos reinventemos y no nos deja estancarnos en un punto, pero también es malo, porque por mucho que se lea e investigue para poder finalizar una tesis, siempre hay cosas nuevas que a uno le gustaría incluir, artículos interesantes que le encantaría citar, tecnologías nuevas que hacen el trabajo más simple (o lo complican) o películas innovadoras que son ejemplos geniales para ilustrar ideas que, en ocasiones, cuesta expresar.

Sin embargo, hay que poner el límite en algún sitio, porque si no, sería imposible presentar este trabajo. A lo largo de estas páginas esperamos que quede clara la investigación que se presenta y, sobre todo, que no es el fin, sino un principio de todo lo que puede venir después y que estamos convencidos de que de aquí en poco tiempo habrá muchas más cosas que añadir.

La idea para esta tesis surge de la experiencia adquirida en los últimos años en las aulas de programas de posgrado en traducción especializados en el ámbito audiovisual. Tras finalizar los estudios y poder conseguir una mayor involucración en la docencia en varios programas de posgrado, así como diferentes cursos y multitud de congresos nacionales e internacionales, cada vez se hacía más notable el hecho de que, si bien la traducción audiovisual es una disciplina más conocida que en sus principios, la carga de contenidos puramente “audiovisuales” (y con esto nos referimos a composición fílmica, teorías de la comunicación audiovisual y análisis fílmico entre otros) no es tan llamativa en ninguno de estos contextos. Prácticamente se da por hecho que el que va a dedicarse a la traducción audiovisual tendrá conocimientos de estos temas (o se obvian al entender que no hacen falta para crear subtítulos, por ejemplo) y en la mayoría de los programas en los que hemos tenido oportunidad de participar, se tratan como una introducción, pero no en profundidad. A nuestro parecer esto plantea un problema, puesto que la forma más lógica de realizar un trabajo de la mejor manera, es controlar completamente todos los aspectos de este. Es decir,

nos parece completamente ilógico que una persona que se dedica a la bolsa no sepa nada de matemáticas o que un dermatólogo no sepa nada de anatomía, ya que son la base de sus conocimientos. Y sin embargo no nos extraña que un traductor audiovisual no sepa de cinematografía más que los conocimientos que pueden darle el visionado de los productos con los que trabaja o de los que consume en su tiempo de ocio.

Si bien es cierto que cada vez la oferta de cursos de este tipo es mayor, los programas de base no han cambiado mucho en estos últimos 20 años. Sí se amplían conocimientos correspondientes a nuevas tecnologías, nuevos programas de subtitulación, nuevas plataformas, pero parece que precisamente esa necesidad de estar a la última es lo que hace que se dejen de lado las bases sobre las que se debe aplicar este conocimiento, ya que la principal consecuencia es que se reducen cada vez más las materias básicas sobre las que cimentar el conocimiento posterior. Una base de conocimientos de cine, de cinematografía, de composición fílmica e incluso de la industria cinematográfica, nos parecen esenciales para después poder entender cómo vamos a modificar el producto que tenemos ante nosotros.

Quizá sea precisamente por esa razón por la que, en un principio, se intentó desarrollar esta tesis doctoral dentro del programa de doctorado de Comunicación Audiovisual de esta misma universidad. Este tiempo de estudio del entorno audiovisual desde la perspectiva de quien genera el producto audiovisual, y no de quien lo consume, tuvo un fuerte impacto en el desarrollo de este trabajo.

Si ya pensábamos que la interdisciplinariedad es algo necesario en casi cualquier investigación relacionada con el ámbito de la traducción, al abrir el campo de estudio a las teorías de la comunicación, a la composición y al análisis fílmicos desde una perspectiva diferente, podemos comprobar sus posibilidades de aplicación en el campo de la traducción audiovisual.

Por todo esto, se pretende realizar en este trabajo un estudio empírico sobre la conveniencia de utilizar modelos de análisis fílmico en el desarrollo de la actividad profesional en todas sus variantes.

### **1.3. Antecedentes**

Fruto de estas investigaciones en el entorno audiovisual desde la perspectiva del comunicador y no del consumidor, conseguimos llevar a cabo una primera publicación (en el año 2010) relacionada con el análisis fílmico que sirve como base para el estado de la cuestión que se presentará más adelante sobre este tema en este mismo trabajo. La publicación se llevó a cabo en la revista FRAME, de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, en el número 6, en un especial dedicado a “Nuevas Tendencias en Narrativa Audiovisual”, coordinado por Virginia Guarinos Galán. El título de dicha publicación es “La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva de análisis fílmico”. Además, cambiar la perspectiva de análisis de un mismo producto hace ver las cosas completamente diferentes y defendemos que es algo que todos los que se dedican a traducir deberían experimentar. Por otra parte, la realización de este estudio nos llevó a la conclusión de que podría ser muy interesante para cualquier estudiante tener unos modelos ya definidos o al menos unas indicaciones sobre qué buscar en las películas que pueda servir para el objetivo que necesitan en cada momento, dado que la mayoría de los estudios centrados en análisis fílmico tienen un fin concreto y una perspectiva diferente: un film puede analizarse desde una perspectiva meramente narrativa, otra puramente semiótica, se pueden combinar ambas y realizar un análisis narrativo que incluya los códigos de representación visual y auditiva... En esa ocasión se estudió solamente la aplicación del análisis fílmico en la disciplina de la audiodescripción, aunque en este trabajo de tesis se pretende incluir todas las modalidades de la traducción audiovisual. Por otra parte, este artículo tuvo un impacto interesante en estudios posteriores realizados por otros investigadores, puesto que se presentaba el concepto de la “audiodescriptibilidad”, planteando, de esta forma, si una película podía o debía

ser susceptible de ser audiodescrita basándonos en los indicadores aportados por el análisis fílmico aplicado siguiendo el modelo propuesto.

Otro artículo posterior (aún sin publicar) que se desarrolló hace un par de años, llevaba este primer artículo un poco más allá al explorar lo que sucede entre la creación de los guiones cinematográficos y su traducción. Este artículo, titulado “Entender mejor para expresar mejor: la interpretación del lenguaje de cámara como apoyo al proceso de audiodescripción”, nos sirvió para analizar profundamente el lenguaje de cámara y la composición audiovisual desde la mirada de quien tiene que deconstruir ese diálogo inicial que el director establece con el espectador, analizarlo con el fin de no modificar el mensaje y reconstruirlo utilizando un lenguaje diferente. En este artículo se seguía el proceso de creación del film desde que es tan solo una idea en la cabeza de un guionista, con la intención de poder comprender mejor el producto final antes de transformarlo mediante cualquiera de las modalidades de traducción audiovisual.

En cuanto a trabajos previos de otros autores que han servido como base a este, podríamos dividirlos en tres ámbitos diferentes: el de la traducción audiovisual, el de la comunicación audiovisual y una combinación de ambos, puesto que en los últimos años han comenzado a aflorar las investigaciones que aúnan los dos ámbitos.

En el caso de la traducción audiovisual, las investigaciones que se han desarrollado relacionadas con el análisis fílmico, hasta donde hemos podido comprobar, se limitan a analizar una obra concreta para su posterior traducción (ya sea para doblaje, subtitulación o audiodescripción), a analizar la traducción de una obra (o un corpus) para describir formas de trabajo y cómo se comporta el mercado laboral ante ciertas situaciones (principalmente trabajos basados en los DTS o Descriptive Translation Studies (Estudios Descriptivos de Traducción), como algunos de los del grupo TRAMA de la Universitat Jaume I, por ejemplo; o a buscar formas de mejorar la didáctica en la traducción audiovisual enseñando a los alumnos a “mirar” la película de otra forma, como el artículo de Remael y

Vercauteren “Audio describing the exposition phase of films. Teaching students what to choose”, de 2007. Si bien esto último es la finalidad principal de este trabajo de tesis, todos los trabajos anteriores (como los de Remael y Vercauteren (2007) o el proyecto AD LAB (2011-2014) y su *spin off* AD LAB PRO (2016-2019), por citar los más afines a este trabajo) dan descripciones generales del lenguaje fílmico e incluso proponen una guía de estilo para basar sobre esta la formación de los estudiantes que quieren dedicarse a la audiodescripción, pero no ofrecen modelos de análisis concretos aplicables a cada una de las modalidades de la traducción audiovisual. Por otra parte, el grupo de investigación TRACCE (Universidad de Granada) ha presentado estudios muy interesantes en el campo de la Traducción e Interpretación Accesible (TeIA) que es un concepto que va más allá de la idea clásica de la accesibilidad. Entre los muchos proyectos interesantes que han aportado a este campo de estudio, los más relevantes para este trabajo han sido los proyectos AMATRA (2006-2009) y OPERA (2016-2018). En concreto la presentación del proyecto AMATRA en un curso de formación de la Universidad de Salamanca por parte de Catalina Jiménez fue un punto de inflexión que nos permitió conocer mejor aún la disciplina de la audiodescripción que tanto ha influido en este trabajo de tesis.

Desde el campo de la comunicación audiovisual, se ha escrito mucho sobre lenguaje y análisis fílmico. Si bien la idea principal es hacer un repaso de las técnicas cinematográficas más extendidas, es difícil incluir absolutamente todo en un arte tan cambiante, en el que se incorporan nuevas técnicas de filmación con tanta frecuencia. Esta actualización constante no solo supone cambios en la industria cinematográfica (recordemos, por ejemplo, que las nuevas técnicas usadas por las hermanas Wachowski en *Matrix* –que supuso una revolución en cuanto a los efectos especiales– hicieron que *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma*, estrenada apenas dos meses después, no resultara tan espectacular como se había previsto en un principio) sino también en la industria de la traducción y la accesibilidad que tienen que lidiar con esos cambios e integrarlos constantemente en sus procesos (como ejemplo, la aparición del cine en 3 dimensiones, que obligó

a que los programas de subtitulación añadiesen herramientas para generar subtítulos en 3 dimensiones. O como ejemplo más reciente, las aplicaciones de realidad virtual que incluyen subtítulos, que aún están en una fase inicial de desarrollo, pero ya son una realidad, por lo que ya hay programas de subtitulación para ello).

Sin embargo, es necesario partir de una base teórica en cuanto al análisis y el lenguaje fílmicos, por lo que empezaremos por todos aquellos que han allanado el camino en cuanto a la interpretación del film, ya sea aportando las claves de la composición como las de la deconstrucción para poder analizar los elementos que integran este lenguaje tan peculiar. Si bien estudiaremos más en profundidad sus teorías y propuestas en capítulos posteriores, merece la pena destacar aquí que se tratará de los trabajos presentados por grandes teóricos como Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996), Barthes (1987), Bettini (1996), Block (2008), Bordwell (1995), Borrás y Colomer (1977), Brown (2002), Casetti y Di Chio (1991), Carmona (1993), Fernández y Martínez (1999), González Requena (1995), Gutiérrez Espada (1978) o Gutiérrez San Miguel (2006) entre otros.

Por último, como ya avanzábamos, en los últimos años están surgiendo muchos estudios interdisciplinares, como los que aúnan la traducción audiovisual con la comunicación audiovisual. De entre estos, cabe destacar los trabajos de Pablo Romero Fresco (2013) sobre *Accesible Filmmaking*, quien además aporta datos que ponen de relieve el impacto económico real de la accesibilidad fílmica (no solo de la audiodescripción, sino también de la subtitulación para deficientes auditivos y del resto de modalidades de TAV). El rodaje del documental *Joining the Dots* (2012) es ya un ejemplo en sí mismo de cómo la combinación de las dos especialidades redundará en productos accesibles de mejor calidad. En el caso de Remael y Vercauteren (2007), su estudio destaca la importancia de la formación en lenguaje fílmico como base para el audiodescriptor, e incluso consigue proponer una guía de estilo en la que basar la formación de los estudiantes que comienzan su andadura en la disciplina de la audiodescripción (*a priori*, no dirigida a profesionales). También es interesante destacar el trabajo de Kruger



(2010), que escribe sobre las peculiaridades del texto audiovisual y la necesidad de rehacer la narrativa de la película con el fin de recrear la narración original en la versión audiodescrita, lo que implica un conocimiento profundo del lenguaje y las estructuras narrativas audiovisuales por parte del audiodescriptor. Todos ellos serán una base de partida importante para la investigación que se desarrollará en este trabajo.

#### 1.4. Objetivos

Nuestras dos investigaciones anteriores propiciaron la que se expone aquí, ya que a raíz de esos trabajos surgieron preguntas que no tenían respuesta de una forma inmediata y a las que trataremos de dar respuesta en las siguientes páginas.

Por un lado, el objetivo principal de esta tesis es crear modelos de análisis fílmicos aplicables a cada una de las modalidades de la TAV, ya que al tener cada una de ellas características diferentes, partimos de la hipótesis que no servirá el mismo modelo para todas ellas, sino que habrá que desarrollar distintos modelos que incluyan las particularidades de cada una. La idea principal que motiva la creación de estos modelos es la hipótesis de que una visión clara del texto al que nos enfrentamos, así como una comprensión profunda que su estructura y de cómo ha sido creado, harán que podamos trabajar con él con mayor soltura y confianza.

Una vez creados esos modelos, intentaremos aplicarlos en cada una de estas modalidades para comprobar si realmente son eficaces y cumplen el cometido que se pretendía o no. Se intentará hacer un estudio de campo en el que alumnos de distintos posgrados puedan poner en práctica los modelos recabados como primer objetivo, de forma que podamos comprobar su utilidad y retocar así los posibles fallos o carencias de los mismos. *A priori*, se intentará realizar la prueba aplicándola a todas las modalidades para las que se haya creado un modelo de análisis fílmico, pero puede que eso haga que la prueba sea demasiado larga por lo que dejamos abierta la posibilidad de comprobar la utilidad de los modelos

tan solo en alguna de las modalidades y no en todas, sentando así las bases para futuras investigaciones. De esta prueba también se espera poder evaluar en qué medida mejora la calidad de los trabajos de los alumnos tras aplicar los conocimientos y los modelos de análisis presentados.

En lo que respecta a la formación de los traductores audiovisuales en España, ahora mismo tienen una amplia oferta académica para prepararlos para el sector laboral, pero esto no era así hace 20 años. Es por eso que muchos de los traductores que llevan ejerciendo desde que se comenzaron a subtitar o doblar películas no tuvieron una formación específica en traducción audiovisual, sino que tan solo se formaron como traductores, o, incluso algunos de ellos se formaron en otros ámbitos completamente diferentes pero su interés por el cine y los idiomas hizo que terminasen ejerciendo en un sector que en principio no era para el que estaban preparados. Profesionales de la traducción audiovisual muy bien valorados por sus compañeros encajan en este perfil, algunos vienen de estudios relacionados con las lenguas, como Xosé Castro, pero otros de ámbitos tan dispares como la biología, como Quico Rovira-Beleta. Desde nuestro punto de vista hay dos formas de aprender a hacer las cosas: se aprende la teoría y se procede a la práctica, con ayuda de quien nos ha presentado la teoría; o se aprende directamente con la práctica cuando la teoría es escasa o aún no hay nadie que pueda formarnos en esto porque no se ha desarrollado. Precisamente esta situación en concreto en el caso de la traducción audiovisual ha hecho que nos planteemos una segunda parte en el estudio de campo que se quiere realizar, añadiendo una encuesta para los profesionales ya que en esos casos no podremos evaluar el antes y el después, pero sí la opinión que les merece este estudio.

Por último, el tercer objetivo de la tesis es obtener la información suficiente como para poder recomendar la inclusión de este tipo de formación y la aplicación de estos modelos de análisis en los estudios de Traducción Audiovisual, como paso previo a todas las tareas de traducción en cualquiera de las modalidades analizadas, así como poder recomendar a los profesionales en

activo algún tipo de formación complementaria relacionada con el lenguaje y el análisis fílmico.

Por tanto, podríamos enumerar los objetivos de esta tesis de la siguiente manera:

- Objetivo 1: Comprobar si hay modelos de análisis aplicados a las diferentes modalidades de la traducción audiovisual.
- Objetivo 2: Crear los modelos que no existan, de forma específica para cada modalidad.
- Objetivo 3: Comprobar la mejora en la calidad de los textos traducidos antes y después de aplicar los modelos.
- Objetivo 4: Comprobar la mejora en la productividad de los traductores con conocimientos de análisis fílmico y sin ellos.
- Objetivo 5: Contrastar las opiniones de los profesionales con los resultados obtenidos de los estudios realizados.
- Objetivo 6: Recomendar la inclusión de una formación profunda en lenguaje y análisis fílmico en los estudios de Traducción Audiovisual.
- Objetivo 7: Recomendar el uso de los modelos de análisis fílmico propuestos para poder desarrollar la actividad como traductor audiovisual con mayor seguridad y efectividad.

### **1.5. Hipótesis**

Las hipótesis desde las que se parte para la realización de este trabajo se basan tanto en la experiencia personal como alumna, como en la experiencia profesional como traductora y, por último, la experiencia personal como docente. A medida que ha ido avanzando la investigación, se han podido perfilar algunas de las hipótesis para poder formularlas de una manera más clara en esta

presentación. Podríamos presentar estas hipótesis en cuatro grandes grupos: por un lado, la convicción de que el lenguaje audiovisual y el análisis fílmico son importantes en la traducción audiovisual; en segundo lugar, la teoría de que cuanto mejores y más amplios sean los conocimientos del traductor sobre estos temas, más fácil y productiva será la labor de traducción; en tercer lugar, que los profesionales que no tuvieron formación previa la han aprendido a lo largo de los años de ejercicio de la profesión y es un aspecto que consideran deseable en sus compañeros más jóvenes; y, por último, que unos modelos predefinidos adaptados a cada modalidad de la TAV pueden ser útiles para los estudiantes.

De este modo, las hipótesis de partida de esta tesis se pueden enumerar de la siguiente forma:

- Hipótesis 1: El lenguaje y el análisis fílmico son importantes para poder comprender el texto audiovisual por completo.
- Hipótesis 2: Cuanto más amplios sean los conocimientos en cinematografía, mejor será la lectura del texto audiovisual y, por ende, su traducción.
- Hipótesis 3: Los modelos de análisis fílmico no sirven si no son específicos para la modalidad concreta de la traducción audiovisual a la que se quieran aplicar.
- Hipótesis 4: Con un modelo de análisis fílmico específico para cada modalidad de la traducción audiovisual será más fácil llevar a cabo el análisis.
- Hipótesis 5: Tras una formación en lenguaje y análisis fílmico, los alumnos trabajan de una forma más eficiente y cometen menos errores.
- Hipótesis 6: Los conocimientos en lenguaje fílmico redundan en una mayor productividad de los traductores al poder trabajar con mayor seguridad y rapidez.
- Hipótesis 7: Los profesionales de la traducción audiovisual valoran positivamente los conocimientos en lenguaje fílmico para poder desarrollar su trabajo.

- Hipótesis 8: Los profesionales de la traducción audiovisual consideran deseable el hecho de tener una formación más profunda en cinematografía desde el principio de sus carreras.
- Hipótesis 9: Es recomendable incluir una formación en lenguaje y análisis fílmico en los estudios de Traducción Audiovisual, así como utilizar modelos de análisis fílmico específicos para cada modalidad de la traducción audiovisual.

### 1.6. Metodología, marco teórico y estructura del trabajo

Para poder lograr los objetivos antes expuestos y contrastar las hipótesis presentadas, trataremos de analizar, en primera instancia, las características de la traducción audiovisual y, más concretamente, la de cada una de las modalidades que se presentan: doblaje, subtitulación, subtitulación para sordos, audiodescripción y videojuegos. Desde una perspectiva descriptivista, enunciaremos los elementos presentes en cada una de las modalidades, para así saber qué importancia tiene cada uno y qué debemos buscar en un análisis fílmico para poder comprender por completo el texto audiovisual antes de reexpresarlo o reescribirlo mediante la traducción o adaptación del mismo.

El marco teórico estará estructurado a partir de teorías como las de Hermans (1996:2), que considera que debemos tener en cuenta no sólo el proceso traductológico sino su contexto y al traductor como persona y su formación antes de analizar cómo ha hecho su trabajo:

“Translation used to be regarded primarily in terms of relations between texts, or between language systems. Today it is increasingly seen as a complex transaction taking place in a communicative, socio-cultural context. This requires that we bring the translator as a social being fully into the picture.”

Es este hecho de tener que considerar todas las variables que conforman al traductor, lo que nos hace apoyarnos también en los *Humanizing Translation*

*Studies*, que defienden que los estudios de traducción basados en métodos científicos deben valorar la parte subjetiva de los mismos, ya que son personas las que llevan a cabo esa traducción, si bien, como destaca Pym (2017: 24), recogiendo las palabras de Bourdieu, esta humanización de los estudios de traducción debe ser un añadido a la investigación objetiva, ya que:

“A humanizing project should add positive dimensions to the critique of scientific objectivity. In particular, it should create awareness of subjectivity in both its object and its approach. As Bourdieu (1980: 19-36) said of his sociology, we must “subjectivize the objective” (the things we study have been created by people and made available by people, always acting with specific purposes), just as we should “objectivize the subjective” (our own research responds to our own specific purposes, so we should take ourselves as an object of study as well). In that sense, humanization cannot be (or even seek to be) a strict method, perhaps an alternative objectivity, to be applied by all in order to ensure that the same results are reached by all.

Por estos motivos, la parte del marco teórico relativa al ejercicio de la profesión se basará en entrevistas estructuradas realizadas a profesionales del sector audiovisual. Estas entrevistas nos permitirán conocer de primera mano los comienzos de la profesión en nuestro país, para así poder establecer el punto de partida de la formación en el campo y hacer un mapa de la evolución de la misma hasta el día de hoy.

Además de todo esto, creemos que es importante reflexionar sobre la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad, ya que este estudio combina elementos de la traductología y de la comunicación audiovisual. Consideramos la interdisciplinariedad una condición prácticamente indispensable para que las investigaciones avancen y puedan extenderse por otros campos, a la vez que se nutren de las experiencias de otros ámbitos. En algunos casos, hemos llegado a ver investigaciones en las que se concibe la interdisciplinariedad como algo

novedoso y esto se debe a que hemos llegado a ver como normal que cada uno investigue en su campo de conocimiento y no busque más allá. Esto hace no solo que el conocimiento no avance, sino que se cree el efecto contrario, lo que da lugar a microcosmos en los que los estudios presentan afirmaciones parciales porque no han contado en su investigación con especialistas o investigadores de campos afines. De ahí nuestro especial énfasis en la importancia de la interdisciplinariedad y que nos parezca interesante destacar la cita de Tamayo y Tamayo (2004: 68) que recoge una de las primeras reflexiones sobre este tema que hacía Piaget ya en 1973 en la Universidad de Ginebra:

“Nada nos obliga a dividir lo real en comportamientos, estancos o capas simplemente supuestas, correspondientes a las fronteras aparentes de nuestras disciplinas científicas. Por el contrario, todo nos obliga a comprometernos en la investigación de la interacción y de los mecanismos poco comunes. *La interdisciplinariedad deja, así, de ser un lujo o un producto de ocasión para convertirse en la condición misma del progreso de las investigaciones.* La fortuna relativamente reciente de ensayos interdisciplinarios no nos parece, pues, debida ni al azar de las modas ni —o no solamente— a las precisiones sociales que imponen los problemas cada vez más complejos, sino a una evaluación interna de las ciencias. (Piaget 1973)”.

Por eso, a la vez que se pormenorizan las características del texto audiovisual y las modalidades de la TAV, se tendrán en cuenta las teorías sobre el análisis y la composición fílmicos, con el fin de extraer de ellas las partes que puedan aplicarse a la finalidad de esta investigación.

Desde los inicios de la Traducción Audiovisual como objeto de estudio, la multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad han marcado casi todas las investigaciones, ya que se ha relacionado con otras disciplinas como la semiótica o la pragmática, por ejemplo. Se hace necesario, sin embargo, aclarar quizá la diferencia entre una y otra: mientras que la interdisciplinariedad es una

combinación de enfoques de distintas disciplinas hacia un mismo objeto (como señalábamos anteriormente), la multidisciplinariedad se encarga más bien de dirigir investigaciones paralelas desde distintas disciplinas sobre un mismo tema, pero sin mezclarse. Dicho de otra manera, en su artículo sobre “Multidisciplinarity in audiovisual translation”, Elena di Giovanni, Pilar Orero y Rosa Agost, explican esta diferencia diciendo que (2012:11) “(...) it seems that multidisciplinarity implies the parallel recourse to different approaches, whereas interdisciplinarity stands for their true blending”. Así, tendríamos dos tipos de unión entre la comunicación audiovisual y la traducción: cuando trabajan juntas, como en el caso de Pablo Romero y su *Accessible Filmmaking* o cuando lo hacen de forma paralela. En cualquiera de los dos casos, Giovanni, Orero y Agost afirman que “The practice of boundry-crossing in research, although regarded with suspicion up until a few decades ago, is now widely accepted and increasingly more common in many domains”. Las autoras apoyan esta información en las teorías de Stephen J. Kline (1995: 3-4) de *Conceptual Foundations for Multidisciplinary Thinking* y resumen en tres razones básicas los motivos por los que la multidisciplinariedad es una necesidad a día de hoy (2012: 10-11):

“First of all, there is an increased awareness of the impossibility of perceiving human knowledge as a whole as a single meaningful pattern: hyper-specialization in professional practices and in research makes it very difficult to comprehend increasingly complex, multisemiotic entities and phenomena, if it is not from a multidisciplinary perspective. [...] Secondly, in Kline’s terms, every such complex entity or phenomenon displays what he calls “emergent properties” (*ibid.*), which stem out of the interaction of different parts or sub-systems. [...] Finally. In Kline’s words, there is a pragmatic reason why multidisciplinarity is indeed a winning approach: the joining of specialized competences and the acknowledgment of emergent properties is (and *has* to be) supported by a true will to work interdependently, to make such interdependence work. As Kline puts it, “It is not enough to assemble a multidisciplinary group: the individual people must themselves be multidisciplinary or willing to become so” (*ibid.*).”



Y es en esta línea en la que nos gustaría que fuesen los estudios de formación en traducción audiovisual, para intentar convertir a los alumnos en sujetos multidisciplinares, que sean capaces de abordar un mismo concepto desde distintos puntos de vista. Si bien estamos convencidos de que en algunas universidades esto se viene instaurando poco a poco desde hace años, queremos reforzar esta idea con este estudio que pone de relieve la necesidad de los conocimientos tradicionalmente aplicados en el campo de la comunicación audiovisual dentro de los estudios de Traducción Audiovisual.

Por último, es relevante también un breve estado de la cuestión en cuanto a la docencia de la traducción audiovisual, puesto que uno de los objetivos de este estudio es comprobar la aplicación del análisis fílmico en la docencia. En este aspecto, si bien los estudios en Traducción Audiovisual propiamente dicha, como una modalidad de la traducción, no tienen un larguísimo recorrido aún en comparación con otras modalidades (al menos en España, ya que los primeros estudios dedicados en exclusiva a esta modalidad no aparecen hasta 2001<sup>1</sup>) sí que se habían estado impartiendo asignaturas dentro de los programas (tanto dentro de las antiguas licenciaturas como en los nuevos grados en TeI ) desde los años 90, como expone Chaume en uno de los primeros estudios sobre la docencia de la traducción audiovisual en España (Chaume 1999: 215):

“La presencia universitaria de la traducción audiovisual sigue siendo también escasa. Mayoral (En prensa) recoge con detalle los cursos de pregrado y postgrado sobre traducción audiovisual que actualmente se imparten en las universidades españolas. Según Mayoral, seis universidades españolas ofrecen una asignatura optativa sobre esta materia, que no siempre se imparte, mientras que la Universidad de Granada y la Universitat Jaume I prefieren ofrecer estos contenidos entre sus asignaturas troncales y obligatorias. Respecto al postgrado y estudios de tercer ciclo, el panorama es más cambiante, pero muchas de las universidades ofrecen, al menos, un curso sobre doblaje o subtitulación entre los créditos de este ciclo.”

---

<sup>1</sup> El Máster en Traducción Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona (<http://www.uab.cat/web/estudiar/la-oferta-de-masteres-oficiales/informacion-general/x-1096480309770.html?param1=1345695508608>) [Fecha última consulta: 10/03/2020]

También, en ese mismo estudio, se presentan varios trabajos de investigación pioneros sobre la traducción audiovisual, que son los que servirán de base para las investigaciones que se han desarrollado en los últimos 20 años (Chaume, 1999: 212):

“En concreto, en España merecen mención aparte las tesis doctorales de Zabalbeascoa (1993) sobre el humor en la traducción audiovisual, Chaves (1996) bajo una perspectiva más comunicativa y semiológica, el estudio descriptivo de Agost (1996), el detallado trabajo de Díaz Cintas (1997) sobre la subtitulación y el análisis sobre el modelo de lengua del doblaje de Izard (1999), así como los dos únicos libros centrados en esta modalidad de traducción: el manual de Agost (1999) y el recorrido histórico por el doblaje que nos ofrece Izard (1992).”

Cabe destacar, en este aspecto también, el trabajo de tesis doctoral de Beatriz Cerezo (2012), algo más actual que el primer mapa de la docencia de Chaume, en el que hace un exhaustivo análisis tanto de las titulaciones que ofrecen asignaturas relacionadas con la traducción audiovisual, como de los programas de posgrado dedicación a esta especialización. Este estudio podrá servir como partida para poder buscar rastros del análisis fílmico en los programas docentes de estos posgrados.

Todo esto constituye el marco teórico de este trabajo, que, forzosamente tendrá que disgregarse en dos estados de la cuestión paralelos (uno dedicado a la traducción audiovisual y el otro al lenguaje audiovisual y el análisis fílmico) que se interrelacionarán en un último punto que ponga de manifiesto la relación entre ambos.

De acuerdo con la metodología que se empleará en la redacción de este trabajo, podríamos clasificarlo como un estudio empírico analítico, con un enfoque cualitativo en lo referente al estudio de campo presentado, combinado con algunos análisis cuantitativos. La evaluación empírica presentada, contendrá a su vez una encuesta que se presenta en forma de entrevista estructurada.

En la parte dedicada a los estados de la cuestión se incluyen entrevistas no estructuradas con profesionales de los sectores a los que se hace referencia. El motivo de esto es que como tratamos sobre la formación recibida, y dado que algunas de las modalidades de la traducción audiovisual no contaban con oferta académica cuando muchos de los profesionales que se dedican a ellas comenzaron su carrera, no recibieron formación formal previa al ejercicio de la profesión, por lo que la única forma de saber cómo comenzaron es mediante esta serie de entrevistas. Como se adelantaba antes, la ausencia de bibliografía sobre didáctica en esa época, hace que tengamos que recurrir a los *Humanizing Translation Studies*, que defienden que los estudios de traducción basados en métodos científicos deben valorar la parte subjetiva de los mismos, ya que son personas las que confeccionan esas traducciones. Además, si tenemos en cuenta que el tema central de este trabajo es el análisis fílmico aplicado al campo de la traducción audiovisual, se hacen necesarios este tipo de estudios puesto que un análisis fílmico siempre tiene una finalidad y es el ojo de quien mira el film, combinado con el mensaje de quien lo crea lo que conforma el resultado de ese análisis.

Por eso nos parece esencial completar esta investigación de partes más humanizadas, para poder observar el objeto de estudio desde todos los ángulos posibles y hacernos así una mejor idea de los resultados que se pueden obtener.

El trabajo que vamos a desarrollar se compone de varios capítulos, además de una serie de anexos. Por orden, comenzaremos con un primer capítulo (este en el que nos encontramos) en el que exponemos las motivaciones que nos han llevado a proseguir con este trabajo, los antecedentes del mismo, la metodología utilizada y la propia estructura que ahora comentamos.

En el siguiente capítulo se procederá a realizar una descripción exhaustiva de la traducción audiovisual, comenzando con definiciones de conceptos tan básicos pero tan complejos como lo que entendemos por traducción o qué consideramos texto audiovisual, ya que será el elemento esencial de nuestro posterior análisis. Es importante entender que, dependiendo de estas definiciones

de base, todo lo que se desarrolla en el estudio tenderá hacia un lado u otro. Es decir, si entendemos el texto audiovisual como un “texto subordinado”, el análisis que podamos hacer de este no será el mismo que si entendemos como texto audiovisual un “texto multidimensional” que contiene códigos y canales diferentes. Además, en este capítulo veremos cuáles son las características y los componentes de los textos audiovisuales. También desgranaremos las modalidades de traducción audiovisual (o al menos las que vamos a considerar para este estudio) justificando por qué se incluyen o no algunas de ellas, mientras se realiza una descripción de las características de cada una.

El tercer capítulo estará dedicado al lenguaje cinematográfico. Consideramos esencial conocer el proceso de creación de una película (de un texto audiovisual) para poder desgranar todo lo que influye en el producto final que recibimos antes de traducirlo. De ahí que la primera parte de este capítulo se centre en las etapas de este proceso. Por otra parte, si entendemos que toda historia es una narración, conocer los elementos narrativos de los que disponen quienes crean las películas es algo lógico, que además nos ayudará a comprender después mejor el producto audiovisual. Ya por último, cerramos este capítulo con un estado de la cuestión del análisis fílmico, destacando las propuestas realizadas por diversos teóricos para rescatar las partes que puedan aplicarse a la finalidad que nos ocupa, ya que, como veremos más adelante, cada modelo de análisis se crea con una finalidad en mente, por lo que es difícil aplicar uno creado para crítica cinematográfica en el ámbito de la traducción audiovisual, por ejemplo.

El cuarto capítulo estará dedicado a la docencia. La docencia en la traducción y más específicamente en la traducción audiovisual es el campo de aplicación de este estudio. Si conseguimos lograr los objetivos propuestos, los modelos desarrollados podrán usarse en la docencia para facilitar el trabajo a los estudiantes y mejorar la calidad del mismo. Por otra parte, podemos aportar a este capítulo también la experiencia personal en docencia en este ámbito.

Una vez sentadas todas las bases que conforman el objeto de estudio, podremos pasar, en el capítulo quinto, a desarrollar los modelos de análisis específicos para cada modalidad elegida. En principio, expondremos los modelos creados para las modalidades que se presentaban en el capítulo segundo, aunque somos conscientes de que puede que no sea posible desarrollar alguno de los modelos por las características inherentes de la modalidad de traducción audiovisual en sí. En concreto, tenemos dudas de si será posible o útil desarrollar un modelo de análisis para la traducción de videojuegos, aunque esto lo descubriremos más adelante.

Ya con los modelos de análisis listos, desarrollaremos el estudio de campo del que hablábamos con anterioridad. Este estudio de campo estará compuesto de dos partes: una dedicada a los alumnos que están aprendiendo a traducir en el campo audiovisual y la otra a los profesionales de las distintas modalidades que ejercen su profesión desde hace tiempo.

Cada parte tendrá una estructura diferente y los datos obtenidos de cada una de ellas se tratarán, consecuentemente, de una forma diferente. Así que es en este capítulo sexto en el que procederemos a analizar, además, los resultados de estas pruebas para poder extraer conclusiones y averiguar si las hipótesis presentadas pueden corroborarse.

Como cierre del trabajo de investigación, presentaremos las conclusiones obtenidas a lo largo de todo el proceso y reflexionaremos sobre si los objetivos propuestos han sido conseguidos o no, y si alguno de ellos se queda en el tintero, nos gustaría proponer cómo continuar el estudio en otro trabajo para poder conseguirlo.

Ya al final de la tesis, podremos encontrar las referencias bibliográficas y una serie de anexos, que incluirán los modelos de análisis, los datos obtenidos del estudio de campo (tanto de la parte de los estudiantes como de la parte de los profesionales), las entrevistas realizadas a los profesionales, los ejercicios que se han hecho con los alumnos para el estudio de campo, los resultados de las

encuestas llevadas a cabo y una pequeña filmografía que recogerá todas las películas citadas a lo largo del trabajo. Esperamos que estas páginas constituyan una agradable lectura y que sirvan para su propósito didáctico. Si bien somos conscientes de que, por fuerza, dejaremos algo fuera (ya sea por desconocimiento o por carecer de relevancia para este proyecto), intentaremos hacer un mapa lo más detallado y claro posible de todo lo expuesto anteriormente.

## CAPÍTULO II



# LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL





## **Capítulo II: La traducción audiovisual**

### **2.1. Breve reflexión sobre los conceptos de traducción y traducción audiovisual**

Como en cualquier investigación que se precie, uno de los primeros pasos que se deben dar es la delimitación del objeto de estudio, así como la aclaración de los términos principales que van a usarse a lo largo del trabajo, para evitar posibles malentendidos. Así pues, comenzamos este capítulo con una reflexión sobre el concepto de traducción y, más concretamente, el de traducción audiovisual, dos conceptos que han tenido, a lo largo de la historia de esta disciplina, definiciones muy diferentes.

Tras aclarar este primer punto, pasaremos a una caracterización de lo que llamamos texto audiovisual: sus componentes y su tipología, así como algunas de sus particularidades más destacables.

Una vez tengamos claramente definido el objeto que vamos a estudiar, haremos un pequeño recorrido por las distintas modalidades de la traducción audiovisual y sus rasgos más singulares. Esto debería darnos una imagen más clara de los datos que necesitamos conocer para poder después hacer una aproximación a lo que un traductor audiovisual debe buscar en cada una de esas modalidades antes de comenzar a traducir.

Es innegable que los Estudios sobre la Traducción conforman una disciplina totalmente consolidada y con un amplio recorrido a día de hoy. En ese sentido, no pretendemos redefinir el concepto de Traducción ni hacer una revisión exhaustiva de las definiciones dadas por los diferentes teóricos que han escrito sobre el tema, sino tan solo comprobar cómo la definición de traducción ha ido cambiando a lo largo de los años, conforme se ha ido redefiniendo la aplicación de la disciplina y se han ido explorando sus fronteras. En este sentido, podemos partir de las teorías de Jakobson (1959), que considera tres tipos de traducción: la

intralingüística (se basa en la reformulación del mensaje por medio de signos verbales dentro de una misma lengua); la traducción interlingüística (o lo que él llama “traducción propiamente dicha”, que se da cuando se traduce de una lengua a otra distinta); y la traducción intersemiótica (que sería una transmutación, un cambio de los signos verbales de un texto a signos de otro sistema no verbal), para ir viendo cómo esos límites entre una y otra tan marcados han tenido que modificarse para dar cabida a nuevas formas textuales y nuevos conceptos de traducción.

Muy ilustrativo es lo que dice Patrick Zabalbeascoa (1997: 330) en cuanto a la definición del concepto de traducción:

“It is also necessary to point out that there are almost as many definitions of translation as there are authors. For me, a translation is a text that fulfills three basic conditions. (1) It entails the previous existence of another text, usually called the source text (ST). (2) There is a relationship of equivalence at one or more levels between the ST and the translation (TT), i.e. the two texts are regarded as equivalent, or even the same, in some way. By virtue of the relationship of equivalence, a TT can be said to be a version of the ST. (3) There is a need and a purpose for the TT; in other words, there is a reason why a version of an ST is regarded as necessary and useful, or desirable, in a given context.”

En ese mismo trabajo, el autor indica que la traducción se ha relacionado desde el principio con la estructura de las lenguas, para pasar a relacionarse con las funciones de estas y, más recientemente, con la naturaleza de la comunicación, lo que incluye los procesos de producción y recepción de los textos, sus estructuras y sus funciones.

Más adelante, en 2003, Umberto Eco reflexionaba también sobre los límites de esta división de Jakobson (Eco, 2003: 174):

“Esta triple subdivisión abre el camino a muchas otras distinciones. Tal y como existe la reformulación dentro de una misma lengua, existen formas de reformulación (y *rewording* sería una metáfora) dentro de otros sistemas semióticos, por ejemplo, cuando se traspone de tonalidad una composición

musical. Hablando de transmutación, Jakobson pensaba en la versión de un texto verbal en otro sistema semiótico (también en Jakobson, 1960, los ejemplos propuestos son la traducción de *Cumbres borrascosas* en película, de una leyenda medieval en un fresco, del *Après midi d'un faune* de Mallarmé en ballet e incluso la *Odisea* en cómic); pero no consideraba transmutaciones entre sistemas que no fueran verbales como, por ejemplo, la versión en ballet del *Après midi* de Debussy, la interpretación de algunos cuadros de una exposición mediante la composición musical Cuadros de una exposición, o incluso la versión de una pintura en palabras (écfrasis)."

Esta redefinición, por lo tanto, abre las puertas a otras muchas especialidades que en principio no se consideraban "traducción", como la audiodescripción museística, por ejemplo.

En esa misma obra, el propio Eco reflexiona sobre lo que supone "traducir" (Eco, 2003: 8):

"¿Qué quiere decir traducir? La primera respuesta «decir lo mismo en otra lengua» sería una buena respuesta, y también consolatoria, si no fuera porque, en primer lugar, tenemos muchos problemas para establecer qué significa «decir lo mismo», así como tampoco sabríamos dar una respuesta satisfactoria para todas esas operaciones que llamamos paráfrasis, definición, explicación, reformulación, por no hablar de las pretendidas sustituciones sinónimas. En segundo lugar, porque no sabemos qué es el «lo», esto es, ante un texto no sabemos *lo que* debemos traducir. Y, por último, porque, en algunos casos, abrigamos serias dudas sobre lo que quiere decir *decir*."

De la intención de "decir lo mismo" surge el concepto de equivalencia. Algunos autores, históricamente, han considerado las equivalencias como un elemento estático, fijo o invariable, que siempre es igual. Sin embargo, con el tiempo hemos ido viendo que las equivalencias son más bien elementos variables, móviles que deben responder no solo a la semántica del texto en el que están recogidas sino también a la pragmática (o en ocasiones solamente a la pragmática, olvidando por completo la semántica de la cuestión). Si vamos a trabajar con una definición de traducción y de traducción audiovisual mucho más amplias y flexibles, también tendremos que hacerlo con todos los conceptos vinculados a

estas disciplinas, empezando por el de equivalencia y siguiendo por las restricciones a las que nos enfrentamos en cada modalidad de la TAV. En cuanto a las prioridades y las restricciones a la hora de traducir, Martínez Sierra resume el origen del concepto (2004: 33):

“Coincidimos con la afirmación de Mayoral *et al.* (1988: 356) quienes, en la línea de las restricciones posteriormente comentadas por Zabalbeascoa, consideran que “when translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator’s task is complicated and at the same time constrained by the latter”. Por ello amplían el concepto de *constrained translation* (término que introdujo Titfor, 1982) desde el punto de vista de la Teoría de la Comunicación para dar cabida a todos los tipos de traducción en lo que interviene más de un código o canal de comunicación.”

Así, vemos cómo se va ampliando y modificando también el concepto de “traducción subordinada” al que hacían referencia numerosos teóricos en los inicios de la investigación en Traducción Audiovisual. Zabalbeascoa (1997: 331) puntualiza que el concepto de prioridades se utiliza como forma de expresar la intencionalidad de una traducción concreta y el de restricciones como los obstáculos y problemas que van a intervenir en la selección personal de prioridades por parte del traductor, así como en las soluciones adoptadas en la traducción. Además, en otra publicación anterior, Zabalbeascoa (1996b: 175-176) justifica de la siguiente manera la importancia mayor o menor de estas prioridades y restricciones y la necesidad de establecer una jerarquía de las mismas:

“La traducción es un acto de comunicación y una actividad humana y social, y como no existe comunicación, ni actividad humana ni social que sean perfectas no es ninguna tragedia admitir que la traducción perfecta tampoco existe. Esto no es la prueba de la imposibilidad de la traducción sino la constatación de su naturaleza. Lo deseable para la producción de traducciones así entendida es poder controlar en la medida de lo posible qué es lo que se está dispuesto/a a sacrificar y qué no.”

Observamos así como en TAV será aún más importante esa comprensión total del texto origen (con todos sus matices y de todos sus elementos) ya que será

la única manera de priorizar los elementos vitales en cada modalidad y poder salvar las restricciones propias de cada una de ellas.

La traducción audiovisual, como concepto y como objeto de investigación se ha ido ganando esa posición durante los últimos 20 años. Hasta los años 90, muchos teóricos reivindicaban el hecho de que a esta disciplina no se le concediese la importancia que tenía. Fede Chaume (1997: 393) en su estado de la cuestión sobre investigación en Traducción audiovisual, apunta a varios factores como culpables de este hecho:

“— el hecho de que los Estudios sobre Traducción sean relativamente recientes. Hasta prácticamente la mitad del siglo XX no se empieza a investigar a fondo esta disciplina;

— el hecho de que los estudios sobre los medios de comunicación (Media Studies) sean también relativamente recientes [...];

— el poco crédito con el que ha contado hasta nuestros días, en los ámbitos académicos, la labor del traductor e incluso la traducción como disciplina [...];

— la poca atención que ha merecido la traducción audiovisual dentro de su mismo sector, en donde la ausencia de reflexión académica, sumada a la rapidez con que se realiza el trabajo en esta modalidad, la necesidad de obtener beneficios económicos acelerando el proceso y la cantidad de personas, o más bien estamentos, que tienen acceso a modificar el texto traducido de manera impune, han convertido a la traducción audiovisual en un proceso de producción en masa, más que en una actividad artística o profesional basada en criterios científicos.”

Sin embargo, la proliferación de los estudios de TAV en las últimas décadas es más que evidente y ha llevado también a una revisión de las teorías históricas de la traducción. En palabras de Carol O’Sullivan and Jean-François Cornu en *The Routledge Handbook Of Audiovisual Translation* (2019: 15):

“Audiovisual translation studies has been experiencing a resurgence in interest in historical approaches since the early 2010s. This has followed a more general growing interest in translation history since the late 1990s.

These developments require the researcher to look simultaneously at translation practices, technical processes and marketing strategies that are all intertwined, especially in the early years of film translation.”

Es así como en los años 90 comienzan a proliferar los estudios sobre TAV propiamente dicha, como los de Luyken (1991), Whitman (1992) o Ivarsson (1992), que fueron puntos de partida importantes para todas las investigaciones que les seguirían durante esa década (como las de Gottlieb (1997) o Gambier (1996 y 1998)). Todos ellos estudios vitales para poder desarrollar investigaciones posteriores como esta. A estas publicaciones, debemos añadir las tesis doctorales que comenzaban a publicarse en esa década en España, como las de Zabalbeascoa (1993) o Chaves (1996), que abrieron el camino. A partir de entonces, los estudios no han hecho más que multiplicarse, por lo que no podemos hablar de una ausencia de bibliografía sobre la TAV, pero sí que podemos constatar que es mucho más reciente (y, por consiguiente, más escasa) que en el resto de modalidades de la Traducción. Sin embargo, vemos cómo la tendencia ha ido cambiando, y el interés científico y la investigación, así como los eventos internacionales aumentan cada vez más. Necesitamos, además, comprender que no podemos analizar la traducción audiovisual de la misma forma que analizábamos los textos literarios, por ejemplo, sino que esa multiplicidad de factores que intervienen en el producto final hace que tengamos que replantearnos cosas que dábamos por sentado. Por otra parte, autores como Roberto Mayoral (2002) reivindican esta necesidad de abrir la mente y hacer definiciones menos estancas:

“El objeto de estudio, la traducción audiovisual, se describe como una actividad en permanente y rapidísimo cambio cuya definición debiera hacerse de forma flexible para incorporar las nuevas actividades y rechazar las ya obsoletas.”

También Chaume (1999: 210) reflexiona sobre la necesidad de ampliar el concepto clásico de Traducción para que la investigación en TAV pueda encajarse en los Estudios sobre Traducción:

“En este sentido es aconsejable que la Traductología abandone o dote de nuevo significado a concepciones estáticas como las de equivalencia o de fidelidad, entendidas durante muchos años de forma demasiado estricta, para dar cabida a las estrategias y las soluciones de traducción que los profesionales ponen en práctica a diario.”

Se pone, además, de relieve el gran papel del mundo profesional incluso en la investigación en TAV, ya que la práctica le lleva muchos años de ventaja a la teoría y es así como se comienzan a incorporar las estrategias y soluciones de traducción que los profesionales han estimado oportunas para la realización de su trabajo a la investigación académica en TAV. Pero ¿qué entendemos por texto audiovisual? Según Zabalbeascoa (2001: 113):

“El típico texto audiovisual se caracteriza por la presencia simultánea y combinada de dos códigos de signos, el verbal y el no verbal, y dos canales de comunicación, el acústico y el óptico (audio y visual, desde la perspectiva perceptiva).”

En lo que concierne a los tipos de transferencias entre textos audiovisuales, Díaz-Cintas y Orero (2010: 441), distinguen dos tipos diferentes: resonorización y subtitulación. En el primero, toda la información oral se rehace en la lengua meta de forma oral también, modificando así la banda sonora del film. En el segundo, sin embargo, el contenido oral se vierte en forma de texto escrito en la pantalla, de forma que la banda sonora queda intacta, pero se añade texto escrito sobre la imagen. Esta clasificación tan amplia permite incluir todas las modalidades de traducción audiovisual, que se pueden encajar en estos dos tipos, tanto las que existen a día de hoy, como las que puedan surgir en un futuro. Más adelante desgranaremos las particularidades de las modalidades de la TAV que vamos a considerar para este estudio.

## **2.2. El texto audiovisual**

La definición del objeto que vamos a estudiar, como ya adelantábamos en el capítulo I, va a ser clave para poder después analizarlo. A lo largo de los años

de investigación de los que hablábamos en el punto anterior, se han sucedido distintas definiciones del texto audiovisual como tal, que seguían la estela de la definición de TAV que hubiera sido elegida como base. En este estudio nos vamos a decantar por la definición de Patrick Zabalbeascoa (que amplía los conceptos ya presentados anteriormente por Delabastita), ya que nos parece la más completa y una de las pocas visiones del texto audiovisual que lo considera un todo indivisible en el que todas sus partes tienen el mismo peso y no da más importancia, a priori, a ninguno de sus elementos sobre otro. Esto es importante de cara al análisis posterior que podamos hacer del texto, ya que creemos que será ese análisis el que nos ayude a discernir, en caso de que exista un “conflicto” en la traducción, es decir, que el hecho de traducir priorizando un elemento haga desaparecer otro, cuál será el elemento más relevante en ese caso y por qué debemos mantener uno y no otro.

Por otra parte, volviendo a la necesidad de la interdisciplinariedad, estimamos necesaria también la definición de texto audiovisual no desde la Traducción, sino desde la Comunicación, ya que un texto, sea cual sea su tipología, es siempre un acto de comunicación y las investigaciones en esta disciplina le llevan bastante ventaja a la TAV.

### **2.2.1. Características del texto audiovisual**

Así, retomando la definición de Zabalbeascoa de texto audiovisual y teniendo en cuenta la presencia, por lo tanto, de dos códigos de signos y dos canales de comunicación, se puede crear (al igual que hicieron ya Delabastita y Zabalbeascoa) un eje de coordenadas en el que tendrían cabida todos los tipos de texto audiovisual, independientemente de la carga de cada uno de los elementos citados. Como ya sabemos, los textos audiovisuales son muy heterogéneos, ya que pueden versar sobre cualquier temática y su “forma” puede tener un contenido más visual que verbal o puede contener más elementos acústicos o más diálogo dependiendo de la visión del autor que lo crea (o incluso del público al que va



dirigido). Teniendo además presente al hecho de que los elementos acústicos y los ópticos se emiten por canales diferentes, por lo que uno no tiene por qué excluir al otro, Zabalbeascoa (2001: 114) desarrolla este esquema tan simple como ilustrativo (Figura 1):

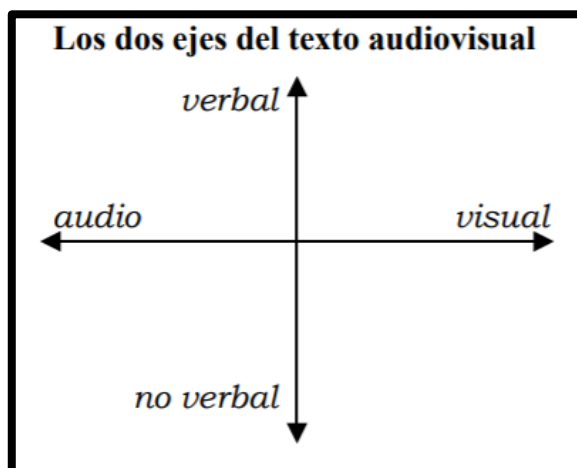


Figura 1. Zabalbeascoa (2001: 114)

De esta forma, podemos ubicar cada uno de los textos audiovisuales en un punto distinto de este eje de coordenadas para poder tener más claras las prioridades que debemos tener a la hora de traducir ya que, en principio, deberán coincidir con los elementos a los que el autor del texto haya querido dar más importancia. Un texto puede contener los cuatro tipos de canales y códigos o solo dos de ellos. En el caso de los textos audiovisuales, como indica el autor de los gráficos, pueden darse dos, tres o los cuatro, pero siempre habrá al menos uno perteneciente al "audio" y otro al "visual", puesto que en caso de que no fuese así estaríamos hablando de otro tipo de textos (por ejemplo, un programa de radio en el que no existe la parte visual pero si la sonora no podría considerarse en ningún momento texto audiovisual precisamente por eso).

Por otra parte, nos permite separar los tipos de signo que se pueden presentar en el texto audiovisual, haciendo así una primera clasificación de los elementos que componen (o pueden componer) nuestro objeto de estudio (Figura 2).

<b>Los cuatro tipos de signo del texto audiovisual</b>		
	<b>Audio</b>	<b>Visual</b>
<b>Verbal</b>	Palabras habladas y cantadas	Palabras escritas en pantalla
<b>No Verbal</b>	Música y efectos sonoros	Narración y descripción fotográfica

Figura 2. Zabalbeascoa (2001: 115)

Es interesante también otra de las figuras que presenta Zabalbeascoa en la que presenta cómo se podrían utilizar los parámetros audio, visual, verbal y no verbal, para clasificar esos otros tipos de textos a los que hacíamos referencia más arriba, que no pueden considerarse textos audiovisuales porque solamente incluyen un tipo de signo (Figura 3).

<b>Cuatro tipos de texto según canal y código</b>		
	<b>Audio</b>	<b>Visual</b>
<b>Verbal</b>	Textos orales	Textos escritos
<b>No Verbal</b>	Códigos acústicos. Melodías	Composición gráfica o icónica

Figura 3. Zabalbeascoa (2001: 115)

Es importante mantener esta clasificación presente a lo largo de este trabajo puesto que, al enfrentarnos a la traducción de un texto audiovisual, como consideramos en las hipótesis iniciales, creemos que cuanto más claras estén las funciones de cada uno de esos elementos, más fácil será reproducirlas en el nuevo texto que estamos traduciendo sin alterar significados ni intencionalidades.

Estos gráficos, junto con los conceptos de prioridades y restricciones de los que hablábamos antes, nos permitirán generar unos modelos de análisis fílmico aplicados a las características intrínsecas de cada modalidad de la TAV, así como nos ayudarán a hacer distinciones entre los elementos que tendremos que reproducir y a costa de qué otros elementos podremos salvarlos. Porque debemos tener en cuenta que “en el ámbito de la traducción audiovisual, dichas prioridades y restricciones no han de limitarse al nivel lingüístico. Es preciso tener presente que no se trabaja sólo con dos lenguas, sino también con dos culturas y con diferentes sistemas de significación” (Martínez Sierra 2004: 37).

Pero volviendo a lo que distingue a un texto audiovisual de otro tipo de textos, nos parece interesante la relación entre el cine y la narración, ya que los inicios del cine, este fue concebido como un entretenimiento que no espera tener el éxito que cosechó y sigue cosechando (de hecho, Lumière lo llegó a denominar “invento sin futuro”). En un principio el cine se usó como atracción de feria, aunque más tarde se fue haciendo un hueco, creciendo entre las otras manifestaciones artísticas para acabar convirtiéndose en el séptimo arte. Las razones por las que después de un tiempo, cine y narración se encontraron en medio del camino, nos las resume Aumont en tres (Aumont, 1996: 89-92):

- *La imagen móvil figurativa*: El cine ofrece una imagen figurativa porque sólo el hecho de representar es un “acto de ostentación que implica que se quiere decir algo a propósito de este objeto”. Por ejemplo, la imagen de un “revólver” no significa “revólver” sino: “aquí hay un revólver” o “esto es un revólver”. Todo lo que representamos con imágenes será entendido no como el objeto en sí, sino como lo que queremos decir sobre ese objeto.

- *La imagen en movimiento*: Es una imagen en perpetua transformación. En el análisis literario apreciamos que toda historia puede reducirse a un camino del estado inicial al terminal. El cine ofrece a la ficción por medio de la imagen en movimiento: un movimiento, una duración y una transformación, puntos comunes entre el cine y la narración.

- *La búsqueda de una legitimidad*: Como ya comentábamos más arriba, la posición del cine en sus inicios no era, ni mucho menos, la de ahora. Para ganar el prestigio del que gozaban, por ejemplo, el teatro y la novela, tenía que demostrar que también era capaz de contar historias “dignas de interés”, por lo que se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas.

Por estos motivos, y quizá alguno más, el cine se llegó a convertir en compañero inseparable de la narrativa entendida de la misma forma que la literaria. A partir de ahí, las teorías sobre la narrativa literaria pasaron (y se siguieron desarrollando paralelamente) a ser la base de las teorías de la narrativa audiovisual, al igual que el análisis textual literario sirvió de base a los modelos de análisis fílmico.

También el propio Aumont (1996: 92) nos habla sobre textos audiovisuales narrativos y no narrativos y aventura que el cine no narrativo como tal (también conocido como films “de vanguardia”, “underground” o “experimentales”) no existe como tal apoyándose en dos razones:

“ - En el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo-representativo, por cuanto dispone de todo un material audiovisual que no es representativo: los fundidos en negro, la panorámica sucesiva, los juegos “estéticos” de color y de composición.

Numerosos análisis fílmicos recientes han descubierto en Lang, Hitchcock o Einstein momento que, esporádicamente, escapan a la narración y a la representación. [...]

- Por el contrario, el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos.”

Como consideramos la narración como el relato de un acontecimiento, los films narrativos, por lógica, narrarán un acontecimiento, sirviéndose de dos elementos principales: el sonido y la imagen. A diferencia de los textos escritos, no son las palabras escritas las que nos transmiten la historia, sino las palabras

pronunciadas, los sonidos emitidos y las imágenes presentadas, en conjunto con todas las técnicas cinematográficas que sirven para reforzar esa narración.

Además, las características con las que Valles describe el texto narrativo, encajan perfectamente para el texto narrativo audiovisual (Valles, 2008: 80):

“...cabe plantear el texto narrativo como aquel texto literario delimitado por el relato de una historia por un narrador; también Bal considera que “un texto narrativo será aquel en el que un agente relate una narración”. De este modo, el texto narrativo, como modalidad específica del texto literario, se caracterizará por configurarse como: a) la fijación textual de un discurso (relato); b) la constitución del mismo mediante una serie de operaciones narrativas y codificadoras específicas en su enunciación (narrador/narración); c) la determinada representación, en a) y mediante b), de un material diegético (historia).”

Estas características que nos propone Valles, si bien son ciertamente las características de un texto narrativo, no son las únicas de un texto fílmico narrativo, ya que a eso hay que sumar los componentes “audiovisuales” sobre los que hablaremos más adelante.

Rosa Agost, escribe sobre las características del texto audiovisual en el capítulo XII (“Los géneros de la traducción para el doblaje”) del libro que coordina Miguel Duro (Duro, 2001: 233-235): En cuanto a los usuarios, los textos audiovisuales se caracterizan por un alcance casi sin límites. Nos encontramos con espectadores delante de una pantalla (de la televisión o del cine) y un público heterogéneo o selecto, pero en todo caso indefinido. En lo que se refiere al emisor, hay una gran variedad: periodistas, artistas, cantantes... pero detrás de ellos siempre un primer emisor (un director, un productor, una cadena de televisión) que condiciona el mensaje. Si nos centramos en la situación comunicativa, la mayoría de las veces está regulada por criterios económicos, ya que tanto la televisión como el cine se han convertido en industrias y como tales sus principales intereses son los beneficios. Por otra parte, en cuanto a la intención comunicativa, algunas de las misiones principales de estos textos son las de

distraer, informar, convencer e, incluso, en algunos casos intentar modificar la conducta del público. Agost concluye que los textos audiovisuales se caracterizarían por, de una forma muy general, una intencionalidad muy variada en la que predomina la exposición, especialmente la narración (películas) y la instrucción (publicidad).

Como decíamos antes, la forma del texto audiovisual es lo que lo diferencia de los otros tipos de textos. Jesús Borrás y Antoni Colomer nos hablan sobre la forma del cine (Borrás, 1977: 11-13):

“El cine es, pues, imagen. Imagen en movimiento. La imagen es la materia prima y el movimiento de esta imagen es la cualidad básica que la diferencia de todas las demás artes plásticas. La imagen en movimiento no es tan solo una particularidad mecánica del cine, sino que contiene una estética diferencial. Las imágenes móviles poseen dos niveles de aprehensión: el figurativo y el significativo. El primero se caracteriza por su grado de representación de objetos y seres externos al medio, el segundo, por una valoración interpretativa sólo posible gracias a la existencia de unos determinados códigos de lectura, los cuales permiten ir desde el simple reconocimiento de los figurativo, hasta la consecución de una reflexión compleja sobre los significados. Este segundo nivel de aprehensión es el que posibilita la existencia del mensaje y la comunicación entre el emisor y el receptor. (...) En la estructura formal de un film, coexisten dos tipos de sistemas de comunicación: el físico y el psicológico. (...) En el film hay evidencias y sugerencias. La conjunción de lo físico y lo psicológico, lo figurativo y lo significativo, de lo evidente y de lo latente, es lo que entendemos como forma, que no es más que el resultante de la incorporación al medio de realidades (semantización), mediante unas convenciones (códigos), que constituyen el lenguaje cinematográfico.”

En ese mismo capítulo, Borrás habla también del cine como arte integrador, ya que exige a su autor cualidades que debe adquirir en otros ámbitos, como la sensibilidad para la plástica, la composición y el color (pintura), sentido del ritmo y la cadencia (música y danza), capacidad imaginativa y narrativa (literatura)... Y por eso para comprender este arte, debemos fragmentar primero mentalmente esta realidad para recomponerla, ensamblarla y combinarla.

