



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

**Grado en Traducción e Interpretación**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**Traducción audiovisual: análisis práctico del  
guión audiodescrito de la película de animación  
*La edad de hielo: el deshielo* (Carlos Saldanha,  
2006)**

**Presentado por Dña. Cristina Madorrán Pellejero**

**Tutelado por Dra. Ana María Mallo Lapuerta**

**Soria, 2016**



# ÍNDICE

ÍNDICE .....	3
ÍNDICE DE FIGURAS.....	5
RESUMEN .....	6
ABSTRACT .....	6
INTRODUCCION.....	7
Justificación .....	7
Objetivos .....	9
Metodología del trabajo .....	10
Estructura del trabajo .....	12
1 Traducción audiovisual .....	14
1.1 Concepto de traducción audiovisual.....	14
1.2 Historia de la traducción audiovisual.....	15
1.2.1 Nomenclatura de la traducción audiovisual.....	15
1.3 Evolución de la traducción audiovisual.....	17
1.4 Modalidades de traducción audiovisual .....	18
2 La audiodescripción .....	22
2.1 Concepto y características de la audiodescripción .....	22
2.1.1 Técnicas principales de la audiodescripción .....	23
2.1.2 Tipos de audiodescripción .....	25
2.2 Historia de la audiodescripción .....	26
2.3 El guión audiodescrito.....	26
2.4 Normas internacionales de audiodescripción.....	27
2.5 Legislación sobre comunicación audiovisual: audiodescripción y accesibilidad .....	28
2.5.1 Concepto de accesibilidad y Diseño para Todos.....	30
2.6 Ámbito y situación de la audiodescripción en Europa y en España.....	32
2.7 La audiodescripción en los Estudios de Traducción e Interpretación .....	33
3 Audiodescripción en el cine infantil .....	34
3.1 Definición de ceguera y tipos .....	34
3.2 Gramática generativa.....	37
3.3 Adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes .....	38
BLOQUE PRÁCTICO .....	40
4 Metodología .....	40
5 Contextualización del objeto de estudio.....	41

5.1	Ficha técnica de <i>La edad de hielo: el deshielo</i> .....	43
6	Procedimiento .....	44
6.1	Análisis lingüístico-verbal.....	44
6.1.1	Sustantivos .....	44
6.1.2	Adjetivos.....	48
6.1.3	Sintaxis.....	50
6.1.4	Verbos .....	50
6.1.5	Estructura semántica.....	52
6.2	Análisis de los elementos no verbales.....	56
6.2.1	Impacto emocional en la AD de <i>La edad de hielo: el deshielo</i> .....	58
	CONCLUSIONES.....	61
	BIBLIOGRAFÍA .....	65

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modalidades de la TAV según diferentes autores establecida por Cerezo (2012).....	19
Figura 2. Servicios de accesibilidad a personas con discapacidad en programación audiodescrita en abierto.....	29
Figura 3. Servicios de accesibilidad a personas con discapacidad en programación de canales de servicio público.....	29
Figura 4. Porcentaje de estimación de acceso al servicio público. ....	30
Figura 5. Porcentajes estimados para titulares de una licencia estatal. ....	30
Figura 6. Porcentajes de estimación para aquellos titulares con más del 10% de audiencia. ....	30
Figura 7. Escala de Wecker. ....	36
Figura 8. Ficha técnica.....	43
Figura 9. Sustantivos especializados.....	45
Figura 10. Sustantivos referentes a la temática.....	46
Figura 11. Sustantivos relacionados con el público infantil.....	47
Figura 12. Adjetivos.....	49
Figura 13. Verbos. ....	51
Figura 14. Clasificación concordancias en la categoría de movimiento. ....	53
Figura 15. Clasificación del movimiento en español desde la semántica léxica (Cifuentes Honrubia, 1999).....	55

## RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado pretende analizar las pautas que debe seguir el guión audiodescrito de una película de animación destinada principalmente a un público infantil y siguiendo las reglas establecidas en la norma UNE de audiodescripción española. En primer lugar y para conseguir cumplir dicho objetivo, se introducirá en el marco teórico el concepto de traducción audiovisual, sus características, su historia y evolución para después poder analizar la audiodescripción como modalidad de traducción audiovisual, ya que es en la que se va a centrar nuestro trabajo. Una vez establecidos los fundamentos teóricos, se llevará a cabo un análisis práctico del léxico empleado en la audiodescripción de la película de animación *La edad de hielo: el deshielo* (2006). Asimismo, se realizará un análisis, aunque de manera más superficial, sobre el impacto que las emociones pueden causar a la hora de escuchar una audiodescripción. Las conclusiones que se extraerán del presente trabajo, estarán relacionadas, sobre todo, con la respuesta que puede causar tanto el uso del léxico como la intensidad con la que se transmite una audiodescripción para un público infantil.

Palabras clave: traducción audiovisual, audiodescripción, ceguera, accesibilidad universal, emoción.

## ABSTRACT

The main aim of this essay is to analyse the rules that the audio description script should follow in an animated film addressed mainly to a children's audience. Moreover, these rules must be the same the Spanish rule UNE has established in its document. First of all and to accomplish this objective, in the theoretical part we will introduce the audiovisual translation, its features, its history and its development and then we will analyse the audio description as an audiovisual translation, because we are going to focus on it. After establishing the theoretical foundations, we will make a practical analysis of the lexicon of the animation film *Ice Age: The Meltdown* (2006). Furthermore, we will also analyse the emotions and how they can affect people when they listen to an audio description. Finally, we will relate the conclusions of the study to the response that the lexicon used and the intensity of the audio description can affect in a children's audience.

Key words: audiovisual translation, audio description, blindness, universal accessibility, emotion.

# INTRODUCCION

## Justificación

Tras cuatro años realizando los estudios de Grado de Traducción e Interpretación en el Campus Duques de Soria de la Universidad de Valladolid ha llegado el momento de realizar el trabajo más importante de la carrera, es decir, el Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG), en el que se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos durante estos años.

El presente trabajo, denominado *Traducción audiovisual: análisis práctico del guión audiodescrito de la película de animación La edad de hielo: el deshielo (2006)*, no aborda solo la traducción audiovisual como tal, sino que profundiza en una de sus modalidades más recientes como es la audiodescripción.

La elección de esta modalidad se debe al interés que nos despierta dentro del ámbito de la traducción. En nuestra universidad no se oferta ninguna asignatura relacionada con este tema, por lo que es una gran oportunidad para indagar en él. Además, creemos que la audiodescripción es un tema muy importante en relación con la accesibilidad para personas con deficiencias visuales, por lo que es otra de las razones que nos motivó a interesarnos por este tema.

Tras la asignación de dicho TFG y tras la primera investigación en el tema, consideramos que sería interesante centrarnos en la audiodescripción infantil. Esto se debe a que requiere una atención especial y un mayor esfuerzo para transmitir las imágenes a palabras de la forma más clara posible. Por lo tanto, el guión audiodescrito que nos dispondremos a analizar tendrá que adaptarse al público al que va dirigido para que, en este caso los niños, puedan comprender la trama en su totalidad. La elección de la película *La edad de hielo: el deshielo (2006)*, se debe a que cuenta con numerosos *huecos de mensaje*, por lo que es una película adecuada para realizar la audiodescripción tanto de la acción como del entorno. Gracias a esto, el guión audiodescrito es extenso y creemos que permite realizar un estudio y análisis completo de la película en relación con la legislación de la norma UNE de audiodescripción española 153020:2005, la cual establece las reglas que deben seguir los audiodescriptores españoles para realizar las audiodescripciones de las películas y en la que nos basaremos para llevar a cabo el análisis de la película seleccionada.

Además, consideramos que tratar un área de la traducción que no ha formado parte de las asignaturas de la carrera nos puede ayudar a completar nuestra formación y, asimismo, ser capaces de demostrar que podemos aplicar los conocimientos aprendidos

durante estos cuatro años. Durante la realización de este TFG llevaremos a cabo el análisis del guión audiodescrito de una película destinada al público infantil en la lengua A (español) e identificaremos los aspectos que suelen seguirse en este tipo de textos.

A continuación, a modo de resumen expondremos las principales competencias específicas propias del Grado de Traducción e Interpretación que se desarrollan en el presente trabajo:

E2. Analizar, determinar, comprender y revisar textos y discursos generales/especializados en lengua A/B/C/D.

E4. Analizar y sintetizar textos y discursos generales/especializados en lengua B/C/D, identificando los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para la traducción.

E5. Desarrollar razonamientos críticos y analógicos en lengua A/B/C/D.

E16. Manejar las últimas tecnologías documentales aplicadas a la traducción: sistemas de gestión y recuperación de información electrónica.

E17. Dominar conceptos básicos sobre el funcionamiento de herramientas informáticas que faciliten su utilización y su integración en la labor del traductor.

E19. Desarrollar un método de trabajo organizado y optimizado gracias al empleo de herramientas informáticas.

E22. Reconocer el valor de la comunicación verbal y no verbal.

E23. Reconocer el valor de los procesos mentales en la labor lingüística y traductológica.

E36. Adquirir conocimientos básicos de terminología.

E37. Relacionar los conocimientos de terminología con otras disciplinas lingüísticas y no lingüísticas.

E47. Mostrar habilidades de gestión y de evaluación de la calidad de la información recabada y que servirá de sustento empírico de un proyecto de investigación.

E48. Desarrollar la capacidad de comunicarse con expertos de otras áreas, además de la propia, como fuente complementaria de un trabajo de investigación de mayor alcance.

E49. Desarrollar la capacidad de aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante el grado sobre algún aspecto de la mediación lingüística a la práctica y a la investigación.

E51. Conocer los fundamentos interdisciplinarios que servirán de marco teórico para el trabajo de fin de grado.

E52. Asegurar la calidad del trabajo en el marco de unos plazos establecidos.

E64. Gestionar el cansancio y el estrés.

## Objetivos

El objetivo principal del presente TFG se centra en estudiar las características de la traducción audiovisual centrándonos, especialmente, en una de sus modalidades más recientes, la audiodescripción y posteriormente realizar un análisis de las estrategias utilizadas para la elección del lenguaje del guión audiodescrito de la película de animación *La edad de hielo: el deshielo* (2006). No obstante, existen unos objetivos secundarios que deben llevarse a cabo para poder completar la finalidad principal de este trabajo y entre ellos destacamos los siguientes:

- Analizar y contextualizar el concepto de traducción audiovisual y describir las modalidades de traducción audiovisual, profundizando en la audiodescripción.
- Exponer el concepto de audiodescripción, conocer su historia y establecer los factores que han determinado su uso tradicionalmente y en la actualidad.
- Conocer la legislación sobre comunicación audiovisual en España, centrándonos en el campo de la audiodescripción.
- Analizar el concepto de accesibilidad y Diseño Para Todos en relación con los medios audiovisuales.
- Estudiar el concepto de ceguera y establecer los diferentes niveles de la misma que pueden encontrarse en personas con deficiencias visuales.
- Analizar el método de adquisición del lenguaje por parte de niños invidentes o con visión reducida.
- Dar a conocer las directrices estipuladas en la norma UNE española 153020 de 2005 sobre audiodescripción para la realización de un guión audiodescrito.
- Analizar el guión audiodescrito de la película infantil *La edad de hielo: el deshielo* (2006) clasificando los elementos léxicos encontrados en el guión audiodescrito, es decir,

sustantivos, adjetivos, verbos y sintaxis, siguiendo la categorización que establece la norma UNE de AD española.

- Exponer el concepto de emoción y analizar las posibles emociones que puedan sentir los discapacitados visuales al ver la película.

## Metodología del trabajo

Una vez decidido el tema sobre el que iba a tratar este trabajo, se llevaron a cabo diversas fases para realizarlo. En primer lugar, debíamos documentarnos y para ello procedimos a la búsqueda de documentación realizando una recopilación de bibliografía acerca del tema que nos sería útil para poder desarrollar el bloque teórico para más adelante asentar el bloque práctico. Procedimos a la lectura de una serie de libros y artículos, para adquirir los conocimientos necesarios y posteriormente realizar la redacción sobre la traducción audiovisual y sus características, la audiodescripción como modalidad de traducción audiovisual y la adquisición del lenguaje por parte de niños invidentes o con deficiencias visuales.

Una vez recopilada y organizada la documentación de esta primera parte, comenzamos con el análisis práctico basado en los fundamentos teóricos mencionados en el marco teórico. Para ello, de la misma manera que hicimos en el bloque teórico, comenzamos con una recopilación de los materiales necesarios para la realización del análisis práctico. Para llevar a cabo el análisis del léxico nos basaríamos en la norma UNE de AD española 153020:2005, por lo que era imprescindible disponer de este documento para poder establecer si el guión que nos dispondríamos a analizar cumplía con las reglas estipuladas en esta norma. Además, el presente trabajo lo centraríamos en la audiodescripción para un público infantil, por lo que nos dispusimos a la búsqueda de una película de animación que nos pareciera adecuada para el análisis. En la base de datos del CEsyA<sup>1</sup> sobre fondos audiovisuales accesibles no encontramos ninguna serie o película de animación que consideráramos de utilidad para nuestro trabajo, ya que eran versiones antiguas. Además, resultaba complicado poder descargar el material directamente de esta página. Por tanto, nos dispusimos a la búsqueda de otra serie o película de animación. En la página web *Blindworlds*<sup>2</sup> encontramos diversas películas audiodescritas mediante el sistema AUDESC utilizado por la ONCE y entre ellas, seleccionamos *La Edad de hielo: el deshielo* (2006).<sup>3</sup> Consideramos que esta película era adecuada para el análisis por los numerosos huecos de

---

<sup>1</sup> Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción ([www.cesya.es](http://www.cesya.es)).

<sup>2</sup> Se trata de una red social accesible para personas con discapacidad visual u otras afecciones funcionales.

<sup>3</sup> Forte, Lori & Saldanha, Carlos (2006). *La edad de hielo: el deshielo*. EE.UU: Blue Sky Studios.

mensaje que contiene y porque se trata de una película actual, cuyo guión audiodescrito seguirá las reglas recomendadas por la norma UNE española.

Una vez conseguida la película, hicimos la transcripción del guión audiodescrito de la misma. Fue una ardua tarea, ya que hubo que ir anotando tanto la descripción como el código de tiempo exacto en el que esta se introducía en los huecos del mensaje, a la vez que se hacía un primer visionado del mismo. Tras esta primera toma de contacto y una vez recopilado el guión audiodescrito, volvimos a leer el mismo para realizar una clasificación del léxico en sustantivos, adjetivos, verbos y sintaxis. En el caso de la selección de verbos, utilizamos el programa *Antconc* de búsqueda de concordancias que nos ayudó a realizar el análisis lingüístico. Tras llevar a cabo la selección de los elementos que nos disponíamos a analizar, realizamos diversas clasificaciones en función de la categoría gramatical de los términos para conseguir que la exposición del análisis fuera precisa y clara. En primer lugar, se estableció la clasificación de los sustantivos, que a su vez se subdividieron en sustantivos especializados, en los que están relacionados con la temática de la película y en los que están destinados a un público infantil. Por otra parte, se clasificaron los adjetivos y la sintaxis mediante una única división. Por último, se procedió a la clasificación de los verbos. Primero se estudió qué tiempo verbal era el más abundante a lo largo de la audiodescripción y en segundo lugar, se llevó a cabo una clasificación de los verbos en función de la categoría a la que perteneciesen y que explicaremos posteriormente. Para analizar los resultados de las diferentes clasificaciones nos ayudamos de un conjunto de tablas que facilitarán la visualización de los términos y en las que incluimos el segmento seleccionado, el código de tiempo en el que aparece en la película y el concepto que queremos destacar. Tras incluir los términos seleccionados en las tablas, procedimos al análisis de los mismos siguiendo los requisitos establecidos en la norma UNE de AD española y en relación con la adquisición del lenguaje por parte de niños invidentes. Además, añadimos una breve reflexión personal a la abstracción de las ideas recopiladas.

A continuación presentaremos el modelo de tabla con el que hemos trabajado:<sup>4</sup>

TCR <sup>5</sup>	CONTEXTO	TÉRMINO
------------------	----------	---------

<sup>4</sup> En el caso del análisis de los verbos en función de la categoría a la que pertenecen, la tabla cambiará, ya que no se selecciona el momento concreto de la película y la clasificación es diferente.

<sup>5</sup> *Time Code Reading* (Lectura de código de tiempo). Se trata del código que se utiliza para localizar rápidamente escenas concretas e insertar las voces correspondientes.  
(<http://www.gamerdic.es/termino/tcr>)

## Estructura del trabajo

La metodología expuesta en el apartado anterior, se ve estructurada en el presente TFG en los siguientes bloques y epígrafes diferenciados:

El apartado «Introducción» se divide a su vez en cuatro subapartados diferentes. En la «Justificación» incluimos la contextualización del mismo, así como las diferentes competencias reflejadas en él que son propias del Grado en Traducción e Interpretación. Por otra parte, establecemos también los «Objetivos» del trabajo en el que exponemos el objetivo principal de este TFG, así como los objetivos secundarios, pero imprescindibles para poder llevar a cabo el primero. En la «Metodología y el plan de trabajo» se explican los puntos que se han seguido para la elaboración del mismo y, por último, en el presente apartado «Estructura del trabajo» señalamos la organización del mismo.

En el apartado del «Bloque teórico» se incluye la fundamentación teórica y se divide a su vez en tres apartados principales. En la parte de «Traducción audiovisual» realizamos una aproximación al concepto de la misma, a la historia desde sus inicios y a su evolución hasta la actualidad, sus características y sus diferentes modalidades. En el segundo apartado del bloque teórico, «La audiodescripción» establecemos la definición de la misma, así como sus características, el guión audiodescrito, los tipos de audiodescripción y las técnicas utilizadas para su elaboración. Además, también realizamos una apreciación sobre la historia y la evolución de la misma e incluimos el concepto de accesibilidad y Diseño Para Todos. El último apartado del bloque teórico se centra en la adquisición del lenguaje por parte de niños ciegos o con deficiencias visuales, así como la ceguera y los diversos tipos de ceguera que pueden conocerse, entre otros.

El bloque práctico titulado «Análisis práctico del guión audiodescrito de la película de animación *La edad de hielo: el deshielo*», también se divide en subapartados. En primer lugar, exponemos la metodología de la parte práctica para introducir de nuevo brevemente el proceso que se ha llevado a cabo. Después, exponemos la contextualización del objeto de estudio y una vez hecho esto, procedemos a realizar el análisis mediante la clasificación de los elementos léxicos seleccionados y finalizamos con un análisis de las emociones en la audiodescripción.

Por último, incluimos un apartado denominado «Conclusiones» en el que presentamos los principales resultados a los que hemos llegado en relación con los objetivos del trabajo planteados al principio.

Asimismo, como forma de cierre del trabajo, incluimos las referencias bibliográficas de todos los documentos que hemos utilizado y que nos han permitido la elaboración del presente trabajo.

Dentro del CD que contiene el trabajo, hemos incorporado también los Anexos correspondientes en relación con la práctica llevada a cabo en esta investigación.

# BLOQUE TEÓRICO

## 1 Traducción audiovisual

En el presente apartado abordaremos el concepto de traducción audiovisual (en adelante TAV), así como su naturaleza y su evolución gracias a los avances tecnológicos. A continuación, veremos de manera resumida las diferentes modalidades de TAV, desde las más tradicionales hasta las incorporaciones más recientes.

### 1.1 Concepto de traducción audiovisual

Hasta ahora, son muchas las definiciones que podemos encontrar sobre la traducción audiovisual. Sin embargo, no vamos a detenernos en cada una de ellas, ya que existe numerosa bibliografía al respecto y nos llevaría a un trabajo muy amplio.

En primer lugar, hemos creído conveniente establecer la definición de *texto audiovisual*, puesto que es la base de la traducción audiovisual. En palabras de Chaume (2004: 15), el texto audiovisual es «un texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el canal acústico y el canal visual, y cuyo significado se teje y construye a partir de la confluencia e interacción de diversos códigos de significación, no solo el código lingüístico».

Otra de las definiciones que encontramos es la de Mayoral Asensio (s.f.)<sup>6</sup>, quien afirma que la traducción audiovisual engloba productos audiovisuales, es decir, aquellos productos de comunicación que utilizan las señales auditivas (diálogo, narración, música, efectos) y las señales visuales (imágenes, texto narrativo, subtítulos) para transmitir un mensaje. Además, la traducción audiovisual incluye tanto productos cinematográficos como de vídeo y televisión.

Por lo tanto, podemos decir que la comunicación en la TAV exige que existan múltiples canales (básicamente auditivos y visuales) y señales (imágenes, texto, diálogos, narración, música), por lo que se necesita un ajuste de todos estos elementos para que el mensaje se transmita de manera eficaz.

Por otra parte, Mayoral Asensio (s.f.) destaca que el trabajo realizado en este tipo de traducciones no requiere solo la elaboración del propio traductor, sino que se realiza en conjunto con la colaboración de los protagonistas de la obra, el director de subtítulo, el director de doblaje, el audiodescriptor, el locutor, director escénico, informáticos etc., dependiendo de la modalidad de TAV que se esté llevando a cabo.

Otro de los factores importantes que hay que tener en cuenta al realizar este tipo de traducciones es el espectador al que va dirigida la obra, porque no es lo mismo una obra infantil

---

<sup>6</sup> Mayoral Asensio (s.f.) *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)

que de adultos, ya que varía sobre todo la utilización de un léxico diferente. Es necesario considerar que un niño no es capaz de comprender términos muy especializados, ya que se encuentra en un proceso de aprendizaje. Por lo tanto, hay que adecuarse al nivel de conocimiento de cada individuo para que la obra se transmita de manera eficiente en la lengua de llegada.

## **1.2 Historia de la traducción audiovisual**

La TAV es una actividad profesional que se remonta a más de dos siglos y que coincide con los orígenes del cine, aunque su verdadero inicio suele contarse desde principios a mitad de los años noventa, época en la que empezaron a tener auge los actos públicos. No obstante, el cine mudo ya utilizaba el lenguaje verbal para transmitir el mensaje, pues se utilizaban *intertítulos*, predecesores de los subtítulos, para describir los sonidos o el argumento mediante fotogramas con texto entre escena y escena. En la época, también era común que hubiera narradores que contaran la película mientras la acción se iba desarrollando en pantalla. Sin embargo, posteriormente, se dejó a un lado el texto escrito y surgieron los diálogos y con ello la necesidad de traducir el material, por lo que se desarrolló el doblaje.

La traducción, como concepto genérico se ha supuesto siempre como una comunicación entre lenguas, un trasvase de mensajes que implica un cambio de idioma. Sin embargo, no siempre se da así, ya que en muchas ocasiones estos trabajos no implican un cambio de idioma, como ocurre en algunas modalidades de la TAV, tales como el subtítulo y la audiodescripción, que no necesariamente necesitan un trasvase de lenguas.

Durante años, esta actividad no se ha considerado un caso propio de la traducción, sino que diversos autores han preferido referirse a ella como «adaptación», debido a que es una práctica que se ve limitada por consideraciones espaciales y temporales que afectan al resultado final de manera decisiva (Díaz Cintas, 2007: 11). No obstante, gracias a autores como Delabastita, Lambert y Gambier se ha reforzado el papel de la traducción que se realiza en los medios de comunicación y se ha dado una mayor importancia a la TAV.

Fueron estos autores quienes consideraron que el término «adaptación» presentaba una connotación negativa respecto al concepto de traducción, y que lo importante no es el proceso mecánico que se utiliza para trasvasar el mensaje, sino el material discursivo en sí, es decir, el que se transmite de una lengua a otra o, en el caso de la audiodescripción, el que se transmite de imágenes a palabras de un mismo idioma.

### **1.2.1 Nomenclatura de la traducción audiovisual**

Más adelante, tras aceptar que la TAV era una actividad propia de la traducción, se llevó a cabo el proceso de búsqueda de un término genérico que diese cabida en los diferentes

idiomas. Fue una ardua tarea encontrar nombres que fueran equivalentes y útiles para varios idiomas. Tanto en lengua española como en lengua inglesa surgieron conceptos muy diversos para denominar a este tipo de traducción (Díaz Cintas, 2007: 12).

Según diferentes autores como por ejemplo Bernal (2002: 12), tradicionalmente se conocía como *traducción subordinada y condicionada (constraint translation)* que es aquella que viene condicionada por el texto o por la cultura, y por tanto, incluye el doblaje y la subtitulación, además de la traducción de cómics y la publicitaria.

Por otra parte, se pasó a denominar *traducción fílmica (film translation)*, *traducción cinematográfica (cinema translation)* o *multimedia (multimedia translation)*, siendo esta última, según Chaume (2004: 31), la que engloba la traducción cinematográfica y la localización, así como la traducción de ópera y cómics.

Sin embargo, aunque los adjetivos como «subordinada», «condicionada» y «cinematográfica» se emplearon regularmente entre las publicaciones de la década de los ochenta, no tardaron en empezar a recibir críticas negativas. Esto se debió a causa de sus connotaciones peyorativas, puesto que se consideraba que reducían el campo de estudio de este tipo de traducción y eludían campos de trabajo igual de importantes como podían ser las series de televisión, los dibujos de animación o los documentales. (Díaz Cintas, 2007: 12).

Fue en ese momento cuando comenzaron a utilizarse los términos *traducción para la pantalla (screen translation)*, y *traducción audiovisual (audiovisual translation)*. El término «screen translation» da cabida a todos aquellos productos y programas que se distribuyen y consumen a través de la pantalla, entre los que incluimos la televisión, el cine, el ordenador, el portátil DVD, el teléfono móvil, etc. El problema que surge de este término es su ampliación hacia una clasificación más sistemática como puede ser la traducción de páginas web y programas informáticos, que tiene mejor cabida bajo el término *localización*. No obstante, la traducción literal de este término en nuestro idioma *traducción para la pantalla*, no tuvo una gran aceptación, por lo que se empezó a utilizar el concepto de *traducción audiovisual*. Este término incluye el concepto de dimensión semiótica en su propio nombre, ya que tiene en cuenta los canales audio y visual, por lo que se considera uno de los más acertados.

Finalmente, los términos *audiovisual translation (AVT)* y *traducción audiovisual (TAV)*, han sido los que han ganado terreno en los intercambios académicos y por tanto, se han convertido en el referente más utilizado.

### 1.3 Evolución de la traducción audiovisual

La traducción audiovisual mantiene una estrecha relación con la tecnología y va avanzando a medida que esta crece.

La TAV es un proceso tecnológico que se encuentra en continua evolución y que hay que favorecer e impulsar, afirma Mayoral Asensio (s.f.). La TAV está muy relacionada con los avances tecnológicos, ya que determinan sus limitaciones y posibilidades de ampliación.

Orrego-Carmona (2013: 306) explica como, por ejemplo, en los años setenta se percibió un cambio importante en la industria audiovisual con la aparición del Betamax y del VHS<sup>7</sup>, con los que los espectadores podían decidir cuándo reproducir el material audiovisual. Sin embargo, estos elementos solo permitían contener una pista de audio y una de vídeo, por lo que no existía la opción de elegir subtítulos, sino que en ocasiones venían directamente incrustados en la imagen.

En la década de los noventa, la llegada del DVD fue un factor decisivo para la consolidación de la TAV, ya que gracias a su amplio almacenamiento digital permitía la selección de opciones en función de las necesidades del usuario. Este avance tuvo una rápida aceptación por parte de los usuarios y fue un impulso para el subtítulo y la promoción y comercialización de la audiodescripción en países como Reino Unido y EE.UU. No obstante, otros países, entre los que se incluye España, siempre han ido más rezagados en este tema.

Por otra parte, la llegada de Internet permitió la interconectividad entre personas de todo el mundo. Fue un gran avance para la circulación de material audiovisual debido a la velocidad de transferencia y a la gran capacidad de almacenamiento que ofrecen los servidores en la red. Gracias a que este medio permite la comunicación intercultural, el material audiovisual se ha convertido en un elemento de integración social, ya que existen comunidades en internet que se crean simplemente por el hecho de tener unos intereses comunes. Además, el material audiovisual se distribuye de forma rápida a través de páginas en Internet que transmiten el contenido en directo (*streaming*) o mediante descargas directas.

Orrego-Carmona (2013: 308) afirma que todos estos avances han dado lugar a otras prácticas traductoras no profesionales. Por una parte conocemos el *fansubbing* que es una práctica de realización de subtítulos por fans. Esta realización se inició en EE.UU en los años 80 y fue creciendo significativamente gracias al impulso de Internet. Además, son los mismos usuarios de esta red los que se dedican a realizar estos subtítulos. Sin embargo, esta práctica se caracteriza por desviarse de las normas generales de la subtitulación profesional, aunque también hay muchas comunidades de Internet que producen subtítulos para series, películas y

---

<sup>7</sup> Fueron sistemas domésticos de reproducción de vídeos muy conocidos que actualmente están descatalogados.

documentales que tienden a remarcar lo que se hace en los subtítulos profesionales. Por otra parte, encontramos también el *fandubbing*, que consiste en la realización de un doblaje por parte de aficionados. En este caso, son estas personas las que graban sus propias voces en el idioma de llegada para remplazar los diálogos del original.

No obstante, todos estos procesos de edición de audio y vídeo requieren programas especializados que deben aprender a utilizarse. Actualmente, las productoras solicitan traductores profesionales no solo en el campo de los idiomas y el conocimiento de elementos culturales y contenido audiovisual, sino que también sean capaces de controlar la tecnología y el mundo de la informática. Precisan de una competencia tecnológica que les permita trabajar en equipo e integrarse en una comunidad. Por lo tanto, la TAV es una traducción muy importante hoy en día y hay que tener en cuenta que ofrece una gran posibilidad para el aprendizaje de lenguas.

Gracias a todas estas mejoras se está incluyendo también el concepto de «accesibilidad» (del que hablaremos posteriormente) en la vida cotidiana al referirnos a estas prácticas traductoras dentro de los medios audiovisuales. El objetivo es que todas aquellas personas con discapacidades auditivas y/o visuales puedan disfrutar de los mismos programas y producciones audiovisuales y facilitarles el acceso a la información y contenidos de los mismos, de manera que exista una sociedad justa e inclusiva.

#### **1.4 Modalidades de traducción audiovisual**

Antes de clasificar las modalidades de la traducción audiovisual cabe mencionar lo que entendemos por estas. Según Chaume (2004: 31) las modalidades de la TAV son «los métodos técnicos que se utilizan para realizar el trasvase lingüístico de un texto audiovisual de una lengua a otra».

Teniendo en cuenta la opinión de diferentes autores, las modalidades de la traducción audiovisual pueden presentar diversas variaciones. En su tesis doctoral, Cerezo (2012: 67) establece una tabla con diferentes autores y lo que ellos consideran modalidades de la TAV. Nos ha parecido interesante incluir esta tabla, puesto que las modalidades que definiremos a continuación aparecen mencionadas por los distintos autores.

Autor/es	Modalidades de TAV
Luyken (1991)	1. Subtitulación: subtitulación tradicional (que puede ser en oraciones completas, reducida o bilingüe) y subtitulación simultánea; 2. Revoicing: doblaje, <i>voice-over</i> /narración y comentario libre.
Gambier (1996, 2003)	Gambier (1996): subtitulación, subtitulación simultánea, doblaje, interpretación consecutiva (que puede ser en directo, pregrabada o a larga distancia), <i>voice-over</i> , narración, comentario, difusión multilingüe, sobretitulación y traducción simultánea. Gambier (2003): subtitulación interlingüística (también llamada <i>open caption</i> ), doblaje (que incluye una submodalidad: doblaje intralingüístico), distribución multilingüe, interpretación consecutiva, interpretación simultánea, <i>voice-over</i> (también llamado <i>half dubbing</i> ), comentario libre, traducción simultánea o a la vista, producción multilingüe, traducción de guiones, subtitulación intralingüística (también llamada <i>closed caption</i> ), subtitulación en directo, sobretitulación y audiodescripción (también llamada <i>double dubbing</i> ).
Agost (1999)	Doblaje, subtitulación, voces superpuestas o solapadas e interpretación simultánea.
Díaz-Cintas (2001, 2003)	Subtitulación tradicional, subtitulación simultánea, sobretitulación, interpretación consecutiva, interpretación simultánea, <i>voiceover</i> , narración, comentario, difusión multilingüe y doblaje o postsincronización.
Chaume (2004)	Doblaje, subtitulación, voces superpuestas, interpretación simultánea, narración, doblaje parcial, comentario libre, traducción a la vista, traducción de videojuegos, subtitulación para sordos y audiodescripción.
Perego (2005)	Subtitulación, subtitulación simultánea, sobretitulación, doblaje o <i>dubbing</i> o <i>lip-synchronisation</i> , <i>voice-over</i> , narración, comentario y audiodescripción.
Hernández Bartolomé y Mendiluce Cabrera (2005)	Doblaje, subtitulación, <i>voice-over</i> , interpretación, sobretitulación, comentario libre, doblaje parcial, narración, traducción simultánea o a vista, subtitulación en directo, subtitulación para sordos, audiodescripción, traducción de guiones, animación, traducción multimedia, versiones dobles (o producciones multilingües) y <i>remake</i> .
Bartoll (2008)	Audiodescripción (audiointroducción, audiosubtitulación, audiocomentarios) <sup>57</sup> , doblaje (comentario doblado), interpretación consecutiva, interpretación de lengua de signos, interpretación simultánea, intertitulación, <i>remake</i> (versiones multilingües y versiones dobles), resumen escrito, subtitulación (sobretitulación, subtitulación simultánea, subtitulación para personas con discapacidad auditiva, comentario subtitulado), traducción a la vista y <i>voice-over</i> (narración y comentario).
Jüngst (2010)	Subtitulación intra e interlingüística, voces superpuestas, doblaje, audiodescripción para ciegos e interpretación simultánea.