La narrativa audiovisual y el lenguaje se basan en reglas y códigos comunes que se han ido estableciendo a lo largo de los siglos. Primero para la narrativa literaria y más tarde se han ido adaptando a la narrativa audiovisual. Estos códigos son conocidos y compartidos por los espectadores de los films de forma que “entiendan o captan” el mensaje que el autor del texto audiovisual les plantea, del mismo modo que entendemos el significado de las palabras cuando las vemos escritas o las escuchamos. Esto es lo que nos permite establecer una comunicación con el espectador. Federico Fernández (1999) advierte de la aparente semejanza de la imagen cinematográfica con la realidad, ya que su carácter implica la existencia de un referente, que llega a transmitir una sensación de naturalidad que llega a hacer olvidar al espectador que se trata del lenguaje audiovisual y no de la realidad, de un conjunto artificioso de imágenes basadas en las convenciones o códigos de los que hablábamos antes. Sin embargo, no debemos olvidar que como espectadores, vemos en una película lo que el director nos quiere mostrar, por lo que no vemos una realidad objetiva, sino subjetivizada.

Con todo esto, logramos establecer una “conversación audiovisual” en el sentido de Gianfranco Bettetini (Bettetini, 1996: 109). Según él, un texto fílmico o televisivo, no implica posibilidad alguna de conversación paritaria entre el emisor y el receptor. Más bien, el texto audiovisual contiene unas formas concretas para guiar y dirigir al espectador que se encuentra en el centro de dos manifestaciones de planteamiento: la inherente al texto y la que él mismo se construye.

### **2.2.2. Componentes del texto audiovisual**

Como ya hablábamos en el punto anterior, podríamos considerar como componentes fundamentales del texto audiovisual el sonido y la imagen. Sin ellos, no se podría hablar de “audio-visual” y sería simplemente un texto literario. Basándonos en esto, nos encontramos con los componentes del film, entre los que podríamos distinguir signos y códigos. Los signos debemos entenderlos como los tipos de relaciones entre significados y significantes, mientras que los códigos

serían el sistema de equivalencias por el que unimos elementos del mensaje con significado, es decir, el conjunto de convenciones que adoptan el emisor y el “lector” por el que tienen la seguridad que estar operando en un territorio común.

Así, podemos distinguir en el lenguaje cinematográfico distintos tipos de códigos que compondrían el mensaje audiovisual (Casetti, 1991: 71-112). Este mensaje, como ya sabemos se compone de diferentes tipos de significantes (imágenes, música, ruidos, palabras y textos) y diversos tipos de signos (índices, iconos y símbolos).

Entre los códigos pertenecientes al texto fílmico, Casetti hace una primera distinción entre códigos cinematográficos (los que son parte típica e integrante del lenguaje cinematográfico) y códigos fílmicos (los que se consideran realidad cinematográfica sólo en cuanto están presentes en una película) basándose en las teorías de Metz. En cuanto a los códigos cinematográficos, Casetti hace una distribución de la siguiente manera: códigos tecnológicos de base, códigos visuales (entre los que encontramos los relativos a la iconicidad, a la fotograficidad y a la movilidad), códigos gráficos, códigos sonoros (divididos en dos grupos: naturaleza del sonido y su colocación) y por último los códigos sintácticos o del montaje.

Además de estos componentes, que son los que distinguen un texto narrativo de un texto audiovisual narrativo, podríamos encontrar los típicos de la narración, que serían: el ambiente, los personajes (como persona, como rol o como actante), los acontecimientos y las transformaciones.

Como podemos ver, los componentes del texto audiovisual, si bien son muchos y variados, los podemos resumir a grandes rasgos en tres: palabras, música e imágenes.



### 2.2.3. Tipología textual

En cuanto a la tipología textual, podemos hacer diferentes clasificaciones, dependiendo de los criterios que sigamos para ello. Por supuesto, cada día pueden aparecer programas en televisión o películas que podrían clasificarse en un género diferente (a veces totalmente innovador), por eso consideramos las clasificaciones como intentos de organización de lo que la sociedad produce y no como modelos únicos.

Basándose en el criterio de modo y ámbito de uso, Rosa Agost, divide los tipos de texto audiovisual (géneros audiovisuales) en cuatro grandes grupos, ofreciendo una perspectiva de análisis multidimensional (Duro, 2001: 238-242):

- Géneros dramáticos, donde predomina el foco contextual narrativo (películas, series, telenovelas, telefilms, dibujos animados), combinado con el descriptivo (películas documentales y filosóficas) y el expresivo (teatro filmado, películas musicales, literarias, ópera filmada).
- Géneros informativos, que tienen un gran espectro de posibilidades: el foco contextual narrativo (documentales, informativos de actualidad, reportajes, reality-shows, docudramas, programas sobre la vida social) se combinan con el descriptivo y el argumentativo. Hay otro grupo caracterizado por el foco contextual conversacional (debates, entrevistas y tertulias) y otro con un foco contextual descriptivo-predictivo (como la previsión meteorológica) y otro último con una intención de explicar o clarificar contenidos donde el foco dominante es el expositivo (programas divulgativos, culturales), combinado con el instructivo (programas dedicados al espectador-consumidor-ciudadano: cocina, jardinería, bricolaje...)
- Géneros publicitarios, que se caracterizan por el foco contextual dominante instructivo, que combinan con el conversacional (publicidad dialogada) y el expositivo (campanas de información y prevención, publirreportajes...)

- Géneros de entretenimiento, que forman un grupo muy heterogéneo: hay programas con un foco contextual dominante narrativo (crónica social, retransmisiones deportivas), otros en los que predomina el conversacional (concursos, magazines), el expresivo (programas de humor, programas musicales), el predictivo (horóscopo) o incluso el instructivo (programas de gimnasia).

Desde el punto de vista de la semiótica, su desarrollo y evolución han permitido que nazcan algunos planteamientos novedosos sobre el funcionamiento del texto narrativo. Así, José Valles nos habla sobre las teorías de Barthes sobre los tipos de texto narrativo (Valles, 2008: 80), que estableció primero una distinción entre textos legibles (los que reclaman un lector/consumidor desde su significado cerrado) y textos escribibles (los textos abiertos que constituyen una galaxia de significantes y exigen un lector/productor de sentido). Más adelante, el mismo Barthes redefine esta oposición como texto de placer/ texto de goce. En este sentido, es interesante reflexionar sobre en cuál de estos dos tipos encaja nuestro texto audiovisual antes de proceder a audiodescribirlo, por ejemplo.

Si nos fijamos en otros parámetros, como en la puesta en serie, podemos distinguir diferentes tipos de film. Según Carmona (Carmona, 1993: 199-204), podríamos distinguir entre films narrativos (cuya puesta en serie remite a las leyes de la narración) y films no narrativos, diferenciando entre éstos últimos: films no narrativos de base categorial (films estructurados según un sistema de categorías que tratan de ofrecer información acerca de una determinada parcela de la realidad), films no narrativos de base retórica (estructurados en torno a principios retóricos de organización que buscan convencer sobre una cualidad del objeto que presentan), films no narrativos de base abstracta (yuxtaponen elementos para comparar o contrastar cualidades, tamaños o colores) y los films no narrativos de base asociativa (que se basan en una estructura formal asociativa que sugiere cualidades expresivas y conceptos yuxtaponiendo series de objetos capaces de producir sensaciones semejantes en el espectador).

Como podemos observar, es muy difícil hacer una clasificación de textos narrativos fílmicos en la que quepan todos los films considerando todos los criterios, sin embargo, podemos hacer diferentes clasificaciones atendiendo a diferentes necesidades. Casetti, por ejemplo, nos propone tres grandes regímenes narrativos (Casetti, 1991: 210-217):

- Narración fuerte: Constituye un conjunto de situaciones bien diseñadas y bien entrelazadas entre sí. En cada fase del relato se ponen en juego todos los elementos narrativos, donde desempeña un papel fundamental la acción, ya sea como forma de respuesta de un personaje ante el ambiente o como intento de modificar las cosas.
- Narración débil: Las situaciones narrativas sufren una especie de trastorno: ya no existe equilibrio entre los elementos, sino una hipertrofia de los existentes (personajes y ambientes) respecto a los acontecimientos (acciones y sucesos). Los personajes, sin una acción que reaccione ante ellos, se vuelven enigmáticos.
- Antinarración: Lleva a sus últimas consecuencias la crisis del modelo fuerte. El nexa ambiente-personaje pierde todo equilibrio, la acción no desempeña un papel relevante, el diseño no tiene una estructura intrínseca, la situación narrativa no es orgánica, sino fragmentada y dispersa.

#### **2.2.4. Temporalidad fílmica**

El tiempo, en la mayoría de los textos narrativos (fílmicos o no), no suele representar el tiempo como lo conocemos fuera de estos contextos. Es decir, en un minuto de narración, podemos resumir horas de tiempo real e incluso días o años. Son muy pocos los textos que se desarrollan a tiempo real, aunque también existen algunos más o menos logrados. Como ejemplo podríamos citar la serie americana 24 (emitida por la FOX y producida por Imagine Television) en la que cada capítulo dura una hora (contando con las pausas publicitarias) y cada temporada tiene 24 capítulos, queriendo así representar cada temporada un día completo. Sin embargo, cuando hablamos del tiempo en el film, debemos distinguir entre la ambientación o la datación del acontecimiento narrado (si el

film se desarrolla a principios del siglo XV o a finales del XXV) y el orden en el que se disponen los acontecimientos que acaecen en la narración.

Respecto a este último concepto, muchos han sido los teóricos que han distinguido diferentes formas de la temporalidad. Por ejemplo, Casetti, habla de cuatro: el tiempo circular (donde el punto de llegada de la narración es idéntico a punto de origen), el tiempo cíclico (donde el punto de llegada de la narración resulta análogo al de origen, aunque no idéntico), el tiempo lineal (donde la sucesión de hechos se ordena de tal forma que el punto de llegada es siempre diferente del de origen) y las secuencias anacrónicas (en las que no existen relaciones cronológicas definidas).

Si seguimos esta clasificación de Casetti, podemos concluir que estaríamos frente a diferentes tipologías de la narración dependiendo del tratamiento temporal que tenga el film. Algunas de estas tipologías o formas de la temporalidad pueden suponer un gran obstáculo a la hora de realizar una audiodescripción, pues pueden llegar a confundir demasiado al espectador.

#### **2.2.5. Aspectos sonoros del texto audiovisual**

Como ya comentábamos en los puntos anteriores, el sonido es una parte muy importante del texto fílmico. Zabalbeascoa (2001: 120) considera el sonido como un “elemento textual de valor comunicativo y semiótico no verbal que se transmite por el canal acústico” y lo divide en sonidos orales (toser, reír, chillar, imitar sonidos naturales o industriales) y no orales (sonidos musicales o de otro tipo, p.e. truenos, chapoteos). Ya hemos hablado de que algunos autores consideraban la traducción de textos audiovisuales como un tipo de “traducción subordinada” en la que el diálogo estaba supeditado a las imágenes, dando así más importancia directamente al componente visual sobre el sonoro, ya que el componente visual no lo podemos modificar en ningún caso y el sonoro sí. Sin embargo, cuando consideramos el texto audiovisual como un conjunto en el que, a priori, todos los componentes tienen la misma importancia, podemos que las

imágenes complementan a los sonidos. A veces se corresponden totalmente con lo que se está diciendo, pero otras es precisamente lo contrario. Debemos tener en cuenta que todo está pensado para crear un efecto concreto en el espectador y que nuestra obligación como traductores es reflejarlo de la misma manera. Por eso es necesario conocer tanto la importancia del código verbal con respecto al código no verbal como la relación que se establece entre ambos y el conjunto del film.

La separabilidad de los elementos semióticos de un texto audiovisual y otras modalidades textuales				
	[A] No verbal	[B] No verbal y verbal más separables	[C] No verbal y verbal menos separables	[D] Verbal: lingüístico y paralingüístico
[1] Sólo audio	No oral: música. Oral: risas, llantos, silbidos.	Radio: programa musical + comentarios	Radio-novela. Publicidad radio.	Tertulia de radio. Audiolibro. Conversación telefónica.
[2] Audio y visual separables: uno o los dos 'autónomos'	Cine mudo no verbal, imágenes + música: p.e. <i>Fantasia</i> de Walt Disney; <i>Tom y Jerry</i>	Noticias TV ( <i>audioverbal + icónico-visual</i> ). Retransmisión deportiva: (narración verbal + visual) TV o radio + TV.	Documental TV p.e. sobre un compositor: narración y música + imágenes ilustrativas y subtítulos	Síntesis de voz + texto escrito (redundante) en pantalla de ordenador
[3] Audiovisual  Menos separable	Videoclip musical (sin rótulos ni letra)  Anuncio TV «mudo»	Discurso político en TV: palabras + puesta en escena.  Opera: espectáculo audiovisual + palabras.	Cine convencional con todo: guión diálogos ( <i>audio verbal</i> ) y situaciones con indicaciones de cámara ( <i>visual no verbal</i> ) y sonido. <i>Audio no verbal con visual verbal</i> (Karaoke, subtítulo de película extranjera)	Comunicación oral directa: conversación, conferenciante (con o sin transparencias «escritas»)
[4] Sólo visual	Cine mudo no verbal y sin sonido Artes plásticas. Señales de tráfico. Mimo. Viñetas. Fotografía. Lenguas formales: $2+2=4$ , $H_2O$ , $e=mc^2$	Azul de los hipertextos y otras convenciones.  Verbal + icónico, p.e. novela con ilustraciones; problema de ajedrez (explicación + dibujo).	Cine mudo sin sonido con intertítulos. Fotonovela. Diccionario ilustrado. Jeroglífico pasatiempos.  Icónico-verbal (uni2, 4kids). Logotipos y artes gráficas.	Libro no ilustrado (novela, ensayo, etc.)  Correspondencia «tradicional»: electrónico o carta, etc.

Figura 4. Zabalbeascoa, 2001. Separabilidad de elementos semióticos.

En la figura anterior (Figura 4), el mismo autor hace un pequeño esquema en el que separa las distintas modalidades textuales en función de la separabilidad de sus elementos. Como podemos observar, el film se encontraría en el cuadrante

3C, en el que los elementos no verbales y verbales son menos separables que otros.

Otro aspecto sonoro del texto audiovisual sobre el que merece la pena reflexionar es el de la “oralidad prefabricada” que se crea en doblaje. Chaume (TRAMA, 2016: 25) define esta característica del lenguaje del doblaje:

“[...] el adaptador imprimirá al texto una dosis de verosimilitud, evitando aquellas frases o léxico propio de las traducciones literales, creando un artificio lingüístico que se asemeje al lenguaje hablado, invocando un discurso oral prefabricado, falso, fingido, que reconocemos como propio del doblaje y que anda a caballo entre el discurso oral espontáneo y el discurso escrito, especialmente por lo que respecta al cumplimiento de la normativa lingüística”.

En cuanto a los tipos de sonido que encontramos en el texto audiovisual, en el punto 3.2.7. del capítulo III los veremos en profundidad, pero adelantamos que son: composiciones musicales (con o sin letra), ruidos (ruidos de fondo o en primer término<sup>2</sup>), voces (diálogos de los personajes o del narrador) y silencio (que es un elemento narrativo muy importante en el film). Los diferentes teóricos han hecho numerosas clasificaciones de los elementos sonoros del texto audiovisual, normalmente atendiendo a la naturaleza del sonido, su relevancia y su colocación con respecto al espectador. Veremos estas clasificaciones también en detalle en el próximo capítulo.

### 2.2.6. Espacio fílmico

Cuando tenemos en nuestras manos una imagen fílmica, un rollo de película, lo que vemos son fotogramas pequeños, planos, de dos dimensiones y

---

<sup>2</sup> Utilizaremos “primer término” en lugar de “primer plano” para referirnos a los sonidos más cercanos al espectador para evitar la confusión con la terminología utilizada en cuanto a los tipos de planos o tomas (imágenes).

<sup>3</sup> Cada una de estas nomenclaturas tiene sus peculiaridades y han sido usadas por diferentes autores en los últimos años dependiendo siempre de la definición que se da de la disciplina. En este trabajo vamos a usar “traducción audiovisual” o TAV ya que es la más extendida entre los autores consultados para este estudio.

<sup>4</sup> Si bien estos boletines se emiten una vez al año, el del balance de 2015 es el último que incluye

que tienen imágenes estáticas. Sin embargo, en el momento en que vemos esos rollos con forma de película, lo que vemos pasa a ser de un tamaño mucho más grande y nos da una sensación de movimiento y de profundidad, como si estuviésemos viendo en tres dimensiones. Esta impresión de realidad es tan fuerte, que llega incluso a hacernos olvidar, no sólo el carácter plano de la imagen, sino, por ejemplo, si se trata de una película en blanco y negro, la ausencia de color (Aumont, 1996).

Para conseguir producir esas sensaciones en el espectador, se recurre a una serie de técnicas de filmación. Por ejemplo, para imprimir profundidad, se usan dos técnicas principales: la perspectiva y la profundidad de campo. Las técnicas usadas en dibujo artístico o pintura también se usan en cinematografía (de ahí que se considere el cine como "arte integrador"). Por ejemplo, los puntos de fuga, se siguen usando, aunque la finalidad es quizá un tanto diferente. Si colocamos un objeto en el punto de fuga de una imagen, conseguiremos que el espectador dirija su mirada hacia ese punto.

También los planos constituyen un elemento narrativo, como veremos más adelante en el apartado dedicado a la narrativa fílmica. Los planos lejanos, por ejemplo, tienen un carácter descriptivo, mientras que los planos medios son eminentemente narrativos y los próximos suponen un grupo estrictamente dramático (Borrás, 1977).

### **2.3. Modalidades de la traducción audiovisual**

Cuando hablamos de traducción audiovisual (también conocida como *screen translation* o traducción para la pantalla, traducción fílmica e incluso traducción multimedia<sup>3</sup>) nos referimos a la disciplina que se encarga de traducir todos los textos audiovisuales (sea cual sea su origen, tipo, público meta o modalidad). Pero

---

<sup>3</sup> Cada una de estas nomenclaturas tiene sus peculiaridades y han sido usadas por diferentes autores en los últimos años dependiendo siempre de la definición que se da de la disciplina. En este trabajo vamos a usar "traducción audiovisual" o TAV ya que es la más extendida entre los autores consultados para este estudio.

dentro de la TAV podemos encontrar también distintas clasificaciones o enumeraciones de las que hasta hoy en día se consideran modalidades de traducción audiovisual. Nos parece muy ilustrativa, por ejemplo, la que da Chaume en su *Panorámica de la investigación en traducción para el doblaje* (2013):

“La traducción audiovisual (TAV) es la denominación con la que los círculos académicos se refieren a las transferencias semióticas, interlingüísticas e intralingüísticas entre textos audiovisuales, tanto a las más consolidadas, como el doblaje y la subtitulación, como a las más novedosas, como el rehablado o la audiosubtitulación, por ejemplo. El término *traducción audiovisual*, como concepto académico, va penetrando lentamente en los círculos profesionales dedicados a la postproducción de la imagen y el sonido, donde esta denominación no era utilizada hasta hace muy poco — aunque lo eran las diferentes prácticas en sí, sobre todo las tradicionales. Doblaje y subtitulación, pero también sobretitulación, voice-over, rehablado, interpretación simultánea para festivales, comentario libre (que incluye el tipo de voiceover conocido como Goblin translation, que en realidad es una especie de voice-over libre), subtitulación para sordos, audiodescripción para ciegos, audiosubtitulación, fansubbing y fandubbing son las diferentes modalidades de traducción audiovisual que se cobijan bajo este término. Otras prácticas profesionales relacionadas con la TAV, como la traducción de la publicidad audiovisual, la traducción de cómics, o la localización de videojuegos, se han sumado recientemente a los objetos de estudio de los investigadores de este campo, y se han incorporado también al universo de la traducción multimedia.”

Además, en su *Audiovisual Translation: Dubbing* (Chaume, 2012: 5) crea una tabla (Figura 5) que también organiza estas modalidades en función de la parte del film que se modifica cuando se somete a alguna de esas modalidades:



Revoicing	Subtitling
1. Dubbing	1. Conventional subtitling
2. Partial dubbing	2. Intertitling
3. Voice-over (including narration)	3. Respeaking ( <b>live subtitling</b> )
4. Free commentary (including Goblin translation)	4. Surtitling
5. Simultaneous (and consecutive) interpreting	5. Subtitling for the deaf and the hard-of-hearing
6. Audiodescription for the blind and the partially sighted	6. Fansubbing
7. Audiosubtitling	
8. Fandubbing (including fundubbing)	

Figura 5. Chaume (2012: 5)

Sin embargo, como hemos dicho antes, las nuevas tecnologías, la investigación en el campo de la comunicación audiovisual y el interés por nuevas formas de comunicación hacen que este listado se pueda ver sometido a añadidos (o incluso que desaparezcan algunas de las modalidades indicadas con el tiempo). En este aspecto, Rocío Baños y Jorge Díaz Cintas hacen una reflexión muy acertada en *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics* (2018: 516-517):

“...the different forms of audiovisual translation have multiplied over time, and although their main function remains the same, i.e. to allow audiovisual programmes to travel across linguistic communities, their impact on viewers is becoming increasingly more far reaching. AVT has recently found synergies with multimedia translation (video games, online newspapers, fansubs, fandubs) and especially with accessibility (SDH, AD), thus opening up new horizons and possibilities for certain groups of audience, and creating unforeseen potential in the field of audiovisual communication in general.”

Como vemos, la delimitación de una serie de modalidades de TAV es una tarea un tanto compleja, aunque para el propósito de este estudio es necesaria. Haremos una clasificación de modalidades dividiéndolas en cuatro grupos, más afines a la finalidad del estudio: la resonorización, la subtitulación, la accesibilidad y la traducción de videojuegos. Configuramos así la clasificación

para poder crear los modelos de análisis fílmico más adecuados, si bien se harán algunas distinciones dentro de cada uno de estos cuatro grandes grupos, por motivos prácticos. Por ejemplo, dentro de la resonorización no se tratará de la misma forma el doblaje sincronizado que el *voice-over* o dentro de la subtítulos, la subtítulos convencional y la subtítulos más creativa. En el grupo de la accesibilidad, si bien parte de las modalidades de accesibilidad se puede incluir en la resonorización y otra parte en la subtítulos, al tratarse esta de una traducción intralingüística, hemos considerado oportuno agruparlas. Por último, trataremos la traducción de videojuegos, que realmente tiene (o puede tener) componentes tanto de resonorización como de subtítulos e incluso de accesibilidad.

En cualquier caso, podemos asumir que el método más adecuado a la hora de traducir cualquiera de las modalidades de TAV, siguiendo la clasificación de Hurtado, que coincide en forma (aunque no en denominación) con otros autores, sería el (Hurtado, 2001: 252):

“Método *interpretativo-comunicativo (traducción comunicativa)*. Método traductor que se centra en la comprensión y reexpresión del sentido del texto original, conservando la traducción la misma finalidad que el original y produciendo el mismo efecto en el destinatario: se mantiene la función y el género textual. Abarca la traducción equifuncional y homóloga de Nord; está relacionado también con lo que Reiss y Vermeer (1984) denominan *equivalencia* (que diferencian de la *adecuación*).”

### **2.3.1. Resonorización**

En este primer gran grupo de modalidades de la TAV, incluiremos todas las modalidades en las que la información oral se rehace en la lengua meta de forma oral también, modificando así la banda sonora del film. Esto implica que la imagen permanece inalterada ya que lo único que tocamos es la información sonora. Hablaríamos, por lo tanto, siguiendo la enumeración de Chaume, de doblaje sincronizado, *voice-over*, interpretación simultánea para festivales,

comentario libre o fandubbing. Chaume incluye aquí también el rehablado, aunque nosotros optaremos por incluirlo en la parte de la subtitulación ya que lo concebimos como rehablado es la técnica usada para subtitular en directo, que, si bien se hace de forma oral, el público destinatario consume esa información de forma escrita sobre la imagen. También excluirémos de nuestra clasificación la interpretación simultánea y el comentario libre, ya que su uso está muy restringido a los festivales de cine y son entornos en los que, como norma general, no se puede tener el producto audiovisual con antelación, por lo que no hay tiempo de hacer un análisis fílmico antes de comenzar con el trabajo y por tanto no tendría sentido incluirlos en este estudio. Por otra parte, no tendremos en cuenta tampoco el fandubbing puesto que no se da en un entorno profesional y la finalidad de este trabajo es la de proporcionar modelos de análisis tanto para estudiantes de TAV como para profesionales.

#### **2.3.1.1. Doblaje sincronizado**

Una de las primeras cosas que nos vienen a la mente cuando hablamos de la TAV es el doblaje, por supuesto, el doblaje sincronizado. En España tenemos la suerte de contar con una gran cantidad de excelentes profesionales gracias a la larga tradición de doblaje de nuestro país. Los motivos por los cuales nuestro país es consumidor de productos doblados son algo que se ha discutido ampliamente en diferentes estudios, por lo que no entraremos a analizarlos. Sin embargo, lo que sí nos gustaría es destacar que, si bien es cierto que el consumo de productos audiovisuales en versión original subtitulada está ganando cada vez más adeptos, las versiones dobladas siguen siendo la elección de muchos espectadores. De hecho, según el balance anual realizado por el ICAA en 2016 en el *Boletín informativo: películas, recaudaciones y espectadores de 2015*<sup>4</sup> (2016: 52), en las salas de cine en España: “de las 388 películas extranjeras estrenadas en el año, la mayoría se distribuyen en dos versiones, doblada y subtitulada simultáneamente:

---

<sup>4</sup> Si bien estos boletines se emiten una vez al año, el del balance de 2015 es el último que incluye este dato. A partir de 2016 se ha dejado de incluir. [Última consulta: 28/12/2020]

101 películas extranjeras se han distribuido en versión original - subtitulada, 40 en versión doblada y 247 en ambas versiones simultáneamente”.

Y aunque se trata de un proceso muy largo, complejo y costoso, tanto por la dificultad técnica que conlleva como por el número de personas que intervienen en él en comparación con el proceso de subtitulación, se trata aún a día de hoy de una de las elecciones principales por parte de las productoras para poder distribuir sus películas en España.

Este proceso, cuyas fases han sido minuciosamente descritas por autores como Agost (1999), Chaves (1999) o Chaume (2004) se puede resumir como: recepción del producto fílmico acabado, traducción, adaptación-ajuste, producción del estudio de doblaje, dirección-interpretación, mezclas de sonido, entrega del producto final. Por ejemplo, Chaves elabora un pequeño esquema-resumen (Figura 6) del proceso (Chaves, 1999: 117):

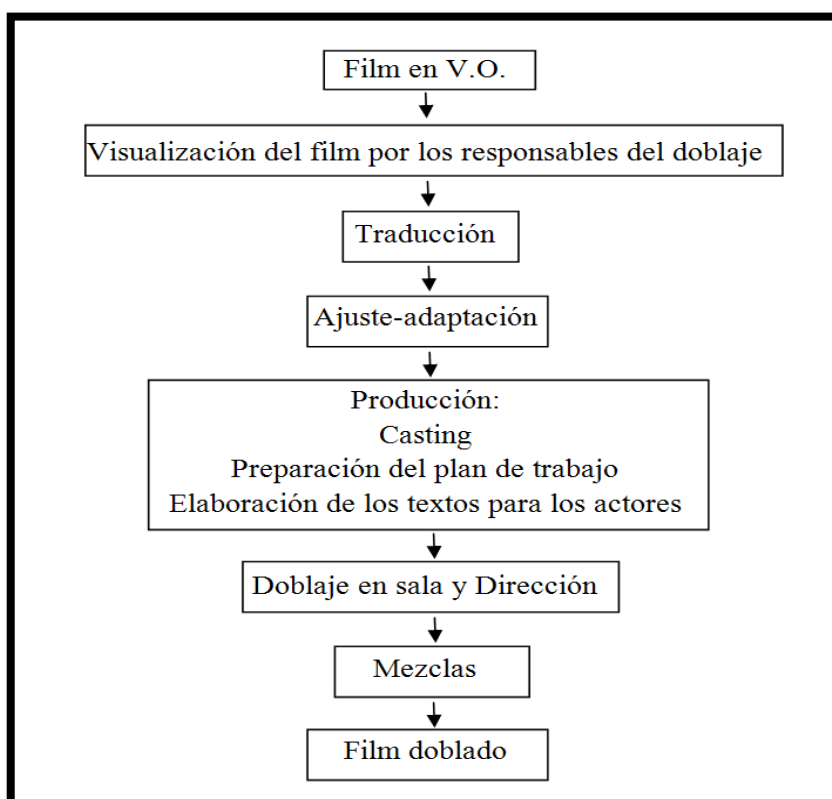


Figura 6. Chaves: 1999:117

En cada una de estas fases, nos encontramos con distintos profesionales implicados: desde todo el elenco que colabora en la creación del film, pasando por personal de productoras y distribuidoras, personal de estudios de doblaje (directores, ajustadores, actores de doblaje, técnicos de sonido) y traductores. Esta distinción entre las distintas fases por las que pasa el texto audiovisual solía ser muy clara y estar muy bien delimitada (el director de ajuste solo dirigía, el traductor solo traducía y el actor o actriz de doblaje solo interpretaba). Sin embargo, la creciente ampliación de contenidos en la especialización de los traductores audiovisuales ha hecho que las fronteras entre estos trabajos se difuminen en algunos casos. Si bien es relativamente frecuente que el director o la directora de ajuste participe como actor o actriz en la película también (incluso aunque sea para rellenar ambientes), lo que hasta hace poco era impensable es cada vez es más habitual: que a un traductor le pidan que ajuste o preajuste la traducción para que esta pueda ir directamente a sala sin pasar por un ajustador. También hemos visto crecer en los últimos años el número de traductores que se aventuran en el mundo del doblaje y completan su formación como traductores con formación como actores o actrices de doblaje. Muchos de ellos para conocer mejor el trabajo de estos últimos con la finalidad de mejorar el suyo propio, pero otros muchos atraídos por una profesión a la que, si son buenos en ambos campos, pueden aportar una calidad añadida.

En general, el trabajo de los que tienen que modificar el texto original (ya sean traductores, actores, ajustadores o directores del doblaje) es una tarea compleja que requiere que presten atención a múltiples aspectos al mismo tiempo. Como bien dice Spiteri (2019: 29) en su profundo estudio sobre el mundo profesional del doblaje:

“The numerous film codes that enrich a filmic product put constraints on the dubbing process due to the fact that they cannot be manipulated. This will continue until the most recent developments in facile manipulation video technology (Thies et al. 2016) might one day invert the situation by enabling on-screen images (and lips) to adapt to the text (Chaume 2018). Filmic codes

impose a significant amount of restraints upon dubbing dialogue writer who are faced with an incredibly complex multitasking operation.”

Aunque en un futuro puede que contemos con la opción de modificar la imagen para que encaje con el texto traducido<sup>5</sup>, a día de hoy los avances tecnológicos en ese aspecto aún son demasiado costosos como para que sea mejor opción que el doblaje tradicional. Esto implica que tenemos que ceñirnos a las sincronías y restricciones típicas de la traducción para doblaje. Chaume (2004: 68-69) propone una clasificación de las sincronías en tres tipos:

- Sincronía fonética o sincronía labial
- Sincronía cinésica o sincronía de los movimientos corporales
- Isocronía o sincronía entre los diálogos y las pausas

La sincronía fonética consiste en adecuar el contenido al movimiento articulatorio del personaje en la pantalla, adaptando la traducción a dicho movimiento. Para mantener este tipo de sincronía hay que prestar especial atención a las vocales abiertas, las consonantes bilabiales y las consonantes labiodentales, principalmente en los planos más cercanos, que es donde más se puede notar la diferencia entre el diálogo original y el traducido, ya que lo que buscamos es lo que Metz denomina “lo verosímil”, es decir, conseguir que algo que no es lo real pero que a su vez no es demasiado diferente se parezca a lo verdadero sin serlo.

En este aspecto resulta muy revelador que ya en los primeros estudios realizados sobre el doblaje, como el de Fodor de 1976, ya se incluía un estudio exhaustivo de los movimientos articulatorios y observaciones muy detalladas sobre la sincronía fonética. El propio Chaume, que enumera su clasificación basándose en los estudios de Fodor, advierte, sin embargo, que (Chaume, 2004: 68-69):

“Fodor’s (1976) comprehensive study includes much more detailed observations for phonetic synchrony. This author (Chaume 1976:54-57) advocates replacing bilabial consonants with bilabial consonants, labio-dental

---

<sup>5</sup> Véase como ejemplo el reciente anuncio de Cruzcampo (2021) en el que se ha “resucitado” a Lola Flores: [https://www.youtube.com/watch?v=BQLTRMYHwvE&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=BQLTRMYHwvE&feature=emb_logo)

consonants with labio-dental consonants, and even rounded vowels with rounded vowels.

He also recommends that the dubbing actor should imitate the gestures of the screen actor in order to come as close as possible to the original as far as verbal mimicry is concerned. Fodor's study (1976:32-36) compares the mouth movements of various languages, inhaling and exhaling and head movements but, with the exception of close-ups, extreme close-ups or detailed lip shots, norms described in the professional contexts of European dubbing countries show that his approach is a bit exaggerated and his advice is not followed in professional practice (Chaume 2004c)".

Esta reflexión no hace más que reafirmar la necesidad de que la investigación científica en campos con una aplicación tan práctica como este se comunique más directamente con la esfera profesional. Solo así conseguiremos que los trabajos de investigación sean exhaustivos y además útiles en el campo en el que pretenden tener una aplicación. Si bien el estudio de Fodor ha sido la base de otros muchos más aplicados y era imprescindible como punto de partida, su aplicación en el día a día de un estudio de doblaje, como ya indicaba Chaume es inviable.

En cuanto al segundo tipo de sincronía, la cinésica, llamada por Fodor (1976: 72) la "sincronía de personaje", lo que tenemos que respetar son los movimientos de los personajes. Por ejemplo, si un personaje niega con la cabeza, nuestra traducción debe corresponder con ese movimiento. Esto es especialmente importante en los casos en los que el movimiento puede dar lugar a malentendidos si no se adapta el diálogo. En el ejemplo anterior, si estamos traduciendo una película búlgara, puede que nos encontremos con el movimiento de la cabeza no coincide con el diálogo (desde nuestra perspectiva) ya que los búlgaros niegan moviendo el mentón arriba y abajo. Así, sería especialmente importante adaptar el diálogo para que la traducción encaje con el movimiento sin contradecir el contenido del diálogo.

Por último, la isocronía hace que las líneas de cada personaje duren exactamente lo mismo en ambas lenguas. Quedaría muy raro que un personaje

siga moviendo su boca, pero no se oiga más diálogo en la versión doblada porque ya hemos reproducido todo el contenido original. En la jerga de los estudios de doblaje, completar el diálogo con más palabras o extender los parlamentos de los personajes hasta que cumplan con la isocronía, se denomina “rellenar bocas”.

Viendo los aspectos que debemos tener en mente cuando traducimos, podemos antepoñernos a las dificultades a las que nos encontraremos mientras trabajamos. Además, no podemos obviar la parte más técnica que sería el formato de entrega del texto traducido. Si bien cada estudio trabaja de forma diferente, muchos tienen convenciones en común. En este aspecto resulta especialmente interesante el estudio realizado por el grupo TRAMA que culminó con la publicación de *La traducción para el doblaje en España: mapa de convenciones* en 2016. En él se recogen las convenciones más comunes usadas por los estudios de doblaje en España, que incluyen la segmentación del texto; las normas matriciales de la traducción para el doblaje; el proceso de pautado, marcaje, *takeo* o *takeado*; los criterios de segmentación en *takes* y los símbolos en la traducción para el doblaje. Procederemos a un breve repaso por los mismos, pero recomendamos encarecidamente la lectura de esta obra para una información mucho más detallada.

Cuando entregamos una traducción para doblaje, el texto suele ir segmentado o dividido en varias formas: primero, cada personaje habla en una línea diferente (siempre hay un salto de línea entre el diálogo de un personaje y el siguiente) y su intervención está precedida por su nombre. Este nombre debe ser siempre el mismo para que en el estudio puedan hacer un recuento de personajes real (es decir, no podemos llamar en ocasiones al personaje por su nombre y otras por su apellido, independientemente de cómo se dirijan a él el resto de personajes. Debemos decidir uno y mantenerlo durante todo el documento).

En ocasiones, cada vez con más frecuencia, los estudios piden al traductor que divida el texto en *takes*. Tomaremos como definición de *take* la de Marzá (TRAMA, 2016: 35):



“[...] un conjunto finito de líneas de diálogo, pertenecientes a uno o más personajes del film, que se agrupan en un segmento textual para proceder a su grabación en la cabina del estudio.”

Estos *takes* suelen incluir, como norma general, además del nombre del personaje que interviene y su diálogo, una serie de elementos que son: el número de *take*, el tiempo de comienzo del *take* y el tiempo de finalización del *take*. Los criterios para dividir el texto traducido en *takes* son diversos y atienden a tres tipos de criterios principales: cuantitativos, fílmicos y económicos. Normalmente los estudios de doblaje marcan la longitud del *take* siguiendo estos tres criterios (aunque no siempre igual). Siguiendo el criterio cuantitativo, hay estudios que delimitan el máximo de líneas en 10, otros en 15, marcan el número máximo de personajes que pueden aparecer en un *take* y el número de líneas como máximo que puede tener cada personaje. En lo que respecta al criterio fílmico, siempre se prefiere cortar siguiendo las pausas naturales del texto fílmico (cambios de plano, fundidos, cambios de escena, silencios prolongados...) intentando así respetar la gramática del texto audiovisual. Por último, los criterios económicos entran en juego ya que para el estudio, cuantos menos *takes* tenga una película, más barato será el doblaje (a los actores se les suele pagar por convocatoria y por *take*). Aunque es una prioridad a la hora de dividir la película en *takes*, no puede ir en contra de ninguno de los otros criterios establecidos por el estudio.

Además de esa división en *takes* (que como decíamos antes no siempre es cosa del traductor aunque cada vez es más habitual que se solicite), para ajustar el texto se deben añadir ciertos símbolos que ayudarán al actor o la actriz de doblaje a saber si su personaje ríe, llora o grita, o si tienen que encajar la locución en los labios del personaje o tienen más libertad para hacer su interpretación. Estos símbolos, si bien su uso varía también dependiendo del estudio (o incluso a veces del director del ajuste), suelen ser siempre los mismos. Marzá, en la publicación de TRAMA (2016: 59-63) los resume en cuatro grupos: símbolos paralingüísticos, símbolos de colocación y procedencia de la voz, símbolos de la banda sonora y símbolos narrativos. En el primer grupo encontramos los que representan

cualquier sonido emitido por el personaje que no sean palabras. Entre estos encontramos<sup>6</sup>:

- (R) [también (RISA) (RISAS) (RÍE) (RIU)] que se usa para marcar risas.

- (G) [también (GG) (GS) (G)À (GÀ) si son varios seguidos] gesto. Se usa para representar cualquier sonido emitido que no tenga un símbolo concreto.

- Menos extendidos, pero usados en algunas partes, encontramos: (LL) [también (PL)] para marcar los llantos, (B) para los besos, (TOS) [también (TUS)] para cuando los personajes tosen.

En el segundo grupo propuesto por Marzá, los símbolos de colocación y procedencia de la voz, se incluyen:

- (OFF) símbolo que se coloca delante de la intervención de un personaje (diegético o extradiegético) cuando éste no aparece en escena. Este símbolo también se usa, en los estudios en los que no se usan muchos símbolos, para cualquier intervención que no sea ON, es decir, siempre que no se vea la boca del personaje.

- (ON) se trata del estado “por defecto”, es decir, que consideramos que todo es ON a no ser que se indique lo contrario, motivo por el cual solo se marca cuando ha habido un símbolo indicando que no se veía la boca (o se veía mal) antes en la misma intervención.

- (SB) (DE) (DL) (DC) Significan sin boca, de espaldas, de lado y de costado, respectivamente, y se usan para indicar que la boca no es perfectamente visible. Como indicábamos más arriba, todos estos símbolos se sustituyen en muchos estudios directamente por un (OFF).

Los símbolos de la banda sonora a los que hace referencia son solo dos: (IE) inicio del efecto sonido y (FE) final del efecto sonido.

---

<sup>6</sup> El primero de los símbolos es el más común y los que están incluidos entre corchetes son variantes o ampliaciones de ese mismo símbolo.

Y ya, por último, encontramos los símbolos narrativos entre los que Marzá destaca:

- (P) [También (X) o (T) en catalán] de “pisa” Se utiliza cuando la intervención de un personaje inicia antes de que el anterior haya acabado de hablar y se escribe siempre delante de la segunda.

- (A LA VEZ) [También (+) o un corchete uniendo las dos intervenciones] este símbolo indica que dos o más personajes hablan a la vez.

- (AD LIB) [También AD LIBITUM o AMBIENTE, (AMB) o (GIROA)] Cuando se usa, nos encontramos antes intervenciones intrascendentes, conversaciones de fondo, generalmente ininteligibles y sin demasiada trascendencia para la historia, en las que el director y los actores son libres de improvisar los diálogos. Sin embargo, muchos estudios piden que se escriban algunas frases de muestra para evitar confusiones en la improvisación.

- /, // o /// representan las pausas. Cuantas más barras, más larga es la pausa.

- (CP) se usa para marcar los cambios de plano que ocurren durante la intervención de un personaje.

- (A) Con este símbolo el ajustador indica al actor que su intervención debe empezar antes que la del personaje original.

- (TAP) Así se marca cuando el personaje tiene un objeto que le tapa la boca.

- (S) se utiliza para indicar que en la versión original hay una pausa que, por razones de ajuste, interesa no reproducir en la versión doblada.

- (SS) Significa sin sonido. Indica que aunque el personaje original mueva los labios, no está emitiendo ningún sonido.

Marzá también añade unos cuantos símbolos dirigidos más a los técnicos de sonido, como (ATT), (ATR) o (ATTV) que marcan que el personaje habla a través del teléfono, la radio o el televisor respectivamente; o (REVER) que indica la necesidad de añadir efecto de reverberación.

Desde la experiencia personal, podemos afirmar que el uso de más o menos símbolos de doblaje o el número de símbolos utilizados varía considerablemente de un estudio a otro, así como el formato del texto o la longitud de los *takes*, además de la cantidad de tareas que se encomiendan al traductor. Además, cada director de ajuste tiene una forma de trabajar y por eso creemos que la comunicación con ellos es primordial. Es necesario que conozcamos todos los símbolos existentes y su uso. Sin embargo, puede que pensemos que hacemos un mejor trabajo incluyendo absolutamente todos los símbolos que existen, pero luego el director los tiene que eliminar o cambiar porque no está acostumbrado a trabajar con ellos. Por eso es tan importante la comunicación con el destinatario de la traducción.

El estudio comparativo realizado por el grupo TRAMA permite que nos hagamos una idea de qué símbolos suelen usarse más o menos o en qué zonas se usan unos y otros. Como ya avanzaron en un estudio anterior (Marzá y Torralba, 2013: 46):

“Así pues, se puede afirmar que en la industria del doblaje en España el uso de los símbolos se mueve entre criterios compartidos de forma generalizada y otros más particulares, usados de manera específica en cada empresa. No se han llegado a detectar recurrencias claras de comportamiento por comunidades autónomas. La única tendencia a la que parecen apuntar los datos es la de un uso más generoso de símbolos en Cataluña y, en cambio, una actitud mucho más comedida en el País Vasco.”

El complejo sistema de la traducción para doblaje, como hemos visto, hace que el análisis que debemos hacer de la película no sea solo superficial, no solo tendremos que hacer un visionado general para poder hacer una traducción de calidad, sino que tendremos que hacer un visionado detallado de cada escena (o

incluso de cada *take*) para poder incluir todas las restricciones y prioridades necesarias de las que hablábamos anteriormente en este tipo de traducción en nuestros esquemas de análisis fílmico.

### 2.3.1.2. Doblaje no sincronizado (*Voces superpuestas o voice-over*)

Las modalidades de la traducción audiovisual enmarcadas en el grupo de la resonorización, como ya hemos indicado en este capítulo, modifican la banda sonora para incluir texto locutado en la lengua meta. Si en el caso del doblaje sincronizado cancelamos por completo la pista de sonido original que contiene los diálogos para incluir una nueva con diálogos en otra lengua, en el doblaje no sincronizado (también conocido como voces superpuestas o *voice-over*) se mantiene la pista original, aunque a un volumen más bajo (Chaume, 2016: 11):

“*Voice-over* o voces superpuestas, modalidad de TAV en la que se solapan la pista de sonido que incluye los diálogos originales y la pista de sonido con el doblaje, con apenas unos segundos de desfase, de modo que se escucha la pista en lengua meta por encima de las voces originales. Esta modalidad incluye el tipo de *voice-over* conocido en Rusia como *Goblin translation*, realmente una especie de *voice-over* alternativo, libre y familiarizante; o la llamada *wersja lektorska* o *szeptanka* en Polonia, versión locutada o susurrado, respectivamente, con un único locutor para todos los personajes de un film o una serie de tv”.

Si bien ya hemos hablado de la multiplicación de estudios y trabajos de investigación en el campo de la traducción audiovisual en los últimos años, son pocos aun los que se centran en el *voice-over*. Según Lukić (2013: 153):

“Solo recientemente fue publicado un volumen dedicado exclusivamente al tema de *voice-over* (Franco et al., 2010), que ofrece una visión general de esta modalidad, y varios artículos que se han enfocado en la traducción del género documental o la traducción para el *voice-over* (vid. artículos de Espasa, Franco, Matamala, Orero; Lukić, 2012; etc.)”.

Sin embargo, el uso de esta modalidad está muy extendido y prácticamente podemos verlo a diario en muchos programas en televisión. Y quizá precisamente porque no supone el mismo desembolso económico para las productoras que el doblaje sincronizado, supone un gran volumen de trabajo tanto para los estudios de doblaje como para los traductores. Aunque en la mayoría de países el uso de esta modalidad está asociado a unos tipos concretos de producto audiovisual, no es así en todos los países, como recogen Orero y Díaz Cintas (2010: 441):

“In most countries voiceover is closely associated to factual, non-fictional genres such as documentaries, corporate videos, interviews, news, current affairs programmes, and bonus tracks on DVDs (Franco et al. 2010). However, voiceover is also used to translate films and other fictional programmes in countries like Poland, known as *lektor*, Belarus, Russia, Estonia, Latvia, and Lithuania, where one or several actors recite the translation without necessarily incorporating any thespian overtones.”

En España, desde la aparición del TDT en nuestras vidas, y la apertura digital que supuso la introducción de multitud de canales, el volumen de trabajo en esta especialidad no ha hecho más que crecer. Ya no solo se asocia a documentales de todo tipo, sino también a *reality shows* o *mockumentaries* (falsos documentales). Por otra parte, los documentales, entrevistas y publirreportajes han experimentado también en los últimos años un desvío hacia la subtitulación, que cada vez se ve en más plataformas, aunque se siga usando en ellos principalmente el *voice-over* como método de internacionalización prioritario.

En cuanto a los *reality shows*, suelen tener una especie de guion, si bien en ocasiones no tan estanco e inamovible como los de cualquier ficción, sí que dirigen la actuación de los personajes que intervienen (principalmente en los *reality shows*, donde, aunque no haya guion de lo que cada personaje tiene que decir, sí que puede haberlo de lo que tienen que hacer a grandes rasgos, lo cual deja lugar a algo de improvisación). Este género sí que suele utilizar el *voice-over* para traducirse, mientras que los falsos documentales, sin embargo, tienden a usar el doblaje sincronizado. En los últimos años han aparecido series de ficción que

han conseguido una gran audiencia y mucho éxito y tienen ese formato de falso documental, como por ejemplo *Modern Family* (2009-2020) o *The Office* (2001-2003 UK / 2005-2013 US). Este tipo de series de ficción sí que se emiten con un doblaje sincronizado, a pesar de lo que a priori esperaríamos por tratarse de una especie de documental.

En cuanto a la forma de la traducción para *voice-over*, como indicaba Chaume, la norma es dejar la pista original bajo la pista traducida, con un volumen inferior, de forma que se escuche de fondo el original. De esta forma, se pretende dar más sensación de “credibilidad” porque podríamos comprobar lo que está diciendo el personaje original si entendiésemos el idioma que habla, por lo que el espectador tiene esa percepción de que lo que escucha con *voice-over* es, por norma general, más creíble y más realista que cualquier película que se haya doblado. Sin embargo, no siempre se mantiene la voz original, sino que, en ocasiones, cuando se trata de la intervención de un narrador que no aparece en pantalla en ningún momento (un narrador extradiegético) se puede cancelar por completo la voz original. A esta modalidad, Lukić la denomina “doblaje en *off*” (Lukić, 2013: 159). Los posibles motivos para el uso de esta técnica, los expone Ogea (2018: 88-89):

“La razón por la cual la voz original del narrador es prescindible –a diferencia de las voces del resto de entrevistados durante el documental- es que este personaje no está relatando una experiencia personal y tampoco se trata de una intervención espontánea, sino de la lectura de un guion escrito. Además, resultaría demasiado confuso para el espectador percibir simultáneamente por el canal auditivo dos voces que no acompañan a un personaje en pantalla, mientras que probablemente la escena esté mostrando imágenes que merezcan un mayor protagonismo y a las que el espectador debería prestar suficiente atención durante la explicación en *off*.”

El proceso de traducción para *voice-over* se asemeja mucho al de traducción para doblaje. No en vano los englobamos dentro de las modalidades de resonorización. Por una parte, la traducción debe atender a algún tipo de sincronía, si no labial, puesto que no es doblaje sincrónico, sí cinésica. Además, vemos

modificado aquí levemente el concepto de isocronía, ya que, aunque la duración total de una intervención nunca puede ser más larga que la original, recordemos que en los primeros segundos y en los últimos segundos de diálogo debe escucharse el original claramente. Por esta razón, muchos traductores realizan una traducción más literal al comienzo y al final de cada intervención. La isocronía, por lo tanto, debe mantenerse, pero algo mermada, por lo que tendremos que ajustar la traducción a un tiempo algo menor que el original. Como dice Ogea (2018: 89):

“Tan solo es recomendable que las intervenciones del actor de doblaje estén en isocronía con las del narrador (con un desfase de no más de tres segundos en el tiempo de entrada y el mismo tiempo de salida) y que estén en sincronía con la información visual”.

En lo que respecta a los símbolos usados en doblaje, la lógica dicta que no todos serán relevantes en *voice-over* aunque sí se compartan algunos. Los que sí será necesario utilizar serán las pausas (/, // o ///), el (ON) y el (OFF) (no tanto para encajar la traducción en la boca de los personajes como por ayudar al locutor a seguir el guion). En algunas ocasiones, dependiendo de la naturaleza del documento que se traduce, puede que nos pidan alguno más, pero como norma general, el resto de símbolos no tienen mucha relevancia en esta modalidad de la TAV.

Por último, el texto se dividirá en *takes* de la misma forma en que se hacía en doblaje sincronizado, si bien, por las características de algunos documentales, estos pueden llegar a ser algo más largos. Además, a lo largo del proceso de traducción, el traductor añade “notas explicativas sobre términos específicos, acentos, transcripciones fonéticas, pronunciación de los nombres propios o cualquier elemento que consideren que pueda necesitar una aclaración adicional” (Ogea, 2018: 90).

Viendo las diferencias y las similitudes con la traducción para doblaje, podemos plantearnos ya si el mismo modelo de análisis que usemos para doblaje



sincronizado sería útil para esta otra modalidad de TAV o si será necesario uno completamente distinto. Nos inclinamos a pensar que la base puede ser común, aunque haya detalles que tengan, por fuerza, que ser diferentes.

### 2.3.2. Subtitulación

Podríamos decir que la subtitulación es la operación opuesta al doblaje. En la primera respetamos todo menos el sonido, que es lo único que se modifica y en la otra respetamos todo menos la imagen, que es lo que se modifica añadiendo subtítulos. Como se mantiene la actuación original de los personajes, podríamos decir que los subtítulos son realmente un “complemento” ya que no sustituyen nada, sino que se trata de un añadido. Díaz Cintas (2010: 344) define la subtitulación como:

“By way of definition, subtitling consists in rendering in writing the translation into a TL of the original dialogue exchanges uttered by the different speakers, as well as of all other verbal information that is transmitted visually (letters, banners, inserts) or aurally (lyrics, voices off).”

No solo incluimos en los subtítulos la información sonora, sino también la información escrita en otras lenguas que aparece en la pantalla. Esta información escrita pueden ser cartas, titulares de periódico, carteles, anuncios... Pero ¿cuántos tipos de subtitulación podemos encontrar? Son muchas las clasificaciones que podemos encontrar atendiendo a parámetros lingüísticos, la forma de presentación o desde el punto de vista técnico, pero nos quedaremos con una combinación de todas (Díaz-Cintas y Baños, 2018: 516):

“Within subtitling, it is common to distinguish between interlingual and intralingual modes, the latter including subtitling in the same language as the original dialogue for foreign language learning and SDH. When subtitling live programmes, SDH can be produced through respeaking, a technique in which speech recognition software is used to convert the original dialogue – which is respoken by a respeaker – into subtitles (Romero-Fresco 2011). In addition to these, classifications of subtitling modes also include surtitling,

whereby subtitles for opera and theatre performances are projected above the stage, and fansubbing, which is subtitling done by fans for fans and normally distributed for free over the internet.”

Empezando por las modalidades interlingüísticas encontraríamos, además de la subtitulación convencional (que describiremos en detalle más adelante), el fansubbing y los sobretítulos. En cuanto a la subtitulación en directo o rehablado, la trataremos más adelante en el apartado de subtitulación para sordos. Los fansubs (abreviatura de fansubtitles) son subtítulos creados por fans por y para los fans de distintas series que se pueden ver online de forma pirata en algunas páginas web. Normalmente se organizan en comunidades y suelen tener una propia guía de estilo interna. Su trabajo voluntario y no remunerado no suele tener una gran calidad pero sí debe cumplir con las normas que impone la comunidad de subtituladores. Estas comunidades surgieron de la necesidad de encontrar traducidas series no comerciales que no se distribuían en este país. Normalmente se trata de series de anime (animación japonesa) y solían incluir mucho texto y notas del traductor para explicar los conceptos y palabras que no se podían traducir. Con el paso del tiempo, ha ido evolucionando y ahora encontramos fansubs de prácticamente cualquier serie que no se emita directamente subtitulada. El trabajo en estas comunidades de fansubbers está muy jerarquizado y bien distribuido y en cada grupo las normas que se deben seguir son distintas. No suelen tener tanta importancia el número de caracteres por línea o la velocidad lectora, pero sí otros parámetros como el tipo de letra o el tamaño de la misma (principalmente para el anime).

Llamamos sobretítulos a los subtítulos que se colocan en la parte superior de un escenario en un espectáculo en directo (ópera, zarzuela, teatro musical o teatro convencional). Reciben su nombre precisamente por la ubicación que ocupan (como podemos ver en la imagen 3 de un teatro en Francia), pero cada vez más empezamos a ver algunas óperas y teatros que ubican sus sobretítulos en otras partes. Por ejemplo, la Ópera de Viena (Imagen 2) o la Met Opera de Nueva

York (Imagen 1), como podemos ver en las imágenes más abajo, utilizan sistemas de subtulado en pantallas incrustadas en los asientos.



Imagen 1. Met Opera (New York). © Five F's<sup>7</sup>.



Imagen 2. Vienna State Opera's new subtitle system. Photo © Lemon42<sup>8</sup>

<sup>7</sup> <https://eportfolios.macaulay.cuny.edu/fivefs/2012/10/14/night-at-the-opera/> [última consulta 12/01/2021]



Imagen 3. Theater in Paris. © Theaterinparis.com<sup>9</sup>

Para poder llevar a cabo este tipo de subtitulación, es deseable (aunque más bien imprescindible) que el traductor tenga conocimientos musicales y teatrales: musicales principalmente para óperas, zarzuelas y teatro musical, pero teatrales para cualquier obra que se haga en directo. El lenguaje visual del teatro es distinto del fílmico, ya que la interacción con el público es posible y nunca se sabe cuándo se va a tener que improvisar por cualquier problema del directo.

Los análisis previos de la obra, deben, en estos casos, hacerse en los ensayos (cuando es posible asistir a ellos) y además debemos dejar un margen de improvisación a cualquier guion que hayamos redactado previamente. En ocasiones, cuando el traductor no puede asistir a los ensayos se le puede llegar a facilitar una grabación de este, pero no será lo mismo puesto que no tendremos capacidad de analizar el espacio escénico hasta que no estemos en la sala.

Ni los sobretítulos, por su característica de emitirse en directo, ni los fansubs, por el hecho de no corresponder a un producto comercial, sino que está hecho por fans para fans en comunidades cerradas formarán parte de este estudio.

<sup>8</sup> <https://eportfolios.macaulay.cuny.edu/fivefs/2012/10/14/night-at-the-opera/> [última consulta 12/01/2021]

<sup>9</sup> <https://www.theatreinparis.com/blog/a-first-timer-experiences-french-theatre> [última consulta 12/01/2021]

Lo que sí nos detendremos a describir son los subtítulos interlingüísticos convencionales. Al igual que nos pasa en todas las modalidades de TAV, esta también tiene sus restricciones. Podríamos dividir las en tres tipos: las marcadas por el lenguaje audiovisual del film, las marcadas por la capacidad lectora del público meta y las convenciones ortotipográficas que marca el cliente. De la experiencia personal trabajando para distintas empresas, podemos hacer un resumen genérico y amplio de estas restricciones. Será forzosamente genérico y amplio puesto que no existe una convención única en subtitulación, prácticamente cada cliente solicita protocolos de actuación diferentes, si bien suelen entrar en las mismas categorías. No podríamos generalizar ni por países ni por idiomas puesto que cada empresa es un mundo muchas veces incluso con los distintos idiomas a los que subtitulan. Véanse, por ejemplo, las 41 guías de estilo diferentes que tiene Netflix en cuanto la temporización de subtítulos en su web:

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/sections/203480497?page=1#articles><sup>10</sup>

Al igual que ya hicieron con el doblaje, el grupo TRAMA ha publicado un mapa de la traducción para la subtitulación en España (TRAMA, 2019) en el que recogen las convenciones más utilizadas. Tras un exhaustivo estudio, concluyen que (TRAMA, 2019: 103):

“Podríamos concluir que, ante la heterogeneidad de resultados en muchos de los tratamientos ortotipográficos, la importancia parece radicar, al fin y al cabo, en hacer «gala de un alto grado de consistencia en el uso de las convenciones a las que recurra [el subtitulador], cualesquiera que sea: unas por las que él mismo ha optado o que la empresa le ha obligado o recomendado que aplique» (Díaz Cintas, 2003, 160).”

Volviendo a las restricciones que marca el lenguaje audiovisual, en general, pueden ser dos: la entrada y salida de los subtítulos en la pantalla y los cambios de plano. Los subtítulos entran en pantalla cuando el personaje comienza

---

<sup>10</sup> [última consulta 14/01/2021]

a hablar y salen cuando termina o, en su defecto, unos *frame*<sup>11</sup> más tarde. De esta forma, seguimos el ritmo de la película ya que los subtítulos deberían adecuarse al mismo, es decir, una película lenta tendrá subtítulos más lentos y una película de acción tendrá subtítulos más rápidos (independientemente de que se tenga que respetar la velocidad lectora, que eso es otro valor que implica la cantidad de texto que podemos poner en ellos). En cuanto a los cambios de plano, es un tema que algunas empresas dan más importancia y otras menos. Como norma general, respetamos los cambios de plano (los subtítulos no se colocan sobre un cambio de plano) y dividimos los subtítulos en dos si van a “pisar” un cambio de plano siempre que el hecho de hacer esto no entorpezca la lectura o rompa el ritmo de la película.

Por otra parte, en lo que respecta a las restricciones marcadas por la capacidad lectora del público meta, tendríamos que tener en cuenta los parámetros de velocidad lectora, número máximo de caracteres por línea y número máximo de líneas por subtítulo. Aunque en el caso del subtítulo bilingüe que se puede ver en salas de cine en Bruselas, por ejemplo, se utilizan cuatro líneas, casi todas las empresas, productoras y países suelen coincidir en usar un máximo de dos. Sin embargo, las velocidades lectoras y los caracteres por línea pueden ser muy diferentes. Si bien existen muchos estudios (TRAMA, 2019: 34):

“La velocidad de lectura se suele expresar en cps (caracteres por segundo) o en *wpm* (*words per minute* o palabras por minuto). La regla más famosa sobre velocidad de los subtítulos es «la regla de los seis segundos» (Díaz Cintas y Remael 2007, 96-97, la cual se basa en D’Ydewalle, Vanresbergen y Pollet 1987). Según esta regla, un espectador medio tarda seis segundos en leer un subtítulo de dos líneas que contiene 74 caracteres, lo que se traduce en una velocidad de 12 cps o 144 wpm (Martí Ferriol 2013, 203; Romero-Fresco 2009, 114).

---

<sup>11</sup> *Frame* es la unidad de medida de tiempo usada en subtitulación (junto con los milisegundos). Si medimos el tiempo en *frames*, será un valor variable, ya que se trata del número de fotogramas por segundo que tiene la película y esto puede variar desde 23 a 30 en general (o más con las nuevas técnicas de grabación). Así, un *frame* tendrá una duración en una película con sistema NTSC y otro en otra en sistema PAL. Los milisegundos son también otra unidad de medida, pero muchas empresas internacionales prefieren usar los *frame*.

Sin embargo, la velocidad de lectura aplicada a los subtítulos varía mucho en función del país. El estudio llevado a cabo por Szarkowska (2016, 8) demuestra que en algunos países como Noruega la norma general en la profesión es que los subtítulos rondan los 9 – 10 cps, mientras que en otros países como Francia o Polonia es habitual que estos alcancen velocidades de hasta 16 o 17 cps”.

no hay una uniformidad en cuanto a la velocidad lectora, ni por país ni por lengua. Por ejemplo, Netflix (véase enlace en la página 85) usa una velocidad lectora para programas de adultos de 17 cps y para niños de 13 cps en muchos idiomas (entre ellos español, francés, alemán, italiano, noruego o polaco) y 20 cps / 13 cps para otros (como el inglés o el árabe). La mayoría de las empresas con las que hemos colaborado en España suelen trabajar entre los 18 y los 22 cps.

Lo mismo sucede con los caracteres por línea. El número de caracteres que puede contener cada línea es limitado, precisamente para no distorsionar demasiado la imagen y permitir al espectador que vea la película. Por eso se suelen usar solamente dos líneas en la parte baja central de la imagen. Esta limitación supone que, en función de la velocidad de locución de los personajes, habrá que sintetizar más o menos la información que hay que reflejar en cada subtítulo, para que el espectador pueda comprender el mensaje a la vez que disfruta de la película. Este parámetro suele variar entre los 36 y los 42 caracteres por línea. Netflix, por ejemplo, lo fija en 42 para todos los idiomas que usan alfabeto latino.

La conclusión que podemos extraer de todo esto es que aunque no podamos determinar una velocidad lectora común o un número de caracteres por línea, sí que es común que sea un parámetro importante en casi todos los clientes.