Figura 1. Modalidades de la TAV según diferentes autores establecida por Cerezo (2012).

Según Díaz Cintas (2007: 13), dentro de la TAV podemos encontrar diferentes modalidades entre las que destacan el doblaje y el subtitulado como las actividades interlingüísticas más conocidas. No obstante, también menciona otras como la interpretación, la audiodescripción, el sobretitulado y las voces solapadas o *voice-over*, la narración y la interpretación.

Nosotros expondremos una breve definición de las modalidades de TAV, desde las más tradicionales hasta las más recientes, establecidas por Chaume (2004: 34-40). Entre estas modalidades destaca el doblaje y el subtitulado como las más usuales en España, mientras que hay otras como las voces superpuestas y la interpretación simultánea que están más restringidas. Respecto a las modalidades que establece Chaume encontramos las siguientes:

- La *subtitulación* que consiste en «incorporar un texto escrito (subtítulos) en la lengua meta a la pantalla en donde se exhibe una película en versión original, de

modo que estos subtítulos coincidan aproximadamente con las intervenciones de los actores de la pantalla» (Chaume, 2004: 33). Dentro de esta modalidad, Díaz Cintas (2003) hace la siguiente clasificación de los subtítulos en relación con los criterios lingüísticos:

- Interlingüísticos: los diálogos originales del canal de audio se conservan tal y como están en el original y la versión traducida a la lengua de llegada se presenta en el texto escrito superpuesto a la imagen del producto original. También se conocían como *subtítulos abiertos*, ya que se transmitían por televisión o en los cines y el usuario no tenía la opción de activarlos o desactivarlos. Estos subtítulos también pueden presentar variaciones y ofrecer subtítulos interlingüísticos bilingües en los que la primera línea de los subtítulos muestra la traducción en un idioma y la segunda en otro.
- Intralingüísticos: estos subtítulos pueden tener fines educativos para ayudar a personas a mejorar habilidades lingüísticas o también pueden servir para personas que padecen algún tipo de discapacidad intelectual o personas mayores con algún grado menor de deficiencia auditiva.
- Subtitulación para sordos o personas con discapacidad auditiva (SPS): también conocida como «closed caption» o *subtítulos cerrados* porque los usuarios podían activarla o desactivarla. Esta modalidad traduce la mayor parte posible de material acústico y lo integra en forma de subtítulos. Su objetivo es permitir el acceso a material audiovisual a personas que pertenecen a este colectivo. No obstante, definir la audiencia de este tipo de subtítulos puede resultar complicado, ya que depende del grado de deficiencia auditiva, de la edad en la que se empezó a perder la escucha y el tipo de sordera.
- Subtitulación en vivo: consiste en la creación de subtítulos en tiempo real para transmisiones en vivo. El mayor hándicap en este tipo de traducción es el poco tiempo que tiene el subtitulador para producir los subtítulos.

Siguiendo con la clasificación de Chaume (2004) encontramos también las siguientes modalidades de TAV:

- El *doblaje* que consiste en «la traducción y ajuste de un guión de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe» (Chaume, 2004: 32). Además, El doblaje es

isosemiótico en el sentido de que un código lingüístico se reemplaza por otro que tiene las mismas características, y también debe ser isocrónico, es decir, tener la misma duración que los diálogos originales.

- Las *voces superpuestas* o *voice-over*. Esta modalidad no precisa de un reemplazo completo de los diálogos originales, sino que consiste en «la emisión simultánea de la banda en donde está grabado el diálogo original y de la banda en donde se graba la versión traducida» (Chaume, 2004: 35).
- El *doblaje parcial* o *voice-over ruso*. También llamado *half-dubbing* o *partial-dubbing*. Es un tipo de *voice-over* en el que se emplean diversas voces para los actores principales y una sola voz para el resto de personajes. Aunque también existe la posibilidad de doblar a los personajes principales y utilizar el *voice-over* para el resto.
- El *comentario libre*, conocido también por «free-comentary», es una práctica en la que el comentarista no reproduce el texto original de manera fiel, sino que puede ser subjetivo describiendo lo que ve en pantalla.
- La *interpretación simultánea* que consiste en «la interpretación de la película por parte de un traductor/intérprete que se encuentra físicamente en la misma sala donde se exhibe dicha película y dispone de un micrófono, conectado a los altavoces, por donde efectúa su traducción, superponiendo su voz a la de los actores de pantalla» (Chaume, 2004: 36).
- La *traducción a la vista* que es similar a la interpretación, con la diferencia de que el traductor dispone previamente del texto. No obstante, este autor considera que se trata de una modalidad independiente a la simultánea, puesto que al disponer del texto de manera previa las diferentes modalidades exigen competencias distintas.

Entre las modalidades más recientes incluimos la *audiodescripción* (en adelante AD), la *subtitulación para personas sordas o con discapacidad auditiva* (descrita anteriormente) y la *interpretación en lengua de signos* (ILS).

- La *audiodescripción* es un tipo de traducción intersemiótica que consiste en la narración explicativa de las imágenes de un texto audiovisual que pueden resultar relevantes para su comprensión o disfrute. (Cerezo, 2012: 73).
- La *interpretación de lengua de signos* es similar a la interpretación simultánea, pero se diferencian en que esta se percibe por el canal visual,

mientras que la simultánea se percibe por el canal auditivo. Gambier (2003: 173 citado en Cerezo, 2012: 75).

Por tanto, podemos decir que las modalidades de traducción audiovisual se pueden clasificar a su vez en dos grupos: las que agregan un código textual gráfico al material audiovisual (la subtitulación y sus diferentes variantes) y las que alteran el código lingüístico en el canal verbal (el doblaje, las voces superpuestas, el comentario libre, la interpretación, la traducción a la vista, la audiodescripción y la interpretación de lengua de signos).

## 2 La audiodescripción

### 2.1 Concepto y características de la audiodescripción

La audiodescripción es una reciente modalidad de traducción audiovisual que facilita la difusión de películas, obras de teatro y museos a personas que sufren algún tipo de discapacidad visual. Según Rodríguez, (2007 citado en Ramos Caro, 2016: 68) la AD puede considerarse un tipo de texto literario, pero, en realidad, una película audiodescrita se define como una perfecta mezcla entre un texto literario y un texto audiovisual, ya que incluye elementos fílmicos (guión, música, descripción), además de cualidades literarias.

Javier Navarrete, asesor técnico de audiodescripción de la Organización Nacional de Ciegos de España (en adelante ONCE) estableció una de las primeras definiciones para este concepto. Afirma que la AD es «el arte de hablar en imágenes» (1997:71).

Según la Norma UNE 153020 redactada por AENOR en 2005, cuyo título completo es *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la Audiodescripción y elaboración de audioguías*, nos encontramos con la siguiente definición:

*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 la percibe una persona que ve.*

Como explicación para realizar esta operación, la ONCE establece que debemos añadir a la obra que queremos adaptar una línea de audio que describa la imagen utilizando aquellos espacios que deja libres la línea sonora original. Esta realización deberá ser escuchada solo por aquellos usuarios con discapacidad visual para no perturbar a los usuarios normovidentes.

Por otra parte, la Ley General del Audiovisual de 2005 define la AD como «la banda de sonido independiente que puede ser seleccionada por el telespectador y que describe los

personajes, los decorados y las acciones clave con objeto de hacer inteligible a personas ciegas el contexto en el que se desarrollan los diálogos» (Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, 2005:52).

En palabras de Ana Ballester (2007), investigadora de subtitulación para sordos y audiodescripción, la AD es «un servicio especialmente destinado a personas ciegas o visualmente discapacitadas que consiste en un comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora de un producto audiovisual y explota las pausas para explicar la acción que se desarrolla en la escena, así como la descripción de lugares, personajes, vestuario, lenguaje corporal y expresiones faciales, con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual por parte del discapacitado visual».

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, estamos hablando continuamente de una traducción de imágenes a palabras y, en consecuencia, podemos afirmar que se trata un tipo de traducción *intersemiótica*. Es decir, estamos ante una traducción entre dos sistemas semióticos distintos, por una parte la imagen que es siempre el sistema de partida, y por otra parte la palabra.

Sin embargo, como explica Ana Ballester (2007: 160), para la tradición lingüística y traductológica, traducir implica el empleo de, al menos, dos lenguas naturales, por lo que considerar la AD como traducción ha dado lugar a numerosos debates. Sin embargo, apoyándose en teóricos como Lambert o Toury, el especialista fílmico Patrick Cattrysse (1992b: 12 citado en Ballester, 2007) no acepta que el concepto de traducción se restrinja solo a los trasvases interlingüísticos, sino que afirma que la traducción es un fenómeno semiótico de naturaleza general.

Esta afirmación ha sido defendida por otros autores como por ejemplo Gianfranco Bettetini (1984: 84 citado en Ballester, 2007) quien opina que «traducir supone producir un texto nuevo en un sistema semiótico distinto del original» y que, «traducir implica, para un sistema semiótico, poder hablar metalingüísticamente de sí mismo y poder hablar del sentido de las manifestaciones discursivas propias o producidas por otros sistemas semióticos».

Por tanto, según lo mencionado anteriormente, queda justificada la inclusión de la AD como una modalidad de traducción en la que se construye un texto nuevo a través de la imagen.

### 2.1.1 Técnicas principales de la audiodescripción

Antes de realizar el guión audiodescrito (en adelante GAD) del que hablaremos posteriormente, es necesario tener en cuenta una serie de elementos que hay que estudiar previamente.

Según Ana Ballester (2007: 162), en primer lugar tenemos que tener muy claro *qué queremos describir* y para ello hacemos una diferenciación entre los elementos visuales no verbales y los elementos visuales verbales.

Entre los elementos visuales no verbales incluimos tanto a los personajes (vestuario, atributos físicos, expresiones faciales, lenguaje corporal, etnia y edad), como el entorno en el que transcurre la historia, que engloba los elementos espaciales, es decir, la ubicación espacial de los personajes y, por otra parte, los elementos temporales, es decir, la ubicación temporal de los personajes en términos absolutos (momento/hora del día, año, mes, etc.) y relativos (en relación a escenas anteriores).

Dentro de los elementos visuales verbales incluimos las acciones, también denominadas elementos gráficos, que hacen referencia a los elementos de escritura verbal presentes en la pantalla. Carmona (1991, 105) los clasifica en diferente tipos. Entre estos podemos encontrar las *didascalias* (que se utilizaban en el cine mudo para añadir información debido al diálogo ausente), los *títulos* (como los de créditos, los que marcan el final de la película o de una parte), los *subtítulos* y los *escritos varios* (que pueden ser diegéticos, es decir pertenecientes a la historia narrada, o no diegéticos, es decir, exteriores al mundo narrado pero que informan sobre el mismo).

En segundo lugar, si seguimos las técnicas establecidas por Ballester (2007), hay que tener en cuenta *el momento en el que se describe* y para ello hay que seguir una serie de pautas entre las que destacamos las siguientes:

- Siempre que sea posible hay que insertar la AD entre los diálogos.
- En caso de añadir información muy relevante podrá superponerse a los diálogos que sean intrascendentes o que se subtitulen.
- La AD solo puede superponerse a las letras de las canciones en los títulos y créditos iniciales y, por supuesto, durante la película si la canción no es importante para el argumento y la AD es necesaria.

Por último, hay que tener en cuenta otra serie de normas y elementos que habrá que describir de forma clara y comprensible para el público al principio de la narración. Entre estas técnicas incluimos la identificación de los personajes que debe realizarse lo antes posible, a no ser que el guión de la película quiera intencionadamente que la identidad se revele más adelante. También hay que tener en cuenta el uso de los pronombres personales para no confundir al público. Además, es necesaria una sincronización de la AD y de la acción de manera que se describa al mismo tiempo en el que está teniendo lugar la acción. No obstante, a veces, esto resulta complicado y es necesario hacer referencia a escenas anteriores e incluso adelantarse a una escena que aún está por llegar. Por otra parte, es muy importante el tono de

voz del locutor, que debe ser neutro y adecuarse al argumento y al tono de la película. En las escenas de baile o lucha no hay que excederse con la descripción porque puede resultar pesado, simplemente habrá que describir los elementos clave de la acción. En el caso de aparición de subtítulos, el locutor deberá emplear un tono de voz distinto, aunque esto puede dar lugar a confusión con las voces de los actores, así que simplemente también existe la posibilidad de que anuncie que está leyendo un subtítulo. Por último, en la *censura* la descripción nunca deberá exponer lo que aparece en pantalla.

Todas estas normas y técnicas, además, se corresponden con las estipuladas en la norma UNE de AD española 153020:2005, que son las que hay que seguir para realizar la confección del guión audiodescrito y la posterior locución de la película.

En conclusión, todas estas técnicas mencionadas anteriormente resultan primordiales para llevar a cabo un buen trabajo de AD. Es necesario cumplir estas pautas para que el público pueda entender cada una de las escenas y el hilo conductor de la película. Por tanto, resulta imprescindible visualizar por completo la obra a audiodescribir y analizar las peculiaridades del producto audiovisual para plantear su enfoque, de modo que se elabore un guión que se adecúe correctamente a la trama y respete sus elementos.

### 2.1.2 Tipos de audiodescripción

Existen diferentes tipos de audiodescripción dependiendo de la función que vayan a tener y el destinatario al que van dirigidas. Según Díaz Cintas (2007: 50 citado en Cerezo, 2012: 74) podemos hablar de:

- La *audiodescripción grabada para la pantalla*. Este tipo engloba todos aquellos programas audiovisuales con imágenes en movimiento como pueden ser las películas, las series de televisión, los documentales, que se comercializan en la televisión, en Internet, en el cine, etc.
- La *audiodescripción grabada para audioguías*. Se utiliza para la descripción de obras estáticas como monumentos, iglesias, galerías de arte, entornos naturales y cualquier tipo de exposición en el que las imágenes no estén en movimiento y en las que la experiencia sea táctil.
- La *audiodescripción en directo o semi-directo* de obras teatrales, musicales, ballet, deportes y espectáculos similares. Dentro de este tipo pueden incluirse también los congresos y cualquier manifestación pública.

En nuestro trabajo nos centraremos únicamente en la *audiodescripción para la pantalla*, sus usos, características y técnicas y sus diversas formas de elaboración en función de la norma UNE de AD.

## 2.2 Historia de la audiodescripción

En su tesis, Ramos Caro (2013: 16) establece que la AD es un sistema de descripción de imágenes para las personas con discapacidad visual. Además, es una práctica relativamente joven que antes solo se realizaba entre las familias de forma privada. Durante los años setenta se realizaron los primeros intentos de esta técnica, pero no fue promovida hasta 1975 cuando Gregory Frazier, un productor de documentales y escritor de sus propias aventuras, tuvo la idea de hacer accesibles las producciones audiovisuales a personas con discapacidad visual cuando vio como un amigo le iba relatando a su mujer ciega la película en el cine. Junto con la ayuda de August Coppola (productor ejecutivo) trabajaron juntos en este tema y pusieron en marcha la audiodescripción. A partir de entonces, empezó a tener lugar en Norteamérica y llegó también a otros países occidentales. La AD comenzó a desarrollarse en diversos teatros de EEUU y Reino Unido, aunque la mayor difusión de esta práctica vino de la mano de la televisión. Se conoce que en 1983 se emitió la primera AD en la televisión japonesa NTV y a finales de los años 80 hubo algunas emisiones en la televisión catalana. Durante los años 90, las programaciones de cadenas de televisión de todo el mundo comenzaron a ofrecer productos con AD.

En el caso de España, algunos autores opinan que la AD podría haber hecho su primera aparición en torno a los años 40 cuando se retransmitían las películas, novelas y obras de teatro a través de la radio para aquellas personas que no podían o no querían ir al cine. Sin embargo, esta *audiodescripción* iba dirigida a un público general. Por lo tanto, aunque la ONCE realizara sus primeras experiencias en los años 80 mediante un proyecto de investigación denominado Sonocine, no fue hasta 1993 cuando la ONCE empezó a registrar este proceso con el Sistema AUDESC, un sistema de realización y promoción de audiodescripciones en español muy similar a Audetel en Reino Unido y Audiovision en Francia, que se aplicaría de manera sistemática a todos los campos y medios visuales básicos.

Debido a la gran aceptación que estaba teniendo esta práctica, sobre todo, en países como Reino Unido, y a la creciente conciencia social, numerosos países empezaron a elaborar leyes generales de comunicación audiovisual que reflejaban el derecho de estas personas con discapacidad visual a disfrutar de la información audiovisual, ya que con la entrada del siglo XXI la accesibilidad se ha convertido en un derecho exigible para todas las situaciones de la vida diaria y, por tanto, para los medios audiovisuales. Más adelante, hablaremos sobre la ley audiovisual aplicada en España y sobre la relación entre accesibilidad y audiodescripción.

## 2.3 El guión audiodescrito

Tras haber realizado un estudio previo de la obra a describir, se procederá a la elaboración del guión audiodescrito.

Según Jiménez Hurtado (2007: 55), el GAD es «un texto creado para hacer accesibles los textos audiovisuales a las personas ciegas o con deficiencias visuales». En función de las técnicas mencionadas anteriormente, se trata de una narración que se inserta en los espacios en los que el texto audiovisual no presenta elementos acústicos y describe lo que se ve, lo que ocurre en la pantalla. Además, el GAD es un nuevo tipo textual y la confección del mismo requiere una investigación científica, actualizada y relevante dentro de los estudios de traducción (Rodríguez Posadas, 2007: 93).

Por una parte encontramos que el GAD, desde el punto de vista semiótico, es una traducción de un código visual a otro lingüístico. Por otra parte, desde el punto de vista lingüístico, es una traducción subordinada al tiempo y al espacio que deja el guión, la banda sonora y las referencias sonoras de la película.

Anteriormente, cuando hablamos de la AD, afirmamos que se trataba de una traducción intersemiótica y esto es lo que da lugar al análisis de un nuevo tipo textual, es decir, el guión audiodescrito. Jiménez Hurtado (2007: 55) señala que debe revelar varias dimensiones entre las que encontramos por una parte su función social, entendiendo esta como la que está relacionada con el tipo o categoría de receptores a los que va destinada la información, así como sus creencias, su conocimiento del mundo y su visión de la realidad. Por otra parte, también debe desvelar su función comunicativa, es decir, el sentido que adquiere un texto concreto enmarcado en un acto de comunicación, que se caracteriza por adaptarse a un entorno comunicativo y cognitivo, así como tener la capacidad de percibir el mundo como lo perciben las personas que ven.

Por tanto, el GAD debe entenderse como una actividad compleja de mediación lingüístico-cognitiva y multidimensional caracterizada por equilibrar una necesidad comunicativa social (Braun 2007:68 citado en Jiménez Hurtado, 2007).

Gracias a la elaboración del GAD, la persona con discapacidad visual puede recibir toda la información en el mismo momento en el que ocurre la acción, por lo que es una forma de integrar al espectador en la obra.

## **2.4 Normas internacionales de audiodescrición**

Nos basamos en la información recogida en la tesis de Ramos Caro (2013), para realizar una breve aproximación al contenido sobre las normas de audiodescrición.

Actualmente existen numerosos documentos que intentan regular la realización de la audiodescrición, pero en general se trata de guías profesionales de buenas prácticas como las que existen en Francia, Alemania, Grecia o EEUU, junto con las normas internacionales creadas por la asociación *Audio Description International (ADI, 2003)*. Todas estas normas se han elaborado por profesionales o asociaciones relacionadas con la discapacidad visual. No

obstante, a día de hoy se conoce que solo Reino Unido y España establecieron una comisión independiente para crear un documento normativo oficial (Vercauteren, 2007 citado en Ramos Caro, 2013: 21).

Por una parte, encontramos las *ITC Guidelines* en Reino Unido creadas por la Comisión Independiente de Televisión (*Independent Television Commission*, 2000). Por otra parte, como hemos señalado anteriormente, España cuenta con la norma UNE de audiodescripción 153020 validada en 2005 por la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) y redactada por una comisión creada por miembros de la ONCE y algunos de los audiodescriptores profesionales del país.

Casi todas las normas suelen contener documentos bastantes generales sin entrar en demasiados detalles lingüísticos. Sin embargo, hay tres documentos que incluyen información sobre criterios lingüísticos y sobre algunos ejemplos especialmente útiles para aclarar casos más complejos. Hablamos de las normas alemanas (Benecke y Dosch, 2004), las normas creadas en EEUU (*American Council of the Blind*, 2009) y las normas británicas (ITC, 2000).

Algunos autores realizaron un análisis comparativo entre las diferentes normas internacionales y se dieron cuenta de que, por lo general, son documentos que coinciden en la información que hay que describir y otro tipo de recomendaciones, como el uso de verbos en presente, describir los sonidos no identificados y el texto escrito, etc.

No obstante, estos documentos pueden presentar situaciones ambiguas, ya que aunque hablan de no describir de manera subjetiva, ni realizar una descripción demasiado extensa para que no resulte pesado para el oyente, no establecen límites para saber cuánta información se considera demasiada, qué información es la relevante, cuándo es el mejor momento para describir a un personaje, etc.

Por tanto, aunque no existen normas universales que se apliquen a la audiodescripción de los diferentes países, sí que se pueden apreciar similitudes entre las normas y se intenta que sean las mismas para todos, ya que si no puede resultar caótico para los usuarios. Sin embargo, dentro de la norma de un mismo país se pueden encontrar controversias, ya que es muy difícil que el audiodescriptor se adapte perfectamente a todos estos requisitos.

## **2.5 Legislación sobre comunicación audiovisual: audiodescripción y accesibilidad**

En España, el 31 de marzo de 2010 se redactó la Ley General de la Comunicación Audiovisual, la cual en su artículo 8 incluye el derecho a una accesibilidad universal a aquellas personas con discapacidad visual y/o auditiva a disfrutar de, al menos, dos horas semanales de programación audiodescrita en abierto; de una subtitulación del 75% de los programas; y al menos dos horas a la semana de interpretación de lengua de signos. Además, esta ley también

establece un calendario de implementación en este sistema, en el que se obliga tanto a las cadenas públicas como privadas a ampliar su programación de AD hasta alcanzar unos valores estimados a 31 de diciembre de cada año.

En primer lugar, los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales a los que se refiere el artículo 8 deberían haber alcanzado a 31 de diciembre, como ya he mencionado anteriormente, los siguientes porcentajes y valores: <sup>8</sup>

Servicios	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	45%	65%	75%
Horas lengua signos	0,5	1	1,5	2
<b>Horas Audiodescripción</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>

Figura 2. Servicios de accesibilidad a personas con discapacidad en programación audiodescrita en abierto.<sup>9</sup>

En segundo lugar, los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales de servicio público deberían haber alcanzado a la misma fecha que la anterior de cada año, los siguientes porcentajes y valores:

Servicios	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	50%	70%	90%
Horas lengua signos	1	3	7	10
<b>Horas audiodescripción</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>1</b>

Figura 3. Servicios de accesibilidad a personas con discapacidad en programación de canales de servicio público.<sup>10</sup>

Sin embargo, en el calendario de implantación de los servicios de apoyo a la comunicación *Anteproyecto de Ley General Audiovisual* podemos ver en porcentajes y dependiendo del servicio, los porcentajes previstos por este Anteproyecto de los productos que deberían ser accesibles mediante subtitulado, lengua de signos y audiodescripción. Por lo tanto, nos ha parecido interesante mencionar los porcentajes de productos que deberían ser accesibles en la actualidad para cualquiera de las modalidades de traducción audiovisual mencionadas a continuación:<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Pese a que en agosto de 2012 se publicara la Ley 6 de modificación de la Ley de 2010, no se conocen las estimaciones de los servicios que debería haber hasta la fecha de hoy. Sólo se llevaron a cabo modificaciones en algún apartado de los artículos.

<sup>9</sup> BOE (2010) *Ley General de la Comunicación Audiovisual*. Recuperado el 24 de febrero de 2016, de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-5292-consolidado.pdf>

<sup>10</sup> BOE (2010) *Ley General de la Comunicación Audiovisual*. Recuperado el 24 de febrero de 2016, de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-5292-consolidado.pdf>

<sup>11</sup> Utray Delgado, F. (2008). *Accesibilidad a la TDT en España para personas con discapacidad sensorial (2005-2007)*. (Tesis de Doctorado). Departamento de Biblioteconomía y Documentación, Getafe.

### Operadores de servicio público

Servicios	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Subtitulado	40%	45%	50%	55%	60%	55%	70%	80%	90%	100%
Lengua signos	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%
<b>Audiodescripción</b>	<b>1%</b>	<b>2%</b>	<b>3%</b>	<b>4%</b>	<b>5%</b>	<b>6%</b>	<b>7%</b>	<b>8%</b>	<b>9%</b>	<b>10%</b>

Figura 4. Porcentaje de estimación de acceso al servicio público.

### Titulares de una licencia estatal

Servicios	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Subtitulado	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%
Lengua signos	1%	1,5%	2%	2,5%	3%	3,5%	4%	4,5%	4,5%	5%
<b>Audiodescripción</b>	<b>1%</b>	<b>1,5%</b>	<b>2%</b>	<b>2,5%</b>	<b>3%</b>	<b>3,5%</b>	<b>4%</b>	<b>4,5%</b>	<b>4,5%</b>	<b>5%</b>

Figura 5. Porcentajes estimados para titulares de una licencia estatal.

### Titulares de una licencia estatal con más del 10% de audiencia

Servicios	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Subtitulado	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%
Lengua signos	0,5%	0,5%	0,5%	1%	1%	1%	1,5%	1,5%	1,5%	2%
<b>Audiodescripción</b>	<b>0,5%</b>	<b>0,5%</b>	<b>0,5%</b>	<b>1%</b>	<b>1%</b>	<b>1%</b>	<b>1,5%</b>	<b>1,5%</b>	<b>1,5%</b>	<b>2%</b>

Figura 6. Porcentajes de estimación para aquellos titulares con más del 10% de audiencia.

#### 2.5.1 Concepto de accesibilidad y Diseño para Todos

Díaz Cintas (2007) afirma que el término *accesibilidad* ha ido ganando terreno en ciertas prácticas traductoras donde incluíamos este concepto de manera exclusiva. El objetivo principal es ofrecer a los espectadores un programa audiovisual que no podrían consumir ni disfrutar de otro modo, siempre teniendo en cuenta el destinatario a quien va dirigido el programa. Hay que entender que este concepto engloba tanto los programas y trabajos de doblaje, subtitulado o *voice-over* como el SPS (Subtitulado para Sordos), la AD o la ILS (Intérprete de lengua de signos). Lo único que varía es el perfil de la audiencia, ya que presenta diferencias dependiendo de las necesidades especiales de cada usuario. Independientemente del problema comunicativo, el objetivo es facilitar el acceso a la información que de otro modo sería difícil de entender.

El término *accesibilidad* ha estado directamente relacionado con la traducción audiovisual y, por tanto, con la audiodescripción. Lo que se lleva intentando desde hace años y que se ha conseguido en diversas universidades es integrar los estudios de TAV en los

departamentos de traducción e interpretación, ya que de este modo se difundirá la accesibilidad de una forma más amplia. Según Díaz Cintas (2007: 21), es necesario llevar a cabo unos estudios empíricos en nuestra sociedad para así hacernos una idea más precisa del perfil de la audiencia al que nos enfrentamos y sus necesidades a la hora de consumir programas audiovisuales. El mismo autor opina que hay que luchar constantemente para conseguir que la accesibilidad se fundamente en unos pilares sólidos de calidad.

El concepto de *accesibilidad* se utiliza para referirse a la posibilidad de alcanzar algo que se desea y en relación con la audiodescripción se refiere a los derechos de aquellas personas que tienen ciertas dificultades físicas o de cualquier otro tipo para relacionarse con el entorno y que estén en igualdad de condiciones (Alonso, 2007:16).

Desde el punto de vista de Aragal (2003: 23 citado en Marcos Urritia, 2002), la *accesibilidad* tiene dos definiciones planteadas desde dos puntos de vista diferentes. Por una parte, si se refiere al entorno, su acepción se establece de la siguiente manera: «accesibilidad es la característica de un entorno u objeto que permite a cualquier persona relacionarse con él y utilizarlo de forma amigable, respetuosa y segura».

Por otra parte, plantea otra definición al hacer una relación entre el entorno y las capacidades de una persona:

*Es un concepto relativo que implica que los problemas de accesibilidad se deben expresar como una relación persona-entorno. En otras palabras, accesibilidad es un encuentro entre la capacidad funcional de una persona o grupo y las demandas de diseño del entorno físico (Iwarsson y Stahl, 2003: 31 citados en Marcos Urritia, 2002).*

Además, con el fin de conseguir una accesibilidad universal, se llevó a cabo un proyecto por parte de un grupo de arquitectos, diseñadores e ingenieros de la Universidad de Carolina del Norte *The Center for Universal Design* para desarrollar los principios del diseño universal. Este concepto se introdujo bajo la denominación «diseño para todos» en la Ley 51/2003 del 2 de diciembre, de *Igualdad de Oportunidades, No Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad* (LIONDAU). Diseño para todos se define como:

*La actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible (BOE, 2003).*

Por tanto, se introduce el término de *accesibilidad universal* como algo obligatorio para conseguir una sociedad igualitaria. Asimismo, *accesibilidad* es un término que ayuda a romper con las barreras que presentan dificultades a las personas que sufren algún tipo de

discapacidad. Es una forma de ofrecer una igualdad de oportunidades para todas estas personas. Con el paso de los años, se ha ido avanzando en este tema y la audiodescripción es una forma de hacer accesible los medios audiovisuales a este colectivo.

## **2.6 Ámbito y situación de la audiodescripción en Europa y en España**

En Europa la AD ha tenido una buena aceptación desde sus inicios, aunque la situación legal de cada país es diferente, ya que la Comisión Europea permite la realización de directrices sobre la inclusión social y la accesibilidad que se lleva a cabo por cada uno de los países europeos. Debido al gran número de personas con deficiencias visuales se está desarrollando una conciencia de integración social para que este colectivo pueda disfrutar de los medios audiovisuales. Por eso, se han desarrollado legislaciones en numerosos países, promovidas mayoritariamente por la Comisión Europea, que obliga a que se ofrezcan productos de audiodescripción para ciegos.

Para la comunicación audiovisual, la última directiva europea es la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual (*Audiovisual Media Services Directive*) del año 2010, y consiste en fomentar que todas las personas puedan hacer uso de los medios comunicativos audiovisuales.

*El artículo 7 de esta directiva trata especialmente de la accesibilidad para personas con discapacidades, y establece que los estados miembro de la Unión Europea deben fomentar bajo su propia jurisdicción que los proveedores de servicios de medios de comunicación hagan sus servicios progresivamente accesibles para personas con discapacidades visuales o auditivas, así como para personas mayores implementando la audiodescripción, el subtítulo para sordos, la lengua de signos y menús que se puedan navegar con facilidad. (Ley General de la Comunicación Audiovisual: 2010).*

En España, como hemos señalado anteriormente, no fue hasta los años cuarenta cuando comenzó a emitirse la descripción de una película por semana a través de la radio y era muy amplia la audiencia que disfrutaba de esta emisión. En 1989, la Televisión Catalunya emitió la primera película audiodescrita en catalán y fue algo más tarde, ya en 1995 cuando Andalucía se sumó a esta actuación emitiendo películas con audiodescripción cerrada a través de Canal Sur Radio, de manera que solo aquellas personas que quisieran escuchar la película audiodescrita pudieran hacerlo a través de la radio y con la pantalla puesta en el canal correspondiente, el Canal Sur. Esta práctica fue creciendo y se fueron emitiendo cada vez más películas audiodescritas, a la vez que también aumentaba el número de películas accesibles para sordos.

## 2.7 La audiodescripción en los Estudios de Traducción e Interpretación

Previamente ya se ha comentado que la AD ha sido durante años un objeto de estudio para su inclusión en la traducción audiovisual y, por tanto, en los Estudios de Traducción, ya que aunque el texto meta sea lingüístico, el texto origen es audiovisual.