Por último, nos encontramos con las convenciones ortotipográficas que marca el cliente. Esas pueden ser de diversa índole: desde el uso de guiones para marcar dos personajes que intervienen en el mismo subtítulo hasta el uso de algún tipo de puntuación como marca de enlace entre un subtítulo y otro cuando la intervención se prolonga durante varios subtítulos, pasando por el uso de las

cursivas, comillas, símbolos, abreviaturas... Si trabajamos con clientes como empresas de traducción audiovisual, productoras o empresas de subtitulación, es más común que tengan un listado de convenciones o protocolos que piden que apliquemos. Sin embargo, los clientes directos, que a veces son cineastas que acaban de hacer su primera película o cualquier otro tipo de cliente cuyo sustento principal no es (o no es aún) la difusión de vídeos en otros idiomas (como una empresa de cosméticos que quiere crear su propio canal subtitulado en varias lenguas en YouTube, por ejemplo), no suelen tener este tipo de guías de estilo y dejan el uso de unas u otras convenciones a la discreción del traductor.

Para finalizar este apartado, nos gustaría cerrarlo con una reflexión de Díaz Cintas sobre lo que supone para el traductor el hecho de que el público pueda escuchar la versión original a la vez que lee los subtítulos y tenga así, opción a opinar sobre el trabajo que ha realizado el traductor (Díaz Cintas, 2003: 44):

“La subtitulación es un caso de lo que podríamos denominar «traducción vulnerable». El texto traducido no sólo se debe adecuar a las numerosas limitaciones espacio-temporales impuestas por el medio, sino que también ha de someterse al escrutinio comparativo y evaluador de una audiencia que, por norma general, suele tener un conocimiento (variable y discutible) de la lengua original, sobre todo si se trata del inglés, el francés o idiomas cercanos al español como el italiano, el gallego y el catalán. Para los espectadores que están familiarizados con las dos lenguas, los subtítulos ofrecen el pretexto ideal para jugar a «la búsqueda del error»”.

En nuestra mano queda, por lo tanto, que no encuentren ninguno, o que los subtítulos se fundan tanto con la película que de hecho puedan disfrutarla y se olviden de que están leyendo subtítulos.

### **2.3.3. La accesibilidad como modalidad de TAV**

La sociedad de la información y la comunicación ha irrumpido para quedarse, pero en su camino ha puesto de relieve las carencias de cierta parte de la población que no tiene acceso a algunos medios de comunicación. La



comunicación audiovisual no solo se produce en televisión, sino en la amplia gama de dispositivos electrónicos que tenemos a nuestra disposición hoy en día. Podemos leer el periódico en el móvil, ver una película en el *smartwatch*, o consultar cualquier página de Internet en nuestra televisión inteligente. Pero sin embargo no todos podemos acceder a esa información, puesto que en el momento en que toda la información proviene simultáneamente de los canales visual y sonoro de forma casi exclusiva, excluimos a los que no reciben esos datos a través de uno de los canales. Nos encontramos entonces con un gran segmento de población con algún tipo de discapacidad sensorial que no pueden consumir esos programas o esas noticias o al menos no de la misma forma que el resto. De ahí nace la necesidad de la accesibilidad a los medios audiovisuales, que no solo engloba el cine o los programas de televisión, sino también cualquier otro tipo de producto audiovisual como el teatro, los vídeos corporativos o los vídeos informativos que podemos encontrar en cualquier avión, por ejemplo.

El término accesibilidad universal, tal y como aparece recogido en el BOE (BOE, 2013: Núm. 289 Sec. I Pág. 95639<sup>12</sup>) se refiere a:

“la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. Presupone la estrategia de «diseño para todas las personas», y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse”.

Además, en la misma página se explica que se entiende por “ajustes razonables”:

“las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas del ambiente físico, social y actitudinal a las necesidades específicas de las personas con discapacidad que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieran en un caso particular de manera eficaz y práctica, para facilitar la accesibilidad y la participación y para garantizar a las personas

---

<sup>12</sup> <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/03/pdfs/BOE-A-2013-12632.pdf> [último acceso 21/01/21]

con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos”.

Estos “ajustes razonables” implican pequeñas (o grandes) modificaciones en los productos para hacerlos accesibles. En este punto nos centraremos en la accesibilidad a los productos audiovisuales y citaremos solamente el hecho de que la accesibilidad no se limita a este entorno, ya que también podemos hablar de accesibilidad a la información y a la comunicación, a los bienes culturales y al patrimonio o a los productos digitales.

Si bien incluimos la accesibilidad dentro de las modalidades de la TAV, no lo consideramos una modalidad pura, sino un subgrupo que engloba especialidades de otras modalidades. Tanto la audiodescripción para invidentes como la subtitulación para sordos pueden ubicarse además en los dos grupos de modificaciones del texto audiovisual de los que hablaban Orero y Díaz-Cintas: la audiodescripción entraría en la resonorización y el subtítulo para sordos en la subtitulación. En este caso, sin embargo, hemos preferido, por afinidad en su público meta, dedicarle un apartado exclusivo a la accesibilidad y dentro de este hablar de estas dos especialidades tan diferentes.

Volviendo a la idea de la accesibilidad, debemos recordar que la función principal de la traducción audiovisual es la de hacer accesible la información, ya sea por unos medios u otros para aquellos que no tendrían acceso a ella de otra manera. Según Díaz-Cintas y Baños (2018: 514-515) como ya vimos al comienzo del capítulo:

“AVT is here understood as an umbrella term referring to a wide range of practices related to the translation of audiovisual content. On occasions, such practices might entail making audiovisual programmes accessible to viewers who do not speak the language of the original text, therefore requiring interlingual translation in the form of dubbing or subtitling, for example. However, they might also involve providing access for audiences with sensory (e.g. hearing/visual) impairment to audiovisual material, often requiring intralingual or intersemiotic translation. In this respect, AVT also encompasses practices such as sign language interpreting (SLI), subtitling for

the deaf and the hard-of-hearing (SDH), and audio description (AD) for the blind and the partially sighted”.

Vemos entonces que hay varias formas de conseguir esa accesibilidad, dependiendo de la discapacidad sensorial del público meta: lengua de signos, redacción en lectura fácil, subtulado para sordos y audiodescripción. En cuanto a estas cuatro modalidades, reflejaremos solamente la realidad de las dos últimas en este trabajo.

La lengua de signos, aunque cuando se usa en productos audiovisuales tiene una forma que podría recordar a la subtitulación (en un recuadro en la parte inferior derecha de la pantalla se coloca una imagen –pregrabada o, más normalmente, en directo– del intérprete de signos, que interpreta la pistas sonora del documento audiovisual y la traduce a la lengua de signos), es un proceso muy diferente, que requiere una formación muy especializada y además implica una adaptación profunda del lenguaje utilizado. Por otra parte, la lectura fácil, que no es otra cosa que la redacción de contenidos resumiendo los mensajes y expresándolos con un lenguaje sencillo, claro y unívoco, de forma que puedan ser entendidos por personas con discapacidad cognitiva o discapacidad intelectual. Esto también conlleva una gran adaptación del contenido, que normalmente queda desprovisto de cualquier floritura, redundancia o adorno que pueda empañar o complicar la comprensión del mensaje básico.

Si bien estas dos modalidades son necesarias, en nuestro estudio no tienen cabida puesto que lo estamos dedicando a analizar precisamente todos esos “adornos” del mensaje para reproducirlos lo más fielmente posible. Sí que es, sin embargo, interesante, plantear una futura investigación en la que aprovechemos las conclusiones de esta para aplicarlas a esos dos campos, ya que, sabiendo identificar las partes del film, será más fácil eliminar todo lo accesorio para quedarse con el mensaje.

Por otra parte, desde 2010, contamos en España con una legislación que apoya y promueve los servicios de accesibilidad en los canales televisivos de

servicio público y privado. Según la disposición transitoria quinta de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, se regulan los porcentajes de programación (Figura 7) que deben incluir subtitulación para sordos, audiodescripción o LSE.

**Disposición transitoria quinta. Servicios de apoyo para las personas con discapacidad.**

1. Los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales a que se refiere el artículo 8 deberán haber alcanzado a 31 de diciembre de cada año los siguientes porcentajes y valores:

	2010	2011	2012	2013
Subtitulación .....	25%	45%	65%	75%
Horas lengua signos .....	0,5	1	1,5	2
Horas audiodescripción .....	0,5	1	1,5	2

2. Los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales de servicio público deberán haber alcanzado a 31 de diciembre de cada año los siguientes porcentajes y valores:

	2010	2011	2012	2013
Subtitulación .....	25%	50%	70%	90%
Horas lengua signos .....	1	3	7	10
Horas audiodescripción .....	1	3	7	10

Figura 7. Porcentajes de los servicios de accesibilidad. BOE, 2010<sup>13</sup>.

Se trata, por lo tanto, de las tres modalidades de accesibilidad a los contenidos audiovisuales más extendidas y reguladas en nuestro país, de las cuales pasaremos a definir y analizar la audiodescripción y la subtitulación para sordos, que, siguiendo las clasificaciones de Jakobson de las hablamos al comienzo del capítulo, se ubicarían, respectivamente, en la traducción intersemiótica y la traducción intralingüística.

<sup>13</sup> Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual <https://boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf> [última consulta 16/01/2021]

### *2.3.3.1. La audiodescripción*

Podríamos decir que la audiodescripción es una de las últimas modalidades en sumarse a la TAV, ya que es la que menos tradición “oficial” tiene de todas. Las normas sobre audiodescripción son aún muy nuevas e incompletas y es ahora, en esta última década cuando han comenzado a proliferar los estudios en esta materia. Elisa Perego (en Pérez-González, 2018:114) la describe como:

“Audio description (AD) is a form of assistive audiovisual translation, or inclusion service, designed to make (audio)visual products available to blind and visually impaired persons (VIPs). AD offers people who cannot see what others take for granted. Also known as ‘video description’, ‘described video’ (Piety 2004), and ‘audio captions’ (Snyder 2014), AD is a unique form of communication that captures and translates the visual elements of a source text into spoken words.”

Desde el punto de vista de la Traductología, Jiménez Hurtado (2007), considera la AD como una modalidad de traducción intersemiótica ya que trasladamos a un texto lingüístico oral ciertos contenidos originales expresados por medio de imágenes y que normalmente se representan en una pantalla, sobre un escenario, en una exposición museística, etc.

El proceso de creación de guiones de audiodescripción es complejo y varía dependiendo del producto que se quiera audiodescribir. Es lógico pensar que, en espectáculos en directo, por mucho que hayamos presenciado los ensayos para poder redactar el guion, habrá momentos de improvisación por cualquier motivo, en los que al audiodescriptor le toque improvisar también. Si bien encontramos audiodescripción en muchos contextos: museos, obras arquitectónicas, entornos naturales, espectáculos en directo, visitas guiadas o productos audiovisuales entre otros, centraremos nuestra descripción de la modalidad, así como el análisis posterior en los productos audiovisuales pregrabados (principalmente películas y series) ya que para abarcar todos los tipos de audiodescripción harían falta varios trabajos independientes.

Veamos la definición de audiodescripción que ofrece la norma UNE (AENOR, 2005: 4):

“La audiodescripción es un 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.”

De esta definición podemos extraer varias cualidades que se presentan necesarias en la audiodescripción, como el hecho de que es un apoyo (ya que no todo el peso narrativo recae sobre ella, puesto que se apoya y complementa con la banda sonora) y el hecho deseable de que la persona discapacitada visual pueda percibir la película como un todo armónico y de la forma más similar a como la percibe un espectador vidente.

Observamos, por tanto, la funcionalidad principal de los guiones de audiodescripción, dado que estos tienen que fusionarse con la banda sonora transformándose en una especie de narrador omnipresente que se limita a describir lo que no nos llega por el canal visual, a la vez que intenta no dar más ni menos información que aquella de la que disponen los demás espectadores. Es, sin lugar a dudas, una tarea difícil de conseguir: lograr que el miedo, la angustia, la risa o el llanto lleguen a la vez y en las mismas condiciones a todos los espectadores de la sala, independientemente de que reciban la información por los canales visual y sonoro o solamente por el sonoro.

Podemos, entonces, plantear que las necesidades especiales del guion audiodescrito son principalmente suplir la falta de información visual y evocar, en esa transformación del canal visual al canal sonoro que estamos llevando a cabo, las mismas sensaciones que nos provocan las imágenes. Volviendo a la idea principal de esta tesis, algo que se antoja indispensable para lograrlo es saber leer las imágenes que el audiodescriptor tiene delante.

En cuanto a una unidad a la hora de realizar el trabajo, Orero (2012: 195), resume las normativas más importantes que comenzaron a surgir en Europa a partir de 2010:

“Every country which offers AD has drafted, or is currently drafting, their guidelines – as in the case of France and Greeceiv at the time of writing this chapter. Guidelines appear under different names such as standards, protocols, and norms. In some cases they are issued by public bodies, such as Ofcom in the UK, where standards are in accordance with the Communications Act 2003, the Broadcasting Act 1996, or the Broadcasting Act 1990. A similar case is that of Spain, where the National Standard UNE 053020 was issued by the national standard agency AENOR. Other guidelines are written and published within a broadcasting corporation which offers the service of audio description such as Bayerischer Rundfunk (see Benecke & Dosch 2004). Others are written as unpublished internal documents for in-house training activities, such as those produced by Veronica Hyks or James O’Hara mentioned above – both in the UK. We can also find guidelines written for training purposes at education centres such as universities (see Remael 2005). And finally a new European project ADLAB started in 2011 to study the possibility of drafting a paneuropean Guidelines”.

Como ya se reflejaba en publicaciones anteriores (Chapado 2010: 186-87), la propuesta de metodología de redacción de la audiodescripción en España es un poco diferente a la de otros países. Por ejemplo, si comparamos la norma española con la del Reino Unido, podremos observar que la primera no recoge ningún tipo de ejemplo de redacción concreto, sino que se centra en unas indicaciones generales, mientras que la segunda sí que recoge ejemplos muy concretos.

En la norma española, por ejemplo, sobre el uso de los adjetivos encontramos la siguiente información (AENOR, 2005: 8):

g) Deben utilizarse adjetivos concretos, evitando los de significado impreciso.

Sin embargo, en la norma de Reino Unido encontramos toda esta explicación (Ofcom, 2000: 20 – 21):

### 3.8 Adjectival Descriptions

The use of descriptive adjectives is very important in audio description. A few wellchosen words can enhance a scene considerably, but they must not reflect the personal view of the describer.

‘She sits down on a dark green moth-eaten sofa.’ is an objective statement.

‘She sits down on a hideous dark green moth-eaten sofa.’ is subjective and would only be acceptable if the ugliness of the sofa were the issue.

The question of whether to comment on physical attractiveness produces two opposing responses. Some viewers feel they should make up their own minds as to whether a character is attractive or not. It does help to indicate the level of attractiveness where beauty or ugliness is relevant to the issue. For example, although a female TV presenter may be pleasant to the eye, her appearance is not relevant to the subject of newsgathering.

In a drama, it may be necessary to mention someone’s looks if they have some bearing on the way other characters react to them:

‘Her deep blue eyes focus on him as she pushes back her long shiny, corn yellow hair. Her perfectly chiselled face betrays no emotion as she slowly uncrosses her long slim legs.’

Describing clothes is important, but it has to be done at the right moment, otherwise it can seem inappropriate to the action.

‘The man in a yellow coloured jumper and neat blue slacks shoots the blonde who is wearing a turquoise low cut dress. Is this a fashion show or a thriller?’

Si bien sí que existe una tradición en esta disciplina desde hace muchos años, no hay un consenso sobre cómo se debe llevar a cabo la redacción del guion de audiodescripción, algo que obliga a los profesionales del sector a tomar una serie de decisiones cuando redactan los guiones que no siempre son iguales. Como ya exponían Remael y Vercauteren (2007) y constataba más adelante Bardini (2013), ni siquiera en el ámbito de la docencia existe una guía de estilo o una normativa clara en cuanto a cómo proceder en España. Sin embargo, gracias al trabajo conjunto de los muchos profesionales que se dedican a la accesibilidad



desde sus comienzos, en 2005 se redactó la norma UNE (AENOR, 2005) antes citada, que expone los “Requisitos para audiodescripción y elaboración de audioguías”. Si bien proviene de la Asociación Española de Normalización, que es el organismo responsable del desarrollo y difusión de las normas técnicas en España, se trata solamente de una serie de indicaciones sobre cómo debería funcionar el servicio, pero no se detiene mucho en la forma o el contenido de esas audiodescripciones, como hemos visto en los ejemplos más arriba. Aun así, proporciona una serie de consejos a la hora de elaborar un guion, recogidos también en una publicación anterior (Chapado, 2010):

- El audiodescriptor debe documentarse en torno a la temática de la obra.
- Los “bocadillos de información” o “unidades descriptivas” deben ir encajados en los “huecos de mensaje”.
- El guión [sic.] debe tener en cuenta 1) la trama de la acción dramática y 2) ambientes y datos plásticos contenidos en la imagen.
- La información debe ser adecuada al tipo de obra y al público al que se dirige.
- El estilo debe ser fluido, sencillo, en estilo directo y evitando cacofonías y redundancias.
- Para guiones en castellano, deberán ser respetadas las reglas de la Real Academia de la Lengua Española.
- Los adjetivos usados deben ser concretos, de significado preciso.
- Se debe aclarar qué, cómo, quién, cuándo y dónde de cada situación.
- Se deben respetar los datos que aporta la imagen, sin censurar ni completar.
- No se deben descubrir ni adelantar sucesos de la trama.
- Debe evitarse describir lo que se desprende fácilmente de la obra.
- Debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo.
- Debe incluirse la información aportada por subtítulos, insertos, letreros y títulos de crédito.

Como podemos observar, se trata de una serie de recomendaciones sobre la forma de escribir el guion, pero no se aporta ninguna indicación sobre los

conocimientos previos ni la formación que serían deseables en el guionista. Para suplir esta falta de información, desde el CESyA (el Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción) se encargó un informe a Díaz Cintas sobre las competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor en 2006, informe en el que basó un artículo posterior (2007) más amplio que respondía también a las propuestas y sugerencias que se hicieron por parte del sector profesional de la accesibilidad durante la presentación del informe en Madrid. Entre las competencias que debe tener el audiodescriptor, se lista (dentro de las relativas a temática y contenido) el “conocimiento del lenguaje cinematográfico y la semiótica de la imagen” (Díaz Cintas, 2007: 9). Se suma a los autores que consideran por lo tanto que, si la creación del guion pasa por saber leer lo que estamos viendo, entendemos que es más que deseable que el guionista reconozca todas esas estructuras de la narrativa fílmica que exponíamos anteriormente. Por otra parte, como indica la norma UNE (AENOR, 2005) se requiere una redacción fluida y un estilo concreto, por lo que también sería deseable quizá que el descriptor tuviese conocimientos sobre técnicas de escritura. Al igual que en el ámbito de la traducción, no podemos traducir algo que no entendemos y, evidentemente, cuanto mejor entendemos el texto de partida, más ajustada es la traducción resultante. Con la audiodescripción sucede, como hemos visto a lo largo de este punto, algo similar. ¿Quiere decir esto que solamente deberían audiodescribir guionistas de cine con conocimientos en accesibilidad? Por supuesto que no, el especialista en accesibilidad siempre estará mejor preparado para esta tarea, pero creemos que sería aconsejable una formación en cuanto al lenguaje y la narrativa audiovisuales porque cuanto mejor entendamos la película, cuanto mejor sepamos ver lo que el texto original pretendía expresar, mejor podremos exponerlo con palabras.

Esto no implica que una persona sin formación en lenguaje fílmico no vaya a entender la película. Todos vamos al cine y somos capaces de ver, disfrutar y analizar películas sin más formación que la que nos da nuestro entendimiento (mejor o peor, o incluso de forma distinta), pero no todos somos capaces de

reproducir esa película para otros (cuando se la contamos alguien, por ejemplo) de una forma lo más parecida posible a como se expresaba en la misma, sin incurrir en interpretaciones o apreciaciones personales. Quizá por eso, por sus características y por su dificultad a la hora de reproducir la información visual en la pista sonora, la audiodescripción es la modalidad de TAV más necesitada de un modelo de análisis fílmico para organizar el guion audiodescrito.

### ***2.3.3.2. La subtitulación para sordos***

Si los invidentes y las personas con baja visión son el público objetivo principal de las audiodescripciones, la subtitulación para sordos (o SPS), se centra en las personas sordas o con problemas de audición. La comunidad sorda, al contrario que la comunidad de invidentes, es muy heterogénea. Ya desde las distinciones entre los tipos de sordera podemos observar esto. Según los últimos datos oficiales publicados por la OMS<sup>14</sup>:

“Más del 5% de la población mundial (466 millones de personas) padece pérdida de audición discapacitante (432 millones de adultos y 34 millones de niños). Se estima que de aquí a 2050 más de 900 millones de personas - una de cada diez - padecerá pérdida de audición.

Por pérdida de audición discapacitante se entiende una pérdida de audición superior a 40dB en el oído con mejor audición en los adultos, y superior a 30dB en el oído con mejor audición en los niños. La mayoría de las personas con pérdida de audición discapacitante vive en países de ingresos bajos y medianos”.

Basándose en la clasificación de la Confederación Española de Familias de Personas Sordas (FIAPAS)<sup>15</sup> y la del Bureau Internacional de Audiofonología (BIAP)<sup>16</sup>, Viviana Merola (2019) hace un resumen de los distintos tipos de

---

<sup>14</sup> <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss> [última consulta: 15/01/2021]

<sup>15</sup> <http://www.fiapas.es/que-es-la-sordera> [última consulta 15/01/2021]

<sup>16</sup> <https://www.biap.org/es/recommandations/recomendaciones/ct-02-clasificacio-n-de-las-deficiencias-auditivas> [última consulta 15/01/2021]

sordera (Figura 8) teniendo en cuenta distintos criterios como el momento de adquisición, el grado y la localización de la lesión:

Momento de aparición de la pérdida auditiva	Grado de pérdida auditiva	Localización de la lesión
Sordera prelocutiva: antes de que se haya desarrollado el lenguaje.	Pérdidas leves: el umbral de audición está situado entre 20 y 40 dB.	De conducción o de transmisión: existen alteraciones en la transmisión del sonido a través del oído externo y medio.
Sordera poslocutiva: aparece cuando ya existe el lenguaje.	Pérdidas medias: la pérdida auditiva se encuentra entre 41 y 70 dB.	De percepción o neurosensorial: las lesiones afectan al oído interno o a la vía nerviosa auditiva.
	Pérdidas severas: la pérdida auditiva se encuentra entre 71 y 90 dB.	Mixta: las alteraciones se producen en las dos áreas.
	Pérdidas profundas: la pérdida auditiva supera los 90 dB.	

Figura 8. Viviana Merola (2019): Subtitulación para personas con discapacidad auditiva.

Las diferencias principales a la hora de hacer accesibles los documentos audiovisuales suelen estribar en si se hace para sordos prelocutivos o poslocutivos. En el caso de las personas sordas prelocutivas, como perdieron el oído antes de desarrollar el lenguaje suelen tener como lengua natural la lengua de signos (LSE en España) y leer o hablar es más complejo para ellos. Las personas sordas poslocutivas se han quedado sordas por diferentes motivos, pero siempre después de haber desarrollado el lenguaje, por lo que suelen poder leer y comprender los textos escritos sin problemas y muchos de ellos no son usuarios de LSE. Esto hace que en caso de querer hacer accesible un documento audiovisual para unos u otros, nos decantemos por la LSE, los subtítulos en lectura fácil o la SPS.

La mayoría de las personas sordas en España pertenecen al grupo de las personas sordas poslocutivas, por lo que la mayoría de los esfuerzos a la hora de crear normas o de estandarizar subtítulos en los medios de comunicación públicos han estado dirigidos a la SPS.

En el apartado dedicado a la subtitulación hablamos por encima de los otros de subtitulación distintos a la interlingüística pregrabada, como la subtitulación en directo (que puede ser tanto interlingüística como intralingüística). También conocida como “rehablado” es un tipo de subtitulación que se encuentra a caballo entre la interpretación o traducción a la vista y la subtitulación. Se ha ganado el nombre de rehablado porque es la técnica más habitual para conseguir una subtitulación en directo (aunque no la única). Otras técnicas como la estenotipia, cuyo problema principal es que los profesionales deben pasar por una larga formación (entre tres y cinco años) para poder llegar a transcribir entre 180 y 220 palabras por minuto. Esto hace que sean escasos y además sus tarifas sean muy altas debido a la alta demanda de sus servicios. Otra opción que surgió a raíz de no poder encontrar estenotipistas suficientes fueron los teclados QWERTY adaptados. Este tipo de teclados tiene comandos para abreviaturas que automáticamente se expanden en la pantalla. Este método es bastante efectivo, pero no lo suficientemente rápido, ya que se puede llegar a alcanzar una velocidad de entre 100 y 110 palabras por minuto tras varios meses de formación. Para poder aumentar la velocidad, en 1983 los holandeses Nico Berkelmans y Marius den Outer comercializaron un teclado silábico que se llamó Velotype (actualmente llamado Veyboard). Al contrario que los teclados QWERTY tradicionales, el usuario debe presionar varias teclas a la vez para producir sílabas y no letras o caracteres individuales. Sin embargo, al igual que en el caso de la estenotipia, la formación de profesionales que estén capacitados para realizar esta tarea es larga (aunque no tanto como la estenotipia), llegando incluso a los 12 meses, por lo que tampoco se usa mucho. El método más rápido y barato es el rehablado. Se comenzó a invertir en su desarrollo en la década de los 90 puesto que la formación del rehablador es mucho más rápida. Al principio la

calidad no era muy buena, ya que los programas de reconocimiento de voz tampoco tenían una gran calidad. Hacían falta dos personas para conseguir una subtitulación en directo que tuviera un gran grado de corrección: una que rehablaba el discurso y otra que rápidamente corregía los fallos que aparecían en los subtítulos. A medida que estos programas se fueron desarrollando, la calidad incrementaba hasta el punto de que hoy en día se usa una sola persona para el rehablado, el corrector ya no es necesario y además el nivel de corrección llega a alcanzar el 95%. Alcanzar un 100% de corrección en este campo es muy complicado, ya que para subtítular un programa en directo del que no tenemos guion (como es práctica habitual de muchos programas en directo) tendríamos que: editar el texto, transcribirlo y corregir los errores, sincronizarlo con la voz de la persona que está hablando, posicionarlo para que no oculte ninguna información importante que aparezca en la pantalla y presentarlo de forma que el telespectador tenga tiempo para leerlo. Todo esto simultáneamente.

Si bien la subtitulación en directo puede darse de forma interlingüística, el rehablado normalmente se usa para SPS ya que se rehbla en la misma lengua que contiene la información sonora del programa.

Ya sea en directo o pregrabado, los SPS tienen unas características peculiares que los distinguen de la subtitulación convencional: se usan colores para identificar a los personajes principales, se añaden didascalias (o información contextual), información sobre los sonidos y los efectos sonoros relevantes y la información puede llegar a resumirse o simplificarse si va dirigida a algún grupo de personas sordas concreto (como por ejemplo subtítulos dedicados a las personas sordas prelocutivas). En cuanto a los parámetros técnicos que se miden en la creación de SPS son los mismos que en el caso de la subtitulación convencional: caracteres por segundo (velocidad lectora) y caracteres por línea. En lo que respecta al número máximo de líneas, aumenta a tres porque los efectos sonoros se suelen colocar en la esquina superior derecha y eso supone una tercera línea de subtítulos.

Pereira y Lorenzo (2005) definen la subtitulación para sordos como una modalidad de trasvase entre modos (del oral al escrito) y, en ocasiones entre lenguas que consiste en presentar en pantalla un texto escrito que ofrece un recuento semántico de lo que se emite en el programa en cuestión, pero no solo de lo que se dice, cómo se dice (énfasis, tono de voz, acentos e idiomas extranjeros, ruidos de la voz) y quién lo dice, sino también de lo que se oye (música, leyenda, carteles...) y de los elementos discursivos que aparecen en la imagen (cartas, leyendas, carteles...).

En cuanto a la forma de trabajar, la parte más técnica de la subtitulación para sordos es prácticamente igual a la subtitulación interlingüística (cada subtítulo tiene un tiempo de entrada y salida que suele coincidir con la locución del personaje y se intenta respetar los cambios de plano), aunque los parámetros son algo diferentes. La norma UNE española sobre subtitulado es la UNE 153010 y su última versión se publicó en mayo de 2012, sustituyendo así a la norma anterior. Esta es mucho más amplia y más específica, sobre todo en lo que respecta a la parte técnica. Por ejemplo, hay explicaciones muy técnicas en los anexos sobre la luminosidad relativa de los colores que se usan en SPS, el valor mínimo de relación de contraste o la diferencia entre dos colores, como podemos ver en la figura 9.

$$\text{diferencia} = |R1_{8\text{bit}} - R2_{8\text{bit}}| + |G1_{8\text{bit}} - G2_{8\text{bit}}| + |B1_{8\text{bit}} - B2_{8\text{bit}}|$$

Figura 9. Diferencia entre dos colores. UNE 153010:2012

También se incluyen otros aspectos técnicos como el cálculo de precisión o el retardo en los subtítulos en directo. En cuanto a la velocidad lectora que marca la norma UNE, debe ser de 15 cps y el límite de caracteres por línea es de 36. En estos puntos no suele haber diversidad de protocolos de actuación, como en el caso de la subtitulación convencional, ya que para eso existe la norma. Sin embargo, podemos encontrar programas que se subtitularon antes de la norma o cadenas que no sigan estos parámetros por algún motivo, aunque no es la tónica

general. Por otra parte, las plataformas de VOD siguen convenciones diferentes, muchas veces por problemas técnicos como no poder mostrar colores diferentes en los subtítulos en sus reproductores o no poder mover subtítulos a la parte superior de la pantalla, por lo que hacen uso de etiquetas para identificar a los personajes (en lugar de los colores) y colocan los efectos sonoros en el mismo lugar que el resto de los subtítulos.

La gran cantidad de minutos que hay que subtitular diariamente para las cadenas de televisión, que actualmente están obligadas a hacerlo por ley<sup>17</sup>, como veíamos antes, hace que haya habido en los últimos años una demanda masiva de subtituladores para esta especialidad (principalmente para el pregrabado pero también para el directo) hizo que mucha gente que se dedicaba a otros ámbitos aterrizase en este. Ahora mismo el hecho de que haya tantos subtituladores, unido a que la mayoría de los contratos para las cadenas de televisión se adjudican mediante licitaciones públicas ha hecho que bajen mucho las tarifas, aunque se sigue exigiendo la misma calidad.

#### **2.3.4. La traducción de videojuegos**

En el último siglo, los videojuegos se han alzado como un entretenimiento cada vez más compartido por todos. En el anuario de La industria del Videojuego en España de 2019<sup>18</sup>, recoge unas cifras interesantes (2020: 45):

“Según las estimaciones de Newzoo, en Europa se facturaron más de 25.700 millones de dólares (22.580 millones de euros). A su vez, el mercado europeo superó los 215 millones de videojugadores, en una población de más de 364 millones de personas con acceso a internet. A nivel comunitario, Alemania, Reino Unido, Francia, España e Italia son los países que, en ese orden, generaron un mayor consumo de videojuegos en 2019, volviéndose a situar

---

<sup>17</sup> Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual <https://boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf> [última consulta 16/01/2021]

<sup>18</sup> Publicado por la Asociación Española de Videojuegos. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf> [fecha última consulta 12/01/2021]



entre los diez países con mayor facturación del mundo. Sólo en Europa, se registró un 16,9% de la facturación total global.

[...] El mercado internacional del videojuego creció un 9,6 % en el año 2019 con respecto al año anterior, alcanzando una facturación total de 152.100 millones de dólares (133.670 millones de euros), según las estimaciones de Newzoo.”

El videojuego se convierte así en la primera industria cultural con mayor facturación, por encima de otras como el cine, y es que además de servir como entretenimiento, es elemento de muchas investigaciones, tratamientos sanitarios y programas educativos.

Viendo estas cifras podemos comprender que la industria de los videojuegos ha recorrido un largo camino, por lo que el sector de la traducción dedicado a internacionalizar este tipo de productos ha tenido que crecer con ella.

Si nos fijamos en los países que mayor facturan (Imagen 4), podemos ver que España no está mal situada en la clasificación a nivel mundial (AEVI, 2020: 48-49):



Imagen 4. AEVI Informe Anual<sup>19</sup> 2019.

<sup>19</sup> <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf> [última consulta 28/01/21]

Podemos extraer como conclusión de este gráfico, que muchos de los videojuegos más jugados (que provienen de los países que más producen) serán en lenguas distintas al español, por lo que necesitarán una traducción para el público meta en nuestro país. Por otra parte, un aspecto destacable de la industria del videojuego que no se suele dar en la industria del cine, por ejemplo, es que, con el fin de ser más competitivos en un contexto internacional, incluso los videojuegos desarrollados en España se escriben mayoritariamente en inglés. Según el Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2019<sup>20</sup> (DEV, 2020: 51):

“El inglés es el idioma predominante en los videojuegos españoles, apareciendo en el 99 % de las producciones, seguido del castellano, que aparece en el 93 %. A pesar del tamaño de volumen de jugadores que tienen países como Alemania y Corea, estos idiomas no aparecen entre los más habituales en los videojuegos españoles.”

Como consecuencia, el volumen de trabajo en la traducción de videojuegos viene creciendo en los últimos años a la par que crece el desarrollo de los mismos y su mercado, independientemente de que nuestro país esté entre los desarrolladores más importantes.

Ubicamos la traducción de videojuegos dentro de la Traducción Audiovisual por su similitud con ciertos contenidos, según la definición de Bernal-Merino (2006):

“video games are an interactive multimedia form of entertainment, powered by computer electronics, controlled by a keyboard or a mouse (or other peripherals like game controllers or steering wheels), and displayed on some kind of screen.”

Sin embargo, una de los aspectos más importantes de esta definición es la “interacción” que ocurre entre el autor del videojuego y el espectador, que deja de ser un mero espectador para convertirse en el hilo conductor del videojuego.

---

<sup>20</sup> Promovido por DEV, la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, y apoyado por ICEX España Exportación e Inversiones, <https://dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202019.pdf> [última consulta 12/12/20]

Dejamos de lado, conscientemente, las definiciones de “localización” y “transcreación”, tan utilizadas por muchos de los traductores que se dedican a este campo, ya que coincidimos con Bernal-Merino (y otros muchos teóricos) que opinan que para ambos conceptos se podría usar perfectamente con el término “traducción” ya que no consideramos la traducción como el trasvase “palabra a palabra” de un contenido, sino en su sentido más amplio, como veíamos al principio de este capítulo. Pero hay algo más que distingue a los videojuegos de los otros textos audiovisuales (Bernal-Merino, 2006):

“The terms 'game localisation' and 'transcreation' do not seem accurate enough to be used in Translation Studies, since 'localisation' is an industry-used term and includes non-linguistic activities, and we do not have a clear definition of 'transcreation'. TS do not seem to gain anything from their acceptance. In my opinion, 'translation' is still the most adequate term to refer to any type of language transfer, but if 'localisation' is to be used it should always be preceded by 'linguistic' or 'cultural'.

The influence of the translations in the development of a video game, together with the variety of different texts found in them requiring all the techniques utilised for other translation specialities at the same time, is what makes the translation of video games different from any other translational activity.”

Existen muchísimos géneros de videojuegos y muchas clasificaciones diferentes. Como muestra, recogemos la tabla comparativa (Figura 10) que realiza Laura Mejías en su estudio sobre la sincronía en videojuegos:

Estallo (1995)	Scholand (2002)	Newman (2005)	Wolf (2005)		Ensslin (2012)	Mangiron y O'Hagan (2013)
Arcade	Aventuras	Action and adventure	Abstract	Maze	Abstract	Action
Plataformas	Conversacionales	Driving and race	Adaptation	Obstacle Course	Adventures	Adventure
Laberintos	Gráficas		Adventure	Pencil-and-Paper	Artificial life	Racing
Deportivos	Juegos de rol	First-person shooter	Artificial Life	Pinball	Capturing and catching	Shooter
Dispara y olvida	Acción		Board Games	Platform	Collecting	
Simulación	Reacción y destreza (plataformas)	Platform and puzzle	Capturing	Programming	Combat and fighting	Massively Multiplayer Online Game (MMOG)
Instrumentales (pilotos)	Puzles y lógica	Roleplaying	Card Games	Puzzle	Dodging	Platform
Simacionales: - bioecológicos - socioeconómicos - mitológicos	Simuladores	Strategy and simulation	Catching	Quiz	Driving and racing	Puzzle
	Vuelo		Chase	Racing	Educational	Role Playing Game (RPG)
	Carreras		Collecting	Role-Playing	Escape	Simulation/God Games
	Economía		Combat	Rhythm and dance	Flying	Strategy
	Ecología		Demo		Gambling	Sports
Estratégicos	Deporte		Diagnostic	Shoot 'Em Up	Management simulation	Serious Games
Aventuras gráficas	Estrategia		Dodging	Simulation	Maze	Social Games
Juegos de rol	Infotainment		Driving	Sports	Obstacle course	
War-games	Edutainment		Educational	Strategy	Platform	
Juegos de mesa	Otros		Escape	Table-Top	Puzzle and quiz	
	Cartas		Fighting	Target	Rhythm and dance	
	Tragaperras		Flying	Text Adventure	Role-playing	
	Videos interactivos		Gambling	Training Simulation	Shoot-em ups/Shooters	
	Flipper		Interactive Movie	Utility	Sports	
	Pornográficos		Management Simulation		Strategy	

Figura 10. Clasificación de videojuegos. Mejías (2019: 57)

Como vemos, no hay mucho acuerdo entre los distintos teóricos, pero por afinidad al estudio que vamos a tratar nos centraremos en los videojuegos del tipo aventuras gráficas, que son los que más contenido similar al de un film contienen y los que mejores candidatos a doblarse o subtitularse.

Si bien en este trabajo hemos colocado la traducción de videojuegos como una “modalidad” de TAV, no lo es realmente, ya que no implica un proceso distinto de las otras modalidades, sino que más bien implica varios a la vez, por lo que nos ha parecido necesario dedicarle un apartado independiente, al igual que ocurría más arriba con la accesibilidad. Según Bernal-Merino:

“As an audiovisual product, it relates to the translation of other audiovisual media, such as films and TV programmes, and it therefore has something in common with translation and dialogue writing for dubbing (Agost & Chaume 2001), as well as translation for subtitling (Díaz-Cintas 2004). As a software product, it also relates to software localisation (Esselink 2000). However, translators going into game localisation will have to deal with a very particular mixture of challenges, creativity being one of them (Mangiron & O'Hagan 2006).”

En cuanto a las modalidades de la traducción que se aplican en la traducción de videojuegos, destacaremos solamente las que encajan en nuestro estudio, si bien no nos parece correcto pasar por este punto sin hablar de todos los elementos que hay que traducir en un videojuego, por lo que haremos una breve reseña de los que no implican los dos conjuntos de códigos (audio y visual). Para ello, seguiremos la clasificación de Mejías (2019: 88): texto en pantalla, componentes artísticos, audio y cinemática y material impreso. Añadiremos, además, un apartado dedicado a la accesibilidad en videojuegos, puesto que sigue encajando en la caracterización de los textos audiovisuales que presentábamos más arriba.

#### ***2.3.4.1. Textos en pantalla, material impreso y componentes artísticos***

Dependiendo del tipo de videojuego que estemos traduciendo, podemos encontrarnos más o menos texto en pantalla (también llamado *on-screen text* o *in-game text*). Así, podemos encontrar textos como menús (principal, de configuración el juego, de personajes, de descripciones de objetos, armas...), mensajes de error y de ayuda, instrucciones del juego o incluso tutoriales para poder avanzar o aprender a jugar. También encontramos algunos diálogos de personajes, que pueden hablar entre ellos o directamente con el jugador, creando así una interacción o pasajes narrativos y descriptivos sin audio.

Según Ferrer Simó (2016: 79): “los materiales originales se organizan en segmentos o *strings* y existe un límite de caracteres muy estricto para traducir esos segmentos”. Todos estos elementos textuales que aparecen en la pantalla se le envían al traductor en un documento escrito, pero casi nunca con la imagen de referencia y siempre tienen una limitación en el número de caracteres debido al tamaño que ocupan dentro de la imagen. Además, la falta de contexto y la falta de la imagen que hacen que tengamos que traducir el texto si verlo en su totalidad.

Podemos considerar que estas son las restricciones que caracterizan esta parte de la traducción de videojuegos, tal y como confirma Carme Mangirò<sup>21</sup>:

“One of the biggest constraints inherent in this type of translation, also present in software localization, is the space limitation in menus, tutorials and help messages. Help messages can only have one line per menu item. Items in menus, such as the weapons menu in the FF series, are all a certain length, and abbreviations must be avoided. This imposes a great restriction on the translators, since weapon names, for example, must be original and evocative. Creativity is a priority in video games, while in software localization, functionality is more important.”

En lo que respecta al material impreso, suele tratarse de las guías, manuales de usuario y las carátulas de los videojuegos, además de todo componente en papel que acompañe al juego. Muñoz Sánchez (2017, pp. 81-95) hace un resumen de los materiales impresos más usuales: el manual, la portada y la contraportada del juego; el sitio web; anuncios y publicidad; descripciones del juego en tiendas de aplicaciones e incluso guías de ayuda oficiales. Todos estos materiales son externos al juego, pero lo complementan. No todos los juegos tienen todos estos materiales, pero son los que se pueden llegar a encontrar. A la hora de traducirlos, cada tipo tendrá unas limitaciones diferentes, pero como norma general estas serán en cuanto al espacio o los caracteres disponibles.

Por último, los componentes artísticos serían todas las imágenes o gráficos que aparecen en el videojuego y contienen texto que pueda ser traducido. También lo normal en estos casos es recibir los textos en documentos en formato de hojas de cálculo que contienen solo el texto.

Como ninguno de estos elementos contiene a la vez elementos del canal sonoro y el canal visual, no entraremos a especificar la forma de traducirlos ya que no nos serán de mucho interés para nuestro estudio.

---

<sup>21</sup> Recuperado de [https://www.academia.edu/1226443/Bringing\\_Fantasy\\_to\\_Reality](https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality) [última consulta 28/01/21]

#### 2.3.4.2. Audio y cinemática

Las partes de cinemática de un videojuego son las que contienen los diálogos del juego y, por ende, una carga narrativa más fuerte. Además, estas partes sí que tienen elementos del canal sonoro y elementos del canal visual de forma simultánea. Según Mejías (2019: 88):

“Principalmente, se compone de narraciones sonoras, diálogos y canciones. En algunos puntos del juego, este se detiene y convierte al jugador en espectador, privándolo de la interacción por unos segundos o minutos, para mostrar escenas cinemáticas o *cut-scenes*, escenas no interactivas, similares a pequeños cortes cinematográficos. Este material puede ir posteriormente subtítuloado o doblado y subtítuloado, en función del nivel de localización que se elija y las necesidades que estime la desarrolladora o distribuidora.”

Para arrojar un poco de luz sobre el proceso en sí de doblaje o subtítuloado de las partes de audio y cinemática de los videojuegos, nos parece muy interesante el artículo de María Loureiro, que es directora de localización en la empresa Pink Noise y describe así el proceso de traducción en lo que respecta al doblaje:

“Existen tres tipos principales de doblaje de videojuegos: el doblaje libre o sin restricción de tiempo, el doblaje con restricción de tiempo y la sincronía labial. Cada uno de ellos está indicado para una parte concreta del juego. La sincronía labial se utiliza para las películas que introducen el juego, cada minijuego, nivel, misión... La restricción de tiempo (el audio español debe coincidir en tiempo con el audio original) se utiliza para las frases que contienen diálogo, pero en las que los personajes no aparecen en pantalla, o no con suficiente nitidez para que el jugador pueda identificar un movimiento de labios. Por último, la grabación sin restricción de tiempos queda relegada a aquellas frases que se oirán a lo largo del juego como gritos, instrucciones del tutorial o comentarios de ánimo de los personajes, entre otros.”

Según lo que explica Loureiro, por tanto, cada tipo de doblaje tendría unas restricciones diferentes, puesto que no en todos los casos entrarían en juego las tres sincronías de las que hablábamos en el caso del doblaje sincronizado. En los tres casos, como norma general, lo que recibe el traductor es un documento de

texto con los diálogos, pero no suele haber una imagen que los acompañe. En ocasiones, ni tan siquiera en la fase de grabación los actores cuentan con esta imagen. En la web de 35 mm, una escuela de formación en la que se imparten cursos de doblaje, advierten ya, describiendo el proceso de doblaje en el caso de los videojuegos de esto<sup>22</sup>: “Llega el momento del actor de doblaje, realizando todos los takes posibles con el énfasis marcado por el director de doblaje. El actor de doblaje debe interpretar a su personaje, llegando en ocasiones a tener que realizar diferentes registros o acentos. En muchas ocasiones el actor no tiene una referencia visual del videojuego para apoyarse a la hora de realizar el doblaje”. También lo explica así el actor de doblaje Claudio Serrano, en la entrevista que le hicieron el pasado 31 de marzo de 2019 para el canal oficial de PlayStation España<sup>23</sup>, en la que afirma que es mucho más difícil doblar un videojuego que una película porque no se ve la cara del personaje, se graba a trozos y no en orden cronológico y solo tiene como referencia la onda de audio de la voz original. En el minuto 02:56 podemos ver la imagen (Imagen 5) de Pro Tools, con las ondas de audio que tienen como referencia los actores:

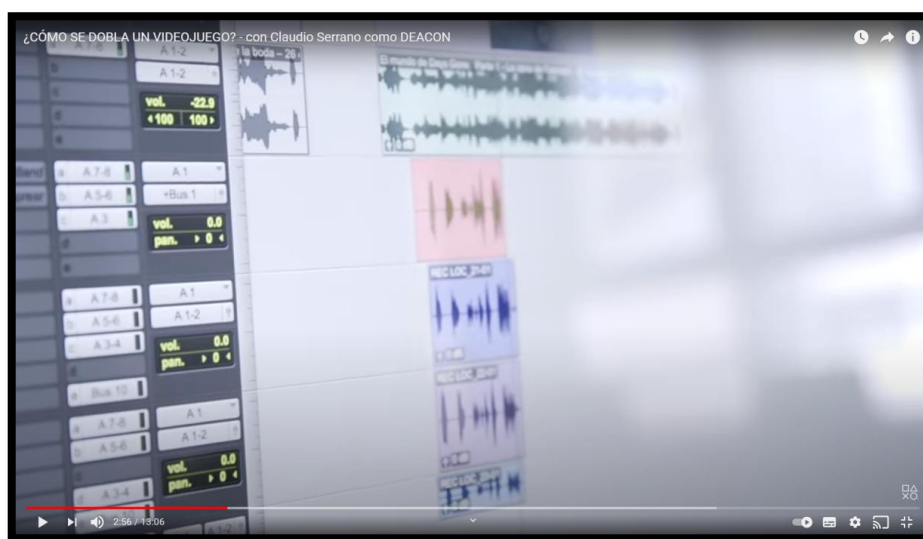


Imagen 5. Entrevista PlayStation España. Youtube.

<sup>22</sup> <https://35mm.es/como-se-realiza-el-doblaje-en-los-videojuegos-descubrelo-ahora/> [última consulta 12/01/2021]

<sup>23</sup> Entrevista completa <https://www.youtube.com/watch?v=-mCOJkmPI30> [última consulta 12/01/2021]



Teniendo en cuenta que los actores de doblaje no reciben la imagen, los traductores, que son el paso anterior, tampoco la tendrán. Si analizamos la forma de trabajar en este caso, tiene poco sentido que incluyamos este tipo de doblaje en el análisis de nuestro estudio, puesto que no hay ningún documento audiovisual sobre el que poder hacer un análisis fílmico.

Tampoco nos serviría en el caso de la subtitulación, puesto que las condiciones de trabajo son más o menos las mismas, ya que reciben el texto sin documento audiovisual de apoyo y muchas veces, cuando traducen no saben cómo se verá el texto que traducen. Nos lo aclara Ramón Méndez (2017: 97-98):

“Otro problema crucial es el alejamiento del traductor con respecto al producto que se está creando. Este tema ha sido motivo de debate en infinidad de ocasiones, ya que afecta a todas las áreas del juego, pero es inevitable nombrarlo en este caso. Muchas veces, el traductor ignora si el texto con el que trabaja aparecerá en un cuadro, es un subtítulo o pertenece al doblaje (en el caso de este último se suele indicar); de hecho, es muy posible que ni siquiera sean secuencias seguidas y completas en las que el diálogo pueda tener sentido y establecer una línea comunicativa clara a la que aferrarse y conseguir dar pinceladas más apropiadas a cada frase de la conversación”.

Como es comprensible, si no los traductores no tienen imagen con la que sincronizar los subtítulos, no podrán hacerlo. Por eso tampoco podemos valorar la sincronización de los textos con la imagen desde el punto de vista de los subtituladores puesto que no son los que se encargan de hacerlo. De hecho, tenemos que tener en cuenta una serie de características intrínsecas al subtitulado de los videojuegos que hacen que realmente los traductores no podamos controlar muchos de los parámetros que sí se suelen controlar en subtitulación general (Méndez, 2017: 101), como: la opción de activar y desactivar los subtítulos, el botón de pasar texto cuando no queremos leerlo porque no es muy relevante, poder seleccionar la velocidad de los subtítulos (aunque no en las secuencias de vídeo, sí en los textos que aparecen *in-game*) o incluso la interfaz (que en ocasiones ocupa la pantalla e impide que los subtítulos puedan leerse).

Como conclusión, si bien los videojuegos se pueden considerar un documento audiovisual porque poseen elementos que provienen de ambos canales (sonoro y visual), no los podemos considerar como tales en la fase de traducción, puesto que solo se convierten en un documento audiovisual cuando se completan y se ponen a disposición de los usuarios. Sin embargo, como esta industria avanza tan rápidamente, es probable que tengamos que revisar estas afirmaciones en un futuro, esperamos no muy lejano, en caso de que cambie la forma de trabajo actual.

#### **2.3.4.3. Accesibilidad en videojuegos**

Como producto audiovisual, un videojuego también es un entorno en el que las personas con discapacidad sensorial necesitan un apoyo para poder utilizarlo con normalidad. Sin embargo, dado el proceso de creación de los videojuegos que comentábamos en el punto anterior (principalmente el hecho de que los traductores trabajen sin el producto acabado), es muy difícil encajar la accesibilidad al producto antes de que este salga al mercado. Esto implica que, en caso de que se pueda llevar a cabo, se haría a posteriori. Sin embargo, ya hace tiempo que han surgido voces que reclaman el diseño accesible de los videojuegos desde su creación, facilitando así la accesibilidad al producto para más personas.

Desde el IMSERSO, en 2012, decidieron publicar un libro sobre *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos* en su serie *Dependencia*. En este, encontramos muchos artículos interesantes y muchas recomendaciones sobre cómo debería llevarse a cabo tanto la subtítulos para sordos como la adaptación para todo tipo de personas con discapacidad sensorial, cognitiva o física. Sin embargo, a día de hoy aún son pocos los videojuegos que cuentan con accesibilidad. Más bien se trata de videojuegos muy simples (como algunos de ajedrez o para jugar al tres en raya, por ejemplo) o juegos creados expresamente para un perfil concreto de usuario, que evidentemente no pueden tener un diseño universal. Si bien se habla largo y tendido sobre los beneficios del uso de

videojuegos para rehabilitaciones o terapias, el mero hecho de que tengan un fin concreto hace que no puedan contar a priori con un diseño universal.

En un amplio estudio publicado en línea en 2010 por Yuan *et al.* en cuanto a los videojuegos accesibles y las estrategias de accesibilidad que había seguido cada uno, se concluye lo siguiente (Yuan, 2010: 17):

“Popular game genres such as strategy, sports and role playing games lack accessible games for players with motor impairment or visual impairment. Very few games have been developed for players with cognitive impairment, most likely because these impairments are complex and variable. Accessibility strategies may change the gameplay and may affect whether the game is perceived as fair by other players in multiplayer games. The development of “reference” or “example” accessible games for particular genres could help with the evaluation of the accessibility of a game. Data on the effort of implementing accessibility strategies, as well as the number of players currently unable to play games because of a disability, could help convince game developers to invest in making their games accessible as to increase the sales of their games.”

En cuanto a la investigación en torno a la accesibilidad, encontramos, como este citado más arriba, muchos artículos que concluyen en formas prácticas de hacer accesibles los videojuegos. Sin embargo, en la práctica encontramos aún pocos que apliquen estas “buenas prácticas”. Al igual que ha pasado con la accesibilidad en otros sectores, creemos que el recorrido que queda por delante es largo, pero que se logrará llegar a algún sitio en un futuro cercano. Hace menos de 20 años ver subtítulos para sordos en televisión no era tan fácil como hoy en día, así que esperamos que ocurra lo mismo con los videojuegos. Vemos, sin embargo, muy difícil la adaptación de algunos videojuegos a ciertos sectores. Por ejemplo, los nuevos videojuegos de realidad virtual como *Blood and Truth*<sup>24</sup>, se basan en una inmersión total en el entorno tanto acústica como visual y creemos que es muy difícil adaptar este tipo de juegos a los invidentes sin sacrificar gran parte del contenido. Principalmente por motivos técnicos (Yuan, 2010: 7):

---

<sup>24</sup> <https://www.playstation.com/es-es/games/blood-and-truth/> [último acceso 14/01/2021]

“Alternative input devices are typically constrained with regard to the amount and types of input that can be provided when compared with conventional gameinput devices. A game that allows voice control will accept only one voice command at the same time, whereas a regular controller allows one to provide a combinationof inputs. A one-handed controller typically providesonly one analog input, whereas a regular controller hastwo analog thumb stick inputs”.

El problema, como podemos apreciar, es complejo. Sí vemos más factibles que se hagan versiones diferentes del mismo juego, pero esto, en sí, ya sería excluir a algunos jugadores por lo que no estaríamos cumpliendo con la accesibilidad universal o la inclusión total. Sin embargo, no faltan las soluciones y propuestas ni los trabajos de investigación, o la concienciación de las empresas desarrolladoras, como, por ejemplo, Outsystems<sup>25</sup>, que ofrece herramientas para poder desarrollar aplicaciones accesibles desde el comienzo del proyecto, además de muchos consejos sobre cómo concienciar a quienes trabajan en las aplicaciones o propuestas de diseños accesibles y cursos de formación en la materia. Otro ejemplo de concienciación de las empresas desarrolladoras de videojuegos lo podemos encontrar en los premios “The Game Awards” en su edición de 2020, que ha incluido como novedad una sección dedicada a la accesibilidad en videojuegos<sup>26</sup>, que según el jurado sirve para: “Recognizing software and/or hardware that is pushing the medium forward by adding features, technology and content to help games be played and enjoyed by an even wider audience”. Los nominados eran *Watch Dogs: Legion*, *Assassin's Creed Valhalla*, *Grounded*, *HyperDot*, and *The Last of Us Part II* (el ganador), una representación variada de videojuegos, desde los videojuegos *indies* hasta los más vendidos del mercado.

Todo esto nos indica que la accesibilidad en el campo de los videojuegos aún está en una fase muy inicial, pero muestra un gran potencial.

---

<sup>25</sup> <https://www.outsystems.com/blog/posts/web-accessibility-design/> [última consulta 14/01/2021]

<sup>26</sup> <https://thegameawards.com/nominees/innovation-in-accessibility> [última consulta 12/01/2021]

A partir de la caracterización de la traducción audiovisual y sus modalidades expuesta en este capítulo, trataremos de desarrollar una serie de modelos de análisis fílmico aplicado concretamente a cada una de ellas. Para esto, antes haremos un repaso de las diferentes teorías del análisis fílmico, así como una descripción del lenguaje audiovisual y sus elementos.



# CAPÍTULO III



## EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO





### Capítulo III

#### El lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico es la base de cada conversación audiovisual. Si bien el hecho de convertirnos en espectadores de una película ya nos otorga un papel activo en la interpretación de la misma, esta se halla dirigida, de forma que es el propio autor del film el que decide cómo vamos a comprender su obra o al menos cómo espera que la comprendamos si somos capaces de decodificar el contenido. Tal y como indicaba Bettetini (1996: 32)

“El texto hace que le miren, pero a su vez no mira al espectador: no quiere saber que se le mira y se cierra en una estructura que la institución ha definido principalmente como narrativa. El sujeto de la enunciación, sabedor de la exhibición que introduce la película en el orden del discurso, desplaza y fija este conocimiento en las huellas textuales: cuando estas huellas están encubiertas (como sucede en casi todo el cine tradicional), el sujeto de la enunciación obra con el fin de que su conocimiento se transfiera al destinatario. El espectador está empujado a identificarse con el sujeto de la enunciación, a sentirse él mismo sujeto, a cargar con la responsabilidad de una mirada primigenia y original. Pero esta mirada está ya construida y guiada; el espectador es el lugar de una ausencia y obra en un estado de «sujeto vacío..., de pura capacidad de ver»<sup>27</sup>. Algún otro ha visto ya en lugar suyo y le hace creer que es el sujeto de la visión, lo coloca en el orden de un discurso en el que todos los papeles, todas las articulaciones, todas las progresiones y, sobre todo, todas las modalidades están programadas.”

Aunque como espectadores creamos que tenemos cierta libertad para interpretar un film, la realidad es que solo podemos interpretar un mensaje a partir del contenido del mismo. Si bien en ocasiones el mensaje es ambiguo y se puede interpretar de varias maneras, en estos casos suele ser porque el autor del mensaje quería crear ambigüedad en su narración, quería que diese pie a debates o a diferentes interpretaciones. Esto hace que nos distanciamos de la afirmación de

---

<sup>27</sup> C. Metz, *Le signifiant imaginaire*, París, ed. 10/18, 1977, págs. 113-119. [Edición castellana: *Psicoanálisis y Cine. El significante imaginario*, trad. Josep Elías. Revisión general: Joaquín Romaguera i Ramió, Barcelona, Gustavo Gili, Colección Comunicación Visual, 1979].

Nietzsche en sus *Escritos póstumos, lenguaje y conocimiento* de que “Un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una interpretación ‘correcta’” ya que entendemos el texto en sí como una interpretación de la realidad por parte del autor, por lo que no podríamos interpretarlo de otra manera. Así, comprendemos que la función del análisis textual del lenguaje cinematográfico consiste en encontrar el sentido que se produce en el mismo.

Con respecto a cómo los hechos se pueden interpretar de diferentes maneras, puede ser relevante reflexionar sobre esta famosa imagen (Imagen 6) que circula por las redes sociales<sup>28 29</sup>:

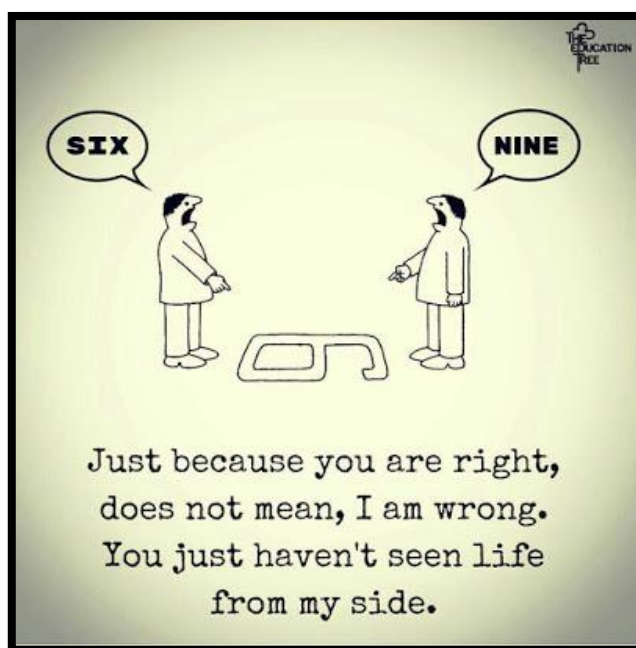


Imagen 6. Six vs. Nine. Extraída de Facebook.

<sup>28</sup> Al tratarse de una imagen muy reproducida con diferentes representaciones, es ciertamente difícil rastrear el origen de la misma. La mayoría de las que aparecen están etiquetadas como “six versus nine”. Concretamente, esta que se reproduce proviene del proyecto *The Educational Tree*, en <https://www.facebook.com/theeducationtree/photos/a.445966372126802.103286.427682870621819/1252556844801080/?type=3&theater> [último acceso: 18 de noviembre de 2017].

<sup>29</sup> Podemos encontrar muchas variantes de esta viñeta, así como diferencias en el texto que la acompaña, aunque en la mayoría de los casos suele ser el que se muestra en esta imagen. Nuestra traducción al español: “El hecho de que tú tengas razón no quiere decir que yo no la tenga. Es solo que no has visto la vida desde mi punto de vista”.

Esta imagen ilustra claramente cómo dos personas pueden interpretar algo completamente diferente observando exactamente lo mismo, y puede usarse para dar validez al argumento de que diferentes puntos de vista pueden ser igualmente válidos. Pero no es así en todos los contextos, y es que uno de los dos está cayendo en una interpretación equivocada, porque la persona que pintó ese número en el suelo pintó un seis o un nueve. Probablemente haya alguna otra referencia que nos haga entender mejor la perspectiva de quien pintara el número (puede que una huella de su mano en el suelo, algún objeto olvidado en la parte desde la que lo pintó), pero no lo sabremos si no la buscamos. Es más, no lo sabremos si no sabemos cómo buscar esas referencias adicionales que van a conseguir que la comprendamos por completo. Si nos quedamos en una interpretación superficial, que no tenga en cuenta el resto de los elementos que dan sentido al hecho, sin investigar cuál pudo ser la razón para que alguien pintara ese número, estamos reduciendo el mensaje de ese autor a una opción personal (a una interpretación personal), pero no a su intencionalidad original ni a una observación objetiva. O también puede que ese autor deseara que su obra fuese interpretable de varias formas (crear ambigüedad, como decíamos antes), pero seguiremos sin saberlo a ciencia cierta hasta que no investiguemos a fondo todo lo que rodea al autor y a la obra para poder estar seguros de nuestra interpretación. En el contexto concreto que nos ocupa, no se trata de interpretar desde donde estamos, sino de ponernos en el sitio del autor e interpretar desde ahí, desde ese punto de vista. Y es por eso que se antoja esencial conocer en profundidad el lenguaje cinematográfico antes de comenzar a analizar el film.