Su introducción en este ámbito se empezó a justificar con la teoría del famoso lingüista Roman Jakobson (1959 citado en Ramos Caro, 2016) que propuso tres formas de traducción. En primer lugar, denominó *traducción intralingüística* a aquella que se produce dentro de una misma lengua. Al segundo tipo la llamó *traducción interlingüística* y se refería a aquella traducción que tiene lugar entre diferentes lenguas. Por último, distinguió la *traducción intersemiótica*, es decir, la interpretación de signos verbales por medio de signos no verbales y viceversa y en la que incluimos la AD.

Por otra parte, también otros autores han dado diversas opiniones para apoyar esta teoría, como es el caso de Toury (1995 citado en Ramos Caro, 2016) que expuso tres afirmaciones para determinar que la AD se consideraba una traducción. En primer lugar estableció que debía haber un texto en otro idioma que sirviera como punto de partida (en nuestro caso se trataría de un código semiótico), además debería haber un proceso de transferencia de rasgos del texto origen (en adelante TO) al texto meta (en adelante TM) y, por último, también debería existir una estrecha relación entre el TO y el TM (en nuestro caso, entre las imágenes y el guión audiodescrito).

Pese a los esfuerzos de la incorporación de la AD a los estudios de traducción, actualmente, estos estudios no son suficientes. Sin embargo, gracias al crecimiento de las emisiones televisivas de AD para acercar a este público a la información, así como de diversos proyectos de inclusión de este colectivo, ha aumentado su demanda y sus estudios se están haciendo cada vez más notables en el ámbito de la traducción.

Por tanto, si la AD es una modalidad de la TAV y esta última forma parte de los estudios de traducción, cabe cuestionarse si el traductor es la persona idónea para realizar la audiodescripción. Esmeralda Azkarate-Gaztelu<sup>12</sup>, traductora audiovisual y audiodescriptora, afirma que el audiodescriptor debe tener un conocimiento lingüístico y un bagaje cultural muy amplio, así como la capacidad de documentarse correctamente, de realizar de un corpus, de tener un control sobre la informática, de mantener cierta neutralidad en cuanto a opiniones personales y de conocer al público al que se dirige. Por tanto, teniendo en cuenta todas estas

---

<sup>12</sup> Rodrigo Llodio, M. y Azkarate-Gaztelu, E. (2016). La linterna del traductor. *La audiodescripción: un nuevo horizonte de posibilidades*. Nº 12, pp. 72-76. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://lalinternadeltraductor.org/n12/audiodescripcion.html>

características, afirma que un buen traductor cumple con este perfil y es capaz de realizar audiodescripciones.

Con todo esto, afirmamos que la AD está directamente relacionada con los estudios de traducción y que hay que seguir indagando en este proceso de investigación para conseguir una mayor accesibilidad para todas estas personas con discapacidades visuales.

### **3 Audiodescripción en el cine infantil**

Según un estudio encargado por la Comisión Europea, España es el quinto productor de animación del mundo. Esto significa que la producción ha crecido con el paso del tiempo, probablemente, gracias a los avances de la tecnología.

En este apartado nos dedicaremos a realizar una apreciación de las diferencias en la adquisición del lenguaje y el proceso de aprendizaje por parte de niños invidentes.

En primer lugar, cabe destacar que no se han realizado numerosos estudios sobre el aprendizaje de niños ciegos y es algo de lo que se debería tener conciencia, ya que cuentan con dificultades especiales y es necesario aportarles más estimulaciones que las que suele necesitar un niño normovente.

Si consultamos los datos generales de la Organización Mundial de la Salud, observamos que alrededor de 285 millones de personas en todo el mundo sufren algún tipo de discapacidad visual. Se estima que unos 19 millones de niños menores de 15 años la sufren, de los cuales 12 millones de los que la padecen pueden ser diagnosticables y corregibles. Las principales causas de ceguera en niños son las cataratas, la retinopatía de la prematuridad y la carencia de vitamina A y casi la mitad se pueden evitar o curar. Sin embargo, se calcula que hay 1,4 millones de niños que son completamente ciegos.<sup>13</sup>

#### **3.1 Definición de ceguera y tipos**

Según la ONCE, al hablar de ceguera o deficiencia visual nos referimos a condiciones caracterizadas por una limitación total o muy seria de la función visual. Si profundizamos más en el tema, hablamos de personas con ceguera al referirnos a aquellas que no ven absolutamente nada o tienen una ligera percepción de la luz, mientras que si nos referimos a personas con deficiencia visual, hablamos de aquellas personas que podrían ver o distinguir con ciertas dificultades objetos a una distancia corta o a aquellas que incluso pueden leer letra impresa de

---

<sup>13</sup> OMS (2014). *Ceguera y discapacidad visual*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs282/es/>

amplio tamaño y claridad, pero contando con ayudas especiales. Por tanto, la diferencia entre las personas con deficiencia visual y las personas con ceguera total, es que estas primeras todavía conservan un resto de visión útil que pueden utilizar para su vida diaria.

En la visión incurren diversos factores, pero los parámetros más comunes para la valoración de la mismas son los de la agudeza visual de lejos (AVL) y los del campo visual. Con agudeza visual nos referimos a la «capacidad para percibir la figura y la forma de los objetos así como para discriminar sus detalles. Para medirla se utilizan generalmente los optotipos o paneles de letras o símbolos». Por otra parte, por campo visual entendemos la «capacidad para percibir los objetos situados fuera de la visión central (que corresponde al punto de visión más nítido). La valoración del campo visual se realiza a través de la campimetría». <sup>14</sup>Se mide en grados y es diferente el lateral, el superior y el inferior.

En relación con estos parámetros, está presente el concepto de *ceguera legal*. Esta es la pérdida de visión en uno o en los dos ojos. Se considera ceguera legal, es decir que un ojo es ciego «cuando su agudeza visual con corrección es de 1/10 (0,1), o cuyo campo visual se encuentre reducido a 20º» Crespo. 1980 cit. en Bueno Martín).

En España si el índice de agudeza visual es de 0,1 (1/10 en la Escala de Wecker) o el campo de visión es inferior a 10º se considera ceguera legal. Por tanto, cualquier persona con nacionalidad española que cumpla esos requisitos podrá afiliarse a la ONCE.

---

<sup>14</sup>ONCE (s.f.) *Evaluación de la ceguera y deficiencia visual*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/discapacidad-visual-aspectos-generales/evaluacion-de-la-ceguera-y-la-deficiencia-visual>

**Escala de Wecker** (*porcentaje de pérdida visual global*)

AGUDEZA VISUAL	OJO PEOR											
	≤ 0.05	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	
O J O  S A N O	1.0	33	24	17	13	10	7	5	4	2	1	0
	0.9	36	28	20	15	12	10	8	6	5	3	
	0.8	38	30	22	18	15	12	10	9	7		
	0.7	41	33	25	20	17	15	13	11			
	0.6	44	36	28	25	21	18	16				
	0.5	48	40	32	28	25	22					
	0.4	53	45	37	32	29						
	0.3	59	51	43	39							
	0.2	68	60	52								
	0.1	84	76									
	≤ 0.05	100										

**Grado de incapacidad**

Incapacidad Permanente Parcial      24 - 36 %

Incapacidad Permanente Total        37 - 50 %

Incapacidad Permanente Absoluta    > 50 %

Figura 7. Escala de Wecker.

La Escala de Wecker es un criterio médico que establece unos porcentajes, como podemos observar en la figura anterior, y que se considera muy fiable. Se utiliza a nivel mundial, ya que por ejemplo, según la OMS «la ceguera se da cuando la agudeza visual de ambos ojos, una vez corregidos, es igual o inferior a 0,3 (6/18 en la Escala de Wecker) o cuando se sobrepasa es agudeza visual pero el campo visual es inferior a 20°.»<sup>15</sup>

Además de los parámetros anteriores, también podemos encontrar otros tipos de clasificaciones en función de las características educacionales de las personas de baja visión. Por una parte, Barraga (1992 citado en Bueno Martín, s.f.) estableció cuatro niveles de discapacidad visual que guardan correlación con los niveles de deterioro visual del oftalmólogo Colenbrander (1977 citado en Bueno Martín, s.f.). Esos cuatro niveles son los siguientes:

- Ceguera: carencia de visión o sólo percepción parcial de la luz, lo que imposibilita realizar tareas visuales.
- Discapacidad visual profunda: implica la dificultad para realizar tareas visuales gruesas e imposibilita hacer tareas que requieran visión de detalle.
- Discapacidad visual severa: posibilita la realización de tareas visuales de manera inexacta y con requerimiento de adecuación de tiempo, ayudas y modificaciones.

<sup>15</sup> Stargardt Press (s.f.) *Escala de Wecker*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://medicablogs.diariomedico.com/stargardtpress/escala-de-wecker/>

- Discapacidad visual moderada: implica la posibilidad de hacer tareas visuales mediante ayudas especiales y con una iluminación adecuada similares a las que realizan las personas normovidentes.

Por otra parte, cabe mencionar otro criterio de clasificación también desde el punto de vista educacional, que responde a la capacidad de utilizar el sistema lectoescritor en tinta de manera funcional y que excluye cualquier otro nivel de competencias. Este criterio es seguido por Bueno Martín y Ruiz F. (1994) y diferencian entre los dos siguientes grupos:

- Personas con deficiencia visual grave sin restos aprovechables para la lectoescritura funcional en tinta: hace referencia a los grupos «ceguera» y «discapacidad visual profunda» mencionados anteriormente. Son personas que apenas tienen visión, pero su escasa capacidad visual les permite ver titulares en tinta a gran tamaño y textos con la ayuda de auxiliares específicos, y que también han de recurrir al braille para ser capaces de leer lo que escriben.
- Personas con deficiencia visual grave con restos para la lectoescritura en tinta: se relaciona con los grupos de la clasificación de Barraga de personas con «discapacidades visuales severa y moderada» y se refiere a personas que pueden acceder a la lectura y a la escritura en tinta aunque necesiten gafas e instrumentos específicos para realizar dichas tareas.

Gracias a estas clasificaciones podemos incluir a las personas con ceguera legal en uno de los grupos anteriores. Tras haber comprendido los conceptos establecidos anteriormente, debemos tener en cuenta que la ceguera legal no supone la imposibilidad de ver absolutamente nada, sino que estas personas tengan restos visuales y puedan desempeñar diversas tareas de la vida cotidiana sin problema.

### **3.2 Gramática generativa**

Antes de empezar con las dificultades que les supone a los niños ciegos el aprendizaje del habla, cabe mencionar la *gramática generativa* formulada por Chomsky. Se trata de «una estructura lingüística profunda o gramática universal, que los humanos poseen de forma innata, no aprendida, que permite crear todas las gramáticas de las lenguas naturales a través de una abstracción de las reglas de realización gramatical de todas y cada una de las lenguas locales». Es un mecanismo de adquisición del lenguaje, que explica que el niño puede generar todas las producciones posibles de todas las lenguas. Sin embargo, este mecanismo siempre tiene que ir acompañado de una interacción con un adulto que será el que estimule al niño para que pueda entrar en la comunidad lingüística y en la cultura a la que el lenguaje le da acceso. Es importante destacar que esta *gramática generativa* funciona tanto para los niños videntes como invidentes, ya que no hay que considerar la discapacidad visual como una minusvalía en relación con la

incapacidad de poder hacer algo, sino que este proceso de adquisición del lenguaje, en ocasiones puede ser más lento para un invidente, y presentar retrasos o trastornos del aprendizaje. No obstante, no se puede generalizar, ya que el proceso de aprendizaje también depende mucho del entorno en el que se encuentre y la estimulación que reciba el niño.

### **3.3 Adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes**

Cantavella (1999: 83) establece que no hay que considerar la deficiencia de un niño ciego como una minusvalía si lo comparamos con los parámetros de los niños videntes, ya que aunque difiere el proceso de aprendizaje, no es un obstáculo para llegar a utilizar el lenguaje de manera correcta. Para la evaluación en la adquisición del lenguaje se suele describir la aparición de palabras y el número que se pronuncian en periodos dados y también se cuentan las oraciones construidas y el número de palabras que entran en ella. Sin embargo, hay que tener en cuenta también que el niño sea capaz de utilizar las palabras de manera simbólica, como expresa su conocimiento del mundo que le rodea, etc.

Un niño con ceguera congénita carece de un sentido que juega un papel muy importante en la interacción social, ya que este niño no posee la mirada como instrumento social y de vínculo para potenciar la relación con la otra persona. Por tanto, desde el principio de la vida el niño ciego buscará conductas sustitutivas de la mirada y necesitará ayuda específica y complementaria en las primeras etapas para poder descubrir su capacidad de comunicarse e interactuar con el entorno que le rodea, según afirman Cantavella y Leonhardt (1999: 85).

En los niños invidentes el lenguaje es el medio más importante para adquirir el conocimiento. Sin embargo, hay que tener en cuenta, tal y como afirma Markovits (1988 citado en Elosúa, 1994:73), que un niño ciego no tiene la misma estimulación que un niño vidente y que pierde estímulos que resultan de gran utilidad para empezar a expresarse. Por tanto, necesitan ser estimulados debidamente para brindarles las mismas oportunidades de comunicación.

A continuación, vamos a centrarnos en cuatro factores diferenciales del niño ciego a la hora de adquirir el lenguaje.

En primer lugar podemos observar que los niños no videntes pueden sufrir *un cierto retraso en el desarrollo del léxico*. Burlingham (1961 citado en Elosúa, 1994:73) afirmó que puede haber un retraso de 16-18 meses en las primeras palabras en los niños ciegos, ya que pueden tener dificultades para asociar palabras a sus experiencias de tipo táctil o auditivo. Sin embargo, a pesar de este retraso, el desarrollo lingüístico de los niños es completamente normal y se compensa con posterioridad.

Uno de los elementos que más llamó la atención en el lenguaje de niños ciegos se conoce con el nombre de *verbalismos*, es decir, «la utilización que hacen los ciegos de términos visuales o términos que tienen referencias visuales que no tienen correspondencia necesariamente con modalidad sensorial», es decir, carencia de sentido del vocabulario empleado. Este factor fue destacado por Cutsforth (1932 citado en Elosúa, 1994: 73), aunque hay otros autores que opinan que no existe diferencia en este sentido entre niños ciegos y videntes, ya que a medida que van creciendo, aprenden el significado de los términos y dejan a un lado el verbalismo. De hecho, algunos autores como Werth, Landau y Millar, señalan que la utilización de verbalismos por parte de niños invidentes puede que les ayude a ganar pensamiento o conocimiento a través de inferencias, y no a perderlo como afirmaba Cutsforth. Por tanto, los verbalismos no están «vacíos» en niños ciegos, sino que usan palabras y frases que tienen significados que piensan activamente, no se las aprenden de memoria.

Otro aspecto que queremos recalcar tiene que ver con *las generalizaciones o sobreextensiones* de algunas categorías. Está muy relacionado con los anteriores, ya que el retraso en la adquisición de léxico y el uso de verbalismos pueden retrasar la extensión de algunas categorías y en hacer generalizaciones. El niño invidente tiene que obtener información asociada con referentes tempranos y usarla para extender el campo de aplicación de una palabra a diferentes referentes. Algunos autores como Andersen, llegaron a la conclusión de que para los niños invidentes presentaba una mayor dificultad la base conceptual del significado de la palabra y que también tenían problemas con las categorías más generales o abstractas.

Por último, es interesante mencionar en la adquisición del lenguaje por niños invidentes, *el desarrollo comunicativo*. Algunos autores como Mulford (1983) y Andersen *et als* (1984) (citados en Elosúa, 1994: 75) afirman que los niños ciegos tienen más dificultades en la destreza comunicativa, en el establecimiento de los turnos de conversación y en una utilización menor de los términos deícticos.

Por tanto, la adquisición del lenguaje para un niño ciego es muy importante, ya que constituye un instrumento de mediación para él que le permite la homogeneización con el mundo de los videntes y le permite también hacerse cargo de un mundo perceptivo al que no puede acceder debido a la carencia de visión, pero en el que puede introducirse de manera relativa y forjar un conocimiento a su medida (Cantavella, 1999: 84).

Por todo esto, es necesario tener en cuenta las mayores dificultades a las que se enfrenta un niño ciego y realizar muchos más estudios sobre el aprendizaje del lenguaje en este tipo de colectivo. Creemos que todavía queda mucho por hacer en este campo y que podrían tratarse estos problemas con mayor naturalidad si nos interesamos más por las situaciones a las que se enfrentan los niños invidentes desde su nacimiento.

## BLOQUE PRÁCTICO

### 4 Metodología

Hemos considerado conveniente volver a exponer, aunque de manera más breve, cómo se va a llevar a cabo el análisis lingüístico verbal y no verbal del bloque práctico. Por tanto, cabe mencionar que en el presente apartado, nos centraremos en analizar el lenguaje utilizado para la AD de la película de animación *La edad de hielo: el deshielo*, teniendo en cuenta los factores diferenciales de adquisición del lenguaje por parte de niños con deficiencia visual.

Tras realizar una apreciación de la adquisición del lenguaje por parte de niños invidentes, observamos que la elaboración de un buen guión audiodescrito puede favorecer al aprendizaje del niño. Por tanto, el análisis de este guión se centrará únicamente en el estudio del léxico (sustantivos, adjetivos, adverbios) y de la elección de los verbos utilizados.

Tras realizar el análisis del lenguaje, nos ha parecido interesante indagar en el mundo de las emociones siguiendo el análisis de Ramos Caro (2016). Para ello propusimos una breve encuesta para aquellas personas adultas con discapacidad visual que hubieran visto la película o un fragmento de la misma. Esta encuesta nos hubiera facilitado llegar a unas conclusiones más precisas acerca del lenguaje utilizado en la película y las emociones que suscita a los espectadores. Como veremos más adelante, este proceso no se ha podido realizar en su totalidad. No obstante, llevaremos a cabo un análisis detallado de las emociones que podemos encontrar en nuestra película y de los elementos no verbales que contribuyen a que las personas con discapacidad visual puedan experimentar unas emociones u otras.

En cuanto al análisis lingüístico-verbal, para poder llevarlo a cabo seguiremos las directrices estipuladas en la norma UNE de AD 153020:2005, que establece una serie de requisitos básicos que deben tener en cuenta aquellas personas que vayan a realizar producciones audiodescritas para personas con discapacidad visual.

La norma UNE de AD española establece que el guión audiodescrito se confeccionará siguiendo un vocabulario adecuado para cada obra temática. No obstante, en la confección del guión no da unas pautas para la elección del vocabulario, aunque sí que añade que hay que darle mayor importancia a la descripción de la trama frente a la situación espacial y a las características de la misma.

Por otra parte, esta norma también establece que: «La información debe ser adecuada al tipo de obra y a las necesidades del público al que se dirige (por ejemplo, público infantil, juvenil, adulto)». Sin embargo, tampoco explicita el modo de elaboración del guión audiodescrito para

cada público, en función de sus necesidades. Además, esta norma también estipula que el estilo de escritura debe ser fluido, sencillo y con frases de construcción directas de manera que se eviten las cacofonías, las redundancias y la pobreza de recursos idiomáticos básicos, del mismo modo que deben evitarse los puntos de vista subjetivos, así como el adelanto de sucesos de la trama que deban introducir situaciones dramáticas o de tensión.

En cuanto a la utilización de adjetivos y adverbios, la norma UNE de AD sólo afirma que deben ser expresivos y precisos, sin profundizar en la elección de los mismos para no mostrar subjetividad.

Por último, en cuanto a la utilización de tiempos verbales, la norma UNE de AD no dice nada al respecto. Sin embargo, consideramos que a la hora de describir tanto el espacio como la acción, el uso más adecuado sería el presente de indicativo, ya que es un suceso que está ocurriendo en tiempo real y paralelo a la imagen. De esta manera el espectador invidente podrá involucrarse más en la película.

Por tanto, los requisitos establecidos en la norma UNE de AD no profundizan en el modo de realizar el guión audiodescrito, sino que solo ofrecen las pautas a seguir. Por consiguiente, será el audiodescritor el que tenga que tomar las decisiones posteriores a la hora de elaborar el guión.

En definitiva, el estudio de esta película se va a centrar en un análisis del texto audiovisual audiodescrito con el fin de encontrar una serie de elementos léxicos y sintácticos que puedan marcar unas pautas a la hora de realizar un guión audiodescrito en películas infantiles.

Además, también nos centraremos en el estudio de las emociones y los sentimientos que evoca el guión audiodescrito en estas personas. Para ello seguiremos el estudio previamente realizado por Ramos Castro (2016).

## **5 Contextualización del objeto de estudio**

Hemos considerado adecuado seleccionar una película reciente, ya que será un producto actual que haya podido llegar a los usuarios y que sea vigente en el uso de las reglas establecidas en la norma UNE de AD. Tras realizar el análisis del contenido mencionado anteriormente, podremos comprobar si cumple los requisitos estipulados en la norma UNE sobre la confección del guión y la utilización del lenguaje.

*La edad de hielo: el deshielo*, cuyo título original se corresponde a *Ice Age 2: The Meltdown* es una película estadounidense del año 2006 dirigida por el realizador brasileño Carlos Saldanha. Se trata de la secuela de la película de 2002 *El deshielo*, título original *Ice Age*. Es una producción de Blue Sky Studios y fue distribuida por 20th Century Fox. El doblaje de la película se realizó ese mismo año, por lo que en España se estrenó también en 2006. Sin

embargo, la AD no se realizó hasta el 29 de mayo de 2015, por lo que se trata de una audiodescripción muy reciente. La AD de esta película se llevó a cabo por Aristia Producciones y Espectáculos<sup>16</sup>.

Como hemos mencionado antes es la segunda parte de una película. Por tanto, la audiodescripción comienza detallando directamente lo que aparece en pantalla, sin pararse a dar una descripción de los personajes. Se sobreentiende que en la primera película se llevó a cabo dicha descripción, aunque en mi opinión, hubiera sido acertado realizar de nuevo una descripción de los mismos para aquellas personas que no hubieran visto la primera parte.

Hemos considerado adecuado introducir la sinopsis de la película para comprender mejor el posterior análisis del lenguaje utilizado e incluir también la ficha técnica de la película.

«La edad de hielo está llegando a su fin y los animales están perplejos ante los cambios y la situación de su nuevo mundo. Manny quizás ya esté preparado para fundar una familia, pero nadie ha visto otro mamut desde hace un montón de tiempo; de hecho, Manny cree que probablemente sea el último de su especie. Y así es, hasta que de forma milagrosa se encuentra con Ellie, el único mamut de sexo femenino que queda sobre la faz de la Tierra. Manny, Sid y Diego se dan cuenta rápidamente de que el calentamiento del clima trae consigo un gran inconveniente: una gigantesca balsa glaciar que contiene miles de litros de agua está a punto de romperse, amenazando a todo el valle. La única oportunidad de sobrevivir se encuentra en el otro confín del valle. Así que nuestros tres héroes, junto con Ellie, Crash y Eddie, forman el más insólito grupo familiar – de cualquier “edad” – cuando se embarcan en una misión a través de un escenario siempre cambiante y cada vez más peligroso hacia su salvación. Continuación de las aventuras de los animales prehistóricos en la "edad de hielo».<sup>17</sup>

Además, a pesar de ser una película de animación representada por animales, consideramos que es un tema que concierne al mundo actual, ya que trata sobre el cambio climático y es una forma de hacer entender tanto al público infantil como al adulto los daños medioambientales que está causando la humanidad en la tierra.

---

<sup>16</sup> Empresa que nació en 1999 y se dedica a la producción de obras audiovisuales. Actualmente es la que se encarga del proceso de audiodescripción de la producción AUDESCde la ONCE y es en el campo de la audiodescripción donde realiza las mayores aportaciones. (<http://www.aristia.es/index.html>)

<sup>17</sup> Verpelículasnuevas (2006). *Ice Age 2: El deshielo*. Recuperado el 15 abril de 2016 de: <http://verpelículasnuevas.com/ice-age-2-el-deshielo-la-edad-de-hielo-2/> Hemos considerado seleccionar la sinopsis de esta página, puesto que es bastante extensa y explica muy bien los acontecimientos que se sucederán en la película.

## 5.1 Ficha técnica de La edad de hielo: el deshielo<sup>18</sup>

FICHA TÉCNICA	
Título original	<i>Ice Age 2: The Meltdown</i>
Duración	90 min
Director	Carlos Saldanha
Año de publicación	2006
País de origen	Estados Unidos
Personajes principales	<p>Manny: mamut macho protagonista preparado para fundar una familia pero que cree que es el último de su especie.</p> <p>Ellie: nuevo personaje de la secuela que en un principio se presenta como una zarigüeya, pero realmente es una mamut hembra.</p> <p>Diego: tigre de dientes de sable y mejor amigo de Manny.</p> <p>Sid: oso perezoso también muy amigo de Diego y Manny.</p> <p>Crash y Eddie: dos zarigüeyas que dicen ser hermanas de Ellie.</p>

Figura 8. Ficha técnica.

<sup>18</sup> Filmaffinity (2006). *Ice Age 2: el deshielo*. Recuperado el 15 de abril de 2016 de: <http://www.filmaffinity.com/es/film646948.html>

## 6 Procedimiento

### 6.1 Análisis lingüístico-verbal

Jiménez Hurtado (2007) afirma que para llevar a cabo un estudio exhaustivo de los diferentes elementos que queremos destacar del guión audiodescrito, será necesaria la realización de la búsqueda de colocaciones y de concordancias que nos facilite encontrar los elementos que suelen ser audiodescritos. Además, nos ayudará a buscar patrones en relación, en este caso, con el léxico y la sintaxis para saber qué estructuras son las más utilizadas. Lo que dará lugar a la obtención de los patrones lingüísticos más recurrentes a la hora de describir cualquier tipo de suceso.

Uno de los requisitos que establece la norma UNE de Audiodescripción española es que hay que describir los cambios que ocurren en pantalla, así como las acciones que realizan los personajes. Según Jiménez Hurtado (2007), desde el punto de vista de la semántica cognitiva, esto engloba tanto el concepto de cambio como de acción general e implica un patrón subyacente de *movimiento*. Tal y como dice Cifuentes Honrubia (1999 citado en Jiménez Hurtado, 2007: 351), la categoría de movimiento es la más importante, «tanto por su complejidad estructural, como por la cantidad de lexemas que se incluyen en ella». Esto lo analizaremos más adelante dentro del apartado dedicado a los elementos verbales.

En primer lugar realizaremos una clasificación de los determinados conceptos que vayamos a analizar dividiéndolo en apartados: léxico (sustantivos y adjetivos) sintaxis, verbos y estructura semántica.

Para realizar un análisis de los diferentes elementos utilizados en el guión audiodescrito, dividiremos los apartados en sustantivos, adjetivos, sintaxis y verbos. Para este último elemento utilizaremos el sistema *AntConc* para la búsqueda de concordancia. Así, comprobaremos qué verbos son los más utilizados en las descripciones, así como el tiempo verbal que prima sobre los demás.

#### 6.1.1 Sustantivos

Dentro de este apartado distinguiremos entre sustantivos especializados y entre sustantivos relacionados con la temática de la película que hemos considerado interesantes tanto por su especialidad como por su aportación didáctica al niño invidente y, por último, incluiremos una tabla con los sustantivos que estén relacionados con el público infantil.

Para ello hemos decidido realizar unas tablas donde incluiremos el código de tiempo, el contexto en el que aparece dentro de la película y el respectivo término seleccionado, tal y como hemos explicado anteriormente. Debajo de las tablas incluiremos una breve explicación sobre si se cumple la norma UNE y una reflexión personal a modo de conclusiones.

- Sustantivos especializados

TCR (Código de tiempo)	CONTEXTO	TÉRMINO
00:03:35 a 00:03:40	Docenas de <i>animales prehistóricos</i> juegan en toboganes de hielo desde los que saltan a un lago.	Animales prehistóricos.
01:01:15 a 01:01:20	Pasan junto a una <i>fumarola</i> . Manny camina decidido entre las columnas de vapor.	Fumarola
01:00:01 a 01:00:05	Una llanura de <i>géiseres</i> se interpone entre ellos y el promontorio del barco.	Géiseres.
00:59:3 a 00:59:42	Llegan a la cima de la ladera y miran asombrados. Una gigantesca corteza de árbol con forma de barco está sobre un <i>promontorio</i> rocoso en el centro del valle.	Promontorio.

Figura 9. Sustantivos especializados.

- Sustantivos relacionados con la temática de la película

TCR (Código de tiempo)	CONTEXTO	TÉRMINO
00:01:46 a 00:01:51	Llega a un <i>saliente</i> y se aferra a él con las <i>garras</i> y los <i>dientes</i> quedando boca abajo.	Saliente Garras Dientes
00:03:51 a 00:03:53	Dos <i>tapires</i> toman el sol en un iceberg.	Tapires
00:04:07 a 00:04:09	Un <i>ciervo</i> y un <i>castor</i> se tiran por un tobogán.	Ciervo Castor
00:04:42- a 00:04:44	Rompen el <i>dique</i> de un castor.	Dique
00:11:41 a 00:11:44	Ante ellos hay un inmenso mar lleno de <i>icebergs</i> y <i>placas de hielo</i> .	Icebergs Placas de hielo
00:59:01 a 00:59:04	Ellie y Manny caminan por un <i>desfiladero</i> sobre grandes piedras redondas.	Desfiladero

Figura 10. Sustantivos referentes a la temática.

- Sustantivos adecuados a un público infantil

TCR (Código de tiempo)	CONTEXTO	TÉRMINO
00:02:58 a 00:03:01	Lo tapa con el hocico. <i>Se hincha como un globo.</i>	Se hincha como un globo.
00:03:13 a 00:03:16	Atraviesa varias placas de hielo y se <i>estrella</i> contra el suelo.	Se estrella contra el suelo.
00:03:24 a 00:03:30	La arrastra un hipopótamo que se desliza a gran velocidad por un <i>tobogán de hielo</i> . Salen del tobogán y caen al vacío.	Tobogán de hielo.
00:22:40 a 00:22:44	Saltan disparando <i>chinas</i> con unas cañas. Diego y Sid se desploman.	Disparando chinas.
00:28:10 a 00:28:16	Ellie camina agachada con un arbusto en la trompa y otro en la cola. Se oculta asustada tras el <i>arbolito</i> .	Arbolito.
00:34:19 a 00:34:22	Se coloca <i>panza</i> abajo y coge impulso con los brazos.	Panza abajo.
00:41:07 a 00:41:13	La cría duerme <i>hecha una bolita</i> . Una zarigüeya se cuelga bocabajo de las ramas del sauce.	Hecha una bolita.
00:42:53 a 00:42:54	Ella se mira el <i>trasero</i> .	El trasero.

Figura 11. Sustantivos relacionados con el público infantil.

A lo largo de la audiodescripción de la película podemos observar que se tiende a utilizar un vocabulario relacionado con el campo de la geología. Por lo que teniendo en cuenta que la película trata sobre este tema, consideramos que se ha cuidado la expresión y se ha realizado una buena documentación al respecto. Según las directrices de la norma UNE de audiodescripción «debe utilizarse la terminología específica apropiada para cada obra que se describa» y observamos cómo esta regla se cumple en el guión audiodescrito que hemos analizado. En las tablas detalladas anteriormente, podemos diferenciar entre la elección de sustantivos más específicos que puedan resultar desconocidos para un público infantil y otros más generales que puedan conocer mejor. En algunos casos, esta elección ha podido variar para no cometer el error de repetir los mismos términos y, en otros, la elección no dependía del audiodescriptor, sino que hay un término específico para cada elemento o estructura geológica que aparece en pantalla y no es posible cambiar ese concepto, ya que designa exactamente lo que es.

La norma UNE establece que es necesario adecuar la información que se describe al público al que se dirige la obra, en este caso, al público infantil. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, después de haber estudiado las necesidades de los niños invidentes a la hora de adquirir el lenguaje, nos hemos dado cuenta de que el lenguaje es el principal medio que les ayuda a remplazar las carencias de no poder acceder a la información visual. Por tanto, consideramos que el empleo de vocabulario específico y su precisa utilización es una forma de contribuir a la educación del niño, ya que se preguntará qué significan los diversos conceptos que desconoce y enriquecerá su conocimiento.

No obstante, para que el niño no pierda interés en la película, también es necesario incluir adjetivos con los que esté familiarizado. A continuación mostraremos una tabla con una serie de adjetivos seleccionados para el análisis del GAD.

#### 6.1.2 Adjetivos

TCR (Código de tiempo)	CONTEXTO	TÉRMINO
00:11:13 a 00:11:18	El hielo se rompe mostrando el agua que hay bajo él. Diego salta <i>aterrorizado</i> sobre Manny.	Aterrorizado.
00:11:48 a 00:11:52	Están subidos sobre la <i>inmensa</i> pared helada que frena el agua y protege el valle.	Inmensa.
00:26:59 a 00:27:05	La bellota esta sobre la columna de hielo. Scrat hace cálculos con las manos. Sostiene un palo <i>largo y delgado</i> .	Largo y delgado.