### **3.1. El proceso de creación de las películas**

El primer paso para poder conocer en profundidad el lenguaje cinematográfico es conocer el proceso de creación de un film, para comprender las fases que llevan al mismo a convertirse en un producto final. Con el fin de poder conseguir esa “impresión de realidad” de la que habla Aumont, un film tiene que pasar por estas cinco fases: desarrollo de la idea, pre-producción,

producción, post-producción y distribución, que describiremos más adelante. Construir una realidad desde fuera de la realidad es un proceso muy complejo (Aumont, 1996: 149):

“Pero, aparte de los fenómenos de percepción ligados al material fílmico y al estado particular en el que se encuentra el espectador, aún hay otros factores en la impresión de la realidad. Esta se funda también en la coherencia del universo diegético construido por la ficción. Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil y organizado de manera que cada elemento de ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad. Esta, como ya hemos apuntado, proviene del modo de representación cinematográfica, del paso de la imagen por la pantalla que da a la ficción la apariencia de un surgimiento de acontecimientos, de una «espontaneidad» de lo real”.

Así, confirmamos la idea de que es precisamente esta complejidad del producto audiovisual la que le da sensación de realidad, lo que hace que nos sumerjamos tanto en el film que olvidemos que estamos viendo una película. Veamos, por lo tanto, cómo se crea esta “impresión de realidad”, para poder después fragmentarla, descomponerla en pedacitos y volver a unirla diciendo lo mismo, pero de otra manera.

### **3.1.1. La representación de una idea**

Una película nace de una idea, de un guionista o un director que decide que su idea es suficientemente buena como para compartirla. Pero para poder llegar a eso, tiene que pasar por convencer a otros de que participen en la creación de esa película. En ese momento nos encontramos ante dos formas de llamar la atención de los posibles inversores: o se consigue la implicación de alguien suficientemente conocido en el proyecto (ya sean actores, guionistas o el director) que pueda resultar una garantía de éxito o la única alternativa de convencerlos pasa por plasmar en palabras esa idea e intentar, a través de dichas palabras, que el

productor vea las mismas imágenes mentales que quien las creó y se convenza, así, de la genialidad del film al que pretende dar vida. David Trueba, guionista y director de cine, reflexiona sobre este hecho de la siguiente manera (Trueba, 2012):

“Hay que construir la película con palabras porque el cine es probablemente el más caro de los lenguajes artísticos. En eso se parece a la arquitectura más que a cualquier otro medio. Para levantar un edificio hay que hacer unos planos y unos estudios. Es un proceso de recabar dinero, que utiliza mecanismos de seducción. Mucha gente cree que lo que seduce al productor es un guion. Es un error basado en el desconocimiento de la industria. La mayoría de las veces los productores son seducidos por lo que hay alrededor del guion, que a menudo ni siquiera han leído. El guion es nuestro valor cuando Julia Roberts no está interesada en nuestro proyecto, o cuando nuestra trayectoria no basta para que nos den ni mil euros para una película. Así que escribimos un guion con palabras. Y ponemos en ellas lo mismo que dijo Nabokov con respecto al proceso literario: “El pensamiento solo tiene una manera de expresarse: la acción”. En el cine eso tiene dos posibilidades: las palabras y las imágenes, y su combinación”.

Siguiendo esta reflexión, la única opción de la que disponemos es la representación en palabras e imágenes de ese pensamiento que se quiere plasmar. Si relacionamos esta definición con la traducción audiovisual, resulta curioso que la descripción de este proceso podría pasar perfectamente, por ejemplo, por la descripción del proceso de creación de un guion de audiodescripción. De hecho, comparten muchas similitudes. El propio Trueba (2012) afirma que: “La primera obligación de un guion es hacer creer que la película existe”. Coincide, por lo tanto, con la obligación del guion de audiodescripción, con lo que se supone que este debe conseguir. Según la Organización Nacional de Ciegos de España<sup>30</sup>, la audiodescripción:

“(…) permite compensar la falta de percepción de imágenes por descripciones sonoras complementarias (sobre situación espacial, vestuario,

---

<sup>30</sup> ONCE [www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/Modelo.doc](http://www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/Modelo.doc) [último acceso: 10 de mayo de 2017]

gestos, actitudes, paisajes, etc.) imprescindibles para poder comprender y disfrutar de una obra de teatro, de una película en el cine, de un vídeo didáctico o de una serie de dibujos animados en la televisión”.

Sin embargo, si bien podríamos afirmar que, desde este punto de vista, la finalidad de los guiones audiodescriptivos puede parecer la misma que la de los guiones fílmicos (crear en nuestra mente una representación visual del texto que estamos leyendo/escuchando), los dos procesos presentan ciertas diferencias. Por un lado, el que crea el guion de la película representa con palabras sus propios pensamientos, mientras que el que crea el guion de audiodescripción representa el pensamiento de otro. Por otro lado, la audiodescripción se complementa con la banda sonora<sup>31</sup> del film, por lo que es relativamente más fácil crear esa representación. En este sentido, no podemos olvidar que la propia naturaleza de los textos audiovisuales implica elementos que pertenecen tanto al código sonoro como al visual. Retomando la definición de Zabalbeascoa (2008), entendemos que el texto audiovisual es una combinación de componentes visuales y sonoros que pueden ser verbales o no verbales, por lo que podemos concluir que el guion de audiodescripción, al apoyarse en el documento audiovisual terminado, cuenta con mucha más carga informativa que el propio guion de producción, puesto que cuenta ya con todos los elementos que lo componen, mientras que el otro aún no ha terminado de completarse.

### **3.1.2. Tipología y características de los guiones**

Llamamos guion cinematográfico al documento en el que se expone el contenido de una obra cinematográfica con los detalles necesarios para su realización. Los guiones contienen toda la información necesaria para que se pueda rodar el documento audiovisual en concreto (ya sea corto, medio o largometraje). Suelen estar divididos en escenas, acciones y diálogos, e incluyen

---

<sup>31</sup> En este trabajo, definiremos *banda sonora* como la totalidad de los sonidos pertenecientes al film, tanto los diálogos como los efectos sonoros (en primer término o de fondo), las composiciones musicales (con o sin letra) e incluso los silencios (ya sean relativos o reales).

descripciones de los acontecimientos que sucederán a lo largo de la trama, del entorno en que esta transcurrirá y acotaciones sobre el tono o la forma de expresarse de los personajes. Con el paso del tiempo cada vez se tiende más a una estandarización de formato en los guiones. Este tipo de estándares se centran en la tipografía, los márgenes, los cambios de escena y la forma de separar los diálogos del resto de la acción, aunque aun así siguen existiendo formatos diferentes.

En el caso de los guiones de cine, volviendo a las palabras de Trueba (2012), la expresión de la acción “tiene dos posibilidades: las palabras y las imágenes, y su combinación”. Dependiendo del tipo de guion del que se disponga, habrá una mayor o menor planificación del rodaje por escrito. En los **guiones literarios**, nos encontramos con el diálogo de los personajes y una descripción de los entornos, de los personajes, de los detalles sobre la iluminación o la música que acompañan a la escena... Los **guiones técnicos** contienen, además de todo lo que contienen los literarios, la segmentación en secuencias y planos. En ellos se ajusta la puesta en escena y se incorporan la planificación y las indicaciones técnicas necesarias: tipo de encuadre, posición de la cámara, decorados, efectos especiales, iluminación... Por último, el **guion gráfico** (o *storyboard*) es un conjunto de ilustraciones colocadas en secuencia con el objetivo de servir como guía para poder comprender la historia que se presenta antes de filmar la película. No siempre existe un guion de cada tipo para cada película. Algunas se graban usando el guion técnico y no llegan a tener un guion gráfico.

En este sentido, es interesante la reflexión de Vanoye (1996: 20) en cuanto a qué es el guion:

“(...) el guión [sic.] es un *modelo*. Modelo en el sentido o función instrumental. El guión [sic.] es, en cierto modo, el modelo de la película que está por hacer. Es la base, el referente, el intermediario entre el proyecto (¿el fantasma?) y su realización. Representa abstractamente la película y la determina concretamente: es una maqueta; reproduce, como tal, ciertas propiedades del film, pero en otro lenguaje y según otra escala, como un modelo reducido. El guión [sic.] es a la vez representación y esquema rector del film.”

Es, por lo tanto, el punto de partida, el que origina lo que después será el documento audiovisual con el que el traductor tiene que trabajar. Este inicio nos sumerge en la obra del guionista al igual que sucede en otros tipos de arte (Bordwell, 2017: 51):

“The arts offer us intensely involving experiences. We say that movies draw us in or immerse us. We can lose track of time when listening to music, and when we enjoy a novel, we may say, “I really got into it.” All these ways of talking suggest that artworks involve us by engaging our senses, feelings, and mind in a process. That process sharpens our interest, focuses our attention, urges us forward. How does this happen? Because the artist has created a pattern. Artists design their works—they give them form—so that we can have a structured experience. For this reason, form is of central importance in film.”

Como indica Bordwell, la forma del film es muy importante porque se espera que el espectador siga una historia, es decir, que siga una composición de elementos narrativos para adentrarse en la película. Veamos cómo se consigue darle forma al film.

### 3.1.3. Etapas del proceso

Podemos resumir todo el proceso de creación de una película dividiéndolo en cinco etapas: (1) desarrollo de la idea, (2) preproducción, (3) rodaje (o producción), (4) postproducción y (5) distribución y exhibición de la película. Una vez completados los dos primeros pasos, se procede a la grabación. El proceso de rodaje se basa en el guion técnico, pero este puede sufrir cambios a medida que se avanza. Es habitual realizar varias revisiones de los guiones técnicos, cada una de las cuales aporta cambios a la versión anterior del guion<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Como dato curioso, para ilustrar hasta qué punto estos cambios en el guion son constantes y numerosos, la forma de asegurarse en el *set* de rodaje de que todas las personas involucradas en el proceso tienen la misma versión del guion es usar códigos de colores. De esta forma, cada revisión y actualización de los guiones se imprime en papel de un color diferente y así, de un simple vistazo, se puede averiguar si todos tienen la misma versión o no. En *The Complete Film Production Handbook* (Honthaner, 2010), podemos encontrar una lista del orden de uso más



Por otra parte, las escenas no se ruedan en el orden de la película como norma general, sino que se graban en el orden que más conviene (ya sea por motivos económicos, por disponibilidad de los actores o de los espacios de rodaje, etc.).

Una vez finalizada la grabación (a veces incluso mientras se sigue grabando), se comienza la fase de montaje (postproducción). En ese momento es cuando se selecciona lo que aparecerá en la película y lo que no, en qué orden y con qué puesta en serie se va a llevar a cabo el montaje. Esta puesta en serie marcará la forma de enlazar unas escenas y otras en la historia, será la que nos indique cómo se interrelacionan las ideas que se presentan, cómo se crea el entramado narrativo del film. Si bien somos conscientes de que la puesta en serie es un concepto muy amplio que puede servirnos incluso, tal y como expone Carmona (1993), para hacer una clasificación de diferentes tipos de films, para este trabajo, consideraremos la puesta en serie simplemente como la unión o el nexo en la narración, la relación entre cada imagen y las anteriores y posteriores.

Por último, una vez finalizada la postproducción, llegamos a la última fase, que es la de distribución y exhibición de la película. Como ya comentaban Chaume (2004) y Mayoral Asensio (1989), suele ser entre estas dos últimas fases (normalmente con la película montada y antes de exhibirla, aunque en ocasiones después de que se haya estrenado) es cuando comenzamos con todos los procesos de traducción audiovisual y accesibilidad fílmica: subtitulación, doblaje, subtitulación para deficientes auditivos y audiodescripción. Aquí debemos tener en cuenta que los tiempos dependerán de las distribuidoras o de quién emita el film. Si se estrena en cines tendrá que doblarse antes del estreno o subtitularse si se muestra en versión original. Cuando la película pasa al estreno en televisión o DVD es cuando más se dan los procesos de subtitulación para sordos y audiodescripción<sup>33</sup>, ya que son más frecuentes en estos dos contextos que en

---

común en Estados Unidos: *white / blue / pink / yellow / green / goldenrod / buff / cherry / tan / grey / ivory*.

<sup>33</sup> Conviene recordar que para poder audiodescribir o subtitular para sordos una película cuya lengua original no sea la misma que la de los espectadores, tendría que haber pasado por la fase de doblaje anteriormente, ya que debe coincidir (más frecuentemente en audiodescripción que en

estrenos en la gran pantalla. En el caso de las plataformas de vídeo bajo demanda (VOD), todos los procesos pueden darse de forma simultánea o cuasi simultánea, puesto que la productora suele ejercer también como distribuidora y controla los tiempos y los momentos de estreno. En estos casos, pueden esperar a que estén listas todas las modalidades de TAV que se vayan a incluir en la película o en la serie antes de estrenarla, incluso si la audiodescripción tiene que esperar a que se haya finalizado el doblaje, por ejemplo.

Si pensamos en los tiempos que suelen transcurrir entre una fase y otra, podemos estar hablando desde unos meses a unos años, dependiendo de las complicaciones que se encuentren en cada una de las fases. Puede ser que haya problemas con la financiación en la primera fase, con las agendas de los actores para la fase de producción, cualquier retraso que pueda surgir en el rodaje (2020 ha sido un año que ha paralizado muchísimas producciones a causa de la crisis sanitaria del coronavirus) o incluso puede haber retrasos en la fase de distribución o exhibición en cines. Un proceso que lleva tanto tiempo e involucra a tanta gente, merece que el traductor haga su trabajo con tranquilidad y mimo para poder realizar un trabajo a la altura de todos aquellos que le han precedido. Y, sin embargo, por la idiosincrasia de la misma industria, solemos disponer de poco tiempo.

### 3.2. Narrativa fílmica

La narrativa audiovisual y el lenguaje, como explicamos antes, se basan en reglas y códigos comunes establecidos. Casetti apunta que (Casetti, 1990: 65):

“Si, de hecho, un lenguaje, cualquiera que sea, consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como un lenguaje. En otros términos, un film expresa, significa,

---

subtitulación para sordos) la lengua usada en la información sonora de la película con la del guion de audiodescripción.

comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes”.

Nos encontramos por lo tanto ante un lenguaje ecléctico, formado por elementos muy distintos entre sí que, siguiendo la idea de Casetti, y respaldado por la aparición de la semiótica, tiene unas características peculiares. Por una parte presenta signos, fórmulas y procedimientos diferentes que se entrelazan y forman un conjunto narrativo uniforme que, en palabras del autor, “más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones”. Por otro lado no es un lenguaje tan sistemático o previsible como otros, lo que complica su análisis y hace que parezca más bien, según Casetti “un laboratorio siempre abierto”. El autor divide los tipos de significantes que componen este lenguaje en cinco grupos (Casetti, 1990: 67): “*imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música*; o, en otros términos, cinco «materias de expresión» que constituyen la base misma del edificio del film<sup>34</sup>. En resumen, cinco tipos de ladrillos con los que se edifica la casa”.

Si tomamos esas «materias de expresión» y las analizamos por separado, nos llevarán a caminos distintos, pero su combinación será el camino que nos ha marcado el “constructor” del mensaje. Sin embargo, no es este el único problema que plantea el lenguaje fílmico y es que, a todo esto debemos añadir la perspectiva del autor del mensaje. Sobre la importancia del autor en el análisis fílmico, podemos encontrar a François Jost, que reivindica el papel del autor de la narración en cualquier tipo de análisis que se haga de la obra (González Requena, 1995: 136):

“Este silencio de la narratología con respecto al autor me parece tanto más grave cuando hoy en día se ve florecer una filología del cine cuya preocupación, en esta ocasión, es asentar la verdad de la película en el examen de las fuentes y en la palabra de su realizador, sin preguntarse por el

---

<sup>34</sup> La división en cinco materias de la expresión ya la avanzó METZ, 1971. Recordemos también que la copresencia de distintas materias expresivas es algo muy frecuente en arte: piénsese en los textos verbales de la pintura o, viceversa, en las imágenes de la literatura. A título indicativo, véase M. Butor, *Les mots dans la peinture*, Ginebra, Skira, 1969. El cine parece llevar esta situación a sus últimas consecuencias.

tipo de relación que puede unir la lógica propia del sistema textual y el concepto de autor. Para resumir la situación esquemáticamente: parece como si existiera, por un lado, el texto sin autor de la narratología y, por otro, el autor sin texto de la filología- Y que el análisis textual estuviera conminado a elegir entre estos dos modelos”.

Analizaremos, por lo tanto, uno a uno los “ladrillos” con los que se construye la película, sin dejar del lado al “constructor” de la misma. Si nos remontamos a los inicios de las grabaciones (de las tomas en movimiento), la primera intención de estas era mostrar sucesos cotidianos, como un tren que llegaba a la estación o unos trabajadores saliendo de una fábrica, que fueron dos de las primeras películas de los hermanos Lumière en 1895 (*La salida de los obreros de la fábrica* y *Llegada de un tren a la estación*). Con el tiempo, los cineastas se fueron volviendo más exigentes y querían contar otro tipo de historias. De esta forma comenzaron a dividir la grabación en tomas y secuencias, considerando las tomas como “fragmentos de realidad”. Y son estos fragmentos los que componen el film. De cuáles se usen y en qué orden depende lo que vamos a percibir como espectadores, ya que es el director el que decide cómo enseñarnos la historia que cuenta con su grabación. Como ejemplo, Brown nos habla de la parábola de los tres viejos ciegos tocando un elefante (Brown, 2008: 2) para ayudarnos a comprender esto:

“Cada uno toca una parte diferente del elefante, cada uno tiene una idea diferente de cómo es en realidad el animal entero. La cinematografía es un poco como la idea de alguien guiando a los tres hombres: primero esta parte, ignora esa parte, ahora toca esta parte, y así sucesivamente. Por este camino, los tres ciegos tendrán la misma idea de cómo es todo el animal. Sin embargo, será la idea que el que guía quiera que tengan, y no necesariamente será la verdadera imagen de cómo es en realidad el elefante.

Más importante aún, el guía puede cambiar el punto de vista como le plazca, ya que con el mismo elefante son posibles docenas de puntos de vista diferentes. He aquí la esencia del cine. Un escenario con toda la utilería y los actores en él, en una realidad tridimensional. Es lo que es, pero escogiendo

qué partes de la realidad ve el espectador y disponiéndolas en cierto orden, el cineasta introduce un punto de vista”.

En su *Manual de Cinematografía*, Brown (2008: 4) nos explica que «la mayor parte de la técnica cinematográfica implica plantear preguntas y crear expectativas en la mente del espectador [...] Manipulando las tomas y sus secuencias conseguimos plantear las preguntas y crear las expectativas. Es lo que distingue un simple “rodaje” del cine.» Por eso, para poder interpretar correctamente lo que se nos quiere hacer ver como espectadores en un film, creemos que es esencial tener unos conocimientos en cinematografía y narrativa fílmica, que posteriormente nos ayudarán a la hora de realizar un análisis antes de poder proceder con la traducción del documento. Así, esta “transformación” que llevamos a cabo del texto original mediante alguna de las modalidades de la traducción audiovisual, puede respetar la intención original sin alterar el mensaje que le llega al espectador, sea este hablante nativo de la lengua en que se grabó el film o no.

Si bien el guion literario, como veíamos, establece la línea argumental del film, así como las bases para la búsqueda de actores y figurantes, es el guion técnico el que nos da más información sobre la forma de rodar las escenas. Veíamos anteriormente que en los guiones técnicos se suelen incluir acotaciones sobre el tipo de plano que se propone usar en cada una de ellas, aunque finalmente será el director el que decida las tomas que se van a usar. Esto tiene una relevancia especial a la hora de crear la línea narrativa del film.

### **3.2.1. Planos y ángulos**

Cuando hablábamos anteriormente de los “fragmentos de realidad” o tomas, nos referimos a lo que comúnmente conocemos como planos. Cada tipo de plano y su forma de usarlo supone una forma diferente de expresar la idea, así como cada ángulo de cámara nos da una perspectiva diferente sobre la acción. En las siguientes tablas podemos observar un listado de los planos básicos para la

construcción de escenas en la gramática del film. Si bien todos los autores suelen coincidir en la terminología, algunos planos pueden conocerse por otro nombre y, en ocasiones, los límites entre uno y otro son algo difusos. Sin embargo, todos coinciden en que existen tres grupos: planos lejanos, medios y cercanos. Casi todos los estudios relacionados con cinematografía (entre ellos, los de Aumont, Bergala, Marie y Vernet [1996], Barthes [1987], Bettini [1996], Block [2008], Bordwell [1995], Borrás y Colomer [1977], Brown [2002], Casetti y Di Chio [1991], Carmona [1993], Fernández y Martínez [1999], González Requena [1995], Gutiérrez Espada [1978] o Gutiérrez San Miguel [2006]) coinciden en cuanto a los valores generales de estos y su clasificación a grandes rasgos, aunque difieren en algunos puntos. La clasificación que sigue es una combinación de todas estas propuestas, conformada como un esquema de elaboración propia<sup>35</sup>:



Imagen 7. Significado de los planos lejanos. Elaboración propia

<sup>35</sup> Fotogramas de las imágenes 7, 8 y 9 correspondientes a la apertura de *Red Riding Hood* (2011)

La intención de estos planos (Imagen 7) es más bien descriptiva, ya que introducen los escenarios y suelen ubicar la acción de la trama. En cuanto a los planos lejanos (principalmente el gran plano general y el plano general), debemos tener en cuenta que son los responsables de la toma de situación y de la localización de la escena. Siempre son planos relativos a lugares, son planos externos. Sin embargo, pueden tener una intención dramática si los combinamos con el punto de vista del personaje. Por ejemplo, en esta escena de la serie *Kyle XY* (Imagen 8), además de ubicar la acción en un bosque a las afueras de la ciudad, se nos remarca la insignificancia del personaje en cuanto al entorno, Kyle está solo en medio de un bosque enorme.



Imagen 8. Fotograma de la serie *Kyle XY*

El plano conjunto suele tener una intención descriptiva, pero también puede ser narrativa, ya que se presenta a todos los personajes que intervendrán en la acción y pueden verse los movimientos de estos y la interacción entre ellos, lo cual tiene una gran relevancia en la narrativa.



Imagen 9. Significado de los planos medios. Elaboración propia

Planos medios (Imagen 9). La intención de estos planos comienza a ser más narrativa ya que permite tener una clara visión de la acción. En el plano americano aún no se puede distinguir la expresividad del personaje, pero en los planos medios (PM, PML y PMC) podemos ver ya claramente los gestos y el vestuario de los personajes, aunque perdemos la visión del contexto de la acción. Normalmente son relativos al sujeto, si bien pueden darse casos en los que no se incluya un sujeto sino un objeto (como por ejemplo un coche).





Imagen 10. Significado de los planos cercanos. Elaboración propia

En los planos cercanos (Imagen 10) destacamos la comunicación emotiva, ya que se nos permite explorar la psicología del personaje y ver la expresión de su rostro. El PPP o GPP tiene un valor plenamente psicológico y ayuda a centrar la atención del espectador en un la expresión que queremos destacar. De la misma forma, el PD centra el foco en el elemento que queremos que cobre importancia en ese momento, que suele ser un elemento que pasaría desapercibido si no lo colocásemos en el centro de la pantalla. También podemos encontrar otros nombres para planos cortos como busto (cuando se enfoca el busto de un personaje sin que llegue a ser un plano medio) o el sangrado (que abarca desde justo debajo de la barbilla hasta la parte superior de la frente, cortando un poco de la cabeza).

También el orden de los planos que se utilizan en una película es importante. Por ejemplo, en el caso del escorzo, se trata de una toma de conexión. Un recurso narrativo, por ejemplo, es grabar desde el hombro de un personaje y enfocar hacia el personaje o el objeto con el que está interactuando, para crear así la conexión entre ambos. El plano recurso provee información adicional y enfatiza la acción en la escena. Suele ser un plano de un objeto o un personaje que no es el principal pero que está relacionado con la escena. Puede ser algo que el personaje principal ve o señala, o simplemente una información adicional de lo que sucede en la escena. Uno de los planos recurso específicos es la toma de reacción, que nos mostraría la reacción de un personaje a lo que hace o dice otro. El inserto es otro recurso que se suele utilizar para enlazar información. Brown hace una interesante clasificación de estos (Brown, 2008:15):

- Insertos prácticos. El reloj sobre la pared [...] es un inserto práctico, como los encabezados de un periódico o el nombre de un archivo que se saca de un gabinete. Estos son sobre todo informativos.
- Insertos de énfasis. [...] están estrechamente conectados con la acción principal pero no son esenciales, por ejemplo, un anciano viene caminando hacia nosotros. Un inserto de sus pies cansados en pantuflas, arrastrándolos contra el suelo, añade un poco de empatía por su difícil situación, y nuestro entendimiento de cuán arduo le es moverse.
- Insertos de atmósfera. [...] pueden no tener casi ninguna conexión con la escena, aparte del humor, el tono o alguna clase de simbolismo.

En resumen, podríamos decir que los planos lejanos, a grandes rasgos, tienen un carácter más descriptivo (ya que su principal función es enmarcar la acción en un contexto), mientras que los planos medios son más bien narrativos (nos muestran la acción por completo y los personajes que la llevan a cabo) y los próximos suponen un grupo estrictamente dramático (puesto que nos introducen en la psicología de los personajes o en algún detalle vital para el desarrollo de la trama). Además, el orden de uso de los planos afecta considerablemente a la narración.

En lo que respecta a los ángulos (Imagen 11), encontramos más uniformidad en las denominaciones. Con el uso de cada uno de ellos se destaca o se resta importancia a cada uno de los objetos o personajes que se muestran, como vemos en la siguiente imagen:



Imagen 11. Significado de los ángulos. Elaboración propia

Tanto el ángulo cenital como el picado pretenden imponer una sensación de inferioridad, de pequeñez o de impotencia. En el cenital la cámara se sitúa de forma perpendicular al escenario y prácticamente se graba una panorámica aérea. En el picado, sin embargo, la posición de la cámara se angula y la toma se graba desde arriba sin ser completamente perpendicular al objeto. En la imagen (en la esquina inferior izquierda) vemos una toma de *Kill Bill*, de Quentin Tarantino en

la que se hace patente el dramatismo de la escena en la que la novia llora de impotencia y rabia tras haber cumplido con su venganza.

El ángulo normal o neutro proporciona sensación de naturalidad, de normalidad. La cámara se sitúa a la altura de los personajes, en la línea horizontal. El ejemplo que vemos en la imagen proviene de la película *Vaiana*.

Tanto el ángulo contrapicado como el nadir o supino dan sensación de superioridad, de altivez o incluso prepotencia. Justo al contrario que en el picado: en el contrapicado la posición de la cámara se angula y la toma se graba desde abajo, mientras que en el nadir o supino la cámara se sitúa perpendicular al escenario y se graba justo desde debajo de los personajes. El ejemplo de contrapicado es uno de los ángulos clásicos de Quentin Tarantino. En este caso de la película *Reservoir Dogs*, la escena en la que el personaje se encuentra en el maletero y mira hacia arriba a sus captores. El otro ejemplo es de la película *Spiderman*, de una escena en la que el superhéroe se aproxima al personaje descendiendo desde los rascacielos.

Por último, en los ángulos subjetivos la cámara asume el punto de vista del personaje. Puede ser semisubjetivo si se coloca detrás de la cabeza del personaje, por lo que vemos lo mismo que él, pero también al personaje. Nos introduce plenamente en la psicología del personaje, nos hace sentir lo que está sintiendo en ese momento, nos hace partícipes de la acción que realiza. El ejemplo proviene de la película *Enter the void*, de Gaspar Noé.

### **3.2.2. Movimientos de cámara**

Por último, otro de los recursos con los que se cuenta para construir la historia son los movimientos de cámara. Como concluye Faro Forteza (2006), estos pueden clasificarse en dos bloques: los descriptivos y los dramáticos. Los descriptivos acompañan a un personaje u objeto en movimiento y crean un movimiento ilusorio en un objeto estático o describen un espacio o acción con

sentido dramático completo. Los dramáticos definen relaciones espaciales entre dos elementos, dan una expresión subjetiva del personaje o expresan la tensión mental de este. Además, distingue varios tipos de cada uno de los dos grandes bloques antes mencionados, como las panorámicas, los barridos, los travelling o los distintos tipos zoom.

Es interesante, también la clasificación que hace Marcel Martin (2002) en su Lenguaje *cinematográfico*, ya que no solo enuncia sus formas sino también las funciones de estos movimientos (51 - 52), que divide en siete categorías:

A. *Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento*: la cámara sigue a la diligencia que galopa (*Stagecoach [La diligencia]*) o al tren que se hunde en la noche (*Vivre pour vivre [Vivir por vivir]*).

B. *Creación de movimiento ilusorio en un objeto estático*: un travelling hacia adelante da la impresión de que la Fortaleza Volante se quebrara en la pista de despegue (*The best years of our lives [Los mejores años de nuestra vida]*).

C. *Descripción de un espacio o de una acción con un contenido material o dramático único y unívoco*: un travelling hacia atrás descubre de a poco el baile al aire libre (*Quatorze Juillet [14 de Julio]*) [...].

D. *Definición de relaciones espaciales entre dos elementos de la acción* (entre dos personajes o entre un personaje y un objeto): puede haber una simple relación de coexistencia espacial pero también introducción de una sensación de amenaza o de peligro mediante un movimiento de cámara que va de un personaje amenazante o un personaje amenazado, pero con más frecuencia de un personaje impotente o desarmado hacia un personaje que está en situación de superioridad táctica, que ve sin ser visto, etc. [...]

E. *Relieve dramático de un personaje o de un objeto*, destinados a desempeñar un papel importante en la consecución de la acción (travelling que encuadra en primer plano el rostro de Harry Lime, a quien todos creen muerto; en *The third man, [El tercer hombre]* [...])

F. *Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento* ([...] la inquieta marcha de los personajes hacia la entrada del gimnasio lleno de cuervos; en *Los pájaros*).

G. *Expresión de la tensión mental de un personaje*: punto de vista *subjetivo* (travelling hacia adelante muy rápido, que expresa el pavor del tío asesino en momentos en que su sobrina lleva en el dedo el anillo que da pruebas del crimen; en *La sombra de una duda*), y punto de vista *objetivo* (travelling hacia adelante frente al rostro de Laura, cada vez que revive un episodio del pasado [*Breve encuentro*]).

Coincide, como vemos, con Forteza en que la mayoría tienen un valor o descriptivo o dramático, pero añade un tercer grupo que denomina “función rítmica”, en la que se crea una especie de dinamización del espacio, que hace parecer casi una coreografía de la cámara con el espectador.

### 3.2.3. Transiciones

Los procedimientos técnicos de transición entre una escena y otra son los que podríamos considerar la puntuación del texto audiovisual. Así, no es lo mismo una coma, que un punto y coma o un punto y aparte. Dentro de los numerosos procesos de transición que podemos encontrarnos, los más comunes son el corte (o corte en seco), que es la sustitución de una imagen por otra de una escena diferente; los fundidos (de apertura o de cierre) que, si bien son una forma más suave de realizar la transición, lo que representan es un cambio mayor que el corte; los barridos (o fundidos encadenados); y las cortinas (en las que una imagen es reemplazada poco a poco por otra que se desplaza). De cualquier manera, y sea como sea el nombre que les demos, como indica Martín (2002: 96-100), estos enlaces entre escenas se fundan en una analogía plástica o en una analogía psicológica. Es decir, que nos sirven como enlaces de orden plástico entre las imágenes (para facilitar la relación entre una imagen y otro basándolos en elementos plásticos comunes a ambas escenas) o de orden psicológico (en los que

la unión entre escenas no es tan visual, sino que se basa en la lógica del espectador para establecer la relación entre ellas).

Como lo normal es que, en una secuencia, el tiempo que transcurre entre las escenas no es el tiempo real (se hablará de forma más exhaustiva del concepto de tiempo en las narraciones fílmicas en el siguiente punto), es importante que las transiciones expliquen el tiempo. De ahí que, si una escena termina por la noche y la siguiente comienza por la mañana, seamos capaces de entender que ha pasado al menos una noche entre una situación y la siguiente. Según Brown (2008:20), los mecanismos estándares de transición incluyen día o noche, amaneceres o atardeceres... y otros métodos como las hojas de un calendario o las manecillas de un reloj pasando rápido se consideran a día de hoy demasiado “pintorescos”.

#### 3.2.4. El tiempo en la narración

El tiempo, en la mayoría de los textos narrativos (fílmicos o no), no suele representar el tiempo como lo conocemos fuera de estos contextos. Es decir, en un minuto de narración, podemos resumir horas de tiempo real e incluso días o años. Son muy pocos los textos que se desarrollan a tiempo real a día de hoy, aunque también existen algunos más o menos logrados. Como ejemplo, podríamos citar la serie americana *24* (emitida por la FOX y producida por Imagine Television) en la que cada capítulo dura una hora (contando con las pausas publicitarias) y cada temporada tiene 24 capítulos, queriendo así representar cada temporada un día completo. Sin embargo, cuando hablamos del tiempo en el film, debemos tener en cuenta tres aspectos del mismo (Martin 2002:226): “el tiempo de la *proyección* (la duración de la película), el tiempo de la *acción* (la duración diegética de la historia narrada) y el tiempo de la *percepción* (la sensación de duración [...])”.

De esta forma, como la palabra “tiempo” puede dar lugar a muchas interpretaciones, también la podríamos aplicar al orden en el que se disponen los acontecimientos que acaecen en la narración y no solo a la duración total de la acción en sí misma. Así, podríamos hablar del relato fragmentado, que aparece en

el contexto del posmodernismo y cuya principal seña de identidad es la ruptura con las convenciones sobre el tiempo, con el orden “lógico” de la narración. En este tipo de relatos, asistimos a una historia que nos cuentan varios personajes, cada uno desde su punto de vista, y que propicia que sea el propio espectador el que reconstruya la historia haciendo encajar las piezas del puzle. Un ejemplo de esta narración fílmica, lo encontramos en la serie *Heroes* en la que la trama tiene un punto de origen común (aunque este no se conozca hasta la segunda temporada) y un final común. Toda la serie está estructurada en historias atómicas coordinadas, con relación entre sí, que coexisten y que se desarrollan entremezclándose. A este tipo de relato fragmentado, en el ejemplo que se propone, se unen viajes en el tiempo (escenas ocurridas en el pasado o que ocurrirán en el futuro), por lo que la idea del tiempo como tal se torna aún más compleja.

Respecto a este último concepto de tiempo, muchos han sido los teóricos que han distinguido diferentes formas de la temporalidad. Por ejemplo, Casetti (1991), habla de cuatro: el tiempo circular (donde el punto de llegada de la narración es idéntico a punto de origen), el tiempo cíclico (donde el punto de llegada de la narración resulta análogo al de origen, aunque no idéntico), el tiempo lineal (donde la sucesión de hechos se ordena de tal forma que el punto de llegada es siempre diferente del de origen) y las secuencias anacrónicas (en las que no existen relaciones cronológicas definidas).

Si seguimos esta clasificación de Casetti, podemos concluir que estaríamos frente a diferentes tipologías de la narración dependiendo del tratamiento temporal que tenga el film, algo que puede influir cuando más adelante tratemos de analizarlo.

El aspecto más característico de la narrativa posmodernista es la ruptura con el orden “lógico” de la narración, el tratamiento del “tiempo”. Ya no empezamos necesariamente por el principio para contar una historia, ni la



contamos paso a paso desde un solo punto de vista. En lo referente al relato fílmico, todo lo anterior se puede apreciar también de forma clara.

Consideramos la fragmentación como una parte del texto. Es decir, un *no-todo* que forma parte de un todo. La relación que se establezca (o la no-relación) entre estos *no-todos* que componen el todo final nos llevará a distinguir diferentes tipos de historias. Si nos basamos en la metodología de análisis propuesto por Inmaculada Gordillo (Gordillo: 2008), podemos esquematizar distintos tipos de fragmentación textual en la composición diegética:

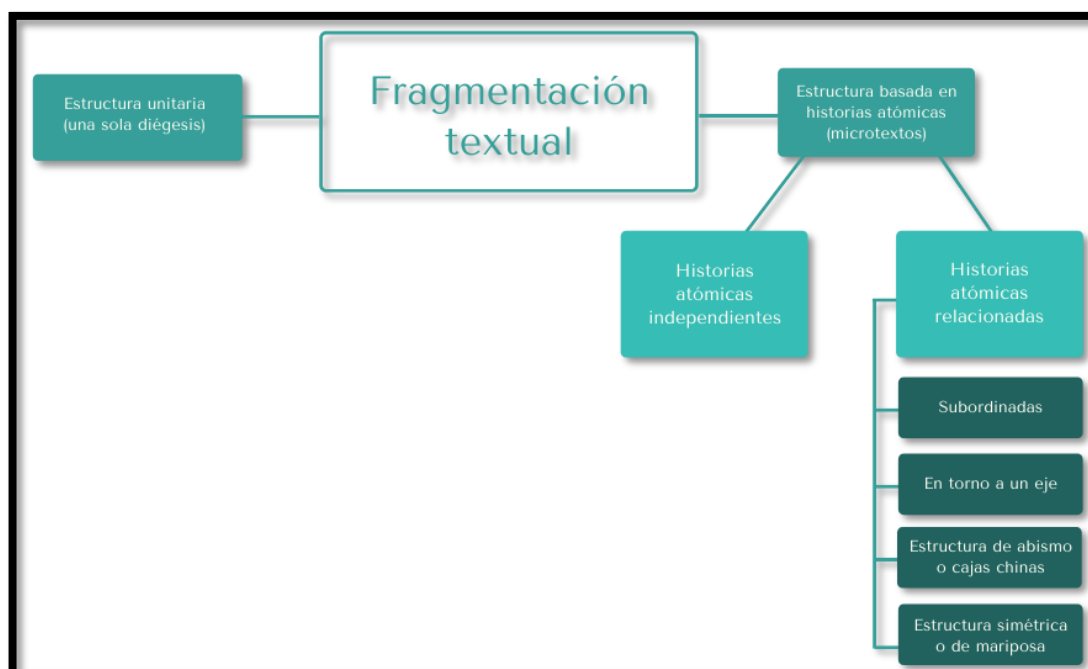


Figura 11. Esquema de Gordillo de la fragmentación textual. Elaboración propia

Pero para conseguir esa fragmentación del texto, debemos apelar a algo para que el espectador no se “pierda” en el film, sino que sea capaz de seguirlo y recomponer la historia en su cabeza. Para esto contamos con el montaje, que junto a la narrativa son los principales recursos para lograrla. Así, Jurgenson señala que (Jurgenson, 1992: 46) no sólo copia el proceso de percepción natural, sino que es interpretado por el espectador como una realidad psicológica. Por ejemplo, los cortes resultantes entre planos de diferente tamaño, serán aceptados por el

espectador gracias al papel que juegan dentro del drama –aunque en la realidad objetiva se correspondan con un acercamiento o un alejamiento instantáneo del objeto percibido, físicamente imposibles en nuestra percepción real–. Por ello se puede decir que el montaje añade un *sentido*, una *intención suplementaria* al proceso de atención de la realidad, que permite señalar puntos de vista que no se corresponden con el de ningún personaje del drama relatado, sino con el director, a la vez que difumina la percepción del tiempo por parte del espectador. Básicamente, para Jurgenson, las justificaciones de la fragmentación son dos: la necesidad de *ver mejor* y la de *comprender mejor sus articulaciones dramáticas*.

### 3.2.5. La iluminación como elemento narrativo

Existen dos formas de comentar la iluminación en los films: podemos verla desde el punto de vista técnico o desde el punto de vista expresivo. En el trabajo que nos ocupa, dejaremos de lado la parte técnica de la iluminación ya que, si bien es interesante y muy revelador saber cómo se consigue que parezca de día o de noche en una escena de forma artificial, no es muy relevante para la finalidad de esta investigación.

Nos centraremos, por lo tanto, en la expresividad que la imagen consigue por medio de la iluminación. En los espectadores que no tengan conocimientos sobre lenguaje cinematográfico, puede que la mayoría de las veces pase completamente desapercibida, pero no debemos olvidar que la iluminación contribuye en un alto grado a crear la atmósfera en la que se desarrolla la trama.

En los inicios del cine, se utilizaba la iluminación natural de la mejor forma posible. Más adelante, se fue “recreando” esa iluminación natural de una forma artificial, de manera que los rodajes ya no quedaban sujetos a la hora del día, las condiciones climatológicas o la época del año. Sin embargo, en algún momento, se comenzó a usar con fines dramáticos. Martin (2002:64) fija el inicio de esta tendencia en 1915: “Parece que el auténtico descubrimiento de los efectos psicológicos y dramáticos de la luz datan de *The cheat* [El fraude] (1915): en este

oscuro drama pasional y de celos, las luces violentas que recortan las sombras intervienen como factor de dramatización”.

Para entender mejor el valor de la luz, debemos saltar por un momento a la pintura. Los pintores<sup>36</sup> tienen que expresar toda la historia que quieren contar en una sola imagen, así que deben emplear todas las técnicas que tengan a su disposición para ello. Cada elemento, color o sombra tiene un propósito. Es muy interesante el análisis que Brown (2008: 174-175) hace de una pintura de Caravaggio: La vocación de San Mateo (Imagen 12).

“H.W. Janson discute la pintura en *The History of Art*: “Lo más decisivo es el fuerte rayo de luz sobre Cristo que ilumina su cara y su mano en el lúgubre interior, por ende, cargando su llamada a través de Mateo. Sin esta luz, tan natural y a la vez tan cargada con significado simbólico, la pintura hubiera perdido su magia, su poder de hacernos conscientes de la presencia divina”.

La iluminación es claroscuro en su máxima expresión; no tan solo crea un fuerte contraste y delinea claramente los personajes (las figuras casi saltan hacia nosotros), la fuerte direccionalidad de la luz guía el ojo y unifica la composición. Aquello que no es importante cae en la sombra y por ende no distrae al ojo.”

---

<sup>36</sup> [El claroscuro] Es la técnica por excelencia del Barroco, un período al que podría definírsele con una palabra: contrastes. El claroscuro consiste en un fuerte contraste entre luces y sombras. Distintos volúmenes son iluminados o ensombrecidos con exageración para destacar con énfasis algunos elementos, fundamentalmente el punto de mayor tensión de la pintura. Las obras del Barroco están recargadas de dramatismo (como contraposición a la “paz y armonía” reinantes en las obras del Renacimiento), y esta técnica es ideal para generar este clima que con tanta maestría logran Caravaggio y Rembrandt.

Cuando el claroscuro es implementado de manera extrema y bien dramática (sólo se ilumina la figura principal o pocos elementos de la escena retratada), se lo denomina tenebrismo. (<https://3minutosdearte.com/generos-y-tecnicas/claroscuro/> [último acceso 15/01/2021])



Imagen 12. La vocación de San Mateo. Caravaggio.

Si pensamos en una película que juegue con la iluminación como Caravaggio en este cuadro, un gran ejemplo es *El Ilusionista*, de Neil Burger. En esta película, los elementos plásticos conforman el ambiente de la Viena de principios del siglo XX de una forma magistral a través de las paletas de color, la iluminación y el vestuario. Además, los diálogos encajan a la perfección en esa época (la selección de vocabulario, la fraseología...) y la música, creada por Philip Glass acompaña la trama de una forma magistral. El uso de los claroscuros, la iluminación tenue y la paleta de color elegida en este film dirigen la mirada del espectador a los elementos que el director quiere destacar de una forma sutil y coherente.



Imagen 13. Fotogramas de El ilusionista.

Como vemos en los fotogramas de la película (Imagen 13), los focos de iluminación siempre están presentes en la imagen, sabemos de dónde viene siempre la luz y suele iluminar con mayor intensidad la parte de la pantalla en la que el espectador debe enfocar su atención.

En otras ocasiones, la luz y las sombras se usan en su sentido más metafórico, la luz como el bien y las sombras como el mal, o para crear sensación de profundidad espacial o efectos dramáticos, como ya avanzábamos más arriba. Además, al igual que en otros de los aspectos formales del film, la iluminación ha pasado por diferentes tendencias. Así como las sombras proyectadas se pusieron

de moda con el expresionismo, “el neorrealismo italiano vuelve a dar realce a las luces a las luces uniformes y poco contrastadas del tipo de los "noticiarios" y manifiestan un rechazo por la dramatización artificial de la luz”. (Martin: 2002)

En la actualidad, cada autor hace uso de las técnicas de iluminación con la finalidad que encaja más en el tipo de film. En los documentales se tiende a utilizar una iluminación más realista, mientras en muchas películas de ficción se aprovechan sus usos dramáticos y psicológicos para hacer énfasis en la narración.

### 3.2.6. El significado del color

Si nos fijamos en el color como una parte independiente de la película, lo podemos percibir como un elemento más de la escena. Sin embargo, aunque no siempre es así, al ponerlo en contraste con el resto de escenas del film, podemos ver con claridad el importante papel narrativo que tiene en cada momento. Teniendo en cuenta que los inicios del cine fueron en blanco y negro, al principio se consideró como una mejora a la hora de aportar realismo a la imagen.

En las primeras películas “coloreadas<sup>37</sup>” que no rodadas a color, aparecieron los *virajes* “que consistían en teñir la película de diversos colores uniformes, lo cual tenía una función mitad realista y mitad simbólica: azul, para la noche; amarillo, para los interiores de noche; verde, para los paisajes y rojo, para los incendios y las revoluciones” (Martin: 2002). Más allá de los problemas técnicos a los que se han enfrentado los cineastas durante décadas para poder dotar de color a sus imágenes, está claro que el color, además de aportar realismo, puede aportar un valor psicológico y dramático, a la vez que sirve como nexos en la narración o para ayudar al espectador a ubicar la acción en el espacio o en el tiempo.

---

<sup>37</sup> En un principio, algunos cineastas como Méliés, Pathé o Gaumont mandaban colorear sus películas a mano.

En la película *La novia cadáver*, de Tim Burton, la acción transcurre entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Para establecer claramente diferencias entre ambos, no solo se sirve de los personajes, sino de la música y el color. El mundo de los vivos es monótono, gris y aburrido, carente de color. Sin embargo, el mundo de los muertos es divertido, espontáneo y muy colorido. Podemos ver estas diferencias en los fotogramas de la siguiente imagen:



Imagen 14. Fotogramas de *La novia cadáver*.

En los fotogramas (Imagen 14) podemos apreciar las diferencias de color entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Pero para dar aún más énfasis a las diferencias entre los dos mundos, cuando un personaje del mundo de los vivos viaja al de los muertos, recupera un poco de color (como podemos ver en Victor)

aunque no llega a tener los mismos tonos que los personajes del mundo de los muertos, se muestra con un color diferente.

Por otra parte, Tim Burton usa estas diferencias en el color de una forma maestra para conseguir atraer la atención del espectador sobre los elementos que considera más importantes en la escena. Como ejemplo, al comienzo de la película, en los créditos iniciales, Victor libera una mariposa azul. Es el único toque de color en el mundo de los vivos y es la encargada de presentarnos el espacio en el que tendrá lugar la acción, ya que sale por la ventana de la habitación de Victor y comienza a sobrevolar el pueblo para mostrarnos el entorno. Además, a pesar de ser un personaje más de la historia, es la única que “interactúa” con los títulos de crédito, ya que se posa en el que Tim Burton considera más importante, como podemos ver en las imágenes (Imagen 15):



Imagen 15. Fotogramas de La novia cadáver.

La mariposa se posa sobre el crédito que contiene la información sobre la creación de personajes. De esta forma, Tim Burton no solo juega con el color, sino con el movimiento para dirigir la mirada del espectador.

Por otra parte, el predominio de una determinada tonalidad puede representar la viveza, fuerza, misterio o tenebrismo de una obra. Si nos fijamos en la película *Keinohrhasen*, de Till Schweiger, el director elige tonalidades ocre para todas las secuencias que tienen lugar en la guardería y contrastes blanco y negro para las de la oficina de la redacción. También juega con los colores para mostrar el cambio de actitud del personaje principal, Ludo, a lo largo de la



película, que acompaña con el cambio de vestuario. En las primeras escenas viste siempre traje de chaqueta o camisa de traje y de blanco y negro y a medida que va cambiando su actitud, su ropa y los colores de la misma cambian también; usa camisetas de cuello panadero en tonos ocre, como los niños de la guardería, ropa más informal y cálida. En esta película los colores nos sirven tanto para definir a los personajes, como para definir su transformación (Imagen 16).



Imagen 16. Fotogramas de Keinohrhasen.

Estas paletas de color totalmente diferentes nos muestran, por un lado, el entorno frío, serio y distante de la oficina y, por el otro, la calidez y la cercanía de la guardería y de los niños.

Y es que los colores pueden evocar sentimientos o predisponer al espectador para amar u odiar a un personaje. Una combinación de colores afines puede dar sensación de armonía y ser agradable y relajante, al igual que una combinación de colores estridentes puede ser visualmente agresiva. Un contraste

fuerte puede dirigir la mirada hacia un elemento, destacarlo de entre los demás. Al igual que hacía Tim Burton con la mariposa en *La novia cadáver*, la niña del abrigo rojo destaca en la *Lista de Schindler*, una película en blanco y negro en la que el único toque de color es prácticamente ese (Imagen 17).



Imagen 17. Fotograma de *La lista de Schindler*.

Si nos fijamos en la psicología del uso de colores, podemos observar que, si bien los colores pueden tener significados muy diferentes en cada cultura, muchos de ellos coinciden. En el siguiente cuadro (Figura 12), extraído del blog<sup>38</sup> de la asignatura “Psicología del lenguaje” de la Universidad de Granada, podemos apreciar algunos de los significados que se asocian a cada color:

---

<sup>38</sup> <https://medium.com/psicolog%C3%ADa-del-lenguaje-ugr/el-color-en-el-cine-3373c94e83bc>  
[último acceso 12/05/2020]

BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisited, sentimientos de gratitud, amistad
GRIS	Paz, tenacidad
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio

Figura 12. Psicología del Lenguaje - UGR.

Resumiendo, los colores pueden tener un uso meramente pictórico en el film (reproducir los colores de los elementos a los que representan en la vida real), puede tener un uso histórico (cuando se recrea la atmósfera de otra época, como en *El Ilusionista*), un uso simbólico o incluso un uso psicológico. Las paletas de color que se usan en las películas están elegidas en base a esos criterios, por lo que se trata de un elemento narrativo con mucho peso en la diégesis del film.

### 3.2.7. El sonido como elemento narrativo

Como ya comentábamos en el capítulo anterior, el sonido es otra parte muy importante del texto fílmico. Con sonido debemos entender la banda sonora en su totalidad, que se compone de composiciones musicales (con o sin letra), los ruidos (ruidos de fondo o en primer plano), los diálogos (de los personajes o del narrador) y el silencio. En muchas ocasiones, el público general considera como banda sonora de una película solamente las canciones, ya que es lo que se comercializa bajo este nombre (BSO – Banda sonora original). Sin embargo,

como ya adelantábamos, la banda sonora de un film no es sólo la música que escuchamos, sino el conjunto de todo el audio que se puede escuchar durante la película (música, diálogos, efectos sonoros y silencios). Se trata de un recurso estilístico más dentro de los disponibles para completar la narración. Las cualidades del sonido, al igual que las cualidades de las imágenes, nos transmiten diferentes sensaciones. Por ejemplo, la intensidad del sonido nos da una idea de lejanía o cercanía de la fuente de éste con respecto al espectador, el tono (agudo o grave) nos permite identificar las diferentes voces y nos provoca diferentes sensaciones y por último el timbre que nos ayuda a distinguir sonidos iguales pero emitidos desde fuentes diferentes. Un sonido, en un momento dado, también puede dirigir la mirada del espectador, nos indica qué es lo que tenemos que mirar. La pista sonora de algún elemento puede anticipar ese elemento y hacer al espectador dirigir su mirada hacia él o buscarlo en la pantalla.

Si bien casi siempre pensamos que los comienzos del cine no tenían sonido, esto no es del todo cierto. Casi todas las películas mudas se acompañaban por música e incluso algunas incluían la figura del “explicador” que era una especie de narrador extradiegético y que se encontraba fuera del film, pues solía situarse a uno de los lados de la pantalla de proyección. Cuando por fin pudieron añadirse otros sonidos a las películas, estas comenzaron a ganar en verosimilitud, ya que se escuchaba lo que se estaba viendo. Más adelante se descubrieron las ventajas narrativas de los elementos sonoros y comenzó a configurarse el cine como lo conocemos a día de hoy.

### ***3.2.7.1. Composiciones musicales***

A la hora de analizar las composiciones musicales, debemos tener en cuenta los factores emocionales de la música (García García, 2006: 205-207) que, aunque vengan determinados por razones culturales (por ejemplo, en los países asiáticos, el código establecido es diferente del nuestro ya que el nuestro es consecuencia directa de la tradición musical europea y occidental) las funciones

emotivas son las mismas. Una música lenta, de largas frases y tocada por instrumentos de cuerda se identificará con toda probabilidad con un sentimiento amoroso, mientras que una melodía disonante, con un tempo allegro, se reconocerá por una sensación de suspense o inestabilidad.

La música, como vemos puede jugar un papel importante en la narración del film. Hay casos en los que incluso la música de la película llega a ser más conocida que la película en sí, como es el caso de *L'ascenseur pour l'échafaud* (Ascensor para el cadalso). Cuando le encargaron la realización de la música a Miles Davis, aceptó con mucho gusto. Sin partituras ni preparación previa, tan sólo con una banda de músicos y las escenas de la película para inspirarse en su improvisación, consiguió grabar en unas pocas horas. Otro caso que merece la pena destacar es el de *Gone with the wind* (Lo que el viento se llevó) en la que se asignó a cada personaje y lugar un tema musical, construyéndose la obra a través del entrelazado de estas melodías.

Además, las composiciones musicales pueden tener letra o no, y esta puede estar relacionada con la trama o no. Por otra parte, puede darse el caso de que los propios personajes de la película canten esas canciones o toquen esas composiciones musicales.

### **3.2.7.2. Ruidos**

Cuando hablamos de ruidos, nos referimos a todo lo que no sean palabras (diálogos). Los ruidos pueden provenir de elementos (objetos) que aparecen en el encuadre o que están fuera del encuadre. También pueden provenir de personajes que no puedan vocalizar. En estos casos, los sonidos que emiten estarán, en la mayoría de las ocasiones, cargados de significación (principalmente en películas de animación).

Si nos remontamos a los inicios de la animación, las películas de Disney utilizaban los efectos sonoros asociados a los elementos de la imagen para dar énfasis o terminar de comprender la acción. James MacDonald (Imagen 18) fue el primer director del departamento de efectos sonoros de Disney. Además de ser actor de doblaje y poner voz a Mickey Mouse durante un tiempo, creaba diferentes aparatos que reproducían sonidos que “representaban” la realidad sonora de los elementos de la imagen. Con estos aparatos podía controlar la forma del sonido y conseguir que “interpretasen” lo que los personajes querían transmitir.



Imagen 18. Capturas del documental *Building worlds from the sound up*.

Además, utilizaba instrumentos musicales para estas representaciones, como unos platillos cuando un personaje chocaba contra la pared o una flauta o un

silbido cuando atravesaban la pantalla de lado a lado. Estos efectos sonoros, sin ser los que esperaríamos en base a la realidad, funcionan muy bien en animación y hacen creíble la acción sin que tengamos que plantearnos por qué ese golpe ha sonado como un tambor.

El trabajo de diseñador de sonido es algo muy demandado a día de hoy en todos los estudios de animación, puesto que, gracias a las nuevas tecnologías, se comienza a trabajar con el diseño de sonidos ya en las fases de preproducción, mucho antes de los inicios de la animación, donde los sonidos solamente se añadían en postproducción. En el documental *Building worlds from the sound up* (2008), Ben Burtt explica en qué consiste su trabajo y cómo tiene que construir mundos completos por medio de sonidos. En la película *Wall-E*, apenas existe diálogo ya que los dos personajes principales (*Wall-E* y *EVA*) son robots que solamente dicen su nombre y, sin embargo, somos capaces de saber si están tristes, contentos, emocionados o asustados. Esto es gracias a la labor del director de sonido, que crea esos efectos en los personajes y hace que los sonidos sean la “interpretación” del personaje. Cada movimiento está acompañado por un sonido que hace que el espectador sienta la intención del movimiento, si tiene prisa, si está cansado, si es un aparato muy sofisticado o una máquina anticuada, etc. Los efectos sonoros pueden funcionar como voces, pueden ser expresivos. Sin embargo, la mayoría de los sonidos (principalmente en ciencia ficción) son tan abstractos, que no cobran sentido hasta que el espectador se lo da, en el contexto específico del film. Es por eso que muchas veces los sonidos no solo acompañan a la imagen, sino que llevan el peso de la narración. De esta forma, es difícil separar el sonido de la imagen para analizarlo por separado, ya que en muchas ocasiones es la suma de los dos lo que da sentido a la escena.

### **3.2.7.3. Diálogos**

Como ya sabemos, en los inicios del cine no había diálogos hablados de personajes. Sí que aparecían insertos en la pantalla, llamados intertítulos, con la

información necesaria para seguir la trama o, a veces, como refuerzo narrativo. También estaba la figura del explicador, que hacía las veces de narrador externo y que sí tenía voz.

Sin embargo, al comenzar a grabar sonido en las películas, se pudieron introducir los diálogos. Estos cumplen una serie de funciones en la narración, como, por ejemplo: describen o narran la situación o las circunstancias de la historia, aportan información que no nos llega a través de las imágenes, funcionan como caracterización de los personajes a través de su forma de hablar, como caracterización de las relaciones entre los personajes e incluso como elemento desambiguador de los enunciados visuales. Pero probablemente lo más importante de los diálogos de los personajes sea su expresividad, ya que es uno de los medios fundamentales de interpretación que poseen los actores, además de su expresión corporal.

En ocasiones hablamos de “palabras” en lugar de “diálogo” en el film, para poder agrupar aquí también las palabras que aparecen escritas en pantalla, los insertos, que, si bien no suelen ser pronunciadas por ningún personaje, es un mensaje que también llega al espectador a través de palabras. En el caso del doblaje, muchas veces incluso uno de los personajes (en la versión doblada) lee el texto para facilitar la comprensión de la escena.

Haremos, por lo tanto, una pequeña clasificación de los tipos de texto que encontramos en una película dependiendo de su naturaleza:

- Diálogo hablado: puede provenir de los personajes o de un narrador, que podrá ser diegético (por ejemplo, uno de los personajes que participa en la acción narra la historia desde su punto de vista) o extradiegético (un narrador externo ajeno a la acción y que no está presente en la trama). En los musicales, las composiciones musicales con letra suelen cumplir función de diálogo también.
- Palabras escritas: pueden ser datos concretos de ubicación de la acción (ya sea en el espacio o en el tiempo, es decir, una fecha, una hora o un lugar),



titulares de prensa, cartas, correos electrónicos, notas manuscritas, carteles...

Nos remitimos, en este punto, de nuevo, al concepto que introducía Chaume de la “oralidad prefabricada” (Chaume, 2001: 79-80):

“Desde el punto de vista del texto origen, hablamos de código lingüístico oral. Sin embargo, sus características lingüísticas no son del todo las propias del lenguaje oral espontáneo, puesto que, en realidad, el discurso oral de los personajes de pantalla no es más que el recitado de un discurso escrito anterior. Sin embargo, tal recitado ha de parecer oral”.

El diálogo que encontramos en los documentos audiovisuales, a menos que se trate de entrevistas o *reality shows*, no suele tratarse de intervenciones libres de los personajes, sino de diálogos estudiados y redactados por los guionistas (con más o menos éxito) con la finalidad de que parezcan diálogos espontáneos que pertenecen al registro oral. Además, solemos encontrarnos con situaciones comunicativas poco comunes. No sólo podemos ver animales que hablan, sino niños (e incluso bebés en algunas ocasiones) que se comunican con una fluidez que no corresponde a su edad. Si bien es cierto que esto se puede observar principalmente en películas destinadas a un público infantil o adolescente, cualquier film de ciencia-ficción para adultos puede mostrarnos también situaciones comunicativas totalmente irreales que asimilamos como ciertas. De esta forma, podríamos considerar el diálogo como una herramienta narrativa más que consigue que nos sumerjamos en la historia no sólo por lo que dice, sino por quién lo dice y cómo lo dice.

#### **3.2.7.4. Silencio**

De la misma forma que no podría haber sombras sin luz, no puede haber silencio si no hay sonido, ni podríamos apreciar el sonido de la misma manera si no hubiera silencio. Es difícil, por lo tanto, hacer una clasificación independiente de los silencios como elemento sonoro, pero nos parece importante reflexionar

sobre el papel que desempeñan en los films. Antes de continuar, hemos de tener en cuenta que podríamos dividir los silencios en dos tipos: silencio relativo y silencio absoluto o real. En el caso de los primeros, lo denominamos “relativo” porque realmente sí que hay algún sonido en la escena, aunque la sensación que transmite es de silencio. Esto puede darse en el momento en que tenemos varias fuentes de sonido y las vamos apagando hasta que queda solo una, de forma que la sensación que percibe el espectador es de silencio en comparación con lo que estaba percibiendo un momento antes. Por otra parte, los silencios reales o “absolutos” son más escasos en los films, pero representan un silencio total, es decir, la ausencia de todo sonido.

Al igual que los sonidos, los silencios pueden tener usos y funciones diferentes. Por ejemplo, como elemento narrativo, el silencio puede tener un uso subjetivo (por ejemplo, el actor se tapa los oídos y dejamos de oír lo que pasa a su alrededor, o se mete bajo el agua y escuchamos solamente el sonido del agua –en ese caso sería un silencio relativo); puede tener un uso dramático (en la típica escena en la que estalla una bomba y dejamos de oír sonidos mientras vemos imágenes de caos y gente que grita, llora y corre); puede generar sentimientos de soledad, asilamiento, tensión o duda o puede reforzar la narración (como dos personajes que discuten tras un cristal: no escuchamos la discusión pero sabemos qué es lo que está pasando). En este último caso podríamos considerar el silencio como una elipsis del sonido. Otro ejemplo de enlace narrativo lo tendríamos en *Mujeres al borde de un ataque de nervios* en la escena en la que Iván está en el estudio de doblaje grabando la voz del personaje masculino, pero vemos también la réplica del personaje femenino, aunque sin voz. En este caso estaría acompañando a la narración al hacer hincapié en la ausencia de Pepa.

Por otra parte, los silencios pueden funcionar también como transiciones entre escenas, de forma que capta la atención del espectador, pone punto y final a una escena y le prepara para la siguiente.

De todo lo anterior, sale reforzada la figura del director de sonido, una figura esencial en la creación del film y a la que debemos reconocer no solo la creación y el uso de los sonidos, sino también de los silencios.

### **3.2.7.5. Algunas clasificaciones del sonido en el film**

En las siguientes páginas vamos a explorar diferentes teorías del análisis fílmico con el fin de poder valorar sobre qué elementos de los que cada autor considera esencial debemos hacer énfasis en los análisis que se proponen en este trabajo. Adelantamos, sin embargo, una parte de estos estudios a este punto para poder ver las diferentes clasificaciones del sonido que dan los distintos autores.