00:28:18 a 00:28:19	Manny la mira <i>incrédulo</i> .	Incrédulo.
00:40:47 a 00:40:50	De cerca mira <i>triste</i> el árbol y se refugia bajo él.	Triste.
00:49:44 a 00:49:47	Ellos miran hacia el abismo que está lleno de rocas <i>puntiagudas</i> .	Puntiaguda.
00:55:05 a 00:55:08	Sid los mira <i>sonriente</i> sujetando una flor.	Sonriente.
01:08:33 a 01:08:37	Diego lo mira <i>boquiabierto</i> . Manny empuja el tronco ya por debajo del agua.	Boquiabierto.
01:18:52 a 01:18:57	Abre los ojos sorprendida. Una puerta dorada se abre ante ella con una gran bellota <i>engarzada</i> .	Engarzada.

Figura 12. Adjetivos.

A lo largo de todo el guión audiodescrito de la obra podemos observar la aparición de numerosos adjetivos expresivos y precisos, de manera que cumple con lo estipulado en la norma UNE de audiodescripción sobre el uso de adjetivos.

Como hemos mencionado anteriormente, la utilización de estos adjetivos ayudará a que el niño tenga una mayor facilidad para hacerse una imagen mental de lo que se está describiendo y comprender la obra en su totalidad.

Navarrete (2013), afirma que el uso de adjetivos puede ser el que mayor riesgo de subjetividad presente. Por tanto, hay muchos audiodescriptores que intentan evitar el uso de adjetivos para no introducir opiniones personales. Sin embargo, la selección de adjetivos debe surgir de la imagen cinematográfica y debe reflejar los ambientes, matices y estados de ánimo a la perfección.

En este guión audiodescrito, en general los adjetivos utilizados son sencillos y comprensibles en su contexto, aunque algunos como *reticente* o *engarzada* pueden resultar desconocidos para el niño, pero no lo consideramos tan relevante como en el caso de los sustantivos especializados.

### 6.1.3 Sintaxis

A lo largo del guión audiodescrito podemos ver como las oraciones que utiliza son en su mayoría simples. Por tanto, resultan más sencillas para el receptor y la comprensión será más rápida y eficiente. Podemos afirmar que el estilo de escritura es fluido y sencillo, con frases de construcción directa, tal y como se estipula en la norma UNE española. Sin embargo, en alguna ocasión vemos oraciones compuestas y más largas en la que se da una descripción más detallada de lo que está ocurriendo. Se trata de oraciones coordinadas que no resultan difíciles para el receptor, pero aparecen en un contexto en el que la audiodescripción dura más tiempo, por lo que puede ser demasiada información para procesar. Todo depende del ritmo del locutor ya que dispone de un tiempo límite entre los huecos del mensaje.

A continuación, añadiremos algunas de las oraciones más extensas que se encuentran en el GAD:

(TCR) 01:10 a 55-01:11:15

- *El nido del águila flota como una balsa a la deriva. Una serie de pequeños agujeros jalonan la enorme pared de hielo. Arriba cerca de la cumbre del muro, la ardilla escala la pared clavando y desclavando la bellota en el hielo. El agua cubre medio cuerpo de los mamuts. Sid está sobre Manny. La ardilla llega a la cumbre del muro y clava la bellota y una grieta se extiende por el hielo.*

(TCR) 01:11:36 a 01:11:59

- *Las paredes se separan despacio. El agua del valle pasa entre ellas. Los brazos de la ardilla se estiran sujetando cada bloque y ella se encoge. La bellota salta al vacío. Los brazos se sueltan, la ardilla rebota en las paredes y cae al vacío entre los dos bloques del muro que cada vez se separan más. El agua del valle se cuela por la grieta del muro y baja poco a poco.*

### 6.1.4 Verbos

TCR (Código de tiempo)	CONTEXTO	VERBO (Tiempo verbal y perífrasis)
00:01:46 a 00: 01:51	Llega a un saliente y se aferra a él con las garras y los dientes quedando boca abajo.	Presente: llega. Perífrasis gerundio: se aferra quedando.
00:02:15 a 00:02:19	Se balancea y se agarra a la cornisa. Tira de la lengua pegada	Presente: se balancea; se

	al hielo.	agarra; tira.
00:02:21 a 00:02:29	Sale despedida y sus colmillos se clavan en la parte vertical de la cornisa. Mira atónita. Sube corriendo hasta una bellota clavada en la pared.	Presente: se clava; mira. Perífrasis participio: sale despedida Perífrasis gerundio: sube corriendo.
00:12:26 a 00:12:31	El suelo se rompe y caen por la cascada. Abajo Tony tira la caña.	Presente: se rompe; caen; tira.
00:14:59 a 00:15:05	Manny se queda mirando el bloque de hielo que se ha desprendido de la pared y ahora flota en el lago de los toboganes.	Presente: se ha desprendido; flota. Perífrasis gerundio: se queda mirando.
00:34:52 a 00:34:54	Noquea a las pirañas con golpes de karate.	Presente: noquea.
00:40:18 a 00:40:22 00:40:24 a 00:40:31	Por un momento el sauce aparece congelado. Ellie lo mira sorprendida. El sauce aparece congelado de nuevo. Una cría de mamut pelirroja camina sola bajo una tormenta de nieve.	Uso del presente en un momento de <i>flashback</i> : aparece congelado; mira; camina.

Figura 13. Verbos.

Como hemos mencionado anteriormente, la norma UNE no establece ninguna regla sobre el tiempo verbal que se ha de utilizar para confeccionar el guión. No obstante, en la AD de la película que estamos analizando se tiende a utilizar el presente, y consideramos que es una forma de hacer que el invidente se sienta más involucrado en la obra y pueda crear sus propias imágenes de lo que está ocurriendo en pantalla. También aparecen perífrasis verbales que coinciden en su mayoría con la presencia de gerundios que ayudan a la continuidad de la obra dando la idea de duración y simultaneidad. Como dice Álex Grijelmo (2006: 235), «el gerundio se encarga de mostrar algo que dura, y dura, y dura. Es decir, una *acción durativa*, que transcurre sin que se determinen gramaticalmente su principio ni su final».

Por otro lado, en algunas partes de la película se retrocede a acciones o recuerdos que han ocurrido en el pasado, aunque en la AD se sigue utilizando el presente. Esto ocurre así porque a lo largo de la película se utiliza el mismo tiempo verbal y puede resultar confuso cambiar a otro tiempo, ya que el receptor podría no entender lo que está pasando. Sin embargo, utilizando el mismo tiempo y dentro del mismo contexto queda claro que es un momento de *flashback* por parte de uno de los personajes. Además, la norma UNE estipula que debe aplicarse la regla espacio-temporal para aclarar el “cuándo” el “dónde”, “quién”, “qué” y “cómo” de cada situación que se está describiendo, por lo que se podría considerar que es mejor utilizar diferentes tiempos verbales para cada descripción. No obstante, tras el análisis de esta AD hemos podido comprobar que no resulta necesario, ya que esta regla espacio-temporal queda totalmente clara con el uso de un único tiempo verbal.

#### 6.1.5 Estructura semántica

Para analizar la estructura semántica de la gramática del GAD hay que tener en cuenta que esta «es cualquier conjunto de reglas que dan cuenta de las regularidades de estructura que manifiesta un determinado lenguaje y para ello, las unidades de análisis que utiliza pueden ser estructurales (partes de la oración), de significado (los casos) o centrarse en la estructura semántica del lexicón primario de la lengua en cuestión». (Jiménez Hurtado, 2007: 350).

Para nuestro análisis, nos centraremos en esta última. Según varios estudios, las relaciones léxicas del lexicón de una lengua natural codifican a su vez un mapa o red de relaciones conceptuales y se dice que el léxico de una lengua es un almacén dinámico de conocimiento. Según Talmy (1996) «cada lexema del lexicón pertenece a una categoría semántica o esquema cognitivo que codifica la información de nuestra experiencia mental y física sobre el mundo y nuestra forma de interactuar en él».

Para analizar nuestra AD nos guiaremos por el lexicón primario analizado por Faber y Mairal (1999: 88 citados en Jiménez Hurtado, 2007: 350) con el que llegaron a la conclusión de que los verbos se podían catalogar en diferentes categorías: existencia, cambio, posesión, habla, sentimiento, acción general, cognición, movimiento, percepción general, percepción física y posición.

Con el programa *AntConc* vamos a observar las concordancias que aparecen para algunas de las categorías de verbos establecidas por Faber y Mairal.

CATEGORÍA	NÚMERO DE CONCORDANCIAS
Existencia	Estar (23 veces)

	Hay (7 veces)
Posesión	Tener (6 veces)
Acción general	Hacer (5 veces)
<b>Movimiento</b>	Mover (6 veces) Salir (28) Ir (33) Saltar (20) Huir (6 veces) Subir (16 veces) Bajar (4 veces)
	Levantarse (12 veces) Parar (4 veces) Volar (4 veces) Nadar (9 veces) Lanzar (9 veces) Acercarse (10 veces) Alejarse (12 veces) Detenerse (3 veces) Girar (9 veces) Balancearse (2 veces) Meter (2 veces) Rodar (3 veces) Inclinarse (1 vez) Detenerse (3 veces) Cruzar (2 veces)
Percepción general	Ver (3 veces)
<b>Percepción física</b>	Mirar (51 veces) Escuchar ( 10 veces) Tocar (2 veces) Oler (1 vez)
Posición	Poner (4 veces)

Figura 14. Clasificación concordancias en la categoría de movimiento.

Tras haber realizado la búsqueda de concordancias con los verbos que aparecen en la AD, en nuestra tabla podemos ver como hay ciertas categorías que sobresalen por encima de otras. En primer lugar, vemos que el lexema más relevante es *mira*, (aparece 51 veces) perteneciente a la categoría «percepción física». Este verbo aparece a lo largo de toda la película y en descripciones muy seguidas que ocurren de forma paralela a la acción. Rodríguez (2007: 161) en su análisis ha comprobado que este verbo es de vital importancia, ya que se pueden seguir el contenido, la estructura y los recursos exclusivamente cinematográficos únicamente siguiendo este verbo y omitir el resto de la descripción.

A este lexema le sigue la categoría «movimiento» con los verbos *ir* y *salir* que aparecen 33 y 28 veces, respectivamente. Como hemos mencionado anteriormente, la norma UNE establece la necesidad de describir los cambios que ocurren en pantalla, junto con las acciones que realizan los personajes. Por lo tanto, este cambio implica *movimiento*, lo que casualmente Faber y Mailer incluyeron como una categoría verbal del lexicón. Según Cifuentes Honrubia (1999 citado en Jiménez Hurtado, 2007: 351) la categoría *movimiento* es de las más importantes debido a su complejidad estructural y a la cantidad de lexemas que alberga. Esto lo podemos ver reflejado en la tabla anterior, donde la categoría de movimiento es la más extensa y presenta una diversidad de verbos mucho mayor que el resto. Esto se debe a la sucesión de descripciones que van teniendo lugar durante la AD.

Por otra parte, Cifuentes Honrubia añade una clasificación de la categoría movimiento establecida por Faber y Mailer describiendo los diferentes movimientos que pueden existir en función del verbo que se utilice, ya que como hemos mencionado previamente esta categoría es de las más importantes debido al gran número de lexemas que puede abarcar. En la siguiente figura podremos comprobar la clasificación que hace este autor del movimiento, y en el cual nos basaremos nosotros para clasificar esta categoría también en nuestro análisis de la AD.

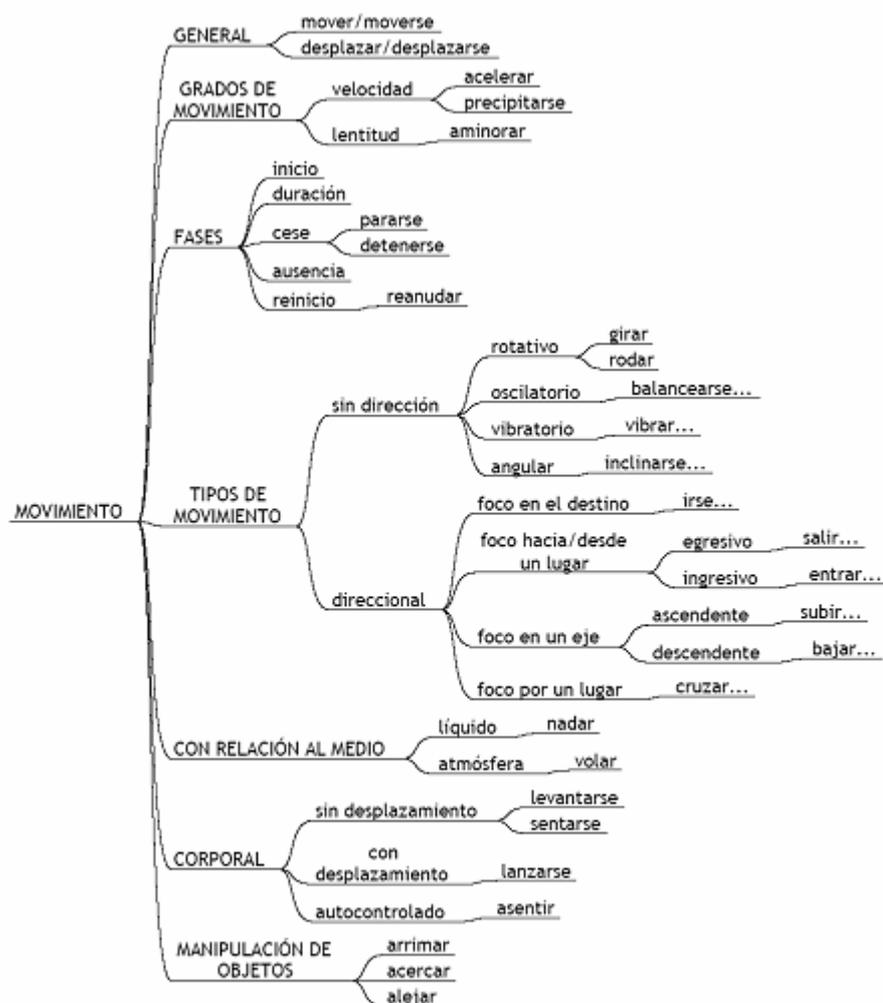


Figura 15. Clasificación del movimiento en español desde la semántica léxica (Cifuentes Honrubia, 1999).

En tercer lugar, le sigue el lexema *estar* de la categoría existencia, que aparece 23 veces. En menor número de aparición están el resto de categorías que distan mucho de acercarse al número de las de mayor aparición.

Teniendo en cuenta este análisis, coincidimos con Salway (2007 citado en Jiménez Hurtado, 2007: 353) en considerar que existen cuatro tipos de eventos en los GAD. El evento de cambio de escena, el de foco de atención de los personajes, el de comunicación no verbal y el de cambio de situación.

Al haber analizado la AD de esta película y teniendo en cuenta que sigue la norma UNE, nos parece adecuado corroborar la opinión de Salway (2007) acerca de que, en español, se tiende a describir mayoritariamente el evento de foco de atención reflejado en el lexema *mira*. A este le sigue el evento de comunicación no verbal que está relacionado con todo el movimiento corporal que en la audiodescripción muestran todos los sujetos animados, bien personajes

humanos o animales. En nuestra película destacan sobre todo los movimientos corporales relacionados con la faz, refiriéndonos así a la cabeza, la boca y los ojos.

## 6.2 Análisis de los elementos no verbales

Para finalizar con el análisis del GAD de nuestra película, nos hubiera gustado estudiar el impacto emocional de la AD siguiendo el estudio realizado por Ramos Caro (2016). Para ello, realizamos una encuesta para personas adultas con discapacidad visual. Tras muchos intentos derivados en fracaso nos conseguimos poner en contacto con Miguel Díez García,<sup>19</sup> el director de la ONCE en Burgos y en Soria. Es de destacar que se mostró muy colaborativo y agradecido por haber pensado en dicha asociación para realizar la encuesta. No obstante, tuvieron lugar diversas complicaciones para la difusión del cuestionario. En primer lugar, necesitábamos un programa especial llamado *JAWS*, que es un lector de pantalla para ciegos o personas con visión reducida. Además, teniendo en cuenta el factor tiempo, también resultó bastante complicado encontrar personas pertenecientes a este colectivo que hubieran visto la película que hemos seleccionado para poder evaluar el guión audiodescrito.