Siguiendo a Bordwell (1995), por ejemplo, podríamos hacer una breve clasificación de los tipos de sonidos presentes en un film en función de su localización y origen con respecto a la imagen: sonidos diegéticos (cuando la fuente del sonido está relacionada con los elementos que aparecen representados en la historia que se presenta) y sonidos no diegéticos (cuando la fuente del sonido no tiene nada que ver con el espacio de la historia). En el caso de los sonidos diegéticos, nos habla de sonidos *onscreen*, si la fuente se encuentra dentro del encuadre u *offscreen*, si la fuente se encuentra fuera de los límites del encuadre. Además, según su clasificación, todo sonido puede ser interior si forma parte del pensamiento de los personajes, o exterior si posee una realidad física objetiva.

Casetti resume esta categorización distinguiendo tres categorías (Casetti, 1991: 100): sonido *in* propiamente dicho (sonido diegético exterior, con fuente encuadrada), sonido *off* propiamente dicho (sonido diegético exterior, con fuente no encuadrada) y sonido *over* (sonido diegético interior, ya sea *in* u *off* y sonido no diegético).

Carmona hace una clasificación que difiere de la de Casetti en algunos aspectos, pero que resulta igualmente interesante. Divide la voz (refiriéndose a la voz humana) en cinco categorías diferentes que también pueden aplicarse a los

ruidos y éstas son: voz *in* (la que interviene directamente en la imagen), voz *out* (la que irrumpe en la imagen), voz *off*<sup>39</sup> (monólogo interior de un personaje o flashbacks no presente en el encuadre), voz *through* (emitida por alguien presente en la imagen, pero sin que se vea su boca) y voz *over* (la que se instala en paralelo a la imágenes, como en un film documental, o, en el caso que nos ocupa, la voz del narrador, del locutor de la audiodescripción). En lo que respecta a la música, sólo distingue dos tipos: *out* y *over*.

Por último, aunque no es una clasificación de los sonidos, Michel Chion (1993) hace una reflexión interesante cuando precisa que lo que él denomina “audiovisión” debe entenderse como un valor añadido del sonido sobre la imagen. Es decir, que el sonido denota un valor expresivo e informativo que enriquece la imagen, pero, al mismo tiempo, puede cambiar el significado de la iconografía por completo y, por lo tanto, el análisis puramente visual puede diferir del audiovisual aunque ambos tengan el mismo contenido. Esta reflexión de Chion nos hace ver el texto audiovisual de un modo un tanto holístico, ya que si bien sus elementos por separado implican ciertos valores, cuando los valoramos en conjunto el resultado no tiene por qué ser la suma de esos valores, sino que puede tener una interpretación distinta. Y esto concuerda también con la teoría de Eisenstein, que también se aleja de la idea de que los elementos sonoros del film son redundantes o están sometidos a la instancia escénico-visual. Según este autor, “los diversos elementos sonoros, palabras, ruidos, músicas, participan en igualdad con la imagen, y de un modo bastante autónomo respecto a ella y a la constitución del sentido: pueden, según los casos, reforzarla, contradecirla o, simplemente, tener un discurso «paralelo»” (Aumont, 1996:140).

---

<sup>39</sup> En cuanto a los sonidos en *off*, nos gustaría aclarar que, si bien algunos autores utilizan el concepto *off* para todo lo que tiene su origen fuera de la pantalla, nosotros desearíamos establecer, una distinción entre los conceptos de sonido en *off* (el sonido diegético cuya fuente se encuentra fuera del encuadre) y sonido *off* no diegético, que podría ser la voz de un narrador o de un locutor de audiodescripción, por ejemplo (concepto que coincidiría con la voz *over* de Carmona).

### 3.2.8. El montaje cinematográfico

A lo largo del proceso de creación de las películas, se pasa por distintas fases, como veíamos al comienzo de este capítulo. La fase más técnica quizá, pero la más importante, es la del montaje, que debe conseguir que todas esas partes independientes que hemos presentado a lo largo del capítulo se fusionen en un todo coherente y homogéneo que dé sentido a la historia que se quiere contar. Durante el montaje, se seleccionan las tomas que se van a utilizar, se combinan y se empalman para obtener el producto final. Además, mientras se ordenan las unidades de grabación (ya sean escenas, tomas o secuencias) se decide la duración de cada una de ellas para conformar así el film.

Pero antes de seguir hablando de montaje, quizá sea necesario definir las unidades con las que se trabaja. Estas son: las tomas (todo lo que se graba desde que se activa la cámara hasta que se para), las escenas (el fragmento de contenido que sucede en un mismo lugar o en un mismo periodo de tiempo sin que haya cambios en estos) y las secuencias (una serie de tomas relativas a la misma acción). Si bien en ocasiones pueden coincidir unas con otras (una secuencia puede constar de una sola toma o una escena puede constituirse con una sola secuencia), la mayoría de las veces funcionan de forma independiente.

Pero el montaje va más allá del proceso técnico. Podríamos decir que el montaje es la esencia del cine, puesto que su función principal es construir el discurso interviniendo directamente sobre el tiempo y el espacio de la narración, por lo que se constituye como un elemento definitorio del lenguaje cinematográfico. Muchos autores han consagrado excelentes tratados al análisis y a la caracterización del montaje, entre los que destacan Eisenstein con sus diferentes escritos sobre el tema (especialmente el “Montaje de atracciones”) y Marcel Martin en su “Lenguaje del cine” en el que dedica una amplia parte del texto al montaje. Como ellos, muchos otros han categorizado los tipos de montaje y sus funciones, creando lo que llamaron “tablas o cuadros de montaje” como Balaz, Pudovkin o el propio Eisenstein, que creó un cuadro con todos los tipos de montaje posibles. Para el caso que nos ocupa, sin embargo, creemos que es

suficiente con hacer dos grandes grupos, como sugiere Martin (2002): el montaje narrativo y el montaje expresivo. El montaje narrativo consiste en “reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia, cada uno de los cuales brinda un contenido fáctico y contribuye a que progrese la acción desde el punto de vista dramático [...] y desde el punto de vista psicológico”. Por otra parte, el montaje expresivo “se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en fin: [...] tiende a producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y a hacerlo tropezar intelectualmente para hacer más vivida en él la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de los planos”.

Teniendo en cuenta esas dos grandes categorías de montajes, podemos ver de una forma más clara la intencionalidad del film a través de este. Y si hasta ahora hemos hablado de tipos de montaje, ahora deberíamos hablar de funciones. Según Martin, el montaje posee una serie de funciones “creadoras”, ya que nos permite crear movimiento (una imagen fija tras otra crea esa sensación de movimiento en el cine, por lo que es el montaje el responsable último en la creación de movimiento), crear ritmo (le da una impresión de *duración* al espectador que se determina por la longitud real de la toma y su contenido dramático, basada en la distribución métrica y plástica) y crear ideas (ya que responde a un objetivo expresivo, no solo descriptivo).

Bordwell (2017) en su introducción al arte del film, nos habla de las relaciones entre una toma y otra, lo que él llama las áreas de selección y control, que pueden ser de cuatro tipos: relaciones gráficas, relaciones rítmicas, relaciones espaciales y relaciones temporales.

Por otra parte, Aumont considera el montaje como principio “una técnica de producción” por lo que se define por sus funciones y destaca tres: funciones sintácticas, funciones semánticas y funciones rítmicas y las ilustra con este ejemplo (Aumont, 1996: 113-114):

“Tomemos una figura muy trivial, el «raccord sobre un gesto», que consiste en enlazar dos planos de forma que el final del primero y el principio del segundo muestren respectivamente (y bajo puntos de vista diferentes) el principio y el fin del mismo gesto. Este enlace producirá (al menos):

- un efecto sintáctico de *enlace* entre los dos planos (por la continuidad del movimiento aparente de un lado y otro de la unión),
- un efecto semántico (narrativo), en la medida que esta figura forma parte del arsenal de las convenciones clásicas destinadas a traducir la continuidad temporal,
- eventuales efectos de sentido connotado (según la amplitud del descarte entre los dos encuadres y la naturaleza del propio gesto),
- un posible efecto rítmico, ligado a la cesura introducida en el interior de un movimiento.”

También nos gustaría destacar la elipsis como parte del montaje. Lo que se dice en una película es tan importante muchas veces como lo que no se dice o lo que se deja caer. Por eso consideramos las elipsis como un elemento más del montaje cinematográfico. Dice Martin (2002: 83) que “desde el momento en que hay actividad artística, hay elección. El cineasta, así como el dramaturgo y el novelista, elige elementos significativos y los ordena en una obra”.

No se puede enseñar absolutamente todo en la película, como hemos comprobado hasta ahora, el cineasta debe elegir qué mostrar y cómo. Así, podemos ver escenas como la de Kubrick en *2001: Odisea en el espacio* (1968)<sup>40</sup> que hace que el espectador comprenda que han pasado siglos de evolución en tan solo unos segundos. En los casos en los que se usa elipsis, se omite en el montaje un suceso entre dos escenas que, o no se considera relevante para la trama, o se omite por algún motivo concreto. Martin relaciona el encuadre con la elipsis (2002: 85):

“El encuadre consiste en elegir los fragmentos de realidad que creará la cámara. En un nivel más elemental, se traduce por la supresión de todos los

<sup>40</sup> <https://youtu.be/QSxI00OjR0Y> [última consulta 14/01/2021]

tiempos débiles o inútiles de la acción. Si se quiere mostrar a un personaje que deja su oficina para irse a la casa, se hará un ajuste "en movimiento" sobre el hombre que está cerrando la puerta de la oficina y abriendo la de su departamento, por supuesto a condición de que no suceda nada importante para la acción en el trayecto: al tener que ser significativo todo lo que se muestre en la pantalla, no se habrá de mostrar lo que no lo es, a menos que por razones precisas el realizador trate de crear una impresión de lentitud, de ociosidad, de hastío, incluso de intranquilidad, y, más generalmente, el sentimiento de que "va a pasar algo": planos bastante extensos y aparentemente vacíos de acción generan, en efecto, una sensación semejante".

En este último grupo entraría la película *Primos* (2011). Al comienzo vemos la escena en la iglesia del protagonista hablando a los invitados diciendo que finalmente no hay boda. Después de una conversación con sus primos, deciden irse al pueblo, a Comillas y se montan en el coche. Si bien podría haberse omitido el viaje y que hubiesen aparecido directamente en Cantabria, se han aprovechado las imágenes del viaje en coche para dejar tiempo a los títulos de crédito, a la vez que vamos viendo crecer en los personajes la emoción ante la perspectiva de llegar a su destino mientras nos dejan disfrutar de los maravillosos paisajes del norte de España.

En cuanto a los tipos de elipsis, Martin (2002: 83- 93) distingue entre las elipsis narrativas, como las que comentábamos más arriba y las expresivas, que marcan un efecto dramático o tienen un significado simbólico. Dentro de estas últimas, encontraríamos las elipsis de estructura (como las de las películas policíacas donde forzosamente se nos oculta parte de los elementos para mantener el interés en la trama), las elipsis simbólicas (en las que se oculta un elemento no para mantener el suspense sino por sutileza, para dejar entrever un elemento simbólico. Un ejemplo puede ser, en las películas antiguas, cuando se sustituían las escenas de sexo por imágenes de un tren que entraba en un túnel) y las elipsis de contenido motivadas por la censura social o escenas que pueden herir la sensibilidad de los espectadores si son excesivamente explícitas, que, aunque cada vez se tiene menos en cuenta (recordemos *La pasión de Cristo*, de Mel Gibson),



muchas películas siguen usando elipsis para poder mostrarse a un público más amplio. Resumiendo la utilidad de las elipsis (Martin, 2002: 93):

“Su vocación no es tanto suprimir los tiempos débiles y los momentos perdidos como sugerir lo sólido y lo pleno dejando fuera del campo (fuera de representación) lo que la inteligencia del espectador puede suplir sin dificultad”.

Ya por último, nos gustaría hacer una pequeña reflexión sobre el plano secuencia, que, si bien es un tipo de plano, no lo hemos descrito en el apartado dedicado a los planos por tratarse de un plano en movimiento y que tiene más relación con la creación de espacio que con las tomas tal y como las presentábamos en el punto 3.2.1. Se trata de una toma de larga duración en continuidad, que pone en valor el espacio, ya que no lo fragmenta. Además, da una continuidad a la narración ya que no tiene corte alguno. Grabar planos secuencia es algo muy complejo, y son pocos los que consiguen buenos resultados. Como ejemplo, la película *La soga* (1948), de Hitchcock, está grabada simulando un único plano secuencia, aunque en realidad consta de 11 planos separados. Sin embargo, Hitchcock consiguió disimular los cortes con elementos de la imagen para lograr crear la ilusión de un plano secuencia<sup>41</sup>. Otro plano secuencia muy conocido y alabado, por la sensación de angustia que provoca, es el paseo por el pasillo del hotel Overlook que Kubrick nos mostraba en *El resplandor* (1980).

Podemos comprobar, por lo tanto, la gran relevancia del montaje en la composición de la narración y la expresión plástica de la película, por lo que, como veremos en los modelos de análisis que se propondrán más adelante, es probable que sea el primer elemento que tenemos que observar antes de comenzar un análisis más exhaustivo del film.

Si tenemos en cuenta el nivel de especificidad de cada uno de los elementos del film que hemos descrito a lo largo del capítulo, podremos concluir

---

<sup>41</sup> <https://aprendercine.com/plano-secuencia-definicion-ejemplos/> [última consulta 17/01/2021]

que un conocimiento profundo del uso de los mismos facilitaría la labor de *lectura* del film. Sería, por lo tanto, interesante considerar la posibilidad de elaborar un modelo que haga corresponder cada una de estas unidades narrativas con acciones concretas que puedan llevarse a cabo en los procesos de traducción audiovisual, con el fin de facilitar en mayor detalle la fase de traducción, adaptación o redacción de un guion audiodescriptivo.

### **3.3. El análisis fílmico**

Conocer todas las herramientas disponibles para generar una narración audiovisual y las funciones del lenguaje audiovisual nos permite poder analizar el film de una forma más segura. Una vez que las conocemos, debemos ser conscientes de que el proceso de “aprender a leer” el film es algo que lleva su tiempo, principalmente hasta que llegamos a hacerlo de una forma sistemática sin tener que consultar cada momento los modelos de análisis. Además, se trata de un proceso que, por mucho que queramos sistematizar, tiene un componente subjetivo y personal bastante alto y requiere de cierta sensibilidad que hay que desarrollar, por lo que se trata más de un aprendizaje personal que de un procedimiento automatizado de análisis y comprensión. Esto no quiere decir que los modelos que pretendemos proponer no sirvan como guía, sino que no sirven de nada si no los acompañamos de un aprendizaje personal y los utilizamos como una forma de entrenamiento para poder interiorizar los elementos. Especialmente, en el caso que nos ocupa, que es la traducción audiovisual en sus diferentes modalidades, ya que, en el contexto laboral, por desgracia, en muchas ocasiones las restricciones temporales relativas a los plazos de entrega harán que no dispongamos de todo el tiempo que desearíamos para poder hacer una valoración inicial del texto antes de proceder a su traducción o adaptación. Por ello es esencial que nos basemos en los modelos predefinidos pero que los utilicemos como entrenamiento para, con el tiempo, poder recurrir a esos esquemas mentales que ya habremos conseguido interiorizar. Nos sirve, para este caso, la teoría de María Acaso, que en su “Lenguaje visual” (2009) afirma que “aprender a ver es

como aprender a conducir”. Por otra parte, debemos ser conscientes de que no siempre encontraremos en todas las películas, todos los elementos que hemos descrito a lo largo del capítulo. A veces aparecerán unos, a veces otros y en ocasiones todos, por lo que estas propuestas de modelos que haremos más adelante no pueden entenderse como un acto cerrado, sino como una base que varía en función del análisis que se necesite. Por otra parte, no todos los directores de cine dominan el lenguaje fílmico de la misma manera y no todos los films están cuidados hasta el último detalle, por lo que podemos encontrarnos algunas producciones que sean más bien “una grabación” que una “obra de arte” (independientemente de los gustos personales).

En cuanto al análisis fílmico, hay muchísimas teorías diferentes sobre modelos diferentes, cada una con una finalidad o una intencionalidad diferente, ya que el ámbito de los estudios sobre el análisis fílmico ha tenido un fuerte desarrollo en los últimos veinte años. En capítulos anteriores, hablábamos del “principio de indeterminación” de Nietzsche, según el cual cada texto tendría incontables interpretaciones dependiendo de quién sea el que lo interpreta. Sin embargo, un análisis fílmico es siempre la consecuencia de un encargo. Como especifican Vanoye y Goliot-Lété en su *Précis d'analyse filmique* (1992):

“L'analyse filmique n'est pas une fin en soi. C'est une pratique qui procede d'une commande, laquelle se situe dans un contexte. Mais ce contexte est variable, et il en résulte évidemment des commandes elles aussi éminemment variables. [...] La définition du contexte et du produit final est donc indispensable au cadrage de l'analyse. Elle permet d'en dessiner, au moins en partie, les limites, les formes et les supports, le ou les axes (ou, du moins, la possibilité plus ou moins grande de choisir des axes)”.

A lo largo de los años, desde los primeros “estudios de pantalla” en los que se estudiaba el texto fílmico en su estricta materialidad, han ido apareciendo numerosos modelos de análisis fílmico, a la par que las tendencias de las escuelas de pensamiento iban evolucionando. Así nos podemos encontrar con estudios fílmicos de tendencia estructuralista (como los de Barthes o Saussure, que constituyen los principios de la lingüística moderna y de la semiología), basados

en la semiótica y el psicoanálisis (como Metz o Mitry), los neoformalistas (como Bordwell y su teoría del film cognitivo) o los postestructuralistas, postmodernistas, deconstruccionistas y en los últimos tiempos los análisis basados en los estudios culturales. Vamos a echar un vistazo a todas estas formas de análisis, para poder crear nuestro propio modelo adaptado a la necesidad que deseamos cubrir.

En este trabajo, la finalidad de los análisis fílmicos que pretendemos proponer está muy clara: mejorar la calidad de la traducción audiovisual en todas sus modalidades. Por ello es que, con este objetivo en mente, haremos un repaso de las teorías de análisis fílmico más relevantes para este fin. No aparecen todos los autores que han escrito sobre este tema, pero sí los que nos resultan más útiles a la hora de conformar los modelos de análisis que veremos en el capítulo V.

Una vez marcada la finalidad del análisis que vamos a elaborar, el primer paso es la descripción, desmontar el todo en cada una de las partes que la conforman para poder observarlas por separado y después volver a unir las partes para dar sentido al conjunto. La propia definición de análisis lleva implícito este primer paso: “Distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición<sup>42</sup>”. Podemos decir entonces que los dos grandes procesos que se llevan a cabo en un análisis son la descripción y la interpretación. Y el enlace entre ambos es (Marzal, Gómez, 2008 :39):

“El punto de conexión entre la descripción y la interpretación es, lógicamente, el desarrollo de un proceso explicativo que se aplica en el establecimiento de nexos mediante los que el sentido cobra vida; es el punto de inflexión que nos permite el paso entre las prácticas objetivas y las subjetivas. Aunque más tarde desarrollaremos con detalle cada uno de los procesos, un primer acercamiento nos permite establecer un cuadro gráfico útil para nuestros objetivos:”

---

<sup>42</sup> Definición de análisis de la RAE: <https://dle.rae.es/an%C3%A1lisis> [última consulta: 27/01/21]

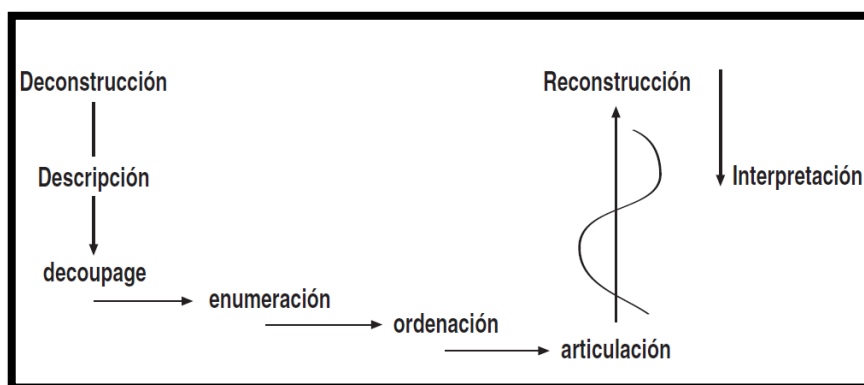


Figura 13. Marzal, Gómez (2008: 39)

En las próximas páginas iremos descubriendo cómo cada autor propone que completemos este proceso y más adelante podremos ver nuestra propuesta enfocada al caso concreto que nos ocupa.

### 3.3.1. Estudios sobre análisis fílmico

Como hablábamos en puntos anteriores, los estudios sobre análisis fílmico han sido muy prolíficos. Sin embargo, dada la naturaleza de estos trabajos, su finalidad hace que lo que se puede aplicar con un objetivo, no sea en absoluto aplicable para otro. Si el encargo del análisis proviene de una institución docente puede que se pida para evaluar el conocimiento de los alumnos, si proviene de la prensa, probablemente sea para hacer una crítica del film con vistas publicitarias, si es por parte de un festival de cine, puede ser que quieran decidir qué películas comprar para su próxima edición. Por eso hemos estimado necesario este repaso de los elementos que debemos analizar y consideramos importante releer las teorías de autores anteriores que, si bien tenían objetivos diferentes al nuestro, probablemente tengan puntos en común que podamos aplicar a nuestra investigación.

En este punto se hará un breve resumen de algunas teorías del análisis fílmico publicadas en el contexto de los estudios de cinematografía, es decir, excluimos los estudios que abordan el análisis fílmico desde otras disciplinas

como la enseñanza de lenguas extranjeras o la traducción en este primer bloque, si bien haremos una pequeña reflexión al final del capítulo. Creemos que en este contexto es necesario hacer una reflexión teórica sobre los trabajos realizados en este ámbito dentro de las diferentes corrientes metodológicas que podemos encontrar en los estudios sobre cine, ya que nos hemos encontrado con una gran heterogeneidad en los enfoques de los mismos.

Como la finalidad principal de este trabajo es proporcionar esquemas o modelos de análisis fílmico que sean aplicables a las distintas modalidades de la traducción audiovisual, y estas son muy diferentes entre sí, lo más probable es que lo que nos resulte útil en doblaje, no tenga relevancia alguna en subtitulación o lo que tenga especial importancia en audiodescripción no tenga ninguna en subtitulación para sordos. Por eso hemos decidido hacer aquí una visión general y más adelante, cuando se presenten los modelos, enlazar con lo expuesto en este capítulo.

Pasamos, por lo tanto, a hacer un resumen de los puntos más importantes de las distintas teorías del análisis fílmico relevantes para nuestro estudio.

### ***3.3.1.1. Barthes***

Roland Barthes es especialmente conocido por desarrollar sus investigaciones en el campo de la semiótica. Sus campos de estudio tocan la teoría literaria, la semiótica y la filosofía entre otros. Además, sus trabajos fueron esenciales para numerosas corrientes de pensamiento, como el estructuralismo y el post-estructuralismo. Si analizamos las publicaciones, veremos que Barthes propone un modelo de análisis estructural basado en la teoría lingüística de los niveles. Para realizarlo, debemos distinguir los diversos niveles de descripción y establecer entre ellos unas relaciones jerárquicas. Establece por lo tanto tres niveles: el de las funciones, el de las acciones y el de la narración.

Partiendo de esta teoría de los niveles, dispone, dentro del nivel de las funciones dos grandes clases: las distribucionales (que son las verdaderas funciones y se subdividen a su vez en núcleos y catálisis) y las integrativas (que se subdividen a su vez en indicios e informantes).

En el nivel de las acciones nos encontramos con que Barthes sigue los modelos semánticos de Greimas, considerando a los personajes no como personas, sino como “actantes” (de ahí el nombre de nivel de las acciones). Así los subdivide (Greimas) en seis categorías: sujeto/objeto, donador/destinatario y adyuvante/oponente. Por último, en el nivel de la narración, Barthes se centra en los signos del narrador y el lector, olvidados hasta el momento por otros autores. Lo que más enfatiza es la distinción entre el narrador “personal” y el “a-personal” que vendrían a ser, respectivamente, los llamados por otros autores: narrador en primera y tercera persona.

### **3.3.1.2. Aumont**

Jacques Aumont, junto con Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, publicó en 1983 su obra “Estética del cine”. Esta obra, un amplio y detallado manual que se ha convertido en todo un referente en su campo, se actualizó por última vez en 1996. Considerando el film como un texto, afirma que (Aumont, 1996: 202) “Hablar de «texto filmico» es considerar el film como discurso significante, analizar su (o sus) sistema(s) interno(s), estudiar todas las configuraciones significantes que se le puedan observar.” Además, incide en el hecho de que un estudio semiológico puede abarcar dos procesos diferentes: el primero que estudia el film como *mensaje* y el segundo proceso que sería propiamente *textual*, que estudia el sistema peculiar de un film. En el trabajo que nos ocupa, lo ideal sería combinar los dos procesos, aunque la relevancia que tenga uno u otro podrá depender de la modalidad de TAV a la que lo estemos aplicando.

Por otra parte, nos plantea una serie de dificultades a las que tiene que enfrentarse el análisis textual del film. Entre éstas se encuentran (Aumont, 1996: 215- 220):

- Estudiar un texto fílmico con un buen grado de precisión implica una memoria perfecta. No podemos analizar un texto fílmico de la misma forma que un texto literario que tenemos escrito delante de nuestros ojos. Como soluciones: o la constitución de una descripción detallada o el paro sobre una imagen para poder analizarla.

- Un análisis fílmico supone la constitución de un estado intermedio entre la propia obra y su análisis y la modificación más o menos radical de las condiciones de visión del film.

- El análisis de un film, implica referencias concretas al objeto, que suponen en sí mismas una transcripción de las informaciones visuales y sonoras aportadas durante la proyección.

Debemos tener estas consideraciones presentes para poder crear un modelo de análisis viable.

### **3.3.1.3. Bordwell**

David Bordwell caracteriza, en primer lugar, la crítica cinematográfica estudiando dos métodos de interpretación: la explicación temática y la lectura sintomática. Explica que a pesar de que en su contenido teórico haya ciertas diferencias, los dos enfoques utilizan maniobras inferenciales y dispositivos de persuasión.

Nos habla de la interpretación del film como explicación (Bordwell, 1995: 61) (el espectador que interpreta una película puede tomar un significado referencial o explícito como punto de partida para hacer inferencias acerca de significados implícitos y al construirlos, el crítico los hace aparentes, es decir,



explica la película), el film como retórica (estudia la retórica como *inventio*, *dispositio* y *elocutio*, lo que le permite tratar el modo en que una amplia gama de factores, incluyendo el personaje del crítico y el lector, configuran la interpretación terminada). Además, nos propone algunos esquemas de análisis, como:

- Esquemas y modelos heurísticos: los campos semánticos son vitales para la interpretación y requieren una ordenación sobre elementos y patrones textuales.

- Cuatro esquemas básicos: basados en las categorías, basados en la persona, esquema de ojo de buey y esquema basado en el significado, del derecho y del revés (origen primario en el “círculo interior” o en el “exterior”).

#### **3.3.1.4. Carmona**

Ramón Carmona nos presenta en su obra *Cómo se comenta un texto fílmico* un manual que pretende ser didáctico y servir para aplacar el creciente interés académico por todo lo relacionado con el cine que se vivió a principios de los 90. Él mismo afirma basarse para su libro en las teorías de otros grandes autores como Bordwell, Aumont y Casetti. Un apunte interesante que realiza Carmona es sobre el film en tanto que “obra independiente y singular” en contrapunto con las producciones en serie (Carmona, 1993: 43-44):

“(…) aunque el tipo de discurso que vamos a estudiar aquí parezca ocuparse ante todo de los films en tanto que obras independientes y singulares, no podremos dejar de lado su carácter de eslabones de una cadena históricamente determinada por tipologías genéricas, actores, directores, casas productoras, etc. Tampoco podemos olvidar su carácter de mercancías elaboradas de acuerdo con normas específicas, que circulan en el interior de un mercado, tanto económico como cultural.”

Es importante, sobre todo para el análisis fílmico que queremos desarrollar en este trabajo, tener en cuenta de dónde viene el film, cuál es su género, quién su director, su productora, puesto que estos hechos influyen claramente en el

producto final. Carmona define el “comentario textual fílmico” como (Carmona, 1993: 45):

“[...] el conjunto de operaciones realizadas sobre un objeto “film” con el fin de describir su modo de funcionamiento estructural y el significado que sirve de base para su articulación como tal objeto y, por otro lado, para proponer una dirección determinada de sentido, capaz de justificar la lectura producida de forma individual cuando el film es abordado desde el punto de vista del espectador o espectadora concretos en una situación concreta”.

Así, divide el comentario textual fílmico en dos partes: reconocimiento y comprensión. El reconocimiento consiste en examinar y ubicar los distintos elementos que aparecen en pantalla: personajes, luces y sombras, colores, sonidos, frases... y la comprensión se refiere a la capacidad de relacionar estos elementos entre sí, como partes de un todo más amplio: encuadre, plano, secuencia...

#### ***3.3.1.5. Casetti y DiChio***

Francesco Casetti y Federico Di Chio (Casetti, 1991: 33) definen el análisis como “una especie de recorrido que a través de una descomposición y recomposición del film conduce al descubrimiento de sus principios de construcción y de funcionamiento: un recorrido en el que interviene un reconocimiento sistemático de todo cuanto aparece en la pantalla y una comprensión de cómo se comprende; que superpone una descripción minuciosa y una interpretación personal de los datos; que exige que el analista se distancie de la fruición ordinaria para establecer una distancia óptima con respecto a su objeto, obligándole al mismo tiempo a intervenir para encuadrar y predeterminar ese objeto”.

Como etapas fundamentales del proceso, se señalan (Casetti, 1991: 36-58):

- La descomposición: Según el autor, se citan dos modelos de descomposición:

- La descomposición de la linealidad o la segmentación, que consiste en dividir el texto en fragmentos cada vez más breves que representen unidades de contenido cada vez más pequeñas (episodios, secuencias, encuadres e imágenes)
- La descomposición del espesor o estratificación, que consiste en quebrar la compactidad del film y examinar los diversos estratos que la componen.

- La recomposición, que estaría formada por cuatro pasos básicos:

- La enumeración, que es el momento del catálogo sistemático de las presencias del film.
- El ordenamiento, que resalta el lugar que cada componente ocupa en el conjunto del film.
- El reagrupamiento, fase en la que se empieza a diferenciar el núcleo central del film.
- La modelización, que, como paso final, nos conduce a una representación capaz no sólo de sintetizar el fenómeno investigado, sino también de explicarlo.

Casetti y Di Chio hacen especial énfasis en el análisis de la narración, que es una parte que otros autores obvian. Aun así, proponen cuatro grandes áreas de investigación que responden a cuatro planos diferentes de análisis:

- El análisis de los componentes cinematográficos: los signos y los códigos del film.
- El análisis del universo representado.
- El análisis de la narración.
- El análisis de las estrategias comunicativas.

Se puede decir que cada uno de estas áreas respondería a una finalidad diferente del análisis, por lo que la guía que proponen sería de las más amplias, ya que cubre con detalle muchas posibles aplicaciones del análisis.

### 3.3.1.6. *González Requena*

Por último, nos parece muy relevante el trabajo de Jesús González Requena, profesor de la Universidad Complutense de Madrid, que, además, cuenta con una página web<sup>43</sup> en la recoge todo su trabajo tanto docente como investigador en materia de psicoanálisis y análisis de textos audiovisuales.

Cuando habla de análisis fílmico, González Requena (González, 1995: 13) lo describe como: “Analizar un objeto. Es decir: descomponerlo en niveles y unidades – segmentación- clasificar esas unidades –taxonomía -, determinar el tipo de relaciones que se mantienen entre sí – su estructura”. A continuación, se plantea la finalidad del film como texto artístico e incluso arremete contra los semiólogos por dejar de lado deliberadamente el ser artístico de los films. Por todo ello, concluye que el texto es “un espacio donde se encuentran diversos materiales: el de los signos (semiótico), el de las imágenes (imaginario) y el de la materia (lo real)”. “El texto artístico es un espacio huella: huella del trabajo del sujeto que ha estado allí”.

Es muy interesante la reflexión de González Requena sobre la interpretación en el análisis fílmico. Sin negar que siempre existe la posibilidad de interpretación, afirma que un buen análisis debería tener la menor interpretación posible. Y para ello se basa en la teoría que Freud llama la “regla fundamental del psicoanálisis”<sup>44</sup>: “Y, por parte del analista, esta interpretación no tiene nada que ver con el uso habitual que se da a la palabra interpretación en los estudios artísticos modernos, pues no tiene nada de subjetiva por lo que se refiere a su propia subjetividad -la del analista. Es, por el contrario, una reconstrucción producida a partir del análisis objetivo -literal- del texto del paciente. Dicho en otros términos: el análisis conduce a formular una interpretación, pero ésta no es otra cosa que una hipótesis destinada a ser confirmada o descartada. En suma, su

---

<sup>43</sup> <http://gonzalezrequena.com/> [última consulta 15/05/2020]

<sup>44</sup> <http://gonzalezrequena.com/20-analisis-e-interpretacion-nietzsche-y-freud/> [última consulta 15/05/2020]

valor consiste no en ser una interpretación, sino en no serlo: en lograr ser la enunciación de la verdad subjetiva del paciente: la que permite identificar su deseo reprimido”.

Eduardo Rodríguez Merchán se plantea el análisis fílmico como un juego en el que el espectador tiene un papel muy importante. (González, 1995: 165). Antes de jugar a este juego, nos advierte de su posición frente al análisis con cuatro sencillas reglas:

- Regla nº1: Mi postura analista es totalmente ecléctica. Me coloco (...) en ese territorio común (...) que supongo existe entre la crítica y el análisis.
- Regla nº2: (...) mi análisis va encaminado a la búsqueda de un espectador implícito, construido por la propia estructura textual del film y elegido según los intereses de su autor real. Sin embargo (...) no olvido la existencia de un espectador “real” que comparte conmigo el análisis y está muy alejado culturalmente de ese espectador ideal.
- Regla nº3: Elijo, intencionadamente también, una película reciente, no demasiado famosa y perteneciente a una cinematografía y a una estética tan exóticas como poco conocidas por el gran público (...).
- Regla nº4: (...) creo descubrir que la estrategia fílmica del director se basa en (...) la construcción de un espectador inocente y la utilización de un hábil juego de miradas y puntos de vista.

Como vemos, este autor nos presenta el esquema dentro de un film concreto, por lo que casi con toda seguridad, su esquema no nos serviría para otros análisis. He aquí el porqué de plantearnos desde el principio la finalidad de nuestro análisis.

En lo que respecta a los modelos que queremos desarrollar, una primera idea fue crear un solo modelo aplicable a todas las modalidades de TAV, pero tras haber visto las características de cada modalidad y la cantidad de elementos a los que hay que prestar atención en los análisis, creemos que un solo modelo sería demasiado complejo y demasiadas variaciones. Por eso se tomó la decisión de hacer un modelo por cada modalidad, para que puedan ajustarse mejor a su

función y porque no todos los profesionales se dedican a todas las modalidades y así pueden elegir el modelo que les interese según su especialidad. Además, trataremos de que sean modelos que puedan aplicarse a todo tipo de films o documentos audiovisuales narrativos.

### 3.3.2. El análisis fílmico aplicado

El análisis fílmico puede aplicarse a muchos campos distintos. Casi todos los autores que hemos estudiado en este capítulo enfocan sus análisis hacia la crítica cinematográfica o el estudio de la forma narrativa de los cineastas. Sin embargo, como decíamos antes, se puede aplicar a distintas situaciones en función de quién hace el encargo y para qué queremos utilizar los resultados del análisis. Como ya nos decían Vanoye y Goliot-Lété (1992), es imprescindible fijar el contexto en el que surge la necesidad del análisis antes de proceder al mismo.

Así, podemos encontrar estudios dedicados al análisis fílmico aplicado a la crítica cinematográfica o para aprender técnicas cinematográficas, pero también aplicado a la docencia, a la enseñanza de idiomas o un análisis fílmico con fines educativos. Incluso encontramos modelos de análisis fílmicos destinados a facilitar el trabajo de investigación en TAV, por ejemplo.

Incluso podemos encontrar plataformas como la FILTA, *Film in Language Teaching Association*<sup>45</sup> que sirven para poner en común recursos relacionados con el análisis fílmico aplicado al campo de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

En el capítulo V, trataremos de crear una tabla de referencias con todos los elementos que hemos considerado a lo largo de este capítulo para poder relacionarlos con las modalidades de TAV presentadas en el capítulo II. Los modelos que resulten estarán pensados por y para la docencia en el aula de traducción audiovisual. Por eso nos ha parecido coherente dedicar, antes de llegar

---

<sup>45</sup> <http://www.filta.org.uk/> [última consulta 17/01/2021]

a esos modelos, un breve capítulo a la docencia en esta disciplina y a analizar las competencias que se consideran deseables en los profesionales de la TAV.





# CAPÍTULO IV



**LA  
DOCENCIA  
EN TRADUCCIÓN**



## Capítulo IV: La docencia en traducción

Aunque estamos haciendo un mapa de las modalidades de la TAV, sus características y aplicaciones y lo que los conocimientos en lenguaje fílmico aportan para llevarlas a cabo, no podemos olvidar que la intención de este trabajo es que sirva para facilitar el aprendizaje a los estudiantes y la docencia a los profesores de esta especialidad. Por eso nos parece lógico dedicar un breve capítulo a la docencia en traducción y más concretamente a la docencia en TAV.

Las posibilidades de aprendizaje en estas especialidades no siempre han sido las mismas. No siempre ha existido el mismo abanico de posibilidades de formación que existe hoy en día (no solo presenciales en Universidades e Institutos especializados, sino también en línea, con aprendizaje síncrono y asíncrono). Teniendo en cuenta cuándo comenzaron a existir los estudios (universitarios o no) en los que se enseñaba la Traducción Audiovisual y el momento en que se comenzaron a consumir películas extranjeras traducidas a nuestro idioma (o la aparición del doblaje y la subtitulación), observamos una brecha temporal en los que los profesionales que se dedicaban a estas especialidades, por fuerza, no podían haber recibido formación previa en esa materia. Si nos paramos a analizar el campo de la accesibilidad, pasa más o menos lo mismo: durante años, los profesionales tenían que “buscarse la vida” para poder hacer un trabajo decente. Por eso en este capítulo queremos recoger las dos realidades: la de la docencia actual (y cómo se ha llegado a este punto) de la traducción audiovisual y la accesibilidad; y la de la profesión y los profesionales que comenzaron a trabajar en los inicios de ambas especialidades cuando aún no había formación ni normativas.

En lo que respecta a la docencia muchos investigadores han hecho ya estudios sobre este tema, por lo que reflejaremos los puntos más importantes de estos estudios, pero en cuanto al mundo profesional, ante la falta de bibliografía,

hemos decidido seleccionar a seis profesionales de reconocido prestigio y con una larga trayectoria y que pertenecen a distintas especialidades, para hacerles una breve entrevista en la que nos contarán cómo fueron sus inicios en cada una de las modalidades tratadas.

#### 4.1. Docencia en traducción

En el capítulo II abordamos la definición de traducción y lo que esta implica. Recuperamos la idea de Zabalbeascoa (1997: 330) de que la traducción debe cumplir tres condiciones: (1) que haya un texto de partida, (2) que haya una relación de equivalencia en uno o más niveles entre el texto de partida y el texto meta y (3) que la traducción tenga una finalidad. La historia de la traducción empieza mucho antes de tener un nombre, ya que va unida a la historia del hombre. Cuentan Roberto Valdeón y África Vidal (2019: 1) que se empezó a hablar de traducción, en abril de 1976, en un histórico congreso en la Universidad de Lovaina, en la que se reunieron investigadores experimentados como James Holmes, Itamar Even-Zohar, Raymond van den Broeck o José Lambert y jóvenes talentos como Gideon Toury, André Lefevere o Susan Bassnett. Allí se fragó el establecimiento de la Traducción como disciplina. Además, nos recuerdan que la traducción ha estado presente siempre en nuestra historia y el papel que ha desempeñado y debe seguir desempeñando (2019: 2):

“[...] in this volume the editors start from the premise that translation in Spain has been for centuries a tool to construct and represent the cultural Other, and that today, from the new visions proposed by such fields as ethnography, sociology, anthropology and others, translation should be a productive space for critical self-reflection on such burning questions of our globalized society as its role in asymmetry between languages or in the creation of stereotyped clichés of the foreign”.

Ese congreso que sentó las bases de la disciplina de la traducción, resulta ya de por sí inspirador y emocionante, tan solo el hecho de pensar en todas esas personas reunidas en la misma sala, pero es casi de obligada lectura para

cualquiera que ame la profesión, el relato de Susan Bassnett sobre lo que supuso para ella aquel congreso. Lo cuenta en su artículo *Translation studies at a crossroads* (2014), en el que relata su historia como investigadora a la vez que reivindica que los Estudios en Traducción se encuentran en una encrucijada y deben hacer algo para salir de ella. Cierra una narración apasionada y apasionante sobre el recorrido de los Estudios de Traducción en estos más de 40 años con la siguiente conclusión (Bassnett, 2014: 25):

“I believe we inside translation studies need to look outwards, to promote some of the excellent research in translation studies more effectively to our colleagues, to engage more in interdisciplinary, collaborative projects. Perhaps we have concentrated so hard on becoming respectable, on claiming to be a discipline, that we have lost our cutting edge. Nothing leads to complacency faster than success; the time has come for those of us who would like to think of ourselves as translation studies scholars to rethink not only how we have come to be here, but where and with whom we want to go next”.

A raíz de las publicaciones derivadas de ese congreso, en 1978 se comenzó a hablar de Estudios en Traducción y se comenzaron a crearse en España las Escuelas Universitarias de Traductores e Intérpretes, en la Universidad Autónoma de Barcelona en 1972 y en la Universidad de Granada en 1979. Se trataba de estudios de tres años equivalentes a lo que eran las diplomaturas entonces. No fue hasta los años 90 cuando estas EUTI se convirtieron (no sin controversias<sup>46</sup>) en facultades de traducción y comenzaron a ofrecer licenciaturas, como recoge Calvo (Calvo, 2009: 210) en su tesis doctoral:

“Las primeras Universidades en implantar la nueva titulación son la UPGC, la UAB, la UMA, la UVigo y la USAL, todas en torno a 1992, en una primera hornada de Licenciaturas. En Granada se lograría en 1993, un poco más tarde”.

---

<sup>46</sup> Recomendamos la lectura de la tesis doctoral de Elisa Calvo (2009) para comprender la situación exacta en la que surgieron las primeras facultades de traducción y la controversia que rodeo su nacimiento.

Ya más adelante, con el proceso de Bolonia, las licenciaturas pasaron a los actuales grados y másteres.

Y aunque ya han pasado casi 30 años de esas primeras licenciaturas, el mercado de la traducción sigue estando marcado por la variedad de estudios (o la carencia de ellos) que poseen los que se dedican a él. Así, podemos encontrar distintos perfiles de traductores profesionales en el panorama actual. Una clasificación que nos ayuda a ver el nivel de competencias que se puede esperar de estos dependiendo de sus objetivos podría ser (González-Davies, 2020: 445):

“Harris (2017) put forward a cline to gauge the level of translation competence that can be developed in different contexts depend-ing on the aims and context of the speakers:

- Natural translators: people who translate without having had any training. They function through intuition rather than following translation norms and strategies.
- Native translators: people who have acquired translation skills through observation and experience in informal contexts.
- Expert translators: formally trained translators who lack experience in the industry.
- Professional translators: people who translate for a living. They may have been trained in a formal setting and be accredited, or they may be advanced native translators”.

Como vemos, aunque la profesión esté regulada a día de hoy, aún hay mucha heterogeneidad –no solo dentro de España, sino también en un contexto internacional, en el que muchos países ni siquiera cuentan con estudios en traducción de forma reglada– en cuanto a la formación de los profesionales que se dedican al campo. Así, se antoja imprescindible, fijar unas competencias mínimas que deben tener los traductores o al menos, las que sería deseable que tuvieran.

#### 4.1.1. Competencias traductoras

Estas competencias han sido ampliamente descritas y discutidas por muchos investigadores en los últimos años, por lo que tenemos muchos recursos a nuestra disposición. Es interesante matizar que, en unos estudios como estos, que son mayoritariamente prácticos puesto que la mayoría de las materias tienen un corte más práctico y son muy pocas las materias teóricas, es vital que esas competencias estén dirigidas a satisfacer las necesidades del mercado. Para planificar las asignaturas o materias que se van a impartir, Kelly (2005: 3) nos da unas pautas muy claras que resume en la siguiente figura:

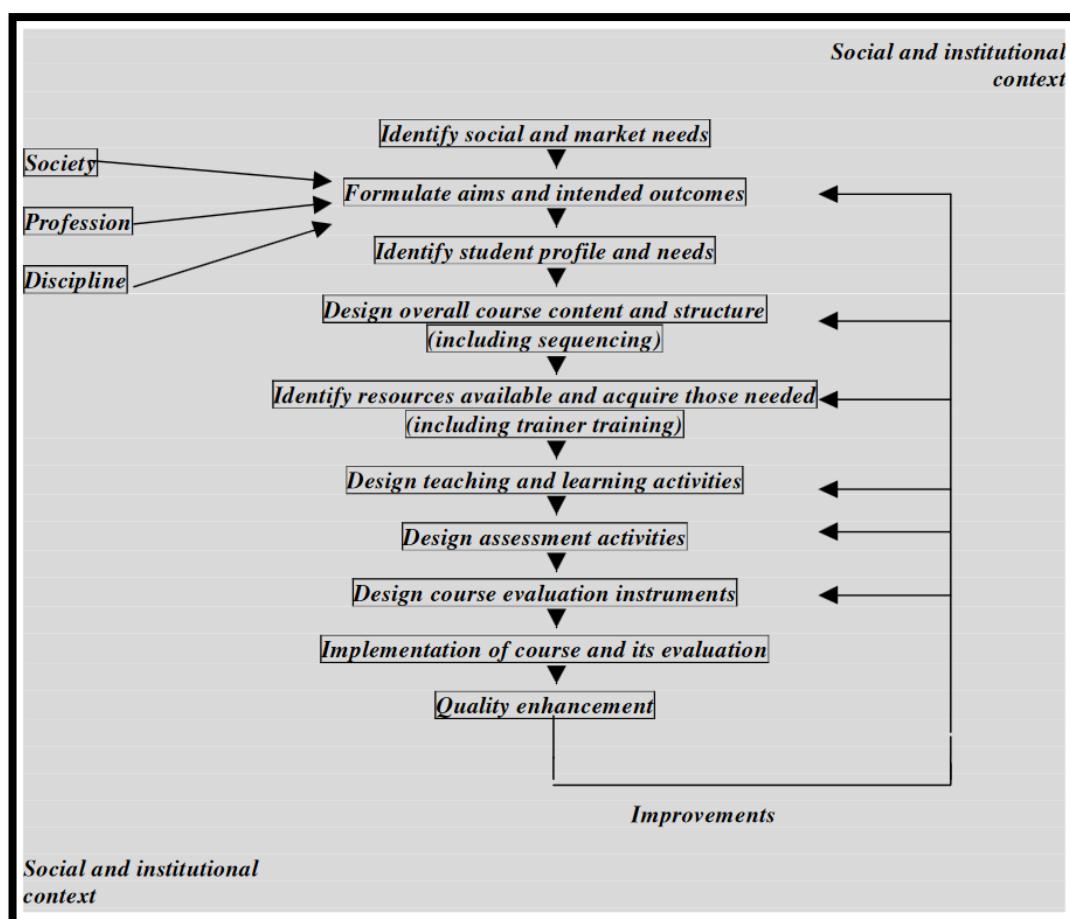


Figura 14. Proceso de diseño curricular según Kelly (2005: 3).

Confirmamos así que toda planificación debe partir de las necesidades sociales y del mercado. En palabras de la autora, la evaluación que se realiza de

todo el proceso no solamente incluye la valoración del grado de consecución de los resultados del aprendizaje que se han establecido en el programa, sino que también valora el funcionamiento del propio programa, con vistas a determinar los puntos que deben mejorarse. Así, la etapa final cierra el círculo, en el sentido de que consiste en incorporar al contenido, la organización y las actividades del programa toda innovación y mejora identificada como necesaria por el proceso de evaluación.

Una vez realizado el diseño curricular, es importante fijar unas competencias concretas para los alumnos. En cuanto a las competencias en sí, debemos tener en cuenta que se trata de algo que cambia y evoluciona con el tiempo, por lo que un mismo autor puede (y de hecho así lo suelen hacer) corregir y ampliar sus propuestas cada cierto tiempo. Nos gustaría destacar dos modelos el que propone Amparo Hurtado en el seno del grupo PACTE de la Universidad Autónoma de Barcelona y el que Kelly publicó en 2001.

El modelo holístico de PACTE incluye dos subcompetencias nuevas que no se habían recogido en modelos anteriores, que son la psicofisiológica, que definen como (PACTE, 2000: 102): “the ability to use all kinds of psychomotor, cognitive and attitudinal resources. The most important of these may be psychomotor skills for reading and writing; cognitive skills (e.g. memory, attention span, creativity and logical reasoning); psychological attitudes (e.g. intellectual curiosity, perseverance, rigour, a critical spirit, and self-confidence)” y la estratégica, que incluye “all the individual procedures, conscious and unconscious, verbal and non-verbal, used to solve the problems found during the translation process. The problem-solving process can be described as a series of acts or recursive, complex acts that lead from an initial state to an objective”. Esta competencia estratégica es especialmente interesante puesto que, a nuestro



entender, parece resumir o abarcar todas las demás. Veamos el mapa de competencias (y sus relaciones) presentado por PACTE<sup>47</sup> (PACTE, 2001: 41):

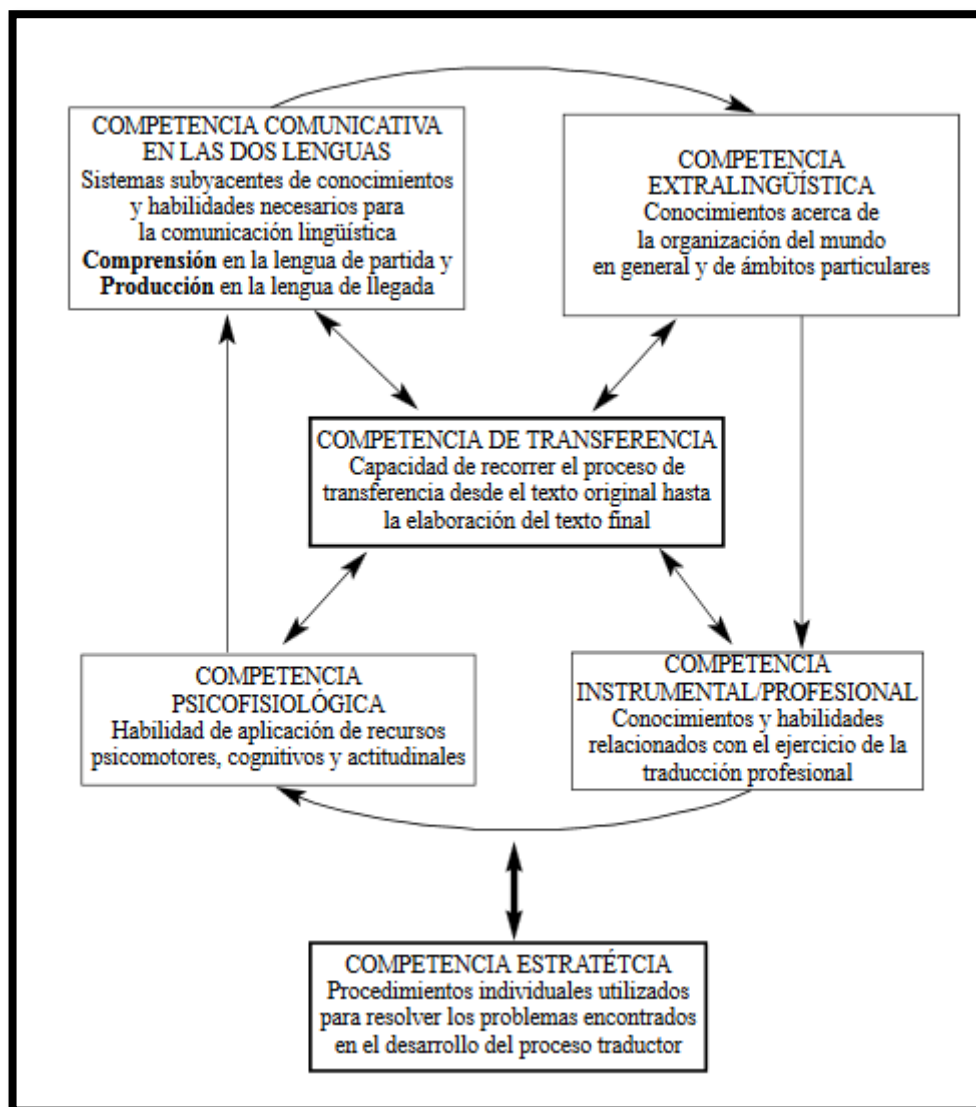


Figura 15. Modelo holístico de la competencia traductora. PACTE, 2001.

En el centro, como punto de unión de todas las competencias, encontramos la competencia de transferencia, que es la capacidad de completar el proceso de transferencia desde el texto de partida hasta el texto meta. Vemos así por primera vez no un listado de competencias, sino un mapa en el que estas competencias

<sup>47</sup> Si bien la fecha de publicación de la figura que recogemos data de 2001, este modelo ya se había presentado anteriormente, aunque con distinto formato.

aparecen relacionadas entre sí y no como unidades atómicas independientes. Unos años más tarde, sin embargo, más avanzado su proyecto de investigación, deciden cambiar un poco ese modelo holístico (PACTE, 2003: 60):

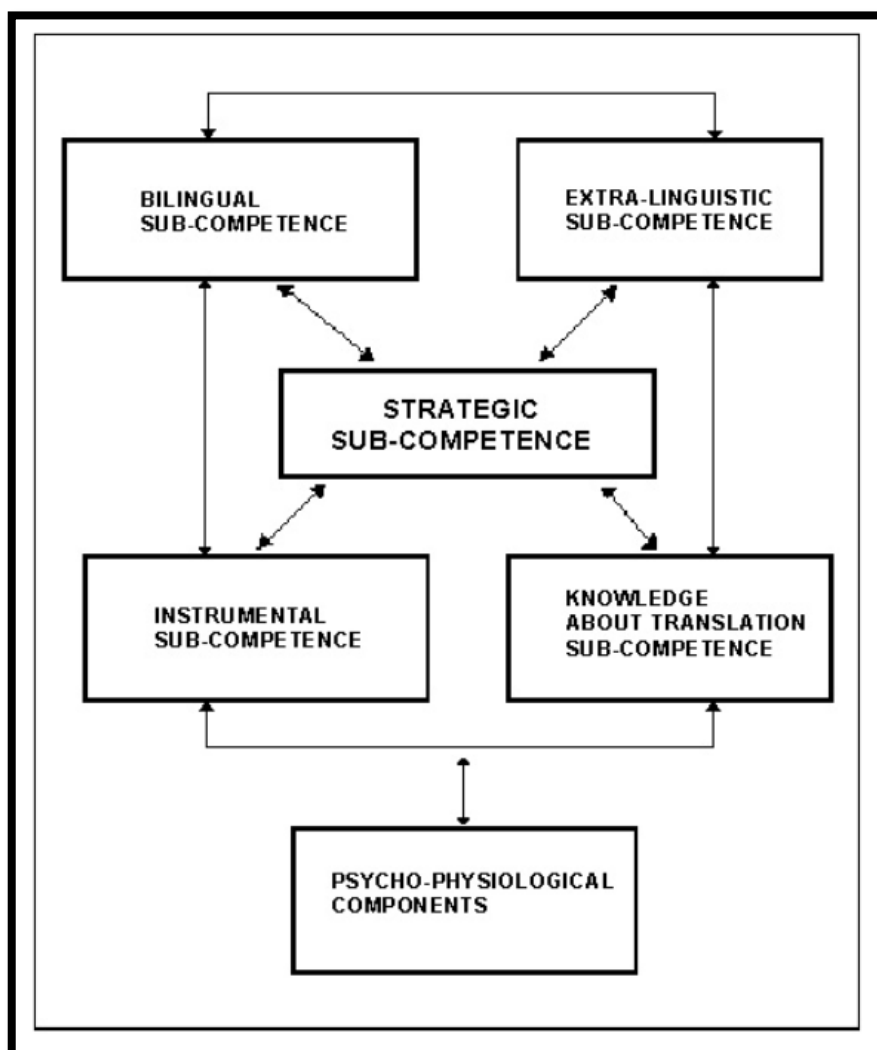


Figura 16. A holistic model of Translation Competence. PACTE, 2003: 60)

Colocan entonces, como centro de relación de todas las competencias (menos la psicofisiológica) la competencia estratégica. Kelly (2001), sin embargo, va un paso más allá y plantea otro esquema de competencias similar, pero que da más importancia aún a la competencia estratégica, ya que considera que es la que “dirige la aplicación de todas las demás a la realización de una tarea determinada”, por lo que la representación sería la siguiente (Kelly, 2000: 15):

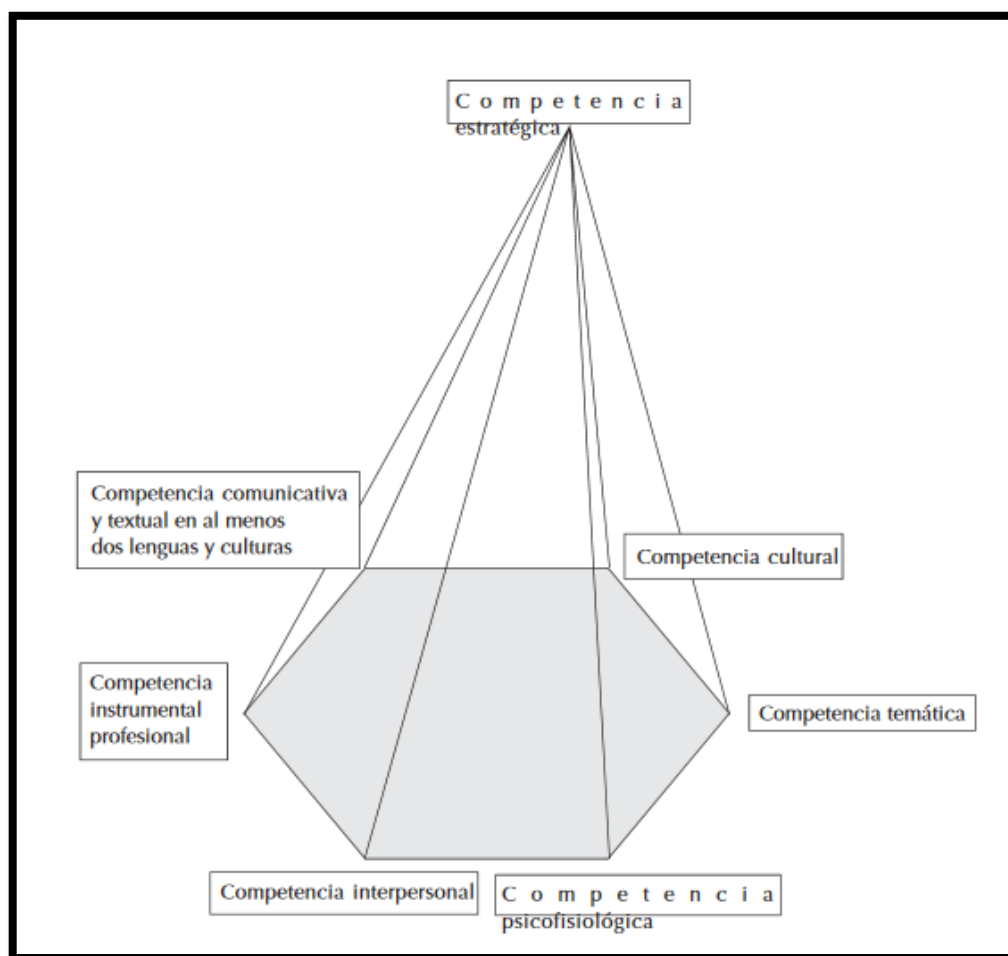


Figura 17. Propuesta de modelo de competencia traductora. (Kelly, 2000: 15)

De esta forma, las competencias deseables en el traductor serían los ángulos de la base de la pirámide, mientras que todas ellas estarían regidas por la competencia estratégica. Como nota aclaratoria, Kelly insiste en que (Kelly, 2000: 16):

“En primer lugar, no todos los factores o subcompetencias son exclusivos de los traductores, sino que en mayor o menor medida, se comparten con otros profesionales [...]. Sería la combinación en conjunto de las subcompetencias y su interrelación lo que distingue la competencia traductora de la de otras actividades expertas”.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que la didáctica de la traducción se centra en adquirir competencias traductoras y, en cualquier sistema educativo, como afirma Jaulín (recogido en Márquez, 2020: 2447):

“(…) para definir las competencias hay que tener en cuenta las tres culturas que han determinado la evolución del sistema educativo: (1) la cultura académica, de carácter científico; (2) la cultura práctica de la profesión y (3) la cultura política asociada a la administración pública. Solo desde estas tres perspectivas podremos dar una definición completa y realista de las competencias”.

Esta misma autora (Márquez, 2020: 2448-2450), revisa también los conceptos de competencias que maneja la administración en documentos como el *Libro Blanco del Título de Grado en Traducción e Interpretación* publicado por la ANECA en 2004, el marco de referencia para los másteres en traducción creado por los expertos del *European Master's in Translation (EMT)* de 2017 y la Norma ISO 17100 de 2015 que regula los requisitos de los servicios de traducción profesional.

Comprobamos así, de nuevo, que esta sinergia entre los estudios universitarios y la profesión, que ha existido desde el principio de esta disciplina, debe estar en un primer plano a la hora de programar planes de estudios o programas de asignaturas.

#### **4.1.2. Modelos didácticos para la traducción**

Los traductores, a día de hoy, se forman mayoritariamente en aulas. Ya sean de grados o posgrados o, en algunos casos, en otros tipos de cursos. Y se forman con la idea de pasar al ámbito profesional y dedicarse a la traducción. Pero el aula no es la vida real y los encargos que se hacen en la clase, por mucho que los docentes queramos imitar las condiciones de trabajo reales, no dejan de ser encargos ficticios. Es muy difícil reproducir en el aula las condiciones que se dan en un encargo de trabajo real, ya que la presión a la que se ve sometido el alumno,

si queremos que aprenda, no puede ser la misma a la que se ve sometido un traductor profesional. Sin embargo, crear situaciones lo más similares posibles a la realidad laboral es de una gran ayuda para los alumnos.

Nord (2009: 212-213) considera la traducción como una forma de comunicación intercultural mediada en la que cada situación tiene unas dimensiones históricas y culturales que condicionan el comportamiento de los agentes implicados en la comunicación, así como los conocimientos y expectativas que unos tienen de los otros, su valoración de la situación, el punto de vista que adoptan al mirarse mutuamente y al mundo. Y como no se puede hacer una buena traducción sin saber para qué es y para quién, la autora defiende un modelo funcional para la enseñanza de la traducción basado en la teoría del *skopos* (2009: 215):

“Según la teoría del *Escopo*, el principio primordial que condiciona cualquier proceso de traducción es la finalidad a la que está dirigida la acción traslativa. Esta se caracteriza por su intencionalidad, que es una característica definitoria de cualquier acción”.

Las teorías de Nord (publicadas a principios de los 90 por primera vez) sobre la didáctica en traducción iniciaron un cambio en el objeto de investigación en los teóricos y consiguieron mover el foco de los estudios desde la perspectiva del docente a la del aprendiente. Coincidimos con la autora en que la finalidad de una traducción es primordial y puede cambiar por completo la forma de actuar del traductor. Si retomamos el objeto de análisis de este estudio, que es el texto audiovisual y las formas de modificarlo mediante las distintas modalidades de la TAV tenemos un ejemplo muy claro. “Traducir una película” no nos dice nada si no sabemos para qué y para quién es esa traducción. No actuamos igual si es para doblaje o subtitulación y desde luego no actuamos igual si esos subtítulos son para oyentes o para personas sordas. Lo mismo sucede con el análisis fílmico, como ya hemos visto anteriormente.

En 2009 se publica un estudio de Ives Gambier en el que se habla por primera vez de estrategias y tácticas en la docencia de traducción. Esta teoría es muy interesante ya que distingue entre los puntos generales que se pueden enseñar en el aula y las tácticas que seguirán los traductores luego a la hora de aplicar esas estrategias aprendidas, que suponen una elección más bien personal. Gambier aboga por una docencia en la que se dividan estas dos partes del proceso traductor (Gambier, 2010: 412):

“We have at least two levels of intervention. Firstly what the military call strategy or a planned, explicit, goal-oriented procedure or programme, adopted to achieve a certain objective (with priorities, commands, and anticipations), and secondly tactics, or a sequence of steps, locally implemented. Strategy is achieved through tactics, subject to monitoring and modification adapted to a given situation. In differentiating strategy for a translation event (which includes what is happening before and after the translation per se, such as making a deal with the client, terminology mining, delivering the output in a given format, etc.) and tactics in a translation act (translation in a narrow meaning), we can better highlight the division of labour and responsibilities in translation”.

Un poco antes de esto, en 1995 (aunque revisada en 2009), Gile publica su primera edición sobre los conceptos y modelos básicos en la formación de traductores e intérpretes. En esta afirma que los traductores deben tener conocimientos declarativos y procedimentales y lo ejemplifica así (Gile, 2009: 9-10):

“‘Declarative knowledge’ is the kind of knowledge which can be describes in words (see Chapter 8 in Anderson 1980); the Translator’s declarative knowledge *about Translation* includes knowledge about the marketplace, about clients, about behavioral norms governing relations between Translators and clients and between Translators and other Translators, knowledge about information sources, about tolls used in Translation, about the client’s specific expectations for each assignment etc. ‘Procedural knowledge’ is the ability to actually perform actions; the Translator’s relevant procedural knowledge refers to ‘technical skills’ such as the ability to follow in one’s decision-making the principles governing fidelity norms, to

use techniques for ad hoc Knowledge Acquisition, for language enhancement and maintenance, for problem-solving, for decision-making, for note-taking in consecutive, for simultaneous interpreting, as well as, increasingly so, to mastery of modern translation technology and of technical skills required for specialized forms of translation, in particular localization, web translation and audiovisual translation”.

Siguiendo estos principios propone un modelo secuencial de la traducción en dos fases: la fase de comprensión y la de reformulación. Esto es especialmente importante en el análisis y coincide con todas las teorías de análisis fílmico que hemos estudiado.

Por último, nos gustaría destacar la contribución un tanto personal y ecléctica, pero muy reveladora, de Douglas Robinson (1997, 2003). Partiendo de la idea de que no todas las personas aprenden de la misma manera, en especial en el caso de la traducción en el que muchos traductores (incluido el autor) no tienen formación formal previa al desarrollo de la actividad, desarrolla una metodología de aprendizaje basada en tres pilares: inducción, deducción y abducción (Robinson, 2003: 49):

“[...] translation is intelligent activity involving complex processes of conscious and unconscious learning; we all learn in different ways, and institutional learning should therefore be as flexible and as complex and rich as possible, so as to activate the channels through which each student learns best”.

Coincidimos con el autor en que debemos tener en cuenta que no todo el mundo aprende igual (siguiendo la estela de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner) y entendemos que en traducción se da una situación un tanto peculiar en la que los traductores más reconocidos no tenían formación *a priori*, pero la han adquirido con la práctica. Creemos que es importante dividir el proceso traductor en dos fases: la de comprensión y la de reformulación, y que para que una traducción sea eficiente se debe llevar a cabo siempre con una finalidad en mente y siguiendo una serie de estrategias y tácticas que podremos

poner en práctica gracias a los conocimientos adquiridos (los declarativos y los procedimentales).

## 4.2. La docencia en traducción audiovisual

Si la formación en traducción está apenas entrando en su vida adulta, la formación en traducción audiovisual está aún en plena adolescencia. En 1999, el Proceso de Bolonia marca el inicio de un largo camino hacia el Espacio Europeo de Educación Superior, con la intención de reestructurar el sistema universitario hasta conseguir una compatibilidad entre los distintos países que forman parte de él. Esta reforma ha traído como consecuencias a las universidades españolas un cambio en la estructura de sus estudios. De tener diplomaturas y licenciaturas, pasamos a tener grados y másteres y las horas de clases presenciales se redujeron a favor de una mayor autonomía del alumno, siempre dirigido por sus profesores, pero en el centro del aprendizaje. Además, se apuesta por una estrecha relación entre formación universitaria y mercado laboral.

Es en este contexto cuando comienzan a surgir los primeros másteres especializados en Traducción Audiovisual, como el de la Universidad Autónoma de Barcelona en 2001. Desde entonces, muchos programas universitarios de grado han incluido asignatura introductoria sobre TAV y los cursos especializados y los másteres se han multiplicado, tanto en universidades públicas, como en instituciones privadas. Este interés por la TAV también se ha visto reflejado fuera de nuestras fronteras, aunque no con tanta intensidad.

En los últimos años, además de esta formación universitaria, han aparecido multitud de cursos breves organizados por escuelas, academias o incluso traductores (aunque este fenómeno es más común en Latinoamérica) que ofrecen formación en alguna especialidad concreta de la TAV, como puede ser el doblaje, la subtitulación o la audiodescripción. Sobre todo, en estos últimos, es muy difícil controlar los contenidos que se imparten y, si bien pueden llegar a ser útiles en



algunos aspectos, no pueden suplir en ningún caso la formación reglada universitaria.

Un caso diferente es el de la accesibilidad, que se oferta mediante un curso de especialización oficial (además de los expertos universitarios, los módulos presentes en la mayoría de másteres en TAV y las empresas de accesibilidad que forman a sus propios trabajadores) denominado “Curso de especialización en audiodescripción y subtitulación” que se enmarca dentro de la Formación Profesional de Grado Superior<sup>48</sup>. En la creación de este curso –que no estuvo exento de polémica en sus inicios ya que muchos académicos consideraban que es una materia que pertenece a las enseñanzas universitarias y no a la formación profesional– colaboró el CESyA (Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción)<sup>49</sup>:

“La promoción de la formación homologada y de calidad para profesionales del subtitulado y la audiodescripción es uno de los objetivos fundamentales del CESyA. Actualmente las universidades españolas han iniciado, de forma autónoma, el proceso de formación de estos profesionales. Por otra parte, las empresas de subtitulado y audiodescripción del sector también vienen desarrollando esta tarea desde hace tiempo con la finalidad prioritaria de formar a sus propios empleados y a los profesionales de la industria audiovisual.

El CESyA colabora con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) en asesorías y grupo de trabajo en la definición del perfil profesional de subtituladores y audiodescriptores. El MECD con el apoyo del CESyA crea y coordina un grupo de trabajo para la creación de un curso de especialización en subtitulado y audiodescripción dentro de la rama audiovisual de la Formación Profesional.”

En lo que concierne a la docencia de la traducción audiovisual en España, cabe destacar el trabajo de investigación realizado por Beatriz Cerezo, tanto en su tesis como en varios artículos, ya que ha trazado un mapa de los centros de

---

<sup>48</sup> <https://www.boe.es/eli/es/rd/2019/03/01/94> [última consulta 20/01/21]

<sup>49</sup> <https://www.cesya.es/formacion> [última consulta 20/01/21]

estudios donde se puede encontrar formación universitaria, pero, además, ha realizado un amplio estudio para conocer las competencias más valoradas en TAV por profesionales, docentes y empresas y para poder valorar la adecuación de los estudios al mercado. Una de las reflexiones interesantes que hace, a raíz del listado de competencias que ha utilizado para su estudio, es (Cerezo, 2012: 153-154):

“[...] la amplitud del listado recogido y los constantes cambios del mercado nos llevan a pensar que cada vez se busca un perfil del traductor de textos audiovisuales más completo, más versátil y más flexible, algo que habrá que comprobar en el estudio empírico, por lo que las competencias genéricas y el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida también cobran una importancia mayúscula en la formación de estos profesionales.”

Volvemos por lo tanto a la idea de la flexibilidad que tanto vienen repitiendo muchos académicos en distintos aspectos relacionados con la TAV, desde su definición, pasando por las modalidades o incluso las competencias y el aprendizaje de los traductores especialistas en este ámbito. Podemos concluir por tanto que nos encontramos ante una disciplina que tiene tanto de arte como de ciencia y que está sujeta a cambios a medida que estos tengan lugar en la sociedad. Las nuevas tecnologías que permiten (permitirán) nuevas modalidades o nuevas aproximaciones a las mismas modalidades de TAV; las tendencias de la sociedad en cuanto al consumo de productos audiovisuales, que inclinarán la balanza hacia unas modalidades u otras; o incluso las modas, que hacen que los conceptos de lo estético o las tendencias cambien y pueden provocar, por ejemplo, que ciertos productos audiovisuales tengan más éxito que otros (como el *boom* de las telenovelas turcas) o que las salas de cine tengan que habilitar varias versiones de la misma película para que unos la vean doblada y otros subtitulada.

#### 4.2.1. Competencias traductoras en TAV

Aunque ya hemos hablado sobre las competencias traductoras al comienzo del capítulo, nos gustaría reflexionar sobre si, además de las competencias básicas de cualquier traductor, hay algunas específicas para aquellos que se dedican a la especialidad de la TAV.

En este aspecto, retomamos el estudio de Cerezo para reflexionar sobre los resultados del mismo. Entre las cinco competencias genéricas más importantes, los entrevistados situaron (Cerezo, 2013: 175) estas cinco en las primeras posiciones:

“[...] (1) la comunicación oral y escrita, (2) la preocupación por la calidad, (3) la capacidad de análisis y síntesis, (4) el conocimiento de una segunda lengua y (5) las habilidades de gestión de la información”.

En cuanto a las competencias específicas de TAV, Cerezo desarrolla una tabla que contiene 26 competencias divididas en (Cerezo (2012: 128-129): competencias comunicativo-textuales, competencia cultural, competencia temática y competencia instrumental-profesional. En el grupo de “competencia temática” incluye: Conocimientos de cine, teatro, conocimiento exhaustivo de las características específicas de la audiencia meta, conocimiento del lenguaje cinematográfico y la semiótica de la imagen y conocimiento de las características de diferentes géneros audiovisuales. En su estudio, ofrece a los entrevistados (profesores, traductores y empleadores) ese listado y les pide que señalen las cinco competencias que consideran más importantes (Cerezo, 2013: 175):

“[...] observamos que los tres grupos señalaron que las dos competencias más importantes para los traductores de textos audiovisuales son el conocimiento exhaustivo de la lengua meta en todas sus dimensiones y el dominio de la lengua origen. Además, la creatividad lingüística también se encuentra entre las competencias más destacadas por los tres grupos de población. La capacidad de síntesis y paráfrasis, así como el dominio en el manejo de programas informáticos específicos de TAV, son también señaladas por profesores y empleadores”.

Teniendo en cuenta la heterogeneidad de los procedimientos en las distintas modalidades de TAV, consideramos que las competencias específicas deberían ser distintas (o al menos contar con variantes distintas) para cada modalidad, ya que lo que puede resultar muy importante para la audiodescripción, por ejemplo, puede no ser tan relevante en doblaje.

Por otra parte, podemos observar que la brecha entre investigadores y profesionales es cada vez más pequeña, pero aún quedan ciertos resquicios en los que no hay consenso. Como ejemplo de esta discordancia entre la esfera universitaria y la profesional, el CESyA encargó en 2006 a Jorge Díaz-Cintas<sup>50</sup> (CESyA, 2006) un informe sobre las “Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor”. En ese informe, se incluye un listado muy exhaustivo de competencias profesionales. El mismo autor considera que es posible que el informe se tilde de “demasiado exhaustivo o incluso utópico”, motivo por el cual clasifica las competencias en tres niveles (prerrequisito, necesario o ideal) y especifica que prefiere pecar por exceso que por defecto y aboga con ello por una educación de calidad. Poco tiempo después, en ese mismo año, Antonio Vázquez, director de Aristia y audiodescriptor profesional con una larga experiencia haciendo audiodescripciones para la ONCE, respondía a ese documento con otro<sup>51</sup> en el que puntualizaba o rechazaba frontalmente algunos de los puntos incluidos. Nos alegra, sin embargo, saber que ambos coinciden en el punto más relevante para este trabajo de investigación que presentamos (Vázquez, 2006: 2):

“7-AD: Conocimiento del lenguaje cinematográfico y la semiótica de la imagen. Necesario. La AD es un texto locutado que se añade a posteriori y que ha de imbricarse con la imagen y la pista sonora del programa original. El profesional tiene que adquirir conocimientos sólidos en la materia que cubran el montaje de un programa, el valor de los cambios de plano, los distintos géneros audiovisuales, etc. Debe ser capaz de comprender las

---

<sup>50</sup> [https://www.cesya.es/sites/default/files/documentos/informe\\_formacion.pdf](https://www.cesya.es/sites/default/files/documentos/informe_formacion.pdf) [última consulta 24/01/21]

<sup>51</sup> [http://www.cesya.es/estaticas/jornada/documentos/comentarios\\_al\\_documento.pdf](http://www.cesya.es/estaticas/jornada/documentos/comentarios_al_documento.pdf) [última consulta 17/11/15]

elecciones del director y saber respetarlas, sin ofrecer más información de la necesaria. Así sabrá, por ejemplo, cómo dejar que el programa audiovisual «respire» por sí mismo, evitando audiodescribir lo que es obvio o ya viene transmitido en la pista sonora (diálogos o ruidos).

Si consideramos la Audiodescripción como un sistema de apoyo a la comunicación (así declarado en la propia definición vertida en la norma Aenor), debemos considerar que la prioridad de la audiodescripción es provocar la mejor comprensión posible de la obra audiovisual. Para ello es necesario conocer el lenguaje cinematográfico, el análisis cinematográfico y la secuenciación, datos que le permitirán discernir entre los detalles artísticos (que se podrán describir si hay hueco para ello) y los detalles de trama (necesarios a toda costa en la audiodescripción, para la comprensión de secuencias y/o situaciones posteriores)”.

Ya para finalizar, nos gustaría cerrar este punto con la reflexión de Mayoral (2002: 14) sobre el futuro de las competencias de los traductores:

“La traducción audiovisual en sus diferentes formas (doblaje, subtítulo, voice-over) será pronto sin ninguna duda un poderoso instrumento no sólo en la enseñanza de lenguas extranjeras (como ya lo es desde hace tiempo) sino también en la formación general de traductores, no necesariamente con el objetivo de especializarlos en traducción audiovisual. El trabajo de traducción audiovisual presenta una vertiente instrumental que sirve para que el futuro traductor desarrolle habilidades de síntesis, creación, trabajo bajo restricciones, etc., que han de resultar luego útiles en cualquier actividad profesional. Éste es un tema que necesita estudio y elaboración”.

En cuanto a las competencias profesionales del traductor especializado en TAV, podemos afirmar, por lo tanto, que, si bien algunas de las competencias pueden ser comunes a todas las modalidades, entendemos que las diferencias formales entre estas obligan a una distinción también entre las competencias. Por otra parte, vemos que el estudio de las competencias aun puede desarrollarse mucho más e incluso, como dice Mayoral, extenderse a otras actividades profesionales.

#### 4.2.2. Comienzos de la profesión

Los comienzos de cualquier profesión son complicados, pero cuando se tiene que empezar a trabajar sin saber qué es exactamente lo que se espera de nosotros, se complica aún más. Hemos podido observar, en los puntos anteriores, que hay una gran variedad de opciones de formación, en todos los niveles de educación superior, pero también en cursos y talleres (que si bien sirven casi siempre como punto de partida, para luego seguir formándose más en otros cursos más largos, hay quien comienza a trabajar sin más formación que esa). Y sin embargo, como adelantábamos en el inicio de este capítulo, muchos de los profesionales mejor valorados en el sector no recibieron esta formación, aunque sí que cuentan con las competencias necesarias para ejercer la profesión.

Dedicamos, por lo tanto, un apartado de este capítulo a todos aquellos profesionales que se vieron lanzados sin paracaídas a un trabajo que no sabían en qué consistía y tuvieron que aprender a base de aciertos y errores. A día de hoy, incluso aunque no sepamos hacer algo, siempre podemos recurrir a Internet, que tiene respuestas para todo o a YouTube donde los usuarios hacen tutoriales sobre cualquier cosa que se nos ocurra. Pero eso no ocurría hace 30 o 35 años cuando la primera generación de traductores audiovisuales (aunque ellos aún no sabían lo que eran) comenzaron a trabajar. Ante la falta de bibliografía sobre estos inicios de la profesión, hemos seleccionado a seis de estos profesionales, especialistas en modalidades distintas de la TAV para que nos cuenten lo que supuso para ellos. Por orden alfabético, hemos tenido la ocasión de entrevistar brevemente a:

Antonio Humanes Ochavo. Trabaja en: MediaSur / Grupo MEDIAPRO. Es especialista en rehablado, subtitulación para sordos en directo y en diferido e interpretación en lengua de signos. Experiencia: 15 años.

Antonio Vázquez Martín. Trabaja en: Aristia. Es audiodescriptor, especializado en cinematografía, teatro y ópera. Experiencia: 28 años.

Ivars Barzdevics Tejera. Traductor autónomo. Especialista en doblaje y subtitulación. Experiencia: 28 años.

Pedro Gómez Rivera. Profesional autónomo. Especialista en subtitulado para sordos y audiodescripción. Experiencia: 24 años.

Quico Rovira-Beleta. Traductor autónomo. Especialista en doblaje y subtitulación. Experiencia: 35 años.

Xosé Castro Roig. Traductor autónomo. Especialista en doblaje y subtitulación. Experiencia: 31 años.

La finalidad de estas pequeñas entrevistas es arrojar un poco de luz sobre los pasos que han seguido para formarse en este mundo y la importancia que le dan a la formación, en concreto a la formación cinematográfica y al análisis fílmico, que son el eje central de esta tesis. En cuanto a las entrevistas, podemos encontrarlas en el anexo I. Las preguntas se les enviaron por correo electrónico y algunos de ellos respondieron por correo electrónico también, aunque Quico y Xosé lo hicieron mediante una entrevista grabada, por lo que sus entradas son transcripciones, de ahí la diferencia en la expresión y la extensión.

Antes de dedicarse a la traducción audiovisual o la accesibilidad, los entrevistados procedían de campos tan dispares como: realización y dirección de cine, biología, geografía e historia, arquitectura técnica o docencia de idiomas. Un punto común en el comienzo de todos es el estar en el sitio justo en el momento oportuno: todos coinciden en que fue casualidad, no buscaban este tipo de trabajo, pero les llamó la atención desde el primer momento. Y las dificultades que encontraron al inicio fueron similares en todos los casos: no sabían exactamente qué hacer o cómo hacerlo y lo fueron descubriendo junto con sus compañeros de trabajo o, en el caso de Antonio Vázquez, con *feedback* de los usuarios de la ONCE.

La formación que tenían, en algunos casos fue muy útil, como en el caso de Antonio Vázquez, que trabajaba como realizador de audiovisuales, director teatral, escritor, guionista, productor de doblaje y locutor; o Pedro Gómez que empezó con un curso en la empresa en la que iba a trabajar, pero para los demás, básicamente lo que les ayudó fue simplemente saber inglés.

Otra cuestión en la que coinciden es en que han cambiado mucho su forma de trabajar, la mayoría por la experiencia que han ido adquiriendo con el paso del tiempo o con los comentarios de los usuarios, pero también con las nuevas tecnologías. La conclusión que obtenemos en cuanto a esto último es que, para seguir manteniendo el ritmo de trabajo, no hay que luchar contra los cambios propiciados por los avances tecnológicos en el sector, sino adecuarnos a ellos y hacer modificaciones en nuestra forma de trabajar para aprovechar esos avances y usarlos en nuestro favor.

Un dato curioso, que es un buen indicador para nuestro estudio, es que la mayoría de ellos hace un visionado previo del producto audiovisual con el que tienen que trabajar (o al menos lo intentan en la medida de lo posible, ya que los plazos de entrega de los encargos a veces impiden ese visionado atento). Tan solo en el caso de los productos que se emiten en directo, tanto Antonio Humanes como Antonio Vázquez coinciden en que es imposible verlo de antemano. Es interesante también, que Pedro Gómez habla sobre “compartir con otros subtituladores” y es que, cuando se subtitula para televisión, ante la gran cantidad de horas de metraje que hay que subtitular y los plazos cortos (debido a la hora de la emisión), en muchas grandes empresas reparten esos programas entre varios subtituladores, lo que hace necesario el consenso del que habla Pedro, además de prácticamente imposible un visionado previo del vídeo.

Y cuando tienen tiempo para hacer el visionado atento, hay varios puntos importantes: comprobar que el material está en condiciones, empezar a resolver posibles problemas y coger el tono de la película o del episodio; cuestiones cómicas, juegos de palabras y tratamientos; caracterización del habla de los



personajes; extraer terminología o comprobar el tipo de lenguaje usado en la película.

Sobre si los “nuevos profesionales” están mejor preparados ahora que antes, todos coinciden en que la formación que se recibe ahora es cada vez mejor. Algunas respuestas son: “Están infinitamente mejor preparados que los de mi generación. Tienen publicaciones, cursos, grupos de discusión. No se puede comparar. La mayoría sabe bastante de cine y de televisión. Son grandes consumidores de estos productos”; “¡Mucho mejor preparados! Hoy en día se recibe una formación específica, quien se dedica a esto sabe perfectamente a qué se enfrenta”. Lo que echan en falta aún a día de hoy en estos profesionales va también en la misma línea: “conocimiento del sector audiovisual, sobre comunicación, planos, guion... todo eso mejoraría la percepción del producto”; “hay que conocer el medio, los recursos que se utilizan para transmitir emociones; si no se conocen, el resultado no será óptimo”; “hay que tener conocimientos de cinematografía, de fotografía, de montaje, de música”; “creo que es muy importante el lenguaje fílmico. Por supuesto, también conocimientos de informática y documentarse correctamente”. Además, la mayoría coincide en una carencia de conocimientos de cultura general, lo que creen que puede deberse a la juventud, pero también a la sociedad de la inmediatez en la que vivimos, que ha hecho que descienda muchísimo el nivel de lectura de los más jóvenes.

Como conclusión, y sin poder hacer una afirmación categórica ya que la muestra no permite generalizar demasiado, la sensación que transmiten todos los entrevistados es que, si bien sus inicios fueron difíciles porque no tenían guía alguna, a día de hoy los estudiantes tienen a su disposición muchísimos medios para conseguir entrar en el mercado en una posición mucho más privilegiada. Sin embargo, el puente entre la parte académica y la parte profesional, aunque se está reforzando mucho en los últimos años, sigue siendo algo en lo que hay que trabajar, como ya nos avanzaban también algunos académicos como Cerezo (TRAMA, 2019: 70), a raíz del estudio del grupo TRAMA sobre la realidad de la subtitulación en España:

“[...] estas observaciones corroboran la necesidad del contacto empresa-universidad para la adquisición de conocimientos y destrezas necesarios en la disciplina”.

Por último, cerramos el capítulo con una reflexión de Xosé Castro, interesante a la par que muy fácil de comprender sobre la importancia de los conocimientos de cinematografía o análisis fílmico para los estudiantes: “[...] no sólo narra el texto y no sólo narra el diálogo. O sea, si hay un Oscar –y esto es siempre lo ejemplifico así– si hay un Oscar al mejor sonido, si hay un Oscar a la mejor música, si hay un Oscar al mejor montaje, es porque son facetas tan importantes que merecen un Oscar tanto como el guion. [...] Porque uno de los grandes problemas de no leer o no tener una formación cultural básica es que no sabes lo que no sabes y das por sentado cosas que se te pasan, que no las detectas, que no las sabes ver y también tienen que ver en ese sentido con el lenguaje fílmico. Por eso me parece interesante tu propuesta. No sabes ver qué significa que el director haya querido montar esa escena tan picadita, con planos tan seguidos. No sabes leer esas luces, esos planos, esa música, todo eso que narra también, que ayuda a contar una historia”.

# CAPÍTULO V



## PROPUESTAS DE MODELOS DE ANÁLISIS FÍLMICO APLICADO



## Capítulo V. Propuestas de modelos de análisis fílmico aplicado

Tras haber revisado las características de los textos audiovisuales en el capítulo II y las particularidades del lenguaje fílmico en el capítulo III, podemos comenzar a establecer los modelos de análisis de los que hablamos al comienzo de este trabajo. A lo largo del capítulo IV hemos establecido que la docencia de la TAV, aunque muy bien estructurada y cada vez más completa gracias a la investigación que llevan a cabo muchos docentes, aún debe incluir en algunos aspectos la perspectiva de los profesionales del sector. Como unas de las debilidades que se han detectado es la capacidad analítica de los alumnos, proponemos esta serie de esquemas que tienen como fin facilitar la “lectura del film” por parte del alumno.

El texto audiovisual, muy bien definido ya por teóricos como Zabalbeascoa, consta de varios elementos. Retomemos la Figura 2 (página 37), el esquema en el que este autor distribuye los elementos que pueden conformar un texto audiovisual en cuatro celdas, con los tipos de signo que se pueden presentar:

<b>Los cuatro tipos de signo del texto audiovisual</b>		
	Audio	Visual
Verbal	Palabras habladas y cantadas	Palabras escritas en pantalla
No Verbal	Música y efectos sonoros	Narración y descripción fotográfica

Figura 2. Zabalbeascoa (2001: 115)

En este esquema encajan todos los elementos que hemos descrito paso a paso en el capítulo III. Como decía el autor (2001: 114): “conviene recordar que muchos textos audiovisuales sólo requieren la presencia de dos o tres tipos de

signos y no de los cuatro, y que si sólo son dos, uno deberá ser *audio* y el otro *visual*". Basándonos en este esquema, nos gustaría proponer otros de forma piramidal en los que podamos ver, en cada modalidad de TAV, no cuál es el elemento dominante, ya que cada film es diferente, sino cuál es el más relevante, al que más atención tenemos que prestar o el que debemos modificar. Así, en la figura 18, vemos la pirámide que representaría la relevancia de los signos en un texto que debemos traducir para doblaje. Dividimos la pirámide en cuatro pisos y en el superior encontraríamos las palabras habladas y cantadas, puesto que es el elemento que tenemos que traducir y sustituir en la lengua meta. Más abajo encontramos las palabras escritas en pantalla, que, si bien la mayoría requiere una traducción también, no siempre es una adaptación para doblaje. En los dos últimos pisos colocamos la música y los efectos sonoros que, aunque pertenecen a la banda sonora también, no son elementos que se suelen modificar en doblaje y, en caso de que se modifiquen<sup>52</sup>, en ningún caso requieren intervención del traductor.



Figura 18. Jerarquía de los elementos en una traducción para doblaje. Elaboración propia.

<sup>52</sup> En esos casos, es el técnico de sonido el que se encarga de la modificación.

En el piso más bajo de la pirámide encontraríamos la narración y la descripción fotográfica, ya que es otro elemento que no se modifica<sup>53</sup> en doblaje.

En subtitulación, la pirámide sería diferente (figura 19), ya que habría dos elementos en el piso superior compartiendo protagonismo: las palabras habladas y cantadas y las escritas en pantalla. Se trata de los dos elementos que vamos a traducir en los subtítulos. En los dos pisos inferiores encontramos la música y los efectos sonoros, que no se modifican en subtitulación (las letras de canciones estarían en el primer piso, ya que sí son susceptibles de aparecer traducidas) y, por último, la narración y descripción fotográfica.



Figura 19. Jerarquía de los elementos en una traducción para subtitulación. Elaboración propia.

<sup>53</sup> Tan solo en casos contados, en animación principalmente, podemos encontrar películas que modifican su imagen con el fin de acercarse más a otros públicos. Por ejemplo, en la versión japonesa de *Inside Out* se cambió el brócoli por pimientos verdes (<https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-reves-inside-out-pimientos-brocoli-version-japonesa-20150727162626.html>) o *Doraemon* en su versión para Estados Unidos en 2014 que adaptó todos los carteles escritos en japonés al inglés y sustituyó los palillos por tenedores y los yenes por dólares: ([https://www.diariodenavarra.es/noticias/mas\\_actualidad/television/2014/05/12/japon\\_adapta\\_doraemon\\_gusto\\_estados\\_unidos\\_158942\\_1036.html](https://www.diariodenavarra.es/noticias/mas_actualidad/television/2014/05/12/japon_adapta_doraemon_gusto_estados_unidos_158942_1036.html)) [última consulta 21/01/21]

Algo similar a esta última pirámide sería de la subtitulación para sordos, ya que se trata de una variante de la subtitulación. En este caso (figura 20), el piso superior lo comparten las palabras habladas y cantadas y la música y los efectos sonoros. Estos dos elementos son los que deben ser incluidos en los subtítulos: en lo que respecta al primero reproducirá los diálogos o canciones de los personajes y el segundo añadirá explicaciones sobre la música o los efectos sonoros que se están escuchando puesto que son los dos elementos que se emiten a través del canal auditivo, que es el que los espectadores no pueden percibir. Más abajo encontramos las palabras escritas en pantalla, que no tendrían tanta relevancia porque el espectador puede leerlas (a no ser que estén en otro idioma, pero en esos casos suelen estar ya subtituladas o no tener relevancia para la trama) y por último la narración y descripción fotográfica, que tampoco podremos modificar.



Figura 20. Jerarquía de los elementos en subtitulación para sordos. Elaboración propia.

Por último, veamos la pirámide que correspondería a la audiodescripción (figura 21). Aquí nos encontramos, en el piso superior, la narración descripción fotográfica, que forman la parte con más contenido del canal visual. Un piso más



abajo, el otro elemento del canal visual: las palabras escritas en pantalla. Estos dos pisos superiores supondrán el contenido visual que tendremos que transformar en contenido auditivo. Más abajo encontramos la música y efectos sonoros que, si bien nos van a ayudar a contar la película, no se deben modificar<sup>54</sup> y, por último, las palabras habladas y cantadas.



Figura 21. Jerarquía de los elementos en una audiodescripción. Elaboración propia

Tras analizar estas cuatro pirámides, podemos ir formando la idea de cómo se conformarán los modelos de análisis o, al menos, qué tipos de elementos nos encontraremos entre las prioridades del análisis. Como vemos, estas las modalidades de TAV son muy diferentes entre sí y no tendría sentido un mismo modelo de análisis para las cuatro. El modelo del doblaje, *a priori*, podremos usarlo tanto para doblaje sincronizado como para *voice-over*, aunque haya que hacer alguna pequeña distinción entre ambos. Por otra parte, excluimos de los

<sup>54</sup> En algunas ocasiones, para facilitar la audiodescripción, los técnicos de sonido pueden llegar a bajar las pistas de música y efectos sonoros para que el espectador escuche mejor la audiodescripción. Aunque no es la norma en nuestro país, sí se hace en muchos otros.

modelos de análisis, como ya adelantamos en el capítulo II, a la traducción de videojuegos, por no estar representada, como norma general, por un documento audiovisual cuando llega a las manos del traductor y la LSE y lectura fácil por suponer una adaptación de contenido tan grande que es más bien otra versión diferente de la película.

En función de lo que hemos visto en el capítulo III en cuanto al análisis fílmico, debemos considerar, antes de desarrollar los modelos que:

- Tendremos que tener siempre en mente la finalidad del análisis, por lo que, nuevamente, tiene sentido que no sea un modelo único de análisis, sino cuatro aplicados a las cuatro modalidades.
- Tendremos que saber para quién se hace el análisis. En principio partimos de la idea de que la persona que hace el análisis es la destinataria del mismo (el mismo traductor es quien analiza la película para poder traducirla), pero deberíamos considerar que puede haber una situación en la que el destinatario sea otra persona (por ejemplo, el profesor de la clase de análisis fílmico).
- Tendremos que pasar por las dos fases de análisis: descomposición y recomposición, atendiendo a los elementos que más relevantes resulten para la modalidad a la que nos estemos enfrentando.

A la hora de hacer esta recomposición final del texto, debemos pensar en el documento audiovisual como un puzle en el que todas las piezas deben encajar. Para poder hacernos una imagen mental de la recomposición que tenemos que conseguir, podemos pensar en un arco de medio punto. Este tipo de arcos se caracterizan porque están formados por una serie de piedras superpuestas formando dos columnas que se unen en la parte superior formando ese semicírculo característico. En el centro de ese semicírculo encontramos la clave o dovela central. Esta pieza es la responsable de mantener todo el conjunto en pie. Si la pieza fuera más pequeña o más grande o no encajase perfectamente, la estructura del arco se vendría abajo (figura 22).

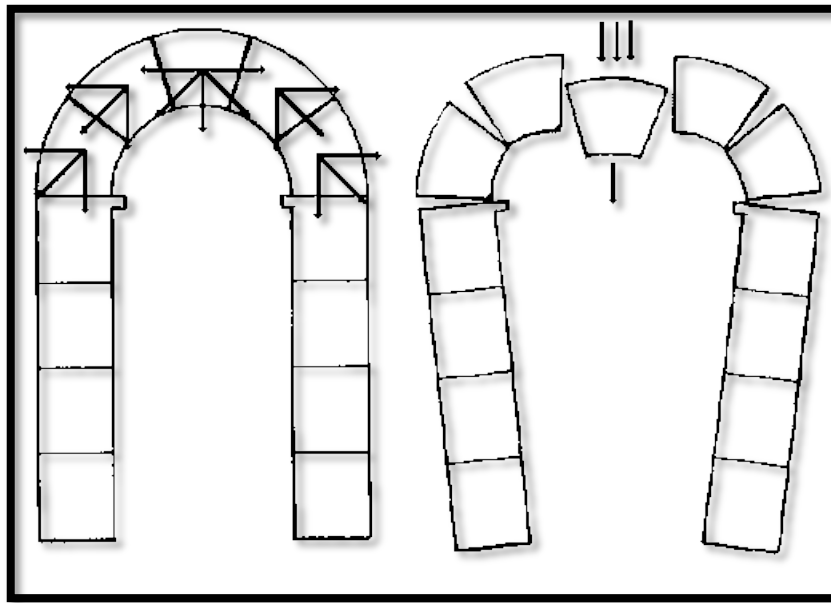


Figura 22. Descarga del peso y estabilidad del arco<sup>55</sup>.

Lo mismo sucede con la TAV y el texto audiovisual. Cada una de las partes que componen el texto audiovisual sería una de las piedras que conforman el arco, siendo los pilares los elementos que no se modifican y la pieza clave o la dovela central estaría formada por los elementos que sí modificamos. Es vital que tengamos cuidado con esa pieza clave porque si modificamos más cosas de la cuenta (o menos) o si no encaja perfectamente con el resto de elementos de la película, desestabilizaremos el conjunto y se vendrá abajo. De esa forma, el espectador en lengua meta, no percibirá la película igual que la percibía el espectador en lengua de partida. Si el peso narrativo de la pieza clave queda bien encajado con el resto de las piezas, logramos la estabilidad de la película. Por eso es tan importante conocer esos elementos que sostienen la narración y saber manipularlos.

En el capítulo anterior hablábamos de las teorías de Robinson (1997, 2003) y nos gustaría recuperar aquí una reflexión sobre la importancia del análisis

<sup>55</sup> Imagen extraída de [http://200.116.181.65/principal/obra\\_arte/arquitec/arco.htm](http://200.116.181.65/principal/obra_arte/arquitec/arco.htm) [última consulta 21/01/21]

incluso para los traductores más experimentados, que llegan a asimilar tanto ese proceso analítico que lo realizan de forma subliminal (Robinson, 2003: 208):

“Translators can never rely entirely on even the highly complex and well-informed habits they have built up over the years to take them through every job reliably; in fact, one of the "habits" that professional translators must develop is that of building into their "subliminal" functioning alarm bells that go off whenever a familiar or unfamiliar problem area arises, calling the translator out of the subliminal state that makes rapid translation possible, slowing the process down, and initiating a careful analysis of the problem(s)”.

Y para conseguir llegar a ese punto, consideramos que tanto los aprendientes como los profesionales deben tener de antemano unos conocimientos de lenguaje fílmico suficientes como para poder asimilar la información que están viendo y analizarla simultáneamente antes de comenzar a traducir. Recordemos que, entre las competencias del traductor audiovisual, como avanzaba Cerezo (2012), se encuentra todo un subgrupo de competencias temáticas que incluyen estos conocimientos. Así, proponemos asimilar una metodología de análisis en las primeras fases de aprendizaje, cuando aún los aprendientes tienen tiempo suficiente como para pararse a analizar el documento audiovisual y aún están desarrollando esas competencias para, en un futuro cuando formen parte del mundo profesional, poder realizar ese proceso analítico de forma subliminal y recomponer así las piezas del arco consiguiendo que no se desestabilice.

### **5.1. Modelos de análisis fílmico**

Uno de los objetivos de este trabajo era crear modelos de análisis fílmico que sirviesen tanto a estudiantes como a profesionales en caso de querer usarlos para analizar el documento antes de comenzar a trabajar en él. Si bien somos conscientes de que los plazos de entrega de los trabajos en TAV suelen ser (y cada vez tienden más a ello) muy ajustados, creemos que, si nos acostumbramos durante la época de estudiantes, cuando contamos con más tiempo para las tareas,

a realizar este tipo de análisis previo, después será más fácil y rápido. Con el tiempo sabremos qué buscar rápidamente y no necesitaremos seguir un esquema (o habremos conformado uno propio que será más fácil de seguir). Estos esquemas no tienen la pretensión de ser la solución definitiva, sino una ayuda para que los estudiantes principalmente puedan formarse una imagen mental del conjunto de la película. Seguiremos el hecho común de las teorías de casi todos los autores que hemos podido estudiar, segmentando primero el film para poder recomponerlo después. Pasaremos a comentar uno por uno los modelos para finalizar este capítulo con un cuadro-resumen de todas las modalidades analizadas.

En cada modelo, siguiendo la clasificación de Casetti (1990), basado en teóricos anteriores como Eisenstein y Aumont, de los niveles de representación fílmica, dividiremos los elementos en puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie. El autor define estos tres niveles como (Casetti, 1990: 126):

- “1. El nivel de la *puesta en escena*, que nace de una labor de *setting* y que se refiere a los contenidos de la imagen.
2. El nivel de la *puesta en cuadro*, que nace de la filmación *fotográfica* y que se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos.
3. El nivel de la *puesta en serie*, que hunde sus raíces en el trabajo de montaje y que se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que la precede o con la que le sigue”.

Así, en el nivel de la puesta en escena consideraremos todos los elementos que contribuyen a crear la escena: personajes (en sus tres vertientes<sup>56</sup>), escenario, iluminación, decorados, vestuario, paleta de color, maquillaje... Se trata del nivel en el que debemos analizar los contenidos representados el “qué se representa”.

En el nivel de la puesta en cuadro, recogemos la información relacionada con la modalidad de la representación, con la presentación de los contenidos, con

---

<sup>56</sup> Casetti hace una subdivisión en los personajes para determinar clara y sintéticamente en qué consiste y qué es lo que caracteriza a un «personaje», más allá de sus puntos de fricción con el ambiente y recurre a tres perspectivas posibles con las que afrontar el análisis de estos componentes narrativos. Considera entonces al personaje ante todo como persona, luego como rol, y finalmente como actante (1990: 177).

el “cómo se representa”. De esta forma, prestaremos atención a los planos (tanto estáticos como en movimiento) y los ángulos de cámara utilizados, los movimientos de cámara o las transiciones.

El último nivel es el nivel de puesta en serie, el nivel en el que se considera la semántica de la organización espacio-temporal, nos fijaremos en el “cómo se cuenta la historia”. Prestaremos atención al tiempo fílmico, a la fragmentación textual si la hubiera, al montaje y a las elipsis. Incluiremos en este grupo los textos en pantalla, ya que se suelen añadir en el momento del montaje (en la fase de postproducción) y suponen otro de los elementos que tienen contenido lingüístico y que por tanto hay que traducir.

Y para finalizar, añadiremos también a los tres niveles anteriores un nivel extra, que son los elementos pertenecientes a la banda sonora, ya que para la finalidad de nuestro análisis es de especial relevancia atender a estos por separado.

#### **5.1.1. Modelo de análisis fílmico (doblaje)**

Recordemos que el doblaje ha sido la selección predominante para internacionalizar productos fílmicos en España durante mucho tiempo, y, que aunque ahora la subtitulación haya visto un incremento en su demanda, el doblaje no ha visto descender la suya. Es, por tanto, una de las modalidades de TAV que más volumen de trabajo aporta. En cuanto a cómo interactúan los distintos elementos del texto fílmico, dice Anjana Martínez (Martínez-Tejerina, 2012: 157, 159):

“Una de las características que diferencia al texto audiovisual de otro tipo de textos es que el mensaje se transmite a través de distintos canales, a saber, el auditivo y el visual. El espectador recibe estímulos a través de dos fuentes de información que, por lo general, se complementan en la creación de significados. La mayoría de las veces la imagen ayuda en el proceso de traducción, tanto a la hora de comprender los elementos de la versión original como a la hora de trasvasarlos, ya que parte de la información aparece en la imagen y, por tanto, no es necesario explicitarla en la traducción. [...] cada código expresa significado y la interacción de los mismos provoca un

significado añadido. Todos estos códigos tienen importancia en el conjunto e influyen en la interpretación del texto audiovisual”.

En el doblaje, esta interacción es especialmente importante porque desaparece la pista sonora inicial, por lo que, al no dejar rastro del texto original en el canal auditivo, toda la responsabilidad de que los códigos sigan manteniendo esa interacción inicial recae sobre la traducción. Aunque anteriormente nos habíamos planteado crear dos modelos diferentes para doblaje sincronizado y no sincronizado, finalmente hemos decidido que la diferencia no es tan grande como para necesitar un modelo independiente. Tendremos por lo tanto un modelo para doblaje que pueda aplicarse también a *voice-over*.

#### **5.1.1.1. Puesta en escena**

De las tres perspectivas del personaje, en este caso, serán importantes dos cuando estemos traduciendo para doblaje. Si analizamos el personaje como persona, nos dará información sobre el contexto socio-cultural del personaje, lo que nos ayuda a decidir el registro en el que va a hablar y si tendrá un sociolecto o idiolecto particular, por ejemplo. Si vemos al personaje como rol, podremos obtener información sobre su papel en el conjunto de la película, por lo que podremos decidir cómo se van a dirigir a este personaje los demás y nos facilitará establecer las relaciones entre los personajes.

Un análisis del escenario, el vestuario y el maquillaje, nos permitirá ubicar la acción de la trama en un lugar y una época concretos, para poder decidir sobre cronolectos o dialectos.

#### **5.1.1.2. Puesta en cuadro**

Los planos cercanos requerirán un ajuste labial mayor que los planos medios, por lo que tendremos que fijarnos en estos para llevar a cabo la sincronía labial necesaria. Los planos lejanos nos permitirán un poco más de flexibilidad en este aspecto.

Los ángulos de cámara, los movimientos y las transiciones no tienen mucha relevancia en el caso del doblaje.

#### ***5.1.1.3. Puesta en serie***

Los tratamientos del tiempo fílmico, el posible uso de relatos fragmentados, el montaje del film o las elipsis que se hayan podido llevar a cabo en la película no influirán de una forma especial en nuestra traducción, si bien nos facilitarán la comprensión de la trama y nos ayudarán a reconstruir la historia.

Por último, tendremos que traducir también el texto en pantalla, que, aunque no sabemos si se doblará o se subtitulará (depende del estudio de doblaje, el tipo de película, la productora...), también debe ir incluido en el guion siempre que tenga alguna relevancia en la diégesis.

#### ***5.1.1.4. Banda sonora***

La banda sonora es, esencialmente lo que se modifica en un film cuando se traduce para doblaje. Las composiciones musicales con letra tendrán que traducirse y doblarse si la trama lo requiere por lo que será necesario saber el papel que tienen en la película.

Las composiciones musicales sin letra, los ruidos y los silencios (ya sean reales o relativos) son elementos que se quedan exactamente como estaban, o al menos en casi todos los casos (y en caso de que fuera necesaria una modificación no es competencia del traductor sino del técnico de sonido).

El diálogo de los personajes y las intervenciones del narrador son la materia prima de trabajo en esta especialidad. Es el contenido que hay que traducir, sin olvidar las restricciones que nos marcan el resto de elementos del film.



### 5.1.2. Modelo de análisis fílmico (subtitulación)

Cuando hablábamos de la “traducción subordinada” o “constrained translation” en el capítulo II, dejábamos claro que a los investigadores les preocupaba esas limitaciones innatas en los textos audiovisuales. En el mundo de la subtitulación, muchos se han hecho eco de estas restricciones (imponiendo aún más a favor de la legibilidad de los subtítulos para conseguir que el espectador no tenga que hacer un esfuerzo excesivo leyendo más texto del que puede asimilar) y se han creado todo tipo de normas y directrices desde empresas privadas y entidades nacionales e internacionales que recogen limitaciones en el número de caracteres, la velocidad lectora o cuestiones ortotipográficas entre otras. Sin embargo, se ha dejado un poco olvidada la parte “artística” de la subtitulación, su lado más creativo. Rebecca McClarty (2012: 135) recoge estas reflexiones en un artículo sobre la subtitulación creativa:

“By remaining focused on these norms, subtitlers have largely failed to acknowledge the insights that could be gained by referring to audiovisual translation’s parallel discipline: film studies. While translators of poetry become poets, and translators of plays become playwrights, by failing to acknowledge the importance of film studies, film translators have largely been reduced to mere norm-obeying machines. This trend may, however, be set to change with the new interest that has been given to creative or aesthetic subtitling practices”.

No podemos estar más de acuerdo con la autora en que el lenguaje audiovisual y los estudios fílmicos deberían estar siempre presentes cuando se comienza el proceso de traducción de cualquier documento audiovisual. Por eso proponemos este esquema de análisis que nos ayudará a mantenerlo en mente.

#### 5.1.2.1. Puesta en escena

De las tres perspectivas del personaje, de nuevo, al igual que en doblaje, serán importantes dos cuando estemos traduciendo para subtitulación. El análisis del personaje como persona, nos dará información sobre el contexto socio-cultural

del personaje, lo que nos ayuda a decidir el registro en el que va a hablar y si tendrá un sociolecto o idiolecto particular, por ejemplo. Si vemos al personaje como rol, podremos obtener información sobre su papel en el conjunto de la película, por lo que podremos decidir cómo se van a dirigir a este personaje los demás y nos facilitará establecer las relaciones entre los personajes.

Un análisis del escenario, el vestuario y el maquillaje, nos permitirá ubicar la acción de la trama en un lugar y una época concretos, para poder decidir sobre cronolectos o dialectos.

#### ***5.1.2.2. Puesta en cuadro***

En lo que respecta a la selección de unos planos u otros, no será tan relevante en el caso de la subtitulación más allá de la continuidad de la narración y el seguimiento de la trama. Sin embargo, lo que sí será esencial son los cambios de plano. Como hablábamos en el capítulo II, la mayoría de las empresas de subtitulación dan una gran importancia a los cambios de plano. El hecho de que un subtítulo permanezca en pantalla sobre uno suele resultar incómodo, ya que mientras estamos leyendo la imagen fija del subtítulo, el ojo capta el cambio de plano y tiende a comenzar a leer de nuevo pensando que es un nuevo subtítulo. De ahí que se tenga que evitar en la medida de lo posible. En la mayoría de los casos se hace solamente si el hecho de respetar el cambio de plano no influye negativamente en la legibilidad de los subtítulos (por ejemplo, si nos obliga a hacer muchos subtítulos muy cortos o a repartir una misma frase en más de tres subtítulos).

Lo mismo sucederá con los movimientos de la cámara y las transiciones, que tendremos que tener en cuenta a la hora de temporizar los subtítulos para no dificultar la legibilidad de estos. Los ángulos de la cámara no tendrán mayor relevancia en este caso, más que la que tienen de por sí por su función narrativa.

### ***5.1.2.3. Puesta en serie***

Al igual que en doblaje, los tratamientos del tiempo fílmico, el posible uso de relatos fragmentados, el montaje del film o las elipsis que se hayan podido llevar a cabo en la película no influirán de una forma especial en nuestra traducción, si bien nos facilitarán la comprensión de la trama y nos ayudarán a reconstruir la historia.

Por último, tendremos que traducir también el texto en pantalla, que habrá que incluir como un inserto siempre que su contenido tenga alguna relevancia en la diégesis.

### ***5.1.2.4. Banda sonora***

Si bien la banda sonora es la materia prima con la que se trabaja en subtitulación, puesto que es la que contiene los parlamentos de los personajes y narradores, no vamos a hacer modificación alguna en ella, por lo que estará copresente con la traducción. Como ya hablábamos antes, esto convierte a la subtitulación en una “traducción vulnerable” por lo que tenemos que prestar especial atención a la banda sonora para evitar contrasentidos con la misma. Lo ideal es traducir pensando que el espectador podrá entender el texto original para así ajustarnos todo lo posible a este. El ritmo del diálogo, además, marcará el ritmo de los subtítulos, por lo que es algo que debemos tener también en cuenta. En lo que respecta a las composiciones musicales con letra tendrán que incluirse en los subtítulos si la trama lo requiere por lo que será necesario conocer el papel que cumplen en la película.

Las composiciones musicales sin letra, los ruidos y los silencios (ya sean reales o relativos) son elementos que se quedan exactamente como estaban en este tipo de subtitulación, por lo que no influirán en la traducción más allá de lo que influye su función narrativa en el conjunto de la película.

### 5.1.3. Modelo de análisis fílmico (subtitulación para sordos)

La subtitulación para sordos y deficientes auditivos tiene muchos puntos en común con la subtitulación convencional, aunque también tiene bastantes diferencias. De entrada, en SPS se trabaja (o se suele trabajar, al menos en España) con versiones dobladas de las películas por lo que realmente no es necesario ser traductor para llevar a cabo esta modalidad de accesibilidad audiovisual. Aunque esta modalidad se estudia principalmente en los contextos de másteres de TAV o asignaturas de TAV en los grados, también existen como veíamos en el capítulo IV cursos de formación de empresas dedicadas a la accesibilidad y el “Curso de especialización en audiodescripción y subtitulación” de Formación Profesional de Grado Superior, de ahí que no todos los subtituladores de esta especialidad sean traductores y, probablemente, el hecho de que se trabaje casi siempre con el material doblado y se evite así una traducción directa del original.

En los últimos años, la calidad de este tipo de subtitulación ha conseguido atraer la atención tanto de las investigaciones, como de la legislación, la normativa y, finalmente, los usuarios de este servicio. Gracias a los avances tecnológicos, ahora se puede disfrutar de SPS en formatos en los que antes no era posible (como las plataformas en *streaming*). Josélia Neves nos da una explicación a este fenómeno (en Pérez González, 2019: 82):

“Most of the latest developments in SDH may be attributed to a bi-directional circular motion, whereby academia and the industry feed into each other and work together towards understanding and improving actual services. Further momentum for SDH has been provided by the opportunities and demands of a rapidly changing technological environment, in which convergence has allowed for the diversification of self-tailored services (e.g. streaming films on handheld devices that allow viewers to choose the subtitle language, size and positioning to suit their individual preferences)”.

Gracias a esto, cada vez se subtitulan más minutos y cada vez es más importante, para mantener la calidad, que los subtituladores tengan claro qué hay que subtitular y, sobre todo, cómo hacerlo para que toda la información llegue al

espectador de la manera más parecida posible a como la percibe un espectador oyente.

#### ***5.1.3.1. Puesta en escena***

De las tres perspectivas del personaje, en este caso, al igual que en doblaje y subtitulación, serán importantes dos. Si analizamos el personaje como persona, nos dará información sobre el contexto socio-cultural del personaje, lo que nos ayuda a decidir el registro en el que va a hablar y si tendrá un sociolecto o idiolecto particular, por ejemplo. Si vemos al personaje como rol, podremos obtener información sobre su papel en el conjunto de la película, por lo que podremos decidir cómo se van a dirigir a este personaje los demás y nos facilitará establecer las relaciones entre los personajes. Además, en el caso de SPS, tendremos que analizar los roles de los personajes buscando los que más peso tienen en la trama (o más densidad de diálogo) para asignarles los colores que les van a identificar durante toda la película, así como debemos tener claros los nombres de los personajes (y sus grafías) en caso de que tengamos que usar identificadores cuando no se pueden usar colores por algún motivo.

Por otra parte, un análisis del escenario, el vestuario y el maquillaje, nos permitirá ubicar la acción de la trama en un lugar y una época concretos, para poder decidir sobre cronolectos o dialectos.

#### ***5.1.3.2. Puesta en cuadro***

En lo que respecta a la selección de unos planos u otros, no será tan relevante en el caso de la SPS, pero sí algo más que en subtitulación convencional. Si bien no usaremos esta información más allá de la continuidad de la narración y el seguimiento de la trama, debemos tener en cuenta que en los planos cercanos<sup>57</sup> la redacción de los subtítulos debería ser lo más literal posible,

---

<sup>57</sup> Este apunte servirá solamente para las películas rodadas en la misma lengua de los subtítulos, evidentemente, en las películas dobladas, la lectura de labios queda descartada.

ya que las personas sordas que leen los labios suelen preferirlo así, además de que es lo que marca la norma UNE. En los planos medios, esto tendrá algo menos de importancia y ninguna en los planos lejanos ya que no se distinguen los labios de los personajes.

Por otra parte, los cambios de plano, al igual que en la subtitulación convencional, adquieren una gran importancia. Tendremos que estar atentos, de nuevo a que los subtítulos no permanezcan en pantalla sobre un cambio de plano en la medida de lo posible. Como en subtitulación, en la mayoría de los casos se hace solamente si el hecho de respetar el cambio de plano no influye negativamente en la legibilidad de los subtítulos.

Lo mismo sucederá con los movimientos de la cámara y las transiciones, que tendremos que tener en cuenta a la hora de temporizar los subtítulos para no dificultar la legibilidad de estos. Los ángulos de la cámara no tendrán mayor relevancia en este caso, más que la que tienen de por sí por su función narrativa.

#### *5.1.3.3. Puesta en serie*

Al igual que en las otras dos modalidades analizadas hasta ahora, los tratamientos del tiempo fílmico, el posible uso de relatos fragmentados, el montaje del film o las elipsis que se hayan podido llevar a cabo en la película no influirán de una forma especial en nuestra subtitulación, si bien nos facilitarán la comprensión de la trama y nos ayudarán a reconstruir la historia.

Por último, el texto en pantalla, que hemos incluido entre los elementos que forman parte de la puesta en serie, no tendrá mucha importancia ya que, si la película está rodada en la lengua de los subtítulos, los carteles se pueden leer sin problema, y si se trata de una película doblada, esos carteles o insertos ya habrán sido objeto de una traducción (ya sea mediante la inserción de un inserto en pantalla o que uno de los personajes lea el contenido en voz alta). Tan solo en el caso excepcional de que se trate de un texto muy largo, podría el subtitulador tener que adaptarlo, pero es algo muy inusual.

#### 5.1.3.4. Banda sonora

De nuevo en SPS la banda sonora es la materia prima con la que se trabaja, puesto que es la que contiene los parlamentos de los personajes y narradores, y aunque no vamos a hacer modificación alguna en ella, es la que tenemos que reflejar en los subtítulos. En este punto es especialmente relevante pensar en las personas sordas que leen labios, como decíamos antes, para tener esto en cuenta en los planos cercanos y medios a la hora de reproducir el contenido. Por otra parte, la forma de los diálogos será también especialmente importante ya que habrá de recogerse como información suprasegmental para que el espectador pueda apreciar así algo de la actuación o la entonación de los personajes.

El ritmo del diálogo, además, marcará el ritmo de los subtítulos, por lo que es algo que también debemos tener también en cuenta. En lo que respecta a las composiciones musicales con letra tendrán que incluirse en los subtítulos si la trama lo requiere por lo que será necesario conocer el papel que cumplen en la película.

Las composiciones musicales sin letra y los ruidos, al contrario que en subtitulación convencional, cobran especial importancia ya que deben incluirse como efectos sonoros pues de otra forma no llegan al espectador. Los silencios tienen también una gran importancia (sobre todo los silencios reales) ya que se suelen usar como recurso narrativo y el espectador no los va a percibir, por lo que es nuestra función distinguir los que tienen peso narrativo para incluirlos como un efecto sonoro (recordemos el ejemplo de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* en la página 149).

Por último, aunque la sincronización de los efectos sonoros, como norma general, será simple (se marca el sonido cuando tiene lugar), el ritmo que estos generan a veces se pierde en muchas ocasiones. Según la norma UNE<sup>58</sup> (AENOR, 2012):

---

<sup>58</sup> Un ejemplo que ilustra esta entrada de la norma, lo tenemos en la película *Delicatessen* (1991) y lo podemos ver directamente en el tráiler:

“El subtítulo de los efectos sonoros debería adecuarse al ritmo del lenguaje audiovisual respetando la intención narrativa del relato y manteniendo la sincronización para transmitir la misma información que el contenido sonoro.

EJEMPLO 1 En una película donde las campanas repican 12 veces para que el oyente, si quiere, pueda saber la hora del día en el que se desarrolla la secuencia o para transmitir una sensación de aburrimiento, tensión, etc., se puede emitir un subtítulo por cada campanada.

EJEMPLO 2 En una película, hay una escena en la que juegan con sonidos producidos por un martillo, muelles y un reloj provocando una melodía. El subtítulador sincroniza los tiempos de entrada y salida del subtítulo con el tiempo en el que se producen dichos sonidos”.

Tendremos que poder distinguir, por tanto, los sonidos que tienen peso narrativo de los que no lo tienen para poder así reproducir los efectos que generan en el público meta oyente.

#### **5.1.4. Modelo de análisis fílmico aplicado (audiodescripción)**

Si retomamos la definición de audiodescripción que recoge la norma UNE (AENOR, 2005: 4), podemos observar que habla de que se trata de un servicio de apoyo a la comunicación que tiene como fin que “el posible receptor discapacitado visual perciba el mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve”. Y esto nos lleva a una segunda reflexión en cuanto a qué se considera “percibir”. Christina Lachat (2012: 89) propone una definición bastante clara del término:

“La percepción es un proceso cognitivo básico y complejo que permite interpretar y comprender la información recibida a través de los sentidos. Es una forma innata y natural de interpretar el entorno, esencial para nuestra supervivencia. Para seguir y entender una obra audiovisual utilizamos destrezas perceptuales innatas idénticas a las de la percepción visual natural (Grodal 1999: 76); pero, a diferencia de la natural, la percepción de la obra

---

[https://www.imdb.com/video/vi3100882457?playlistId=nm0684500&ref=nm\\_ov\\_vi](https://www.imdb.com/video/vi3100882457?playlistId=nm0684500&ref=nm_ov_vi) [último acceso 22/01/21]



audiovisual la conduce un narrador que se apoya en los mecanismos de la percepción natural con la intención de dirigir la atención del espectador mediante estrategias narrativas perceptuales, que son el resultado de una simbiosis entre los distintos elementos narrativos, visuales y auditivos (imagen, música, sonido ambiente, voz)”.

Si, por lo tanto, tenemos que reproducir esa percepción, será vital conocer la simbiosis entre los elementos narrativos de la que habla la autora. Según lo que hemos visto hasta ahora, parece que la audiodescripción será la modalidad de TAV que más necesite este análisis previo que proponemos.

#### ***5.1.4.1. Puesta en escena***

De las tres perspectivas del personaje, en este caso, serán importantes las tres cuando estemos redactando el guion de audiodescripción. Del análisis del personaje como persona, obtendremos información sobre la descripción física del personaje, lo que nos ayudará a ubicarlo y distinguirlo de los demás. No será tan importante el habla del personaje, puesto que lo estaremos escuchando, como si lo era en las modalidades anteriores. En cuanto al personaje como rol, conoceremos su papel en el conjunto de la película y esto nos facilitará saber las relaciones que construye con el resto de personajes por si fuera necesario añadirlas al guion audiodescrito. Por último, la función actante del personaje nos dará la capacidad de concederle más o menos importancia en la trama, lo que se traduce en más o menos protagonismo en la audiodescripción.

Un análisis del escenario, el vestuario y el maquillaje, nos permitirá ubicar la acción de la trama en un lugar y una época concretos, para poder así redactar el guion de audiodescripción acorde a estos. También los diálogos de los personajes nos darán pistas sobre el registro en el que debemos redactar el guion audiodescrito para que el espectador reciba el mensaje como un “todo armónico”.

Por último, la iluminación y la paleta de color, que en el resto de las modalidades hemos considerado como “poco relevantes” cobran importancia en este caso puesto que dirigen la mirada del espectador a ciertos puntos o le

sumergen en ciertas sensaciones de las que queremos que el público invidente sea partícipe también.

Dentro de los objetos que forman parte del encuadre, tendremos también una pequeña lista de prioridades: se describirán antes los objetos grandes que los pequeños, los que participan en la acción que los que no participan y los que se mueven antes que los que no se mueven.

#### ***5.1.4.2. Puesta en cuadro***

Teniendo en cuenta los valores de los distintos tipos de planos, será necesario que tengamos en mente que los planos cortos tienden a los valores más expresivos, los medios adquieren un valor más narrativo y los lejanos, descriptivo. Siguiendo las tablas desarrolladas en el capítulo III, podremos encontrar el rastro que va dejando el autor del film para que lo sigamos en la audiodescripción.

Los ángulos de cámara, los movimientos y las transiciones no tienen mucha relevancia en el caso del doblaje, cuando se utilizan como recurso narrativo, completarán la narración de la historia.

#### ***5.1.4.3. Puesta en serie***

Los tratamientos del tiempo fílmico, el posible uso de relatos fragmentados, el montaje del film o las elipsis que se hayan podido llevar a cabo en la película, por un lado, nos facilitarán la comprensión de la trama y nos ayudarán a reconstruir la historia y, por otro, nos mostrarán la intencionalidad del autor en cuanto al “cómo se cuenta” puesto que la decisión por unos u otros variará la narración pudiendo hacerla más dramática o más metafórica, lo que va a influir, de nuevo, en la redacción del guion audiodescrito. Además, el ritmo del montaje marcará también el ritmo de la audiodescripción: si la película es lenta, el texto audiodescrito debe serlo también para fusionarse con ella.

Por último, tendremos que incluir también el texto que pueda aparecer en pantalla, intentando incluirlo en el guion siempre que tenga alguna relevancia en la diégesis y de la forma más armónica posible con el resto de la descripción.

#### **5.1.4.4. Banda sonora**

En el caso de la audiodescripción, como en la SPS, lo que hacemos es añadir información, por lo que no modificamos realmente ningún elemento del film (quizá en ocasiones, como indicábamos anteriormente, se puede jugar con el volumen de las distintas pistas de sonido, pero no es algo habitual). De todos los elementos del texto audiovisual, puede que la banda sonora sea lo menos relevante en cuanto a la redacción del guion audiodescrito ya que la usaremos solo como referencia tanto de los momentos en que el locutor de audiodescripción tiene que hablar como de los momentos en los que tiene que callar.

Las composiciones musicales con letras tendrán que poder escucharse si son relevantes para la trama. En las composiciones musicales sin letra podremos dejar que se escuche un fragmento, pero podremos aprovechar el resto para insertar los bocadillos de audiodescripción. Los silencios reales, como norma general, tendrán que respetarse por tratarse de un elemento que suele tener gran carga narrativa, pero utilizaremos los silencios relativos (que suelen coincidir con los huecos de mensaje) para incluir la audiodescripción. Los ruidos con peso narrativo tendrán que poder escucharse y deberán describirse cuando no sean fácilmente reconocibles, por lo que será importante saber distinguir los que se escuchen en primer término de los ruidos de fondo con menos relevancia. Los diálogos de los personajes marcarán los momentos en los que, bajo ningún concepto se debe escuchar audiodescripción superpuesta, y las pausas o huecos de mensaje en las que podremos insertar los bocadillos pertinentes. Por último, el narrador podrá ser una gran ayuda para la audiodescripción o un gran impedimento, dependiendo de si es un narrador en primera o tercera persona. Normalmente, el narrador en tercera persona cuenta la historia de los personajes en la pantalla desde una perspectiva extradiegética, por lo que lo que cuenta suele

coincidir con lo que vemos en la pantalla y facilita la audiodescripción. Sin embargo, un narrador en primera persona cuenta su propia historia, por lo que suele estar implicado en ella y en ocasiones no habla tanto de la historia en sí sino de cómo se sentía en los momentos en los que transcurre, por lo que su intervención no suele coincidir con las imágenes y complica aún más la labor del audiodescriptor.

El conjunto de la banda sonora de la película, si bien como decíamos no supone la materia prima con la que trabajamos como en otras modalidades (en este caso lo es la composición fílmica en general), es lo que nos sirve como guía, tanto para saber qué es necesario decir porque no se ha incluido información sonora que lo describa, como para saber en qué momentos se pueden insertar bocadillos de audiodescripción y en cuáles no.

## **5.2. Cuadro de elementos del film y su importancia en TAV**

Para facilitar la comprensión, hemos desarrollado un cuadro-resumen de estos cuatro esquemas de análisis, donde podemos ver la importancia de la incidencia directa en el trabajo que estamos llevando a cabo. Esta jerarquía de los elementos se ha desarrollado ampliamente en el punto anterior y se basa en la distinción entre prioridades y restricciones que establecía Zabalbeascoa (1997: 331) puntualizando que el concepto de prioridades se utiliza como forma de expresar la intencionalidad de una traducción concreta y el de restricciones como los obstáculos y problemas que van a intervenir en la selección de prioridades por parte el traductor, así como en las soluciones adoptadas en la traducción. Cabe destacar que la prioridad que se está concediendo a los elementos en esta tabla se basa en la necesidad de modificar ese elemento en esa modalidad concreta de la TAV. Por ejemplo, que los diálogos de los personajes no tengan mucha prioridad en audiodescripción se debe a que no se pueden modificar, no a que no sean relevantes. Como consideramos que todos los elementos que se presentan son relevantes (aunque unos más que otros) hemos marcado en distintas tonalidades

de verde el nivel de prioridad: cuanto más oscuro, más importante para la traducción en esa modalidad.

Por otra parte, debemos considerar que hay otras restricciones externas al lenguaje fílmico en cada modalidad (tiempos de lectura, límite de caracteres, sincronías...) que debemos tener también presentes y que, si bien no influyen en la jerarquía de los elementos que se presentan en la tabla, sí que tienen más prioridad casi siempre. Así, por ejemplo, no podremos salvar un cambio de plano si el hacerlo conlleva dificultar la legibilidad del subtítulo o no podremos ser muy literales en un primer plano en SPS si el texto sobrepasa el límite de caracteres por línea.

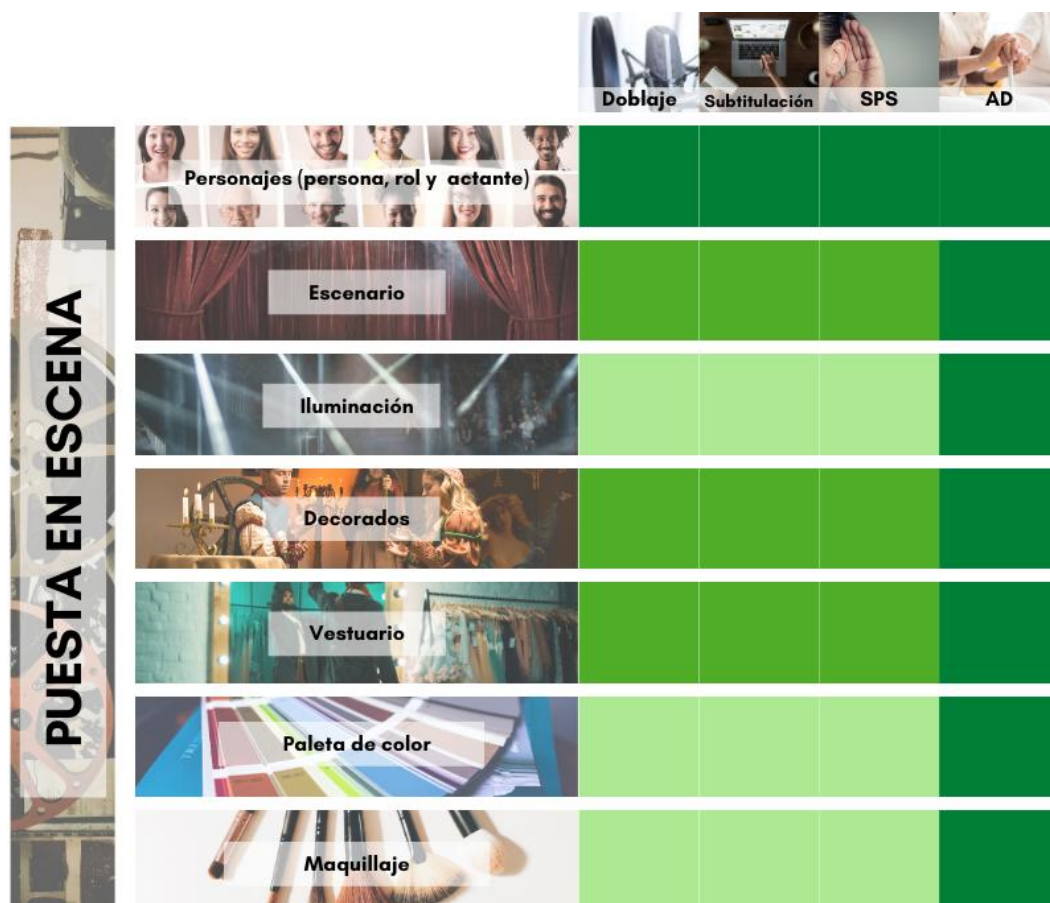


Figura 23. Relevancia elementos puesta en escena. Elaboración propia.

En esta figura (figura 23) reflejamos los elementos de la puesta en escena y su relevancia en las cuatro modalidades analizadas. Observamos, por ejemplo,

que el maquillaje no tiene relevancia alguna en doblaje, pero mucha en audiodescripción.

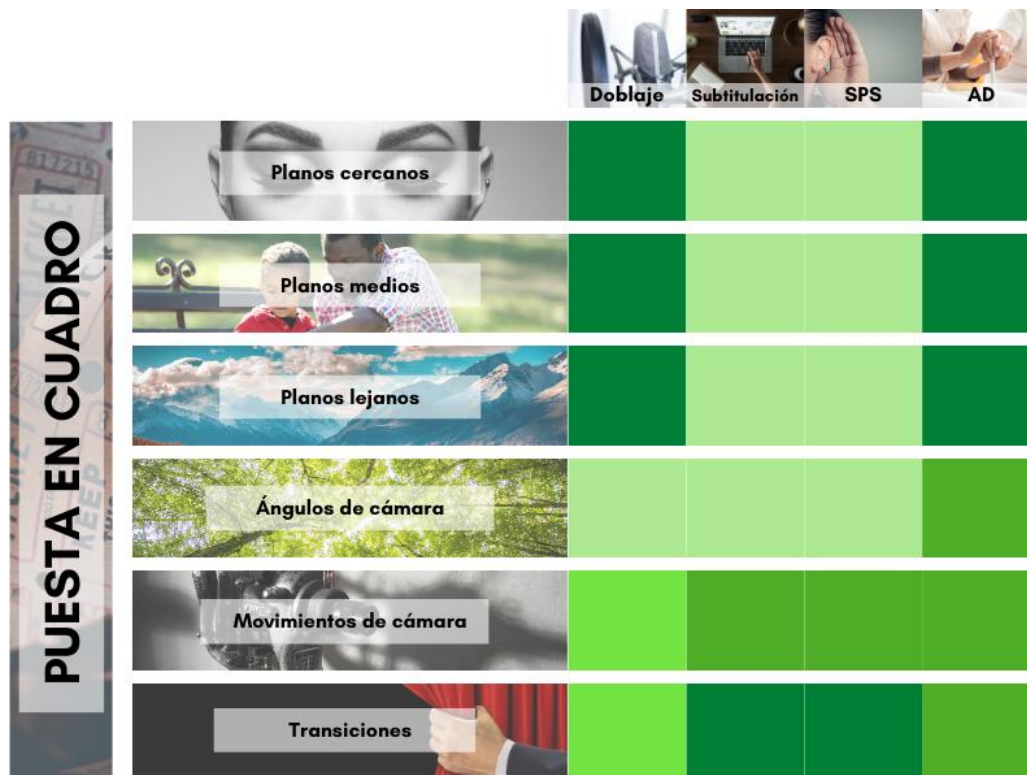


Figura 24. Relevancia elementos puesta en cuadro. Elaboración propia.

En esta segunda figura (figura 24) hemos ubicado los elementos de la puesta en cuadro y su relevancia en las modalidades de TAV. Aunque por motivos muy diferentes, los planos cercanos tienen mucha importancia en doblaje y audiodescripción, pero casi ninguna en subtitulación y SPS.

La última de las figuras (figura 25) representa los elementos de la puesta en serie y los de la banda sonora. En lo que se refiere a la puesta en serie, podemos destacar de esta cómo los textos en pantalla tienen especial importancia en doblaje, subtitulación y audiodescripción, pero ninguna en SPS. Y en la parte de la banda sonora se recoge toda la tipología de sonidos que encontramos en el film y su relación de importancia en las modalidades de TAV.



Figura 25. Relevancia elementos puesta en serie y banda sonora. Elaboración propia.

Debemos comprobar ahora la utilidad de este modelo de análisis en el estudio de campo. Adicionalmente, comentaremos los resultados de una encuesta realizada a profesionales sobre sus impresiones con relación al análisis fílmico y la formación en sus especialidades.





# CAPÍTULO VI



**ESTUDIO  
DE  
CAMPO**



## Capítulo VI: Estudio de campo

Con el fin de poder llegar a valorar si el análisis fílmico realmente influye en la calidad de los trabajos realizados, se propone un estudio de campo que permitirá estimar si las hipótesis que se barajan en este trabajo son correctas.

El estudio de campo que presentamos a continuación, consta de dos partes: una primera dedicada a estudiantes y una segunda parte dedicada a profesionales del sector en activo. En la primera parte se pretende comprobar la utilidad de los modelos de análisis fílmico propuestos en el capítulo V, mientras que en la segunda parte lanzaremos una encuesta a profesionales de la TAV y la accesibilidad para saber cómo valoran los conocimientos en lenguaje fílmico y hasta qué punto aplican esos conocimientos en su día a día.

### 6.1. Primera parte: estudiantes

La prueba que realizaremos con estudiantes consistirá en facilitarles un texto audiovisual para que procedan a su traducción. Tras esta primera tarea, se les ofrecerá una breve formación en análisis fílmico y por último, al acabar esta formación, se les pedirá que vuelvan a realizar la misma tarea, con el mismo vídeo. De esta forma, podremos comprobar si los conocimientos de análisis fílmico influyen en la calidad del resultado o no.

Tras haber analizado las diferentes modalidades de la TAV y la accesibilidad, procederemos a seleccionar la modalidad de la TAV que más resultados pueda arrojar, ya que hacer una prueba con cada modalidad alargaría excesivamente los tiempos de las pruebas y contaríamos con menos voluntarios. Sin embargo, dejamos abierta la posibilidad de ampliar este estudio en próximas investigaciones valorando la utilidad de los modelos presentados en otras modalidades de TAV.

A la hora de conseguir voluntarios para este estudio, hemos tenido la suerte de poder contar con algunos de los alumnos a los que hemos impartido clase en los últimos años en el contexto de distintos posgrados en traducción. Aprovechando la docencia que impartimos, y dado que alguno de los seminarios que impartimos versan precisamente sobre el análisis fílmico, hemos podido contar con varios grupos para realizar estas pruebas. Si bien los grupos eran numerosos, hemos de tener en cuenta que, al tratarse el estudio de una acción voluntaria para ellos (no así la formación, que es parte de su máster), no todos los alumnos lo han culminado. Esto es, se han recogido muchas muestras de la primera fase del estudio (su primera tarea antes de la formación en análisis fílmico) pero no tantos de la segunda fase (su tarea tras finalizar la formación). Por lo tanto, aunque en principio haya participado un número elevado de alumnos, no podremos contar con todos en la comparativa, así que hemos decidido dejar fuera del estudio a todos aquellos que no lo completaron, lo que reduce drásticamente el número de resultados.

El primero de los grupos estaba formado por alumnos dos másteres diferentes que se impartieron en Sevilla de forma presencial. La prueba en el curso académico 2018-2019. En segundo lugar, con motivo de la impartición de un seminario sobre análisis fílmico en el marco del Congreso Internacional HispaTAV en Buenos Aires, Argentina (también en 2019), procedimos a realizar una adaptación de la misma prueba con los alumnos asistentes a dicho seminario. Por último, añadimos un grupo en modalidad no presencial, que pertenece de nuevo a un máster que se imparte en Sevilla. Si bien se trataba de alumnos que en principio pertenecen a la modalidad presencial, por las restricciones impuestas a raíz de la crisis del coronavirus, esta prueba hubo de realizarse online, al igual que todas las clases de este grupo desde el mes de marzo hasta final de curso. En este caso, se trata de la promoción 2019-2020.

La formación previa de los alumnos participantes en el estudio, así como su procedencia y otros datos de interés, serán detallados en el apartado 6.1.6.

### 6.1.1. Delimitación del campo de aplicación del análisis fílmico

Como comentábamos antes, un estudio de campo como el propuesto, en el que se realicen pruebas con cada una de las modalidades expuestas en el capítulo II del presente trabajo (doblaje sincronizado, *voice-over*, subtitulación, videojuegos, subtitulación para sordos y deficientes auditivos y audiodescripción) tendría una extensión excesivamente amplia, por lo que hemos decidido delimitar el campo de aplicación del estudio a una sola de dichas modalidades.

Tras el análisis descriptivo de las características de cada modalidad, así como la revisión de los estudios sobre análisis fílmico y el desarrollo de los modelos propuestos en el capítulo V, podemos decantarnos por realizar este estudio en el entorno de la audiodescripción ya que, como veíamos en los cuadros resumen de ese capítulo, es la modalidad de la TAV que más beneficiada puede salir de un análisis previo y la que más necesita un dominio del lenguaje fílmico para llevarse a cabo.

### 6.1.2. Selección de los clips de vídeo y presentación de la prueba

Con el fin de valorar la aplicación o no de ciertos aspectos de los modelos de análisis, hemos realizado una selección de clips basada en dichos elementos. Cabe destacar que en una audiodescripción de cualquier producto fílmico completo, tendríamos que aprovechar los huecos de mensaje del vídeo para poder introducir la descripción pertinente que complete la información que aportan tanto el diálogo del vídeo como los sonidos y silencios de este. Sin embargo, para simplificar la tarea y que los alumnos no tengan que dedicar tanto tiempo al estudio, hemos decidido dar la instrucción de simplemente describir la escena interpretando el lenguaje de cámara y siguiendo las pautas presentadas en la formación sobre análisis fílmico, ignorando los diálogos y sonidos. Por otra parte, en el grupo de alumnos del seminario en Buenos Aires, la prueba será más corta por razones de tiempo, ya que el seminario fue mucho más breve que los que se imparten en los másteres.

Las instrucciones que se dieron a los alumnos fueron las siguientes:

1. La audiodescripción es un servicio de apoyo a la comunicación. Sirve para que personas que no pueden recibir información por el canal visual puedan tener acceso a toda la información contenida en los documentos audiovisuales. Debéis tratar de compensar la carencia de captación de la parte visual suministrando una información sonora adecuada que describa esta parte visual, de manera que el receptor invidente perciba el mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida posible a como los perciben los receptores videntes.

2. Es importante tener en cuenta varias cosas antes de redactar el guion de audiodescripción:

- Se debe describir lo que se ve en la imagen, sin añadir ni omitir información.
- No se deben usar términos técnicos relacionados con el lenguaje cinematográfico.
- En caso de que no dé tiempo a describir todos los elementos de la imagen, se describirán por orden de prioridad, dependiendo de la importancia que tengan para la trama.

3. Esta prueba consiste en describir, de la forma más objetiva posible y teniendo en cuenta las indicaciones, los tres fragmentos de clip que se adjuntan. Son pequeños fragmentos de menos de un minuto de duración, así que el texto redactado para cada clip tendrá que ser muy breve.

De esta forma, lo que obtuvimos de cada alumno en la primera fase fue un documento con los tres textos que se corresponden con los tres clips de vídeo utilizados. Tras esta primera aproximación, los estudiantes recibieron la formación en análisis fílmico y, una vez finalizada, repitieron la misma tarea para que podamos estudiar las posibles mejoras tanto en la forma, como en el contenido de los textos. Podían dejar la descripción tal y como la habían hecho la primera vez o cambiar lo que considerasen oportuno. Por último, otra variable que tuvimos en cuenta es la productividad. Se les pidió que calculasen el tiempo que tardaban en hacer la prueba la primera y la segunda vez y este dato se completó con la valoración de los estudiantes indicando si se han sentido más seguros a la hora de realizar la segunda parte que cuando hicieron la primera y si tenían la sensación de haberlo hecho de una forma más eficiente y segura.

Por otra parte, como se ha establecido en capítulos anteriores, en audiodescripción se trabaja siempre con el audio del vídeo doblado a la lengua en

la que se realice la audiodescripción (en caso de que la versión original de la película sea en una lengua distinta). Por eso los tres clips están en español, aunque perteneciendo dos de ellos a producciones norteamericanas y uno a una británica.

#### **6.1.2.1. Vídeo uno: Kyle XY**

El primer vídeo seleccionado es la apertura de la serie norteamericana *Kyle XY*<sup>59</sup> producida por ABC Studios y emitida en ABC Family entre 2006 y 2009. En España, las tres temporadas (aunque en España se dividió en cuatro) de las que consta la serie fueron emitidas en Cuatro entre 2007 y 2009.

En esta escena (imágenes 19 a 22) se presenta el entorno en el que comienza la acción y al personaje principal de la serie. La duración del vídeo es algo inferior al minuto y contiene una sola escena. La relevancia de este fragmento reside en identificar el orden de presentación de los elementos y la finalidad de los planos elegidos. En audiodescripción es importante situar la acción en el espacio antes de presentar al personaje que la realiza (a no ser que los planos utilizados “obliguen” a expresarlo de la manera contraria). En este caso, tras abrir de un fundido en negro, lo primero que se aprecia son las copas de los árboles de un frondoso bosque. La cámara hace una panorámica vertical y recorre los troncos de los árboles desde arriba hacia abajo hasta llegar al suelo, en el que vemos a un adolescente desnudo colocado en posición fetal. Cuando la cámara se acerca a la cara del joven, descubrimos que está despertando. Abre los ojos y mira a su alrededor, después observa su propio cuerpo que está recubierto por una sustancia viscosa transparente.

---

<sup>59</sup> <https://www.imdb.com/title/tt0756509/>



Imagen 19. Fotograma 1. *Kyle XY*.



Imagen 20. Fotograma 2. *Kyle XY*.





Imagen 21. Fotograma 3. *Kyle XY*.



Imagen 22. Fotograma 4. *Kyle XY*.

Acompañando a estas imágenes, la voz del narrador (que es el propio Kyle) dice lo siguiente:

“Mi nacimiento fue poco convencional. Mi primer recuerdo es el de haberme despertado en el bosque. Como un recién nacido, no tenía ni idea de quién era ni de qué ocurría. Mis ojos no sabían lo que estaban viendo. Cada sonido o sensación que percibía eran nuevos para mí.”

Uno de los errores más comunes de los alumnos al trabajar con este vídeo es describir primero al adolescente desnudo y no hablar de la inmensidad del bosque. En este caso, el sentido del plano tiene tanto de narración (porque cuenta dónde sucede la acción) como de dramático (ya que indica lo solo que está Kyle y lo pequeño que es en comparación con el mundo que le rodea).

### 6.1.2.3. Vídeo dos: *El ilusionista*

El segundo vídeo seleccionado es una escena de la película norteamericana *El ilusionista*<sup>60</sup>, de 2006, escrita y dirigida por Neil Burger, producida por Brian Koppelman, David Levien y Ted Liebowitz. Es destacable el fuerte papel narrativo de la música en esta película (la banda sonora es de Philip Glass), así como la utilización de las luces y las sombras para dirigir la atención del espectador (ya hemos visto algunos ejemplos de ello en el capítulo III).

En este clip se espera poder valorar el uso de los adjetivos y adverbios no subjetivos, así como el estilo utilizado a la hora de describir una escena en la que las frases cortas deberían predominar para marcar el ritmo de las imágenes. En cuanto a la iluminación, si bien es esencial durante toda la película ya que focaliza la atención del espectador continuamente, en este fragmento no da lugar a que se pueda comentar nada sobre ella, pero sí tenemos el espacio y la oportunidad en las escenas siguientes (ya que se encuentran hablando desnudos a la luz de la chimenea) por lo que no le daremos tanta importancia si no se refleja en la descripción de estas imágenes.

El fragmento corresponde a la escena (imágenes 23 a 26) en la que Sophie, queriendo poner sobre aviso a Eisenheim de lo que supone enfrentarse al príncipe, va a su casa. Sophie y Eisenheim entran en la casa. Se miran. Ella intenta besarle pero él la para. La empuja suavemente contra la pared y mira sus labios intensamente. Se desabrochan las camisas el uno al otro. Cuando Eisenheim abre

---

<sup>60</sup> <https://www.imdb.com/title/tt0443543/>

la de ella ve el colgante que le regaló de niños. Se besan apasionadamente y continúan desvistiéndose mientras caminan hacia la cama. Acarician lentamente sus cuerpos desnudos y se besan de nuevo. Unen sus manos.



Imagen 23. Fotograma 1. *El ilusionista*.



Imagen 24. Fotograma 2. *El ilusionista*.



Imagen 25. Fotograma 3. *El ilusionista*.



Imagen 26. Fotograma 4. *El ilusionista*.

#### **6.1.2.4. Vídeo tres: *Sherlock***

El tercer vídeo seleccionado es un extracto de la exitosa serie británica *Sherlock*<sup>61</sup>, de la BBC. Cabe destacar que esta serie está creada con un especial cuidado en lo que se refiere al lenguaje fílmico, analizando el uso de cada plano

---

<sup>61</sup> <https://www.bbc.co.uk/programmes/b018ttws>

antes de los montajes e incluso utilizando algunas técnicas narrativas innovadoras que hacen que sea muy interesante desde el punto de vista del análisis fílmico.

En esta secuencia se alternan dos escenarios diferentes (imágenes 27 y 28) con dos acciones diferentes. Eso es lo que pretendemos que el estudiante apunte de una forma coherente con el montaje elegido por el director, que no presenta las dos acciones de forma individual, sino simultánea.

En el fragmento vemos por un lado a Watson en una de las cajas de autoservicio del supermercado, mientras que, en la casa de Sherlock, este, vestido de traje, pelea con un guerrero sij. Se alternan imágenes de uno y otro: de Watson con problemas para hacer la compra y de Sherlock peleando. Finalmente, Watson desiste y deja la compra en la caja y Sherlock consigue noquear al guerrero con el que peleaba.

En este clip sí que hay algo de diálogo, que es el que sigue:

“CAJA AUTOSERVICIO: Objeto desconocido en zona de embolsado, por favor, inténtelo de nuevo.

CAJA AUTOSERVICIO: Artículo no escaneado, por favor, inténtelo de nuevo.

WATSON: ¿Podrías hablar más bajo?

CAJA AUTOSERVICIO: Tarjeta no autorizada, por favor, utilice otro método de pago.

WATSON: Sí, vale, ya está.

CAJA AUTOSERVICIO: Tarjeta no autorizada, por favor, utilice otro método de pago.

WATSON: Paso, quédatelo. Para ti.

SHERLOCK: ¡Hey!”



Imagen 27. Fotograma 1. *Sherlock*.



Imagen 28. Fotograma 2. *Sherlock*.

#### 6.1.2.5. Variaciones de los vídeos

Dada la brevedad del taller en Buenos Aires, decidimos cambiar el segundo y el tercer vídeo, a la vez que modificábamos un poco las instrucciones. Se indicó a los asistentes que resumiesen en dos o tres líneas lo que estaban viendo en la pantalla, al comenzar el taller y justo después de terminarlo.

Como segundo vídeo elegimos otra escena más breve de la misma película de *El Ilusionista*, en la que vemos la entrada al teatro (imagen 29) y a un hombre en el centro del proscenio (imagen 30) presentando el espectáculo que los espectadores disfrutarán a continuación.



Imagen 29. Fotograma 5. *El ilusionista*.



Imagen 30. Fotograma 6. *El ilusionista*.

El último vídeo elegido, también de la película *El ilusionista*, se trata de una escena sin diálogo de Eisenheim en el centro del escenario (imagen 31), con chaleco negro y la camisa remangada, sentado en una silla, muy concentrado ante la atenta mirada del público y una fila de agentes uniformados al final de la sala.



Imagen 31. Fotograma 7. *El ilusionista*.



### 6.1.3. El análisis de contenido

El análisis de contenido ha llegado a convertirse en algo indispensable en casi todas las investigaciones del campo de las ciencias sociales, ya que nos permite extraer conclusiones de los datos esencialmente verbales, simbólicos o comunicativos presentes en los mensajes de cada acto de comunicación.

A lo largo de los años, hemos pasado por diferentes fases en lo que respecta al concepto de comunicación y su forma de verse. Como explica Krippendorff en su “Metodología del análisis de contenido” (1990), han existido cuatro fases bien diferenciadas entre sí y delimitadas por los avances de la sociedad: la idea de que la comunicación se basa en *mensajes*, que proviene de la antigua Grecia; la idea de que las limitaciones a la expresión humana vienen dadas por el medio en que se da, es decir, el *canal*; la idea de que las relaciones sociales, la estructura y la estratificación influyen en la *comunicación* y por último la conciencia de las interdependencias globales y dinámicas, momento en el que se comienza a considerar la idea de *sistema*.

De esta reflexión se desprende que el estudio de los mensajes no puede realizarse de forma aislada, sino que debemos considerar también todo lo que rodea a dicho mensaje. Es decir, que los mensajes que se presentan no se pueden analizar por sí mismos, ni reducir la interpretación del mismo a una mera explicación lingüística, ya que, como dice Krippendorff (1990: 11):

“Los cambios producidos en la trama social exigen una definición estructural del contenido, que tenga en cuenta los canales y las limitaciones de los flujos de información, los procesos de comunicación y sus funciones y efectos en la sociedad, los sistemas que incluyen tecnología avanzada y las modernas instituciones sociales. Debemos admitir esto, en una posible definición del análisis de contenido, no ya por su ámbito tradicional de aplicación (el significado de los mensajes), sino por el proceso implicado en el análisis de los datos como entidades simbólicas (y no en el análisis de estas entidades por sí mismas)”.

Los análisis de contenidos podrían, a su vez, presentarse en la forma de análisis cualitativos o análisis cuantitativos. En el primer grupo, aplicado tradicionalmente al análisis del texto, podemos encontrar diferentes técnicas y modalidades de análisis. Estas las resume muy claramente Eduardo Escalante (2009):

“Se puede elegir *técnicas de análisis lógico-semánticas*: se resumen, definen categorías y se verifica la validez de argumentos y conclusiones; *técnicas lógico-formales*: identifican el estilo, vocabulario, retórica que usa el emisor, pero concentrándose explícitamente en los componentes semánticos; *técnicas semánticas-estructurales*: intentan develar el significado implícito o latente identificando pistas que subyacen en lo manifiesto; o realizar combinaciones de ellas. Cuando se tienen muestras grandes de textos, las dos primeras son las más útiles dado los análisis cuantitativos que se pueden realizar; en cambio cuando se requiere un análisis cualitativamente más intensivo y se tiene muestras más pequeñas, se recurre a las terceras.”

Para seleccionar la forma de analizar el contenido obtenido de este estudio de campo, nos basamos en la reflexión del mismo autor en la que dice que (2009):

“Otra manera de pensar lo aludido en el párrafo anterior es aproximarse a los textos para identificar *de qué se habla* (perspectiva lexical); preocuparse de *cómo se habla* (perspectiva lingüística); explorar *cómo representar un pensamiento* (perspectiva cognitiva); y finalmente estudiar y analizar *cómo interpretar el contenido* (perspectiva temática).”

En el caso que nos ocupa, es tan importante saber *de qué se habla*, es decir, qué elementos son los elegidos por los estudiantes para representarlos en el texto, como el *cómo se representa el pensamiento*, para poder saber si se está interpretando correctamente el lenguaje audiovisual o no. Por otra parte, a la hora de valorar la calidad de la audiodescripción, también será relevante la perspectiva lingüística, esto es, *qué palabras* se han elegido para la descripción.

Dada la naturaleza del estudio de campo que se va a realizar, lo más adecuado sería realizar un análisis de contenido combinado, es decir, por un lado un análisis cualitativo con puntos focales en la perspectiva lexical y la perspectiva

cognitiva y por otro un análisis cuantitativo que nos permitiese cuantificar objetivamente los resultados obtenidos.

#### ***6.1.3.1. Modelo de análisis cuantitativo***

Como adelantábamos en los puntos anteriores, una parte del análisis que haremos en este estudio de campo responderá a un análisis cuantitativo diseñado de forma experimental. De esta forma, valoraremos las posibles mejoras en la calidad de la audiodescripción tras haber recibido una formación básica en cuanto a análisis fílmico.

Con el fin de poder valorar de la forma lo más objetiva posible las mejoras en las tareas de los alumnos antes y después de la formación ofrecida, hemos decidido establecer una valoración numérica (+1) por cada uno de los puntos clave del clip que el alumno haya reconocido o expresado como se esperaba. Si no se ha reconocido o expresado correctamente alguno de los puntos previstos, no se añadirá valor alguno. De esta forma, si el clip tiene 4 puntos clave, se valorará la idoneidad de la redacción elegida por el alumno con un valor sobre 4, siendo 0/4 el menor valor y 4/4 el mayor. También tendremos en cuenta los errores cometidos, por lo que los valores podrán ser negativos.

Los datos que se espera recoger supondrían que la mayoría de los estudiantes obtengan una puntuación inferior en la primera prueba (la anterior a la formación) y una puntuación más alta en la segunda. Evidentemente, no tenemos control sobre la formación previa en este tema que hayan podido recibir y, debemos tener en cuenta que la sensibilidad de cada estudiante ante los documentos audiovisuales influirá en sus trabajos y puede jugar a su favor o en su contra. Partimos de una serie de supuestos que damos por sentado, como son:

- Los alumnos han recibido algún tipo de formación anterior en traducción audiovisual, aunque no necesariamente en análisis fílmico.

- Los alumnos van a asistir a todas las sesiones que incluya la formación antes de hacer la segunda prueba.
- Los alumnos van a entender y procesar la información que se les presente, pero puede que alguno no la aplique correctamente.
- La redacción de cada alumno será distinta y propia de ese alumno, algo que habrá desarrollado a lo largo de su vida y puede que, estilísticamente, no sea el tipo de redacción esperada en un guion de audiodescripción.
- Algunos alumnos no tendrán el español como lengua materna, por lo que podremos encontrar redacciones poco fluidas o con errores de ortotipografía, gramática y vocabulario.

#### **6.1.3.2. Modelo de análisis cualitativo**

En lo que respecta al análisis cualitativo de datos, se trata de dar una estructura a los datos no numéricos que se recolectan en los estudios. Una de las principales diferencias entre el análisis cualitativo y el cuantitativo estriba en la finalidad. Mientras que en el análisis cuantitativo se busca respuesta al *¿cuánto?* y se recogen datos que se pueden medir, en el análisis cualitativo se busca respuesta al *¿cómo?* y se intenta valorar la calidad en base a en la forma elegida por el estudiante para su texto.

El proceso del análisis cualitativo pasa por distintas fases:

- La recolección de los datos, que tendrá lugar durante la prueba arriba expuesta.
- La preparación de los datos para su análisis.
- La organización de la información recopilada y la creación de las unidades de análisis. En función de los datos recogidos, se crean las unidades y se codifican para poder categorizarlas antes de pasar a la fase final que será la de las conclusiones del análisis.

Si bien el análisis cualitativo sería recomendable en este estudio como complemento al cuantitativo, dada la brevedad de los vídeos que se han utilizado tratar de analizar el estilo puede ser un tanto complicado y arrojar datos que no se correspondan con la realidad. La idea de valorar el estilo utilizado y comprobar si encaja en las restricciones propias de los textos audiodescritos y en la normativa (en este caso la norma UNE) tendrá que posponerse para un estudio posterior en el que podamos valorar un solo texto más amplio, en el que podamos ver el estilo real de cada alumno en la redacción.

#### **6.1.4. Medición de la productividad**

El último de los valores que vamos a medir en esta prueba es la productividad de los alumnos. Dadas las circunstancias en las que se hace la prueba y el hecho de que cuentan con un tiempo limitado, debemos tener en cuenta que se ejercerá una presión añadida que no tendrían si tuvieran que hacer un trabajo profesional (el tiempo que se les da para la prueba es de 30 minutos). En ese caso, si bien contarían, como norma general se hace siempre en todos los encargos de cualquier modalidad de la traducción audiovisual, con un plazo de entrega (que en muchas ocasiones es excesivamente corto), no se verían expuestos a un cronómetro y tendrían algo más de tiempo para consultar dudas o buscar mejores opciones para sus propuestas.

Sin embargo, vamos a tomar el tiempo que tardan en completar la tarea como un indicador de productividad, junto a la seguridad con la que la abordan. El primero de los indicadores, el tiempo que tardan en desarrollar su propuesta, es algo objetivo, ya que se puede medir fácilmente. Así, se tomará en cuenta ese tiempo en la prueba que realizan los estudiantes antes y en la que realizan después de la formación. Entenderemos así, que, si tardan menos en hacer la segunda prueba, será, en gran parte, porque tienen más herramientas (ya han recibido la formación necesaria para abordar la tarea con más rapidez, lo que equivale a una mayor productividad). Pero, por otra parte, no podemos obviar que el hecho de

haber realizado la prueba ya una vez, les puede ayudar a desarrollarla más rápidamente, aunque creemos que el hecho de que posean herramientas para el análisis fílmico con las que antes no contaban también les hará reflexionar más sobre lo que escriben y cómo lo escriben, por lo que un hecho compensará al otro. Por este motivo hemos decidido usar esa diferencia de tiempo en la resolución de la tarea como uno de los indicadores de mejora de la productividad.

El segundo de los indicadores, mucho más subjetivo, será la seguridad con la abordan la tarea. Para poder saber si en la segunda prueba son capaces de realizar la audiodescripción con más seguridad que en la primera, tendremos que preguntar directamente, por lo que será una pregunta que se incluya en la segunda tarea que deben realizar.

#### **6.1.5. Marcadores de calidad y valores asignados**

En cuanto a los valores asignados al análisis cuantitativo, estableceremos una valoración numérica (+1) por cada uno de los puntos clave del clip que el alumno haya reconocido o expresado como se esperaba. Si no se ha reconocido o expresado correctamente alguno de los puntos previstos, no se sumarán puntos. En caso de que se haya utilizado alguna palabra o expresión de las que no deben aparecer nunca en una audiodescripción (como “se ve” o “vemos”), se restará un punto (-1).

De esta forma podremos otorgar una puntuación a la descripción de cada uno de los clips y compararla con la que se obtiene en la segunda parte de la prueba cuando vuelven a describir los clips tras haber recibido la formación en análisis fílmico. Los puntos se repartirán de la forma en que se recoge en las siguientes tablas (figuras 26 a 28), según las cuales variará la puntuación mínima y máxima en cada vídeo.

Si bien se pretendía hacer la prueba exactamente igual a los tres grupos de alumnos, por distintos motivos hemos tenido que adaptarla levemente a las

condiciones de cada grupo. A saber: en el segundo grupo, en Buenos Aires, la limitación de tiempo hizo que tuviese que recortarse la prueba y en el tercer grupo, la crisis sanitaria nos obligó a cambiar a un formato a distancia, con el consiguiente descenso en la participación.

En el caso del segundo grupo, dada su limitada duración, al modificarse la duración de los vídeos, se pidió a los asistentes solamente que describiesen en dos o tres líneas lo que veían en la imagen. En este caso, la valoración se hace teniendo en cuenta si han dado prioridad al elemento principal según cada tipo de plano: al entorno o al personaje. Así, en ese grupo las opciones serán 1 o 0.

	<b>Puntuación (entre -1 y +2)</b>
<b>Orden de los elementos</b>	<b>+ 1</b>
<b>Destacar la inmensidad del bosque</b>	<b>+ 1</b>
<b>Uso de "se ve" o "vemos"</b>	<b>- 1</b>

Figura 26. Tabla valores referencia *Kyle XY*. Elaboración propia.

	Puntuación (entre -2 y +3)
Orden de los elementos	+ 1
Uso de adjetivos subjetivos	- 1
Uso de frases cortas	+ 1
Uso de "se ve" o "vemos"	- 1
Reflejar la elección de planos	+ 1

Figura 27. Tabla valores referencia *El ilusionista*. Elaboración propia.


	Puntuación (entre -1 y +2)
Uso de conectores de simultaneidad	+ 1
Uso de frases cortas	+ 1
Uso de "se ve" o "vemos"	- 1

Figura 28. Tabla valores referencia *Sherlock*. Elaboración propia.



### 6.1.6. Participantes

El número total de participantes en las pruebas ha sido de 25. La prueba se ha llevado a cabo en tres grupos distintos y en momentos diferentes. Algunos eran alumnos de máster, mientras que otros eran asistentes a un taller sobre Análisis Fílmico enmarcado en un congreso internacional.

El primer grupo fue un grupo mixto de alumnos del Máster en Traducción Especializada de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo en colaboración con ISTRAD y alumnos del Máster en Traducción Audiovisual de la Universidad de Cádiz y el ISTRAD. La prueba se llevó a cabo en el contexto de las clases presenciales de este último máster de forma totalmente voluntaria, por lo que se les ofreció a los del Máster en Traducción Especializada la formación en análisis fílmico aplicado a la audiodescripción a cambio de su participación en la prueba. La primera parte de la prueba tuvo lugar antes de comenzar las clases y la segunda al final de la formación. En este grupo había alumnos no tenía conocimientos previos de traducción audiovisual, por lo que se les explicaron las nociones básicas de la audiodescripción antes de comenzar la prueba, junto con alumnos que ya tenía conocimientos previos de traducción audiovisual, puesto que habían comenzado el curso en octubre. En cuanto a la base de conocimientos de audiodescripción, este seminario sobre Análisis Fílmico está incluido en el módulo de accesibilidad, en la asignatura de audiodescripción, por lo que se aprovechó el momento en que estaba ya programado.

Si bien el total de alumnos que hicieron la primera parte de la prueba fue de 38 alumnos, no todos hicieron la segunda parte, por lo que no se registran los resultados de todos los estudiantes que asistieron al seminario.

El segundo grupo fue el de los asistentes al taller sobre Análisis Fílmico impartido en Buenos Aires, Argentina, en el contexto de un congreso internacional sobre traducción audiovisual. El taller se impartió en la misma semana del congreso y formaba parte del programa de formación ofertado por el

propio HispaTAV, entre el que se encontraban diferentes talleres relacionados con la traducción audiovisual e impartidos por los ponentes de dicho congreso. La primera parte de la prueba tuvo lugar justo antes de comenzar el taller y la segunda al final. Este grupo de alumnos era un poco más heterogéneo, puesto que, si bien todos eran asistentes al congreso y se habían inscrito expresamente a este taller (por lo que todos demostraban un interés particular por la traducción audiovisual y en concreto el análisis fílmico) no todos tenían formación previa. Para algunos era su primera incursión en la traducción audiovisual, ya que habían acudido al congreso para informarse sobre posibles vías de formación en el campo. En este caso todos los asistentes realizaron tanto la primera como la segunda prueba. Casi todos los alumnos de este grupo eran argentinos, procedentes de distintos puntos del país, si bien la mayoría procedían del mismo Buenos Aires. Había un par de personas cuya lengua materna no era el español y prefirieron no formar parte del estudio.

Por último, el tercer grupo de estudiantes, el más reciente, se compone de los alumnos presenciales del Máster en Traducción Audiovisual de la Universidad de Cádiz y el ISTRAD, aunque en este caso, se hace de forma telemática debido a las restricciones impuestas a raíz de la crisis del coronavirus en el mundo. Estos alumnos tuvieron que pasar a modalidad a distancia, pero la formación que reciben forma parte del programa de las clases presenciales. La primera prueba se les envió por correo electrónico una semana antes de la formación. A continuación, durante las dos semanas posteriores asistieron al seminario online de análisis fílmico y, por último, volvieron a realizar la prueba al finalizar. Al no tratarse de un evento en el que se puede controlar el tiempo que dedican los alumnos a las pruebas, se incluyen algunos datos más que deben consignar ellos mismos; a saber: su valoración sobre el tiempo que han tardado en hacer las pruebas y su apreciación sobre la productividad y la seguridad con la que han trabajado. Este grupo de estudiantes comenzó su formación en Traducción Audiovisual en octubre, así que ya tenían conocimientos previos sobre las materias y sobre audiodescripción, aunque aún no habían recibido la formación en

análisis fílmico. Tanto la prueba como la formación tuvieron lugar durante el mes de abril de 2020.

### 6.1.7. Resultados de la prueba

En la primera prueba, hay notables diferencias entre los alumnos que ya sabían algo de lenguaje fílmico y los que no, así como entre aquellos que era la primera vez que se enfrentaban a una audiodescripción. Lo primero que llama la atención es el estilo de las redacciones, aunque eso no es algo que se haya tenido en cuenta en la valoración, ya que nos hemos centrado en los puntos que se comentaban antes (principalmente en que reconozcan el valor de los planos y la intención del autor con ellos; como destacar un elemento sobre otro o hacer que la acción sea más rápida o más lenta).

Se recopilaron muchos trabajos de alumnos en esta primera prueba, algunos de los cuales ya eran muy buenos antes de la formación. Sin embargo, como no se recopilaron datos de la segunda parte de la prueba de un gran número de alumnos, nos hemos visto obligados a excluir sus trabajos de este estudio.

En la figura 29 podemos ver las puntuaciones obtenidas por cada alumno en la primera y en la segunda prueba.

Código	Vídeo 1 (antes)	Vídeo 1 (después)	Vídeo 2 (antes)	Vídeo 2 (después)	Vídeo 3 (antes)	Vídeo 3 (después)
1101	2	2	0	2	-1	2
1105	0	2	2	3	1	1
1107	1	2	0	3	0	2
1112	0	2	-1	2	-1	1

1113	0	2	0	2	-1	1
1118	2	2	0	2	-1	2
1121	1	2	-1	3	1	1
1123	2	2	-1	2	1	1
1127	-1	2	2	3	1	2
1130	-1	2	2	3	-1	2
2001	0	1	1	1	1	1
2002	0	1	0	0	1	1
2003	1	1	1	1	1	1
2004	1	1	1	1	0	0
2005	1	1	1	1	1	1
2006	0	1	0	1	1	0
2007	0	1	0	1	0	1
2008	0	1	0	1	0	1
2009	0	1	0	0	1	1
2010	1	1	1	1	1	1
2011	1	0	1	1	1	1

<b>2012</b>	0	1	1	1	1	0
<b>3001</b>	2	2	-2	1	-1	1
<b>3006</b>	-1	2	-2	1	-1	-1
<b>3015</b>	0	2	1	2	-1	2

Figura 29. Tabla de las puntuaciones obtenidas en la prueba. Elaboración propia.

### 6.1.8. Resultados de mejora en la calidad

Como podemos observar en el punto anterior, muchos de los alumnos mejoraron la puntuación que habían obtenido en su trabajo (un 57,3 %), mientras que el 38,6 % mantuvieron la misma puntuación (figura 30). Algunos porque ya habían reconocido correctamente los elementos y otro porque, aunque cambiaron la redacción, seguían sin reconocerlos tal y como se estaban presentando. Cabe destacar que un 4,1 % obtuvo una puntuación más baja en la segunda prueba.

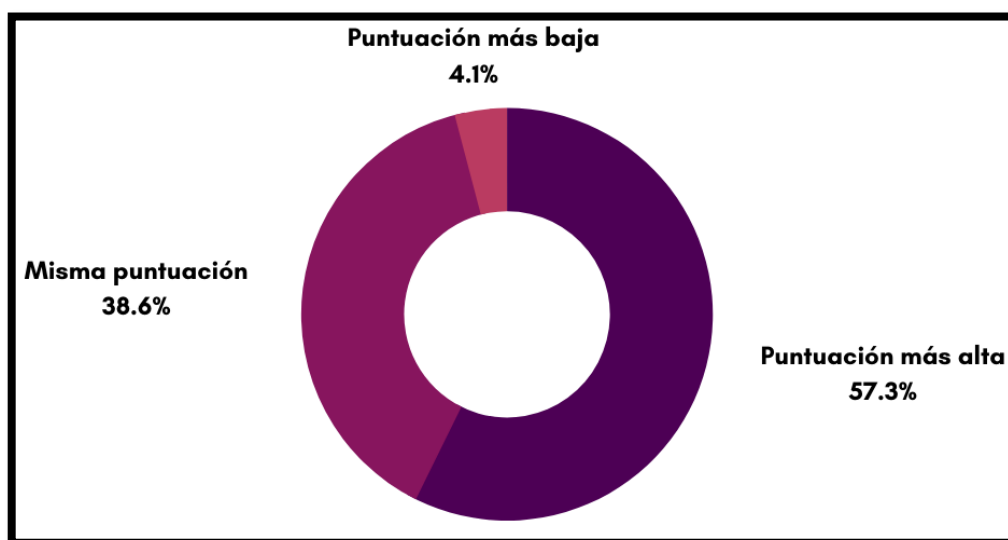


Figura 30. Porcentajes de mejora en la tarea. Elaboración propia.

### 6.1.9. Resultados de mejora en la productividad

En lo que respecta a la mejora en la productividad, el tiempo que tardaron en hacer la primera y la segunda prueba fue similar. Según los comentarios de algunos alumnos, por ejemplo: “He tardado más para intentar meter la información en el tiempo que disponía y no sobrecargar mucho la audiodescripción”, “He tardado lo mismo, pero porque la primera vez no tenía muy claro qué hacer y esta segunda vez no quería olvidar ningún detalle”.

En cuanto a si han trabajado de una forma más efectiva (figura 31), un 59,7 % dijo que sí, frente al 5,1 % que dijo que no o el 35,2 % que dijo no haber percibido diferencia alguna.

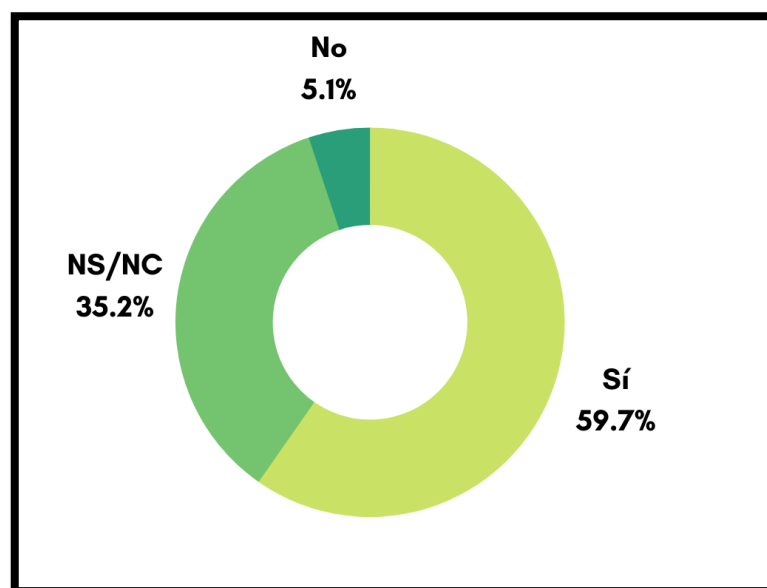


Figura 31. Porcentajes de mejora en la productividad. Elaboración propia.

Debemos puntualizar que muchos de los que indicaron que no habían trabajado de una forma más efectiva, indicaron que el motivo principal era que tras la formación tenían que buscar en el clip elementos que antes no habían buscado.

## 6.2. Segunda parte: profesionales

La segunda parte del estudio consiste en una encuesta realizada a profesionales del sector en activo. Para poder obtener una idea de lo que estos profesionales opinan sobre el análisis fílmico y su aplicación en su día a día, hemos desarrollado una encuesta con varias secciones. Algunas preguntas son cerradas, con el fin de poder recoger datos estadísticos, pero otras son abiertas ya que nos interesa, además, conocer la opinión de los encuestados en algunos aspectos. Por otra parte, la encuesta se ha realizado tanto en español como en inglés, por lo que habrá dos grupos de resultados distintos, ya que no se ha publicado simultáneamente en ambos idiomas, sino por separado en contextos diferentes.

Las encuestas se han distribuido por distintos medios:

- Red de contactos de compañeros de profesión: se ha enviado la petición por correo electrónico a todos los contactos del mundo de la TAV con el ruego de que rellenasen la encuesta y la distribuyesen en la medida de lo posible. Algunos de ellos la han publicado en boletines de noticias o asociaciones de traductores.

- Grupos de Facebook: se ha publicado la encuesta en todos los grupos de Facebook de traductores profesionales a los que pertenecemos. En el ámbito hispanohablante, en los grupos: Traductores e Intérpretes<sup>62</sup>, Traducción Audiovisual<sup>63</sup> y Traducción Audiovisual (TRAG)<sup>64</sup>. En el contexto de grupos multilingües de miembros procedentes de toda Europa principalmente en: AVTE

---

<sup>62</sup> <https://www.facebook.com/groups/interpretes.traductores/> [última consulta 25/01/21]

<sup>63</sup> <https://www.facebook.com/groups/208901405802795/> [última consulta 25/01/21]

<sup>64</sup> <https://www.facebook.com/groups/traduccionaudiovisual/> [última consulta 25/01/21]

– International Audiovisual Translators<sup>65</sup>, Subtitlers<sup>66</sup> y Oona Audiovisual Translation & New Technologies<sup>67</sup>.

Una vez recopiladas las respuestas se intentará extraer conclusiones de las mismas, haciendo un análisis estadístico de las coincidencias.

### **6.2.1. Modelo y forma de la encuesta**

La encuesta se ha realizado a través de la aplicación Google Forms, que permite generar secciones diferentes y dirigir a los encuestados a diferentes secciones en función de sus respuestas. Está dividida en cinco secciones: información personal, formación, opinión sobre la formación, información sobre la forma de trabajo y formadores.

En la primera sección se recopila información personal como la franja de edad a la que pertenecen los encuestados, su especialidad dentro de la TAV y la formación que tenían antes de ser profesionales.

En la segunda sección se recogen datos más concretos sobre la formación que han obtenido, si cuentan con formación específica en lenguaje fílmico y si la consideran suficiente para ejercer la profesión.

En la tercera sección se busca la opinión de los encuestados sobre la formación necesaria para trabajar en el sector y si han buscado formación adicional a la que recibieron.

En la cuarta sección se ha recopilado información sobre la forma de trabajo: si realizan visionados previos de los productos que traducen, si tienen algún esquema de análisis, si consideran importante ese visionado analítico previo

---

<sup>65</sup> <https://es-es.facebook.com/groups/audiovisualtranslatorsseurope/> [última consulta 25/01/21]

<sup>66</sup> <https://www.facebook.com/groups/subtitlers/> [última consulta 25/01/21]

<sup>67</sup> <https://es-es.facebook.com/groups/3516302935107738/> [última consulta 25/01/21]



o consideran que un esquema específico para su modalidad podría ayudar a trabajar más rápido.

En la quinta y última sección, dedicada a los formadores, se recoge la opinión de estos sobre la formación que se imparte actualmente, dónde la imparten y si imparten en sus cursos formación sobre análisis fílmico.

**Sección 1. Información personal.**

Tu edad

Tu correo electrónico (solo si quieres recibir información sobre el estudio)

¿Cuál dirías que es tu campo de especialidad dentro de la traducción / accesibilidad?

¿Recibiste algún tipo de formación antes de comenzar a ejercer esta profesión?

**Sección 2. Formación.**

¿Qué formación recibiste?

¿Crees que fue suficiente?

¿Tienes formación específica en lenguaje audiovisual, composición audiovisual o análisis fílmico?

¿Crees que fue suficiente para poder comenzar a ejercer la profesión?

**Sección 3. Opinión sobre formación.**

¿Has buscado algún tipo de formación aunque ya estuvieses trabajando o todo lo que sabes de esto lo has aprendido a base de hacerlo o con ayuda de compañeros de trabajo?

¿Crees que para dedicarse a esto hace falta una sensibilidad especial en cuanto al cine o al menos ser cinéfilo?

**Sección 4. Información sobre la forma de trabajo.**

¿Ves las películas / series / vídeos por completo antes de empezar a trabajar?

¿Te paras a analizar algunos aspectos del documento? ¿Cuáles?

¿Dirías que un análisis preliminar del producto te sirve para trabajar con más fluidez o rapidez después?

Del 1 al 5 (siendo 1 nada y 5 mucho), ¿cuánto crees que puede aportar un análisis previo al conjunto del trabajo que realizas?

¿En qué crees que puede ayudar un buen análisis fílmico en tu especialidad?

¿Qué errores crees que podrían evitarse usando un esquema de análisis específico para tu especialidad?

¿Tienes algún esquema preparado de lo que buscas en un documento audiovisual en un primer visionado? ¿En qué lo has basado?

#### **Sección 5. Formadores.**

¿Crees que la formación que reciben los nuevos audiodescriptores / subtituladores / traductores es suficiente?

¿Hay algo que creas que deberían aprender mejor y no lo hacen?

¿Impartes clases de tu especialidad en algún curso de formación?

¿En qué nivel impartes tus clases?

¿En tus clases te refieres en algún momento al lenguaje fílmico o a la composición fílmica? ¿En qué medida?

#### **6.2.3. Participantes: número y datos relevantes**

El número de participantes ha sido de 84 en la encuesta realizada en español y 67 en la realizada en inglés, lo que conforma un total de 151 encuestados. La distribución por edades de los participantes de la encuesta en español es bastante homogénea, aunque los dos grupos más numerosos son entre 20 y 30 años y entre 40 y 50 (figura 32).

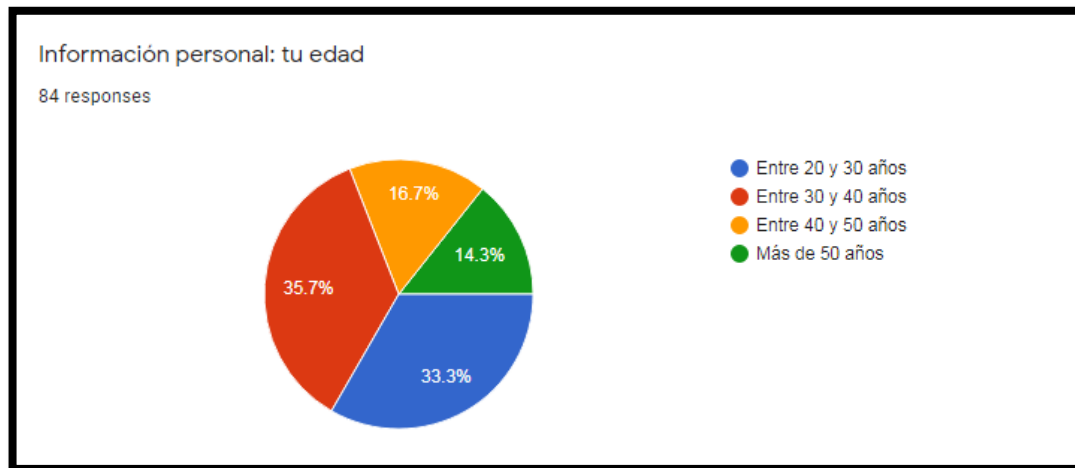


Figura 32. Edad de los participantes (español).

En el caso de la encuesta en inglés (figura 33), la participación por franjas de edades es aún más equitativa:

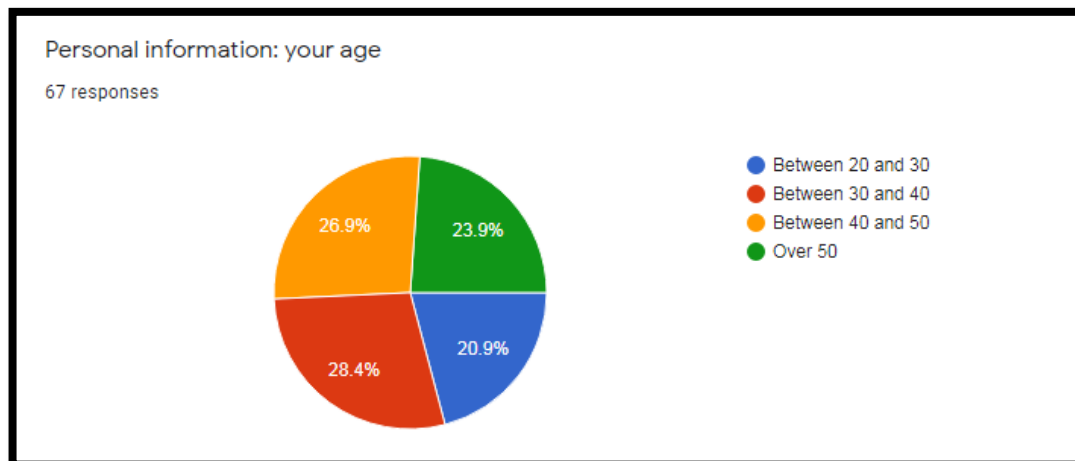


Figura 33. Edad de los participantes (inglés).

Por otra parte, en cuanto a la especialidad (figuras 34 y 35) de cada encuestado, hay una gran variedad, si bien algo más de la mitad en los hispanohablantes (un 57,1%) y un 79,1% de los que han hecho la encuesta en inglés se consideran subtituladores.

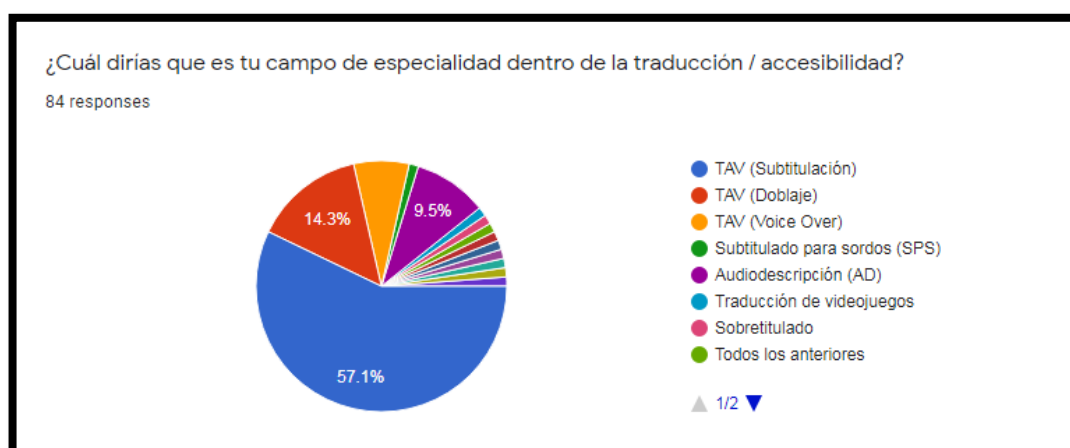


Figura 34. Especialidad de los participantes (español).

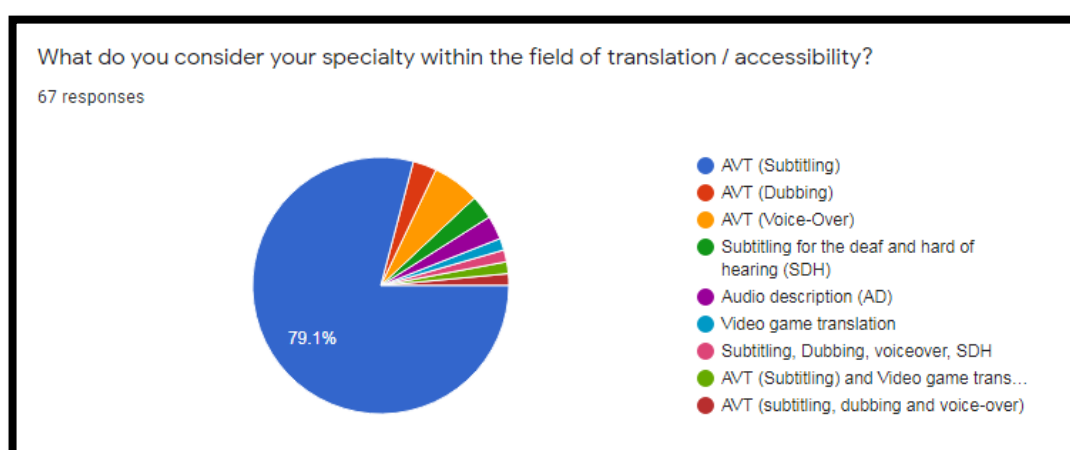


Figura 35. Especialidad de los participantes (inglés).

Estos dos datos –tanto la franja de edad como la especialidad– nos servirán para poder discriminar por grupos a la hora de saber su opinión sobre el resto de las preguntas.

#### 6.2.4. Resultados de la encuesta

Los resultados de las encuestas (tanto en español como en inglés) se encuentran recogidos en los anexos de este trabajo. En el Anexo III se podrán

encontrar los resúmenes de los gráficos, una tabla con todas las respuestas abiertas y todas las encuestas individuales para su consulta.

En lo que respecta a la formación recibida por los participantes, es destacable que un 81% de los encuestados hispanohablantes recibió formación previa, frente al 77,6 % de los grupos europeos<sup>68</sup>. Sobre si lo consideran suficiente o no, de forma categórica, solo un 50 % de los hispanohablantes y un 65,4 % de los europeos. Un 13,2 % del grupo español considera que sí fue suficiente para comenzar pero que fue necesaria más formación posterior, frente al 9,6 % de los europeos. Algunos de los comentarios más repetidos son: “Creo que hay que seguir formándose/actualizarse”; “Sí, pero hay que seguir haciendo cursos”; “Sí, de inicio. La especialización vino con el trabajo”; “It was enough to get started but there is always something new to learn”; “To some extent. I learned a lot, but I would like to have more such clases”.

En cuanto a la formación específica en análisis fílmico un 47,1 % de los españoles dice tenerla, mientras que en el caso de los europeos solo un 42,3 %. De los primeros, un 52,9 % cree que es suficiente frente al 75% de los segundos. La mayoría de los comentarios, al igual que en la pregunta anterior, coinciden en que fue suficiente para comenzar pero que hay que seguir desarrollando esas competencias.

Sobre la forma de trabajar de los encuestados, algo más del 40 % (41,7 % y 41,8 %) afirma ver por completo la película antes de comenzar a trabajar (figuras 36 y 37). Del resto, alrededor del 35 % (32,1 % y 35,8 %) se decanta por un “no” rotundo, mientras que el 25 % restante lo hace cuando puede o a fragmentos.

---

<sup>68</sup> Si bien no podemos saber la nacionalidad de todos los participantes puesto que no era uno de los datos que pedimos en la encuesta, vamos a referirnos a “los europeos / en Europa” para designar a todos los participantes en la encuesta que proceden de las asociaciones y grupos de traductores europeos. De la misma manera, hablaremos de “hispanohablantes / en España” aunque puede que haya algún encuestado con otra lengua materna y está claro que no todos son residentes en España, dado que el grueso de los participantes son españoles o al menos están registrados en estos grupos de origen español. Si, pero hay que seguir haciendo cursos.

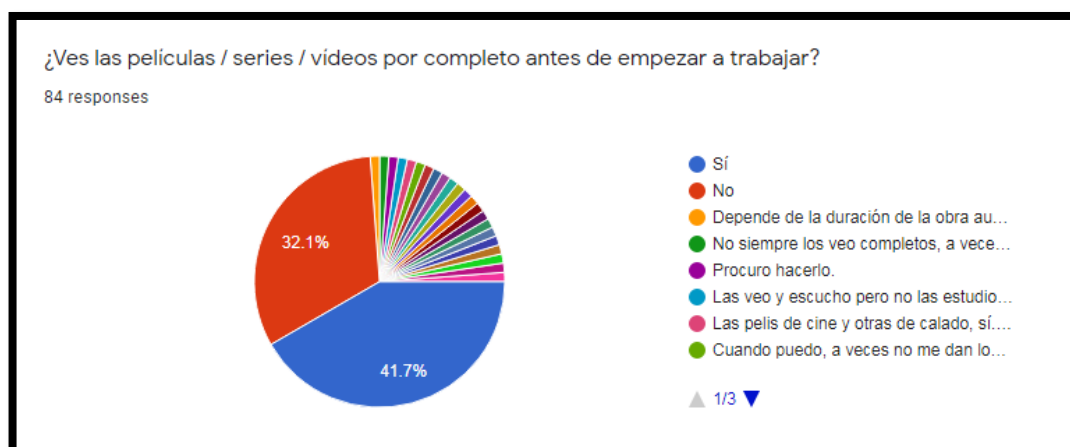


Figura 36. ¿Ves el documento audiovisual antes de empezar a trabajar? (español).

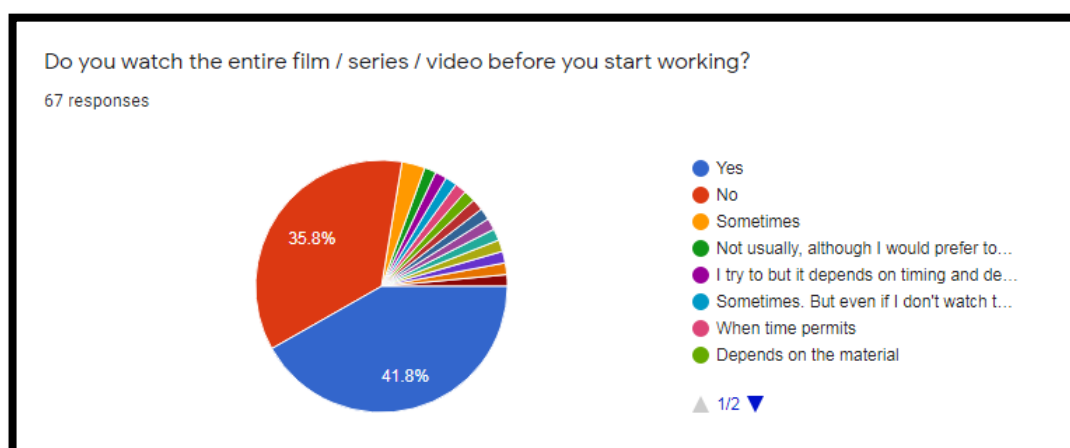


Figura 37. ¿Ves el documento audiovisual antes de empezar a trabajar? (inglés).

La pregunta más importante para este estudio era saber la consideración de los profesionales en cuanto al análisis fílmico. Si bien no todos, como deducimos de los resultados de la respuesta anterior, ven el texto audiovisual antes de comenzar a trabajar con él, un 88,1 % de los hispanohablantes (figura 38) considera que puede ser beneficioso para el producto final, un porcentaje que asciende al 92 % si le sumamos los que sí lo consideran aunque con matices. Sin embargo, solo un 74,6 % (figura 39) del grupo europeo lo considera (aunque sube

a 77,6 % con los que matizan algún aspecto). La media de ambos lo situaría en un 84,8 %.



Figura 38. Importancia del análisis para el producto final (español).

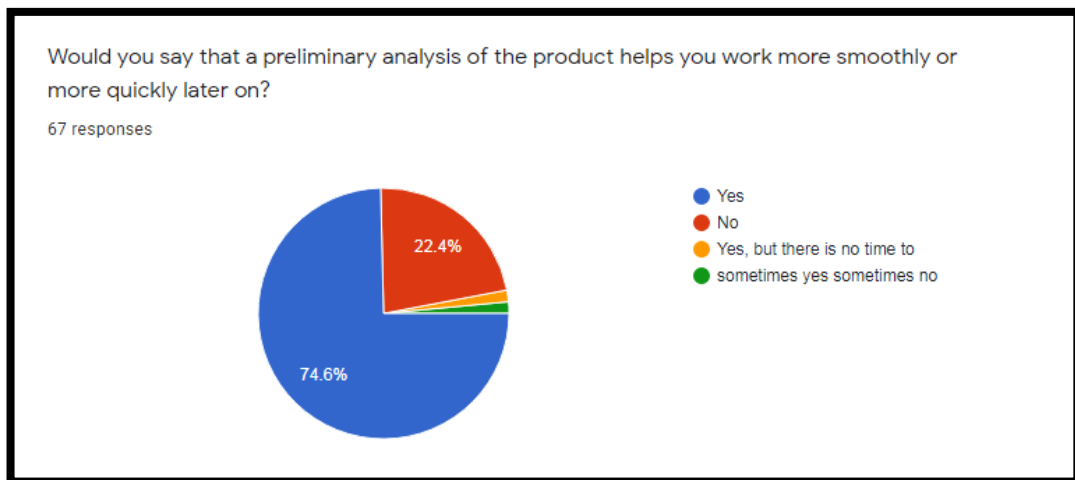


Figura 39. Importancia del análisis para el producto final (español).

A la hora de cuantificar esa “ayuda” que proporciona el análisis fílmico, observamos también cierta discordancia entre el grupo español y el grupo europeo, dado que los primeros otorgan de media una puntuación de 4,08 sobre 5 (figura 40), mientras que el grupo europeo solamente un 3,58 sobre 5 (figura 41). La media entre ambas sería un 3,83 sobre 5.

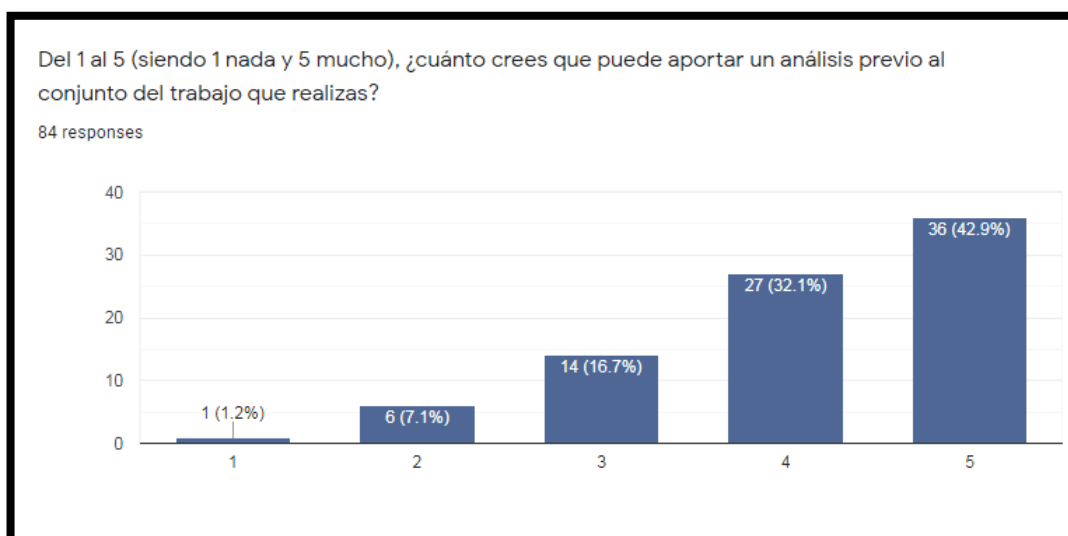


Figura 40. Importancia del análisis (de 1 a 5) (español).

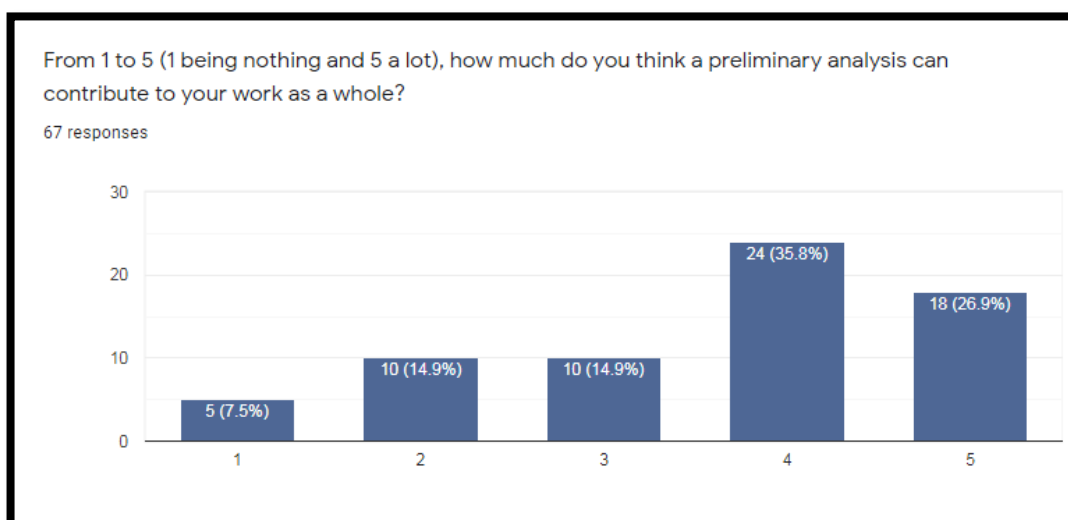


Figura 41. Importancia del análisis (de 1 a 5) (inglés).

La diferencia es bastante considerable. Si nos fijamos en las medias por grupos de edad, veremos que hay una gran diferencia entre el grupo de más de 50 años en España y Europa. A medida que sube la edad, la diferencia entre los dos grupos es mayor (figura 42). Esto puede deberse a múltiples factores y, como la muestra no es muy amplia, no podríamos generalizar ninguno, pero nos inclinamos a pensar que la diferencia en la formación de los traductores debida a



su edad, así como la especialidad (figura 43) a la que se dedican puede haber influido en este hecho.

AGE (YEARS)	Español	Inglés
Entre 20 y 30 años	4,14	4,07
Entre 30 y 40 años	3,86	4,05
Entre 40 y 50 años	4,07	3,22
Más de 50 años	4,5	3,05

Figura 42. Importancia del análisis (de 1 a 5) por franja de edad.

	Español	Inglés
Subtitulación	4	3,47
Otras especializaciones de TAV	4,17	4

Figura 43. Importancia del análisis (de 1 a 5) por franja especialidad.

Por último, en el apartado dedicado a la docencia, se preguntaba a los entrevistados sobre si consideran que la formación recibida por los estudiantes a día de hoy es suficiente y de nuevo encontramos grandes diferencias entre los dos grupos: en el grupo europeo consideran que no un 49,3 %, mientras que en el español solo el 29,8 %. Consideran que sí es suficiente solo un 13,4 % de los europeos, pero un 35,7 % de los españoles. El porcentaje de encuestados que consideran que sí o no, pero con matices es de aproximadamente el 35 % en ambos casos (37,3 % en los primeros y 34,5 % en los segundos).

De los encuestados en el grupo hispanohablante (figura 44), un 38,1 % imparte clases de TAV, frente al 25,4 % del otro grupo (figura 45). De estos entrevistados, los niveles en los que dictan estos cursos son muy diferentes, si bien casi la mitad lo hace en posgrado.

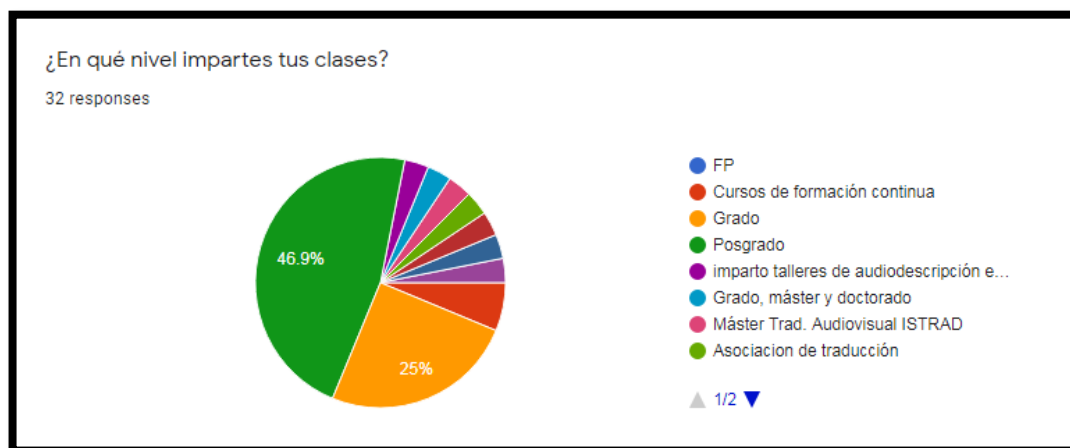


Figura 44. Nivel en el que imparten clases (español).

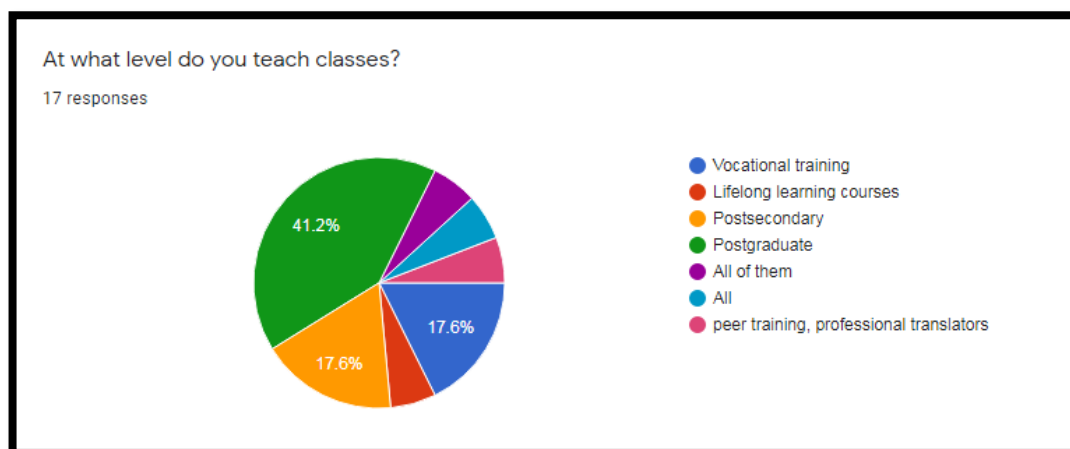


Figura 45. Nivel en el que imparten clases (inglés).

En el gráfico podemos observar, además, la variedad de tipos de cursos formativos en TAV que podemos llegar a encontrar: desde grados y posgrados a cursos en asociaciones, talleres. “peer training”, etc. Para finalizar, nos interesaba saber si hablan en sus clases sobre análisis fílmico o lenguaje fílmico. Un 71,8 % de los españoles que son formadores hablan de este tema en sus clases en mayor o

menor medida, mientras que en el caso de los europeos, el porcentaje asciende a un 93,7 % de los encuestados que imparten algún tipo de formación.

### 6.3. Análisis de los resultados

Las conclusiones de este estudio pueden organizarse en los dos grupos en los que se ha dividido: la apreciación de los estudiantes y la de los profesionales. A la hora de analizar los resultados, debemos tener en cuenta que la muestra no es tan grande como para poder generalizar en ningún caso (ni en las pruebas realizadas con alumnos ni en las encuestas) y que un diseño más cerrado, sin lugar a comentarios subjetivos, podría haber sido más fácil de valorar. Nos parecía importante, sin embargo, conocer la opinión de estudiantes y profesionales de una forma más libre, aunque eso dificulte su análisis.

Las pruebas con los alumnos han demostrado que, en la mayoría de los casos, los alumnos mejoran sus trabajos, incluso aunque no sean conscientes de ello. Por otra parte, han servido para concienciar al alumnado de estos cursos de la importancia de este tipo de análisis, que esperamos les sirva en su futuro profesional.

En lo que respecta a las encuestas con los profesionales, hemos podido comprobar que hay ligeras diferencias entre los dos grandes grupos de encuestados y parece en el grupo hispanohablante hay más conciencia tanto de la formación en TAV como de la formación en lenguaje fílmico. La formación recibida en uno y otro grupo también es algo destacable pues en el grupo europeo encontramos muchas referencias a la formación dentro de las empresas, como sucedía aquí en España en los comienzos de la TAV, cosa que, a día de hoy, aquí se considera una formación extra o más específica pero que es continuación de unos estudios de TAV.

Sobre la importancia que conceden a un análisis previo del documento audiovisual, es destacable que las diferencias, como hemos comentado

anteriormente entre los distintos grupos de edad y, probablemente, el tipo de especialización. Tradicionalmente, la subtitulación es la modalidad de traducción audiovisual en la que menos se ha prestado atención al lenguaje fílmico pensando que realmente no influye para nada, pero hemos visto a lo largo de este trabajo que esto no es así. Por otra parte, es probable la subtitulación sea también la modalidad en la que más profesionales hay sin formación específica en TAV, puesto que muchas empresas ofrecen formación para sus trabajadores y no les piden más requisitos para el acceso que saber traducir. Aunque esto ya en España se da cada vez menos, en el resto de Europa, como vemos, sigue siendo algo relativamente habitual.

En el ámbito de los formadores, es destacable también que muchos de los encuestados le den importancia al análisis fílmico e impartan conocimientos de este tipo en sus clases. Nos ha sorprendido gratamente incluso que haya algunos (principalmente en el grupo europeo) que se encuentran en proceso de incorporación de esta formación en sus clases o lo han hecho recientemente. En palabras de los encuestados: “Será una de los primeros temas y usaré alrededor de 2 sesiones (4 horas) a ello (un 12% del curso)”; “I introduced a module on film reading (the subject is Introduction to Subtling)”; “I am trying...”; “I don't but will consider doing so”.

Por último, si bien muchos de los encuestados consideran que la formación que poseen es suficiente, la mayoría destacan la importancia de seguir formándose y seguir aprendiendo a medida que se adquiere experiencia. Esa actitud es, quizá, lo más importante en esta especialidad de la traducción para poder producir textos de calidad y poder adaptarse a la realidad cambiante que muestra la evolución de este mercado.

# CAPÍTULO VII



**CONCLUSIONES**



## Capítulo VII: Conclusiones

Como se expuso al comienzo de esta investigación, nuestro objetivo principal con este trabajo de investigación era arrojar algo de luz en cuanto a la utilidad del análisis fílmico de forma previa a los procesos de traducción en las distintas modalidades de TAV, a la vez que pretendíamos proponer unos modelos de análisis específicos para cada una de ellas. Para ello hemos estudiado las características de cada modalidad, los elementos que conforman la narrativa de un texto audiovisual y hemos cruzado los resultados de ambos estudios para poder elaborar modelos de análisis, siguiendo las directrices de las tendencias docentes en la materia. En definitiva, hemos revisado los planteamientos teóricos para poder llevar a cabo una aplicación empírica de los mismos, lo que nos ha llevado a plantearnos si estos modelos tendrían alguna aplicación real en la docencia de TAV. A raíz de esto, hemos intentado aplicarlos en varios seminarios y sacar conclusiones de los resultados, a la vez que lanzábamos una encuesta a los profesionales para conocer su opinión sobre el tema.

### 7.1. Validación de las hipótesis y análisis de resultados

Si partimos de las hipótesis enunciadas en el primer capítulo, podemos concluir que:

- *Hipótesis 1: El lenguaje y el análisis fílmico son importantes para poder comprender el texto audiovisual por completo.*

Efectivamente son dos piezas clave para la comprensión del texto audiovisual. Hemos podido contrastar este hecho analizando los componentes de los textos audiovisuales, así como los recursos narrativos que se usan en cinematografía. Aunque la película esté hecha

para que el público entienda el mensaje del director, un ojo entrenado tendrá menos complicaciones para “ver” la sintaxis y las estructuras gramaticales del film, de modo que estará menos sujeto a subjetividades e interpretaciones personales, que no son precisamente una característica deseable en una traducción de cualquier tipo.

- *Hipótesis 2: Cuanto más amplios sean los conocimientos en cinematografía, mejor será la lectura del texto audiovisual y, por ende, su traducción.*

De las entrevistas realizadas a traductores y especialistas en accesibilidad con una trayectoria profesional, podemos confirmar que los conocimientos en cinematografía influyen en la calidad del producto final, así como en la productividad.

- *Hipótesis 3: Los modelos de análisis fílmico no sirven si no son específicos para la modalidad concreta de la traducción audiovisual a la que se quieran aplicar.*

A lo largo del trabajo, hemos podido constatar que cada modelo de análisis cuenta con una finalidad concreta. El hecho de que las finalidades de cada modalidad de TAV sean tan diferentes entre sí, ya que modifican partes diferentes del texto, corrobora la hipótesis de que un mismo modelo no sería válido para todas ellas.

- *Hipótesis 4: Con un modelo de análisis fílmico específico para cada modalidad de la traducción audiovisual será más fácil llevar a cabo el análisis.*

En el estudio de campo realizado con los alumnos hemos podido comprobar que el modelo de análisis presentado para audiodescripción redundaba en un análisis más cómodo de los elementos del texto audiovisual.



- *Hipótesis 5: Tras una formación en lenguaje y análisis fílmico, los alumnos trabajan de una forma más eficiente y cometen menos errores.*

De la prueba de campo que hemos realizado con estudiantes, concluimos que una mejor lectura del texto audiovisual facilita el proceso de traducción o adaptación del texto origen, a la vez que minimiza los posibles errores que se puedan cometer.

- *Hipótesis 6: Los conocimientos en lenguaje fílmico redundan en una mayor productividad de los traductores al poder trabajar con mayor seguridad y rapidez.*

De la misma manera, tras las pruebas realizadas con alumnos, no solamente hemos constatado que la calidad del texto producido es mejor, sino también que se trabaja más rápida y eficientemente. Este dato lo apoyan también los resultados de las encuestas realizadas a profesionales del sector, así como las entrevistas realizadas a traductores y especialistas en accesibilidad con una larga trayectoria profesional.

- *Hipótesis 7: Los profesionales de la traducción audiovisual valoran positivamente los conocimientos en lenguaje fílmico para poder desarrollar su trabajo.*

Tanto en las entrevistas realizadas para el capítulo dedicado a la docencia como las encuestas que se han llevado a cabo para el estudio de campo indican una valoración positiva de este tipo de conocimientos por parte de los profesionales de la traducción audiovisual y la accesibilidad.

- *Hipótesis 8: Los profesionales de la traducción audiovisual consideran deseable el hecho de tener una formación más profunda en cinematografía desde el principio de sus carreras.*

De nuevo, entrevistas realizadas y las encuestas que se han llevado a cabo indican que la mayoría de los profesionales consideran deseable

una formación de este tipo para desempeñar mejor las labores de traducción audiovisual y accesibilidad

- *Hipótesis 9: Es recomendable incluir una formación en lenguaje y análisis fílmico en los estudios de Traducción Audiovisual, así como utilizar modelos de análisis fílmico específicos para cada modalidad de la traducción audiovisual.*

Ya por último, y aunque esta hipótesis es también uno de los objetivos del trabajo y lo comentaremos más adelante, hemos podido comprobar que la formación en este campo es recomendable en los estudios de TAV, así como el uso de modelos de análisis específicos adaptados a las particularidades de cada modalidad.

En general, como vemos, todas las hipótesis formuladas al comienzo del trabajo han podido corroborarse, si bien esto nos lleva a plantearnos otras nuevas que esperamos poder desarrollar en un futuro.

## **7.2. Consecución de los objetivos propuestos**

En lo que respecta a los objetivos que se propusieron al comienzo del trabajo de investigación, pasamos a comprobar la consecución de los mismos:

- *Objetivo 1: Comprobar si hay modelos de análisis aplicados a las diferentes modalidades de la traducción audiovisual.*

Hemos hecho un repaso sobre los modelos de análisis más conocidos en el campo del análisis fílmico y hemos hecho una revisión de los trabajos que involucran análisis fílmico desde el campo de la Traducción Audiovisual. Si bien existen algunos, hemos podido comprobar que la mayoría se usan para analizar aspectos concretos de la traducción de una película o para extrapolar las soluciones dadas por los traductores en ciertos contextos. Los modelos que se han desarrollado con el fin de analizar el texto antes de comenzar a trabajar

con él, se hacían desde un punto de vista normalmente teórico, de forma que son modelos muy completos y muy exhaustivos que son poco prácticos en un entorno laboral en el que el tiempo apremia siempre.

- *Objetivo 2: Crear los modelos que no existan, de forma específica para cada modalidad.*

Debido a la tipología de modelos existentes, así como a la premura con la que se exigen los trabajos hoy en día, no suele haber tiempo para realizar un análisis tan profundo, ni los resultados del mismo son tan útiles en términos prácticos, aunque sí a efectos de investigación. Por eso hemos creado modelos aplicados a la subtitulación, el doblaje, la subtitulación para sordos y la audiodescripción basados exclusivamente en los elementos más relevantes y que hay que tener en cuenta para realizar una traducción o adaptación del texto en cualquiera de estas modalidades. La simpleza del modelo hace que sean fácilmente asimilables y pretenden llegar a un punto en el que el estudiante o el traductor lo aplique de modo subconsciente, como sucede con las reglas ortotipográficas, por ejemplo. Por otra parte, hemos tenido que desechar algunas de las modalidades de la TAV en este estudio por los motivos que se exponen en el capítulo dedicado a los modelos de análisis, pero dejamos la puerta abierta a futuras investigaciones para crear modelos que no estén tan basados en el lenguaje fílmico (en el caso de los videojuegos, por ejemplo) o que cuenten con la fuerte adaptación de contenido que supone hacer subtítulos en lenguaje simplificado (lectura fácil) o LSE.

- *Objetivo 3: Comprobar la mejora en la calidad de los textos traducidos antes y después de aplicar los modelos.*

El estudio llevado a cabo con alumnos de varios posgrados nos ha ayudado a alcanzar este objetivo. Gracias a los trabajos realizados por estos antes y después de haber recibido la formación en análisis fílmico

siguiendo estos esquemas, hemos podido comprobar una mejora en más de la mitad de las tareas de los alumnos. Como el estudio solamente se ha aplicado al modelo de audiodescripción, queda pendiente completar este objetivo comprobando la mejora de la calidad en textos para doblaje, subtitulación o subtitulación para sordos y deficientes auditivos.

- *Objetivo 4: Comprobar la mejora en la productividad de los traductores con conocimientos de análisis fílmico y sin ellos.*

La consecución de este objetivo se ha llevado a cabo mediante la prueba realizada a los estudiantes, donde hemos comprobado que la productividad (la rapidez y la seguridad en el trabajo) era mejor tras la formación. En una era en la que ser productivo o no marca la diferencia entre poder vivir de esta profesión o tener que dedicarse a otras, este punto adquiere especial importancia.

- *Objetivo 5: Contrastar las opiniones de los profesionales con los resultados obtenidos de los estudios realizados.*

En la encuesta que pudimos llevar a cabo, así como en las entrevistas personales realizadas a un pequeño grupo de profesionales, hemos podido constatar que su punto de vista en cuanto a la utilidad de los conocimientos en cinematografía y análisis fílmico coinciden con lo que se desprende de nuestro estudio. La mayoría de ellos lo consideran algo deseable y que puede permitir aumentar la productividad, así como la calidad de los trabajos realizados.

- *Objetivo 6: Recomendar la inclusión de una formación profunda en lenguaje y análisis fílmico en los estudios de Traducción Audiovisual.*

Si bien muchos de los programas de traducción audiovisual ya cuentan con partes de asignaturas, asignaturas completas o módulos sobre cinematografía, es cierto que en la mayoría los conocimientos que se

imparten suelen ser superficiales y no se aplican después en el resto de la formación. Tras la investigación realizada, podemos recomendar sin lugar a dudas la inclusión de los análisis fílmicos como paso previo a cualquier traducción, independientemente de la modalidad a la que nos estemos enfrentando.

- *Objetivo 7: Recomendar el uso de los modelos de análisis fílmico propuestos para poder desarrollar la actividad como traductor audiovisual con mayor seguridad y efectividad.*

De nuevo la prueba que pudimos llevar a cabo con alumnos es la que nos ofrece los resultados necesarios para la consecución de este objetivo. Tras comprobar la utilidad del modelo aplicado a la audiodescripción, podemos recomendar su uso tanto en la docencia como en el desarrollo de la profesión. Sin embargo, al no haber podido comprobar el uso de los demás modelos desarrollados, aún no podemos recomendarlos, aunque si extrapolamos los datos de este estudio podríamos aventurar que serán útiles también.

### 7.3. Futuras investigaciones

Viendo la corroboración de las hipótesis y la consecución de los objetivos formulados en el primer capítulo de este trabajo, podemos sentar las bases para futuras investigaciones que puedan surgir a raíz de esta.

Por una parte, como comentábamos anteriormente, la creación de los modelos de análisis para las modalidades para las que no hemos podido desarrollarlos en este trabajo puede ser un punto de partida para otras investigaciones. En el caso de la traducción de videojuegos, por las propias características del sector, se trata de una modalidad muy cambiante. Lo que hoy es tecnología punta, el año que viene puede estar pasado de moda. Esto hace que lo que ahora mismo no es viable (como el análisis del texto de partida usando

modelos basados en la cinematografía y el lenguaje fílmico) pueda llegar a serlo en un futuro, si se dan las circunstancias. De otra manera, también se puede proceder al desarrollo de un modelo de análisis pero que no esté basado en estos parámetros sino en los específicos de esta tipología textual.

De igual manera sucedería con la adaptación para hacer accesibles los productos fílmicos mediante subtítulos redactados en lenguaje simplificado o lectura fácil. Para que estos puedan llevarse a cabo habría que hacer una fuerte adaptación de contenido y conocer a fondo el lenguaje cinematográfico, puesto que entendemos que no todas las películas se podrán adaptar a esta modalidad (por las características narrativas de la película en sí y las estrategias usadas por el autor que pueden dificultar la expresión en subtítulos en lectura fácil). En este punto consideramos que quizá podría crearse un modelo para 1) comprobar si la película es adaptable a este entorno y 2) realizar la adaptación. Puede que ya haya algún estudio sobre el tema y es una línea de investigación que nos gustaría explorar en un futuro.

Por otra parte, queda pendiente la aplicación práctica de los modelos de análisis presentados para subtitulación, doblaje y subtitulación para sordos, ya que no hemos tenido ocasión de comprobar, con un grupo de estudiantes, su utilidad. Este será también un tema para futuros trabajos de investigación, puesto que puede que tengamos que retocar alguno de los puntos del modelo tras su uso.

Por último, como otra posible futura investigación nos quedaría el comprobar si con el tiempo los estudiantes asimilan estos modelos de análisis hasta el punto de llevarlo a cabo en su día a día laboral de manera subconsciente, como comentábamos antes. Teniendo en cuenta, por ejemplo, la cantidad de normas ortotipográficas, protocolos de subtitulación, velocidades lectoras y límites de caracteres que debemos tener en cuenta cuando se traduce para subtitulación, podemos aventurar que el repaso a este listado de elementos narrativos del film podría convertirse en uno más de los procesos que desarrollamos casi sin darnos cuenta al realizar nuestro trabajo.

Para finalizar la reflexión, resumiendo todo lo aprendido mientras se desarrollaba este trabajo, queremos destacar la importancia de mantener abierta esa línea de comunicación entre la esfera investigadora y la esfera profesional. Las encuestas realizadas a profesionales desvelan la necesidad de una continua formación en esta especialidad tan ecléctica como es la traducción audiovisual, así como el hecho de que solo con la práctica han conseguido arrancar finalmente su profesión. Por estos motivos no concebimos la docencia si no cuenta con una fase práctica real en la que se puedan acabar de afianzar los conocimientos adquiridos mediante la teoría, ni la práctica que ignora por completo los estudios y los avances de los investigadores que siempre velan para facilitarles su labor a la vez que intentan que los nuevos profesionales tengan una base de estudio cada vez más completa.

Cerramos este trabajo de investigación, por lo tanto, con la mirada puesta en el futuro, tras sentar las bases para próximos estudios que amplíen lo que hemos podido constatar en este y habernos planteado nuevas hipótesis a partir de las conclusiones extraídas.







# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Abenójar Agudo, V. (2012). Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos. Colección Estudios. Serie Dependencia.

Acaso López Bosch, M. (2011) El lenguaje visual, Barcelona: Paidós. ISBN 978-84-493-2656-1

AENOR (2005) Norma UNE 153020:2005 Requisitos para audiodescripción y elaboración de audioguías, Madrid, AENOR.

AENOR (2012) Norma UNE 153010:2012 Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva, Madrid, AENOR.

Agost, R. (1999) Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel.

--- (2008) Enseñar la teoría de la traducción: diseño de competencias y explotación de recursos pedagógicos. *Quaderns. Rev. trad.* 15, 2008 137-152

Agost, R., Chaume F. y Hurtado A. (1999) La traducción audiovisual. En: A. Hurtado Albir (dir.). *Enseñar a traducir*. Madrid: Edelsa.

Aline, R. (2012). For the use of sound. Film sound analysis for audio-description: some key issues. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (4), 255-276. <https://doi.org/10.6035//MonTI.2012.4.11>

ANECA (2004) Libro Blanco del Título de Grado en Traducción e Interpretación. ([http://www.aneca.es/var/media/150288/libroblanco\\_traduc\\_def.pdf](http://www.aneca.es/var/media/150288/libroblanco_traduc_def.pdf))

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1996) *Estética del cine (espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje)*, Barcelona, Paidós.

Bal, M. (1980) *Narratologie*, Utrecht, Paris, HES.

--- (1985) *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*, Madrid, Cátedra.

Baños Piñero, R. (2004) La oralidad prefabricada en los textos audiovisuales: estudio descriptivo-contrastivo de Friends y Siete vidas. Tesis doctoral. Universitat Jaume I.

Baños Piñero, R. & Diaz-Cintas, J. (2018). Language and Translation in Film: Dubbing and Subtitling. In Kirsten Malmkjaer (ed.) *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. London: Routledge, 313-326.

Bardin, Laurence. (2021). El análisis de contenido / Laurence Bardin. SERBIULA (sistema Librum 2.0).

Bardini, F. (2013) Audio Description of Cinematographic Language: A Comparative Study of Several Describers' Approaches, Paper presented at the 4th ARSAD, Barcelona.

Barthes, R. (1987) El susurro del lenguaje, Barcelona, Paidós.

Barthes, R. y otros (1970) Análisis estructural del relato, Editorial tiempo contemporáneo.

Bassnett, S. (2014) En Brems, E., Meylaerts, R. y Van Doorslae, L. (eds) *The Known Unknowns of Translation Studies*. John Benjamin.

Benecke, B. (2004) Audio description. *Meta/Meta*, Volumen 49, número 1, Abril 2004, p. 78-80

Bernal Merino, M. Á. (2006) On the Translation of Video Games. *Jostrans*, no. 06. Disponible en *Perspectives: Studies in Translatology*.

--- (2017). Localización de videojuegos. *TRANS. Revista De Traductología*, (15), 9-10.

Bettetini, G. (1996) La conversación audiovisual, Madrid, Cátedra.

Block, B. (2008) Narrativa visual (Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales), Barcelona, Omega.

- Bordwell, D. (1995) El significado del filme, Barcelona, Paidós.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (1993) Film art: An introduction (Vol. 7). New York: McGraw-Hill.
- Borrás, J. y Colomer, A. (1977) El lenguaje básico del film, Manresa, Nido.
- Brown, B. (2002) Cinematografía: Teoría y práctica, Barcelona, Omega.
- Calvo, E. (2009) Análisis curricular de los estudios de Traducción e Interpretación en España. Perspectiva del estudiantado (Tesis doctoral, Universidad de Granada).
- Cañizares Fernández, E. (2002) El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.
- Carmona, R. (1993) Cómo se comenta un texto fílmico, Madrid, Cátedra.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991) Cómo analizar un film, Barcelona, Paidós.
- Castro, X. (1997) Breve nota sobre el papel del traductor de material televisivo en España. En E. Morillas y J.P. Arias (coord.), El papel del traductor (1ª ed., pp. 419-422). Salamanca: Colegio de España.
- Cerezo Merchán, B. (2012) La didáctica de la traducción audiovisual en España: Un estudio de caso empírico-descriptivo. Tesis doctoral. Universitat Jaume I, Castellón de la plana.
- Cerezo, B. & Chaume, F. & de Higes Andino, I. & de Los Reyes Lozano, J. & Zafra, J. & Martí F., José. (2016) La traducción para la subtitulación en España: Mapa de convenciones. 10.6035/EstudisTraduccio.Trama.2019.4.
- Chapado Sánchez, M. (2010) La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva del análisis fílmico, Frame, Vol. 6: 159-95 URL: <http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.9.pdf> [último acceso: 5 de febrero de 2019].

Chaume, F. (1997) La traducción audiovisual: Estado de la cuestión. En: La Palabra Vertida. Investigaciones en torno a la traducción. (393-406) Editorial Complutense & Ediciones del Orto.

--- (1999) La traducción audiovisual: Investigación y docencia. *Perspectives-studies in Translatology*. 7. 209-219.

--- (2001) La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. En F. Chaume y R. Agost (eds.) *La traducción en los medios audiovisuales*. Castelló: Universitat Jaume I, 77-88.

--- (2002) *Models of Research in Audiovisual Translation*. Babel.

--- (2004) *Cine y traducción*, Madrid, Cátedra.

--- (2012) *Audiovisual translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing.

--- (2018) An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 40-63.

Chaves García, M. J. (1999) *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Universidad de Huelva.

Chi6n, M. (1993) *La audiovisi6n. Introducci6n a un an6lisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paid6s Comunicaci6n.

Delabastita, D. (1989) Translation and Mass-Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel* 35,4. 193-218.

D6az Cintas, J. (1997) *El subtulado en tanto que modalidad de traducci6n f6lmica dentro del marco te6rico de los Estudios sobre Traducci6n*. Tesis doctoral presentada en la Universitat de Val6ncia.

--- (2006) [\*Informe CESyA: Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor\*](#). Septiembre de 2006 [última consulta: 17 de noviembre de 2015]

--- (2007) Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual TRANS, Núm II, Dossier 45 – 59

Díaz-Cintas, J. and Orero, P. (2010) Voiceover and Dubbing. In Handbook of Translation Studies. Vol. 1, edited by Y. Gambier and L. van Doorslaer, 441–445. Amsterdam: John Benjamins

Duro, M. (Coord.) (2001) La traducción para el doblaje y la subtitulación. Madrid, Cátedra.

Eco, U. (2003) Decir casi lo mismo: La traducción como experiencia. Lumen

EMT (2017) Competence Framework. [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt\\_competence\\_fw\\_k\\_2017\\_en\\_web.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt_competence_fw_k_2017_en_web.pdf)

Escalante Gómez, E. (2009) Perspectivas en el análisis cualitativo. *Theoria*, 18(2), 55-67.

Faro Forteza, A. (2006) Películas de libros, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza.

Fernández Diez, F. y Martínez Abadía, J. (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual, Barcelona, Paidós.

Fernández Sánchez, M.C. (1997) Influencias del montaje en el lenguaje audiovisual, Madrid, Ediciones Libertarias/ Prodhufi.

Fernández, C. (1973) Iniciación al lenguaje del cine, Valladolid, Industrial Litográfica.

Ferrer Simó, M. R. (2016) La gestión de proyectos de traducción audiovisual en España. Seis estudios de caso (Tesis doctoral, Universitat Jaume I).

Fodor, István. (1976) *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburg: Helmut Buske.

Gambier, Y. (1990) *Translation and the Mass Media*. In: Susan Bassnett y Andre Lefevere (Eds). *Translation, History and Language*. Londres: Pinter.

--- (1996) *Les Transferts Linguistiques dans les Médias Audiovisuels*. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion.

--- (1998) *Translating for the Media*. Turku: University of Turku.

--- (*En prensa*). Aspectos profesionales de la traducción audiovisual. En: Dorothy Kelly (Ed). *La profesión del traductor*.

Gambier, Y., & Van Doorslaer, L. (Eds.). (2010) *Handbook of translation studies (Vol. 1)*. John Benjamins Publishing.

García García, F. y otros (2006) *Narrativa audiovisual*, España, Laberinto.

García Pérez, M. (2006) *Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic*, Murcia, Universidad de Murcia.

García Yebra, V. (1982) *Teoría y práctica de la traducción*. Madrid: Gredos.

García, P. E. (1996) *Metodología de la enseñanza de la traducción*. Hieronymus Complutensis, 4-5.

Genette, G. (1972) *Figuras III*, Barcelona, Lumen.

Gile, D. (1995) *Basic Concepts and Models for Interpreter and Translator Training*. Amsterdam: John Benjamins.

Gómez Alonso, R. (2001) *Análisis de la imagen. Estética audiovisual*. Ediciones del Laberinto, Madrid.

Gómez Tarín, F.J. (2006) *El análisis del texto fílmico*. Universitat Jaume I



- González Requena, J. (1995) *El análisis cinematográfico*, Madrid, Complutense.
- Gordillo Álvarez, I. (2008) La fragmentación en el discurso audiovisual. El caso de "Sin City" (Robert Rodríguez y Frank Miller, EE.UU., 2005). *Frame*, 3, 154-161.
- Gottlieb, H. (1997) *Subtitles, Translation and Idioms*. Copenhagen: University of Copenhagen. Centre for Translation Studies and Lexicography.
- Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015) *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- Gutiérrez Espada, L. (1978) *Narrativa fílmica. Teoría y técnica del guión cinematográfico*, Madrid, Pirámide.
- Gutiérrez San Miguel, B. (2006) *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid, Cátedra (Signo e Imagen).
- Harris, B. (2017) Unprofessional translation: A blog-based overview, in Antonini, R., Cirillo, L., Rossato, L. and Torresi, I. (eds) *Non-professional Interpreting and Translation: State of the Art and Future of an Emerging Field of Research*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. pp. 29–43.
- Hermans, T. (1996) Norms and the determination of translation: A theoretical framework. *Multilingual Matters*.
- Hernández-Bartolomé, A. I. y Mendiluce-Cabrera, G. (2004) Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People. *Meta: Translators' Journal*, Volumen 49, número 2, p. 264-277.
- Herrero, C., Sánchez-Requena, A., & Escobar, M. (2018). Una propuesta triple: análisis fílmico, traducción audiovisual y enseñanza de lenguas extranjeras. *inTRAlínea: Online Translation Journal*, 19.
- Holmes, James S, Lambert y Lefevere, eds. (1978) *Literature and Translation: New Perspectives in Literary Studies*. Leuven: ACCO.

Honthaner, E.L. (2010) *The Complete Film Production Handbook*, Oxford, Focal Press.

Hurtado Albir, A. (1994) *Modalidades y tipos de traducción. Vasos Comunicantes* 4. 19-27. Madrid: Sección Autónoma de Traductores de Libros de la ACE.

--- (2001) *Traducción y Traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.

--- (Ed.). (2017). *Researching translation competence by PACTE group* (Vol. 127). John Benjamins Publishing Company.

Ivarsson, J. (1992) *Subtitling for the Media. A Handbook of an Art*. Estocolmo: Transedit.

Ivarsson, J. y Mary C. (1998) *Subtitling*. Simrishamn: Transedit.

Jakobson, R. (1959) *On linguistic aspects of translation*. In *On translation*, Reuben Arthur Brower (ed.), 144–151. Cambridge: Harvard University Press

Jakobson, R. (1959) *On Linguistic Aspects of Translation.*, In Brower, (ed.), *On Translation*, Cambridge: Harvard University Press.

Jiménez Hurtado, C. (ed.) (2007) *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, Fráncfort del Meno, Peter Lang.

Jost, F. (1997) *La semiología de la comunicación audiovisual y sus modelos*. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 41(169), 27-43.

Jurgenson, A. y Brunet, S. (1992) *La práctica del montaje*, Barcelona, Gedisa.

Kelly, D. (2002) *Un modelo de competencia traductora: Bases para el diseño curricular*. 1.

--- (2005) *A Handbook for Translator Trainers. A Guide to Reflective Practice*. Manchester: St Jerome.

--- (2014) A handbook for translator trainers. Routledge.

Kline, Stephen Jay (1995) *Conceptual Foundations for Multidisciplinary Thinking*, Stanford University Press, California (EEUU)

Krippendorff, K. (1990) *Metodología del análisis de contenido – Teoría y práctica* Ed. Paidós.

Kruger, J. L. (2010) Audio narration: re-narrativising film. *Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice*, Vol 18. Issue 3

Lachat Leal, C. (2012). Percepción visual y traducción audiovisual: la mirada dirigida. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (4), 87-102.

Laviosa, S., & González-Davies, M. (Eds.). (2019). *The Routledge handbook of translation and education*. Routledge.

Lefevere, A. (1992) *Translation/ history/ culture: a sourcebook*. London & New York. Routledge.

Lothe, J. (2000) *Narrative in Fiction and Film. An Introduction*. New York, Oxford University Press.

Loueiro Pernas, M. (2007) Paseo por la localización de un videojuego. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* 05 : Localització de videojocs

Lukic, N. (2013) Nuevas tendencias en la traducción para el *voice-over*. *Actas III Congreso SELM 2013*, 153 – 171.

--- (2015) Traducción audiovisual en Serbia. Estado de la cuestión.

Luyken, G-M. (1991) *Overcoming Linguistic Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: E.I.M.

Malmkjær, K. (Ed.) (2017) *The Routledge handbook of translation studies and linguistics*. Routledge.

Mangiron, C. Bringing fantasy to reality  
[https://www.academia.edu/1226443/Bringing\\_Fantasy\\_to\\_Reality](https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality) [última consulta 21/01/21]

--- (2011) Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. *TRANS. Revista de traductología*, (15), 53-67.

Márquez Garrido, R. (2020) El desarrollo de la competencia traductora mediante e-learning: potencialidad y principales retos. En D. Cobos-Sanchiz, E. López-Meneses, L. Molina-García, A. Jaén-Martínez y A.H. Martín-Padilla (Eds.), *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa*. Barcelona: Ediciones Octaedro, 2439-2447.

Márquez, D. A. (2011). Las once competencias del traductor: el perfil ideal en servicios de traducción. *Comunicación, cultura y política*, (4), 53-68.

Martí Ferriol y A. Muñoz, M. (eds.) (2012) *Estudios de traducción e interpretación vol. 2. Entornos de especialidad*. Universitat Jaume I.

Martin, M. (1985): *Le langage cinématographique*, Paris, Cerf.

--- (2002) *El lenguaje del cine*, Editorial Gedisa, Barcelona.

Martínez Sierra, J. J. (2004) *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Universitat Jaume I.

--- (2016) La docencia de la traducción audiovisual y de lenguas extranjeras. *Puntos de encuentro*. 10.4995/INRED2016.2016.4303.

Martínez Tejerina, A. (2012) La interacción de los códigos en doblaje: juegos de palabras y restricciones visuales. *Monographies De Traduction Et d'Interpretation*, (4), 155-180.

Martínez, M. C. R. (2015). Competencias y recursos para la práctica eficiente de la traducción profesional (parte I). *Entreculturas. Revista de traducción y comunicación intercultural*, (7-8), 231-257.

Marzà i Ibáñez, A. y Torralba Miralles, G. (2013) Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España. *Trans: Revista de Traductología* 17: 35-50.

Marzal Felici, J. y Gómez Tarín, F. J. (2009) Interpretar un film. Reflexiones en torno a las metodologías de análisis del texto fílmico para la formulación de una propuesta de trabajo. Universitat Jaume I de Castelló.

Mayoral Asensio, R. (1989) El lenguaje en el cine, *Claquette*, 1: 43 – 57.

--- (2001) Aspectos epistemológicos de la traducción. Castellón: Universitat Jaume I.

--- (2001). Por una renovación en la formación de traductores e intérpretes: revisión de algunos de los conceptos sobre los que se basa el actual sistema, su estructura y contenidos. *Sendebarr*, 12, 311-336

--- (2002) Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual. *Sendebarr: Boletín De La EUTI De Granada*.

--- (En prensa). Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. En: Miguel Duro (Ed). Universidad de Málaga.

Mayoral, R., Kelly, D., & Gallardo, N. (1988) Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 33(3), 356-367.

McClarty, R. (2012) Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling. *Monographies De Traduction Et d'Interpretation*, (4), 133-153.

Mejías Climent, L. (2019) La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura (Tesis doctoral, Universitat Jaume I).

Méndez, R. (2017) Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario. *Quaderns De Cine*, 12, 87-103.

Merchán, B. C. (2013) La formación en Traducción Audiovisual en España: Un estudio de caso empíricodescriptivo. *Trans. Revista de Traductología*, (17), 167-183.

Merola, V. (2019) Subtitulación para personas con discapacidad auditiva – Técnicas y protocolos. *Materiales didácticos del Experto en Accesibilidad a la Comunicación y a los Contenidos Culturales*.

Metz, C. (1973) *Lenguaje y cine*, Barcelona, Planeta.

--- (1974) *Film language: a Semiotics of the Cinema*. University of Chicago Press.

Miggiani, G. S. (2019) *Dialogue writing for dubbing: an insider's perspective*. Springer.

Moreno, R. S. (2020) La formación del audiodescriptor en España. Situación actual y retos futuros. *TRANS. Revista de Traductología*, (24), 145-164.

Mundó, A. G. (2015) Elementos metodológicos para el análisis de imágenes. In *Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación: arte, literatura y educación* (pp. 346-354). Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.

Muñoz Sánchez, P. (2017) *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis.

Nida, E.A. & Taber, C.R. (1964) *Toward a Science of Translating With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*.

--- (1986) *La traducción: teoría y práctica*. Madrid: Ediciones Cristiandad.

Nord, C. (1991) *Text Analysis in Translation. Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. Amsterdam: Rodopi.

--- (2009) El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 2(2), 209-243.

Ofcom (2000) ITC Guidance On Standards for Audio Description, URL: [http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide\\_sds\\_audio\\_desc\\_word3.pdf](http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf) [último acceso: 5 de febrero de 2019]

Ogea Pozo, M.M. (2018) *Subtitulado del género documental de la traducción audiovisual a la traducción especializada*. Madrid. Editorial Sínderesis.

Orero, P. & Giovanni, E. & Agost, R. (2012) *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation*. *MonTI: Monografías de Traducción e Interpretación*.

Orero, P. (2004) (Ed.). *Topics in audiovisual translation (Vol. 56)*. John Benjamins Publishing.

--- (2006), *Voice-over: A Case of Hyper-reality*, en *MuTra – Audiovisual Translation Scenarios: Conference proceedings*, Copenhagen 1-5 de mayo de 2006. pp. 173-185.

--- (2012) *Audio description behaviour: universals, regularities and guidelines*. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(17), 195-202.

PACTE (Beeby, A., Berenguer, L., Ensinger, D., Fox, O., Albir, A. H., Melis, N. M. & Presas, M.) (2001) *La competencia traductora y su adquisición*. *Quaderns. Revista de Traducció* 6, p. 39-45.

PACTE. (2000) *Acquiring translation competence: hypotheses and methodological problems of a research project*. En Allison Beeby, Doris Ensinger y Marisa Presas eds. *Investigating Translation*. Amsterdam: John Benjamins. 99-106

Parmeggiani, M. A. (2005) *Nietzsche: Fragmentos póstumos en torno a "Conocimiento y subjetividad"*. *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*.

Pérez-González, L. (Ed.). (2018) The Routledge handbook of audiovisual translation. Routledge.

Pym, A. (2003) Redefining translation competence in an electronic age. In defence of a minimalist approach. *Meta*, 48(4), 481-497.

--- (2017) Humanizing Translation History. *HERMES - Journal of Language and Communication in Business*, 22(42), 23-48.

Remael, A. y Vercauteren, G. (2007) Audio describing the exposition phase of films. Teaching students what to choose. *Trans* Vol. 11.

Robinson, D. (2019) *Becoming a translator: An introduction to the theory and practice of translation*. Routledge.

Romero-Fresco, P. (2013) Accesible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. *Jostrans - The Journal of Specialised Translation*. Issue 20

Rosa, A.A. (2010/2016) Descriptive Translation Studies – DTS. In *Handbook of Translation Studies*. Ed. Yves Gambier and Luc van Doorslaer. Amsterdam: John Benjamins. 94-104

Sayago, S. (2014) El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales *Cinta moebio* 49: 1-10

Sirvent Ramos; Á. (1989) Roland Barthes. De las críticas de interpretación al análisis textual, Alicante, Universidad de Alicante.

Sokoli, S. (2005) Temas de investigación en traducción audiovisual: La definición del texto audiovisual. En Zabalbeascoa, Patrick et al (eds). *La Traducción Audiovisual: Investigación, Enseñanza Y Profesión*, Granada: Editorial Comares pp. 177-185



- Stephanidis, C., & Savidis, A. (2001) Universal access in the information society: methods, tools, and interaction technologies. *Universal access in the information society*, 1(1), 40-55.
- Tamayo y Tamayo, Mario (2004) *El proceso de la investigación científica*, México D.F., Editorial Limusa.
- Titford, C. (1982) Subtitling - Constrained Translation. *Lebende Sprachen XXVII* 3. 113-116.
- Torres, L. & Vilches, L. (2017) *Diccionario de teorías narrativas: Cine, Televisión, Transmedia*.
- TRAMA (2018) Chaume, F. & Marzà, A. & Torralba, G. & Martínez Sierra, J. & Granell, X. & Martí Ferriol, J. & Cerezo, B. *La traducción para el doblaje en España: mapa de convenciones*, Universitat Jaume I.
- TRAMA (2019) Chaume, F. & Marzà, A. & Torralba, G. & Martínez Sierra, J. & Granell, X. & Martí Ferriol, J. & Cerezo, B. *La traducción para la subtitulación en España. Mapa de convenciones.*, Universitat Jaume I.
- Trueba, D. (2012) “Cómo se hace una película”, *Letras Libres* (núm. 124), Edición España, Los mecanismos de la creación URL: <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/como-se-hace-una-pelicula> [último acceso 5 de febrero 2019].
- UNE-EN ISO 17100 (2015) *Translation Services - Requirements for translation services (ISO 17100:2015)*
- Valdeón, R. A., & Vidal, Á. (Eds.). (2019) *The Routledge Handbook of Spanish Translation Studies*. Routledge.
- Valles Calatrava, J. R. (2008) *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Madrid, Nuevos Hispanismos.

Van den Besselaar, P. & Heimeriks, G. (2001) *Disciplinary, Multidisciplinary, Interdisciplinary -Concepts and Indicators*. 8th Conference on Scientometrics and Informetrics, Sydney, Australia.

Vanoye, F. (1996) *Guiones modelo y modelos de guion: argumentos clásicos y modernos en el cine*, Barcelona, Paidós Ibérica.

Vanoye, F. y Goliot-Lété, A. (1992) *Précis d'analyse filmique*. Paris, Nathan.

Vattimo, G. y otros (1990) *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Editorial Anthropos.

Vattimo, G. y Rovatti, P.A. (1995) *El pensamiento débil*, Madrid, Cátedra.

Vázquez, A. (2006) [Comentarios al documento Competencias profesionales del subtitulador y del audiodescriptor](#). CESyA [última consulta: 17 de noviembre de 2015]

Vercauteren, G. (2012) A narratological approach to content selection in audio description: towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (4), 207-231.

Vinay, J.P. & Darbelnet, J. (1958) *Stylistique Comparée du Français et de l'Anglais*. Paris: Didier.

Yuan, B., Folmer, E. & Frederick, H. Jr. (2010) *Game accessibility: a survey* [En línea].

Zabalbeascoa, P. (1993) *Developing Translation Studies to Better Account for Audiovisual Texts and Other New Forms of Text Production*. Tesis Doctoral presentada en la Facultat de Lleres de la Universitat de Lleida.

--- (1996) *La traducción de la comedia televisiva: implicaciones teóricas*. Bravo, José María & Purificación Fernández Nistal (eds.), 173-201.

--- (1997) Dubbing and the Nonverbal dimension of Translation. In Poyatos Fernando (ed) *Nonverbal Communication and Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 327-342

--- (2001) El texto audiovisual: factores semióticos y traducción en J.D. Sanderson (ed.) *¡Doble o Nada!* Pp. 113-126. Editorial Universitat d'Alacant. 2001. ISBN: 84-7908-612-2.

--- (2001b) La traducción del humor en texto audiovisuales. En M. Duro (ed.) *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251-262) Madrid: Cátedra

--- (2008) The nature of the audiovisual text and its parameters en *The didactics of audiovisual translation*, Jorge Díaz Cintas (ed.), Benjamins Translation Library: 21-37

Zavala, L. (2010) *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones sobre América del Norte.

## **FILMOGRAFÍA**

*2001: Odisea en el espacio* (1968) Stanley Kubrick

*Building worlds from the sound up* (2008) Erica Milsom

*Corpse Bride* (La novia cadáver) (2005) Tim Burton

*Delicatessen* (1991)

*Doraemon* (1979) Hiroshi Fujimoto

*El resplandor* (1980) Stanley Kubrick

*Gone With The Wind* (Lo que el viento se llevó) (1939) Victor Fleming

*Inside Out* (2015) Pete Docter

*Joining the Dots* (2012), United Kingdom, Pablo Romero-Fresco.

*Kyle XY* (2006 - 2009) Eric Bress, J. Mackye Gruber

*L'ascenseur pour l'échafaud* (Ascensor para el cadalso) (1958) Louis Malle

*La pasión de Cristo* (2004) Mel Gibson

*La soga* (1948) Alfred Hitchcock

*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Amélie) (2001) Jean Pierre Jeunet

*Matrix* (1999) Lana y Lili Wachowski

*Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988) Pedro Almodóvar

*Predestination* (2014), Australia, Michael Spierig & Peter Spierig.

*Primos* (2011) Daniel Sánchez Arévalo

*Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma* (1999) George Lucas

*The Bourne Ultimatum* (El ultimátum de Bourne) (2007) Paul Greengrass

*The Illusionist* (El ilusionista) (2006) Neil Burger

*Twenty-four* (24) (2001-2010) Robert Cochran y Joel Surnow

*Wall-E* (2008) Andrew Stanton





UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Febrero de 2021