Debido a todos estos factores, no se pudo llevar a cabo la encuesta. Sin embargo, hemos creído interesante introducir el concepto de emoción tal y como aparece en el libro de Ramos Caro (2016). Gracias al estudio realizado por la autora, seremos capaces de obtener unas conclusiones sobre el impacto de las emociones en las personas con discapacidad visual. No obstante, no podremos profundizar mucho en el tema, ya que nos ha sido imposible obtener respuesta de este colectivo acerca de la película que estamos analizando, por lo que no podremos concretar de manera exacta lo que estas personas sienten al escuchar el guión audiodescrito de la película seleccionada.

Antes de hacer referencia a su estudio es necesario tener muy claro lo que implica el concepto de emoción. Durante años, las emociones no han sido dignas de considerarse objeto de estudio, aunque a partir de los años 80 empezaron a tener auge. Surgieron diversas teorías de las emociones en función del contexto social, es decir, teorías sociales (emociones como un producto de la cultura), del contexto evolutivo, haciendo referencia a las teorías evolutivas (explicación de la experiencia emocional desde de la perspectiva de la evolución de la historia) y del contexto interno, es decir, las teorías del proceso (pretenden entender el proceso de las emociones).

Teniendo en cuenta el contexto evolutivo, diversos autores como Cosmides y Tooby (1990; 2000 citados en Ramos Caro, 2016: 53) consideran que las emociones surgieron para hacer frente a retos que se presentaban en el entorno social ya en la época de los homínidos. Por

---

<sup>19</sup> Decidimos ponernos en contacto con el director de la ONCE de Burgos y Soria, puesto que es la sede más próxima a Soria y consideramos que sería una tarea más sencilla conseguir que residentes de la provincia llevaran a cabo la encuesta, aunque, finalmente, tampoco resultase efectivo.

tanto, definen las emociones como «programas que guían los procesos cognitivos, fisiológicos y conductuales cuando un organismo afronta un tipo de problema concreto, y se activan con el fin de aumentar las probabilidades de éxito de los sujetos».

Ramos Caro (2016) señala que el proceso de la emoción está compuesto por dos fases diferenciadas: en primer lugar la percepción del estímulo y en segundo lugar la respuesta corporal. Casi todas las teorías del proceso se centran en esta primera fase y según la opinión de diferentes autores, esta fase puede estar desarrollada mediante la razón (como opinan Arnold y Scherer citados en Ramos Caro, 2016) o puede tratarse de un proceso automático y reflejo en el que no existe evaluación cognitiva (como opinan por ejemplo Robinson y Prinz citados en Ramos Caro, 2016).

Finalmente, y teniendo en cuenta las diferentes teorías de las emociones, Scherer (2005 citado en Ramos Caro, 2016: 59) define las emociones como «an episode of interrelated synchronized changes in the states of all or most of the five organismic subsystems in response to the evaluation of an external or internal stimulus event as relevant to major concerns of the organism».

Para el posterior análisis de las emociones de nuestra película, debemos considerar la distinción que realiza también Scherer (2005 citado en Ramos Caro, 2016: 67) entre las emociones utilitarias, entendiendo por estas la tristeza, la rabia, la vergüenza o la envidia que nos ayudan a adaptarnos al medio como forma de supervivencia y, por otra parte, las emociones estéticas que aparentemente no aportan nada y que se centran más en lo que nos suscitan las cualidades de una obra como pueden ser la conmoción, la admiración, el estado de éxtasis o de armonía.

En el estudio del impacto emocional que vamos a llevar a cabo, tal y como recoge Ramos Caro (2016) en su libro, vamos a centrarnos en un tipo de emociones muy concretas, las provocadas por una obra de naturaleza narrativa y, a su vez, nos centraremos únicamente en las emociones utilitarias que hemos mencionado previamente. En su estudio, establece que gracias a la AD, este colectivo puede tener acceso a los medios audiovisuales y esto les permite acceder a sus propias emociones. Además, el estudio que realiza se centra en las emociones más directas y prototípicas, ya que tienen la capacidad de causar un efecto más inmediato y generalizado por parte del público, lo que nos parece una decisión acertada para utilizar también en nuestro análisis.

Por otra parte, se habla también del *contagio emocional* que «es un proceso mediante el cual sentimos lo mismo que otra persona sin que haya consciencia alguna que medie en el proceso» (Goldman, 2006; Plantinga, 1999 y Smith, 2006 citados en Ramos Caro, 2016: 75). En cuanto a las emociones recibidas al escuchar un guión audiodescrito, dependerán del tipo de

descripción que se dé y de la intensidad con la que se transmita. Hay estudios que demuestran que el procesamiento de información emocional funciona al margen de la experiencia visual, por lo que el contagio emocional no es un proceso único de los medios visuales, sino que el procesamiento de información sonora también activa el sistema emocional.

Smith (2003 citado en Ramos Caro, 2016: 81) habla sobre la diferencia entre las emociones y los estados de ánimo que puede transmitir una película. Establece que los estados de ánimo «son estados preparatorios que sirven para orientar los estados emocionales».

En este trabajo pretendemos señalar como una película sin visión está llena de estímulos emocionales que crean estados de ánimo deseados, mediante la descripción de todo lo que aparece en pantalla incluyendo todos los recursos lingüísticos posibles.

### 6.2.1 Impacto emocional en la AD de La edad de hielo: el deshielo

Puesto que no nos fue posible realizar la encuesta propuesta para esta parte del análisis práctico debido al tiempo limitado del que disponemos para realizar este trabajo, este estudio quedará abierto a futuras investigaciones que puedan indagar en el análisis de la respuesta emocional de la AD.

El estudio de Ramos Caro (2016) es el primer estudio realizado sobre las emociones en respuesta a la AD. De la misma manera que en su análisis, nosotros también nos centraremos únicamente en algunas de las emociones básicas descritas por Ekman (1999 citado en Ramos Caro, 2016: 113) que son rabia, asco, miedo, alegría, tristeza y sorpresa. En su estudio, la autora se centra en las emociones de asco, miedo y tristeza afirmando que las negativas han sido mucho más estudiadas que las positivas, ya que estas últimas suelen presentar una respuesta emocional menos intensa. No obstante, la película que nosotros hemos seleccionado está destinada inicialmente a un público infantil, por lo que las emociones que puedan provocar estarán más relacionadas con las positivas, aunque también podremos encontrar algún momento que estimule emociones negativas.

Por lo tanto, hemos seleccionado las emociones básicas de alegría, en el sentido de diversión o interés, tristeza y miedo en el sentido que pueda provocar un estado de tensión. Al tratarse de una película completa, las emociones que puede suscitar el GAD son mucho más amplias que si seleccionáramos únicamente algún fragmento de la película.

Puesto que seremos personas sin discapacidad visual quienes volvamos a ver la versión de la película con AD sin imágenes, no podremos compararlo con las emociones que provoca en personas con discapacidad visual. Por tanto, el presente estudio, coincidiendo con el de Ramos Caro (2016) se centra más en la intensidad con la que se describe el GAD que en la cualidad de las emociones. Podemos explicar que llevaremos a cabo el análisis de esta manera, ya que aunque Bedny et al. (2011 citado en Ramos Caro, 2016: 77) diga que el córtex visual también se

activa al procesar estímulos verbales y el procesamiento de verbos de acción en ciegos congénitos y videntes es idéntico a nivel neuronal, al no contar con la respuesta de personas con discapacidad visual, no podemos afirmar que esto vaya a ocurrir al visionar el GAD de esta película. Sin embargo, podemos suponer que esto sea cierto, puesto que estos estudios han sido demostrados por estos autores y señalan que al escuchar las descripciones de las acciones de los personajes, tanto los espectadores invidentes como los normovidentes las simulamos a nivel neuronal. Todo esto podemos relacionarlo con la teoría de algunos autores (Gregory Currie, 1990 y Ed Tan, 1996 citados en Ramos Caro, 2016:74) que consideran que leer o ver una película da lugar a un tipo de imaginación especial llamado simulación, es decir, hace que nos pongamos en la piel de los personajes, sintamos empatía y experimentemos los sentimientos de los mismos.

Como hemos descrito en el apartado del análisis del léxico, el GAD está realizado en función de las directrices que establece la norma UNE de audiodescripción española, por lo que sigue uno de los principales requisitos que esta expone que es la objetividad del audiodescriptor. Debido a esto, y tras el análisis realizado previamente, hemos comprobado que no hay matices subjetivos durante la audiodescripción, un factor que también influye a la hora de provocar ciertas emociones. Además, el tono de la locutora es un tono neutro, por lo que no hay modulación de la voz que normalmente es la que refleja las diferencias de sentido, de intención y de emoción. Mediante la entonación <sup>20</sup>solemos dar significados a las palabras, pero en el GAD de esta audiodescripción, las palabras suenan vacías, es decir, carecen de significados secundarios, sólo aportan el propio significado que engloba la palabra en sí.

Por otra parte, y desde nuestro punto de vista, aunque no esté relacionada directamente con el GAD, la música utilizada en la película es un factor muy importante a la hora de recibir estímulos y provocar diversas respuestas emocionales. A lo largo de la película, en función de la música podemos experimentar emociones como alegría en el sentido de diversión, sobre todo al principio de la película cuando empieza a describir los diferentes personajes que van apareciendo en el valle. También podemos experimentar tristeza en relación con la melancolía, cuando Ellie vuelve al pasado y recuerda un momento de su infancia. Otra de las emociones que se puede experimentar es el miedo en el sentido de tensión, cuando intentan huir del hielo que se está fundiendo y Ellie queda atrapada. En ese momento el espectador puede sentir preocupación por el bienestar del personaje, pero sin llegar a ponerse en el lugar del mismo. Esto

---

<sup>20</sup> Consideramos que la entonación juega un papel fundamental a la hora de transmitir cualquier tipo de mensaje, ya que es el instrumento sonoro el que captará la atención de las personas, tanto para de los espectadores con discapacidad visual como de los que no padecen ningún tipo de problema. El tono de voz supone un requisito fundamental para no perder el hilo de una película, una obra de teatro, etc. Emma Rodero, doctora en Ciencias de la Información por la Universidad Pontificia de Salamanca, afirma que «un buen locutor necesita poseer un buen instrumento sonoro, pero también conocer las técnicas vocales necesarias que le aseguren el dominio de la prosodia y de la pronunciación, siempre dentro de un discurso». Rodero, E. (s.f.). *Los principales errores que debe evitar todo locutor de informativos radiofónicos: un estudio práctico*. Recuperado el 15 de junio de 2016 de: <http://bocc.ubi.pt/pag/rodero-emma-erros-locutor.html>

es lo que tal señalan autores como (Argüello, 2010; Carroll, 1990 y Miall, 2007 citados en Ramos Caro, 2016: 74) que contradicen el concepto de simulación explicado anteriormente. Estos autores piensan que el espectador no adopta la postura del personaje, sino que la observa de forma externa.

Tras el estudio realizado, podemos decir que la AD siempre suele estar limitada a describir de forma externa la apariencia y las acciones de los personajes y, por tanto, tiende a evitar el uso de información del estado emocional o mental. Sin embargo, como dice Ramos Caro (2016: 97), la inclusión de detalles emocionales puede aumentar el impacto emocional que pueden experimentar los espectadores.

A modo de conclusión, podemos decir que coincidimos con Ramos Caro (2016) en que sería conveniente que se ofrecieran descripciones con una mayor carga emocional en lugar de descripciones tan neutras. Sería interesante analizar los diferentes estímulos que pueden experimentar en función de la descripción y la locución del GAD. Por otra parte, en la norma UNE española no se utilizan recursos estilísticos para realizar las audiodescripciones, pero también coincidimos con Ramos en que sería una manera interesante de crear un mayor impacto emocional en el público si se emplearan metáforas o lenguaje figurativo en la audiodescripción. No obstante, también creemos que en el caso de una película infantil no deberían utilizarse tanto estos recursos, ya que el lenguaje tiene que ser más sencillo para que el niño pueda comprender la trama en su totalidad.

Como hemos señalado anteriormente, este estudio queda abierto a futuras investigaciones, puesto que es un tema bastante novedoso, ya que antes de Ramos Caro (2016) no se había indagado antes en este campo en relación con la AD. Además, nos parecería una idea interesante poder contactar con personas con discapacidad visual a la hora de estudiar el impacto de las emociones, ya que son estas personas las que más información nos pueden aportar al respecto.

## CONCLUSIONES

Una vez presentado el análisis léxico y emocional de nuestra película, vamos a tener en cuenta los objetivos recogidos al principio del presente TFG para poder exponer las conclusiones que hemos extraído. Primero comenzaremos con los objetivos secundarios, para después finalizar con el objetivo principal de nuestro trabajo.

En primer lugar, podemos decir que la traducción audiovisual ha sido objeto de estudio desde muchos años y que se trata de un texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el acústico y el visual, por lo que el traductor requiere unas habilidades especiales, como el manejo de la tecnología y del mundo de la informática, aparte del conocimiento de lenguas y elementos culturales que debe poseer. La traducción audiovisual es un medio de comunicación que suele transmitirse a través del cine, la televisión, el ordenador, es decir, a través de los medios tecnológicos. De esta manera, la historia de la traducción audiovisual se relaciona con los orígenes del cine, porque fue entonces cuando empezaron a surgir las primeras dificultades para poder internacionalizar los diferentes productos audiovisuales. Por lo tanto, la traducción audiovisual es un medio de comunicación entre culturas e ideologías en el que hay que superar las barreras lingüísticas para transmitir esta cultura de un país a otro. También podemos añadir que otorgar una nomenclatura específica a esta traducción que fuera válida en las diferentes lenguas fue una tarea complicada que derivó en numerosos debates por parte de varios autores hasta consensuar qué término era el más apropiado y con el que la conocemos actualmente. Gracias a los avances tecnológicos, la traducción audiovisual fue evolucionando de manera que ha permitido el desarrollo de nuevas modalidades a lo largo de los años. Aunque las más conocidas por todo el mundo son el doblaje y el subtítulo, en el presente trabajo exponemos las diferentes modalidades que existen según Chaume (2004).

Dentro de la traducción audiovisual, hemos profundizado en una de sus modalidades más recientes, como es la audiodescripción y en la que se basa nuestro objeto de estudio. Por audiodescripción, entendemos un sistema de descripción de imágenes de diferentes productos audiovisuales como pueden ser el cine, el teatro, la danza o las artes plásticas. Aunque es una práctica relativamente joven, en los años 80 fue cuando empezó a tener auge. En España gracias a la ONCE y el desarrollo del sistema AUDESC, esta organización cuenta con un fondo muy amplio de películas audiodescritas de las que sus afiliados pueden disfrutar. Por otra parte, es necesario destacar que a la hora de realizar una audiodescripción hay que tener muy claras las técnicas principales que deben aplicarse, ya que existen ciertas normas que varían en función de los diferentes países pero que es necesario aplicar para que las personas a las que vaya dirigida la audiodescripción puedan siempre seguir la misma estructura y les resulte más sencilla su

comprensión. Para ello, en España se siguen las reglas establecidas en la norma UNE española de audiodescripción, las cuales disponen una serie de directrices en las que hay que basarse para la realización de un guión audiodescrito y, por tanto, en las que nos hemos basado nosotros para nuestro análisis.

En cuanto a la legislación sobre comunicación audiovisual, en España se aplica la *Ley General del Audiovisual* de 2010 que establece el derecho a una accesibilidad universal para disfrutar de la programación de televisión a todas aquellas personas con discapacidad visual o auditiva. Como hemos visto durante el presente trabajo, estos objetivos de accesibilidad no se han cumplido completamente a día de hoy pese a las previsiones que se establecieron en el *Anteproyecto de Ley General del Audiovisual*. Además, consideramos que el concepto de accesibilidad es muy importante en la actualidad y que ha ido desarrollándose con el paso de los años gracias al avance tecnológico en los medios audiovisuales y a la conciencia social que se ha creado en relación con las personas con discapacidad y su inclusión en la sociedad. Otro concepto relacionado con el tema de la inclusión y que nos pareció muy interesante, es el denominado «Diseño para Todos» que se llevó a cabo para conseguir una accesibilidad universal.

Directamente relacionado con la audiodescripción, está el concepto de ceguera. Como hemos visto, podemos distinguir varios tipos de ceguera en función de los parámetros que se siguen de manera universal en la Escala de Wecker. Es importante tener en cuenta el tipo de ceguera que se tiene a la hora de establecer unas conductas estándares de comportamiento en la vida cotidiana, ya que no es lo mismo una ceguera congénita que se da desde el nacimiento y afectará al desarrollo y a la adquisición del lenguaje por parte del niño, que una ceguera legal que es la pérdida de visión en uno o en los dos ojos pero que puede darse con el paso del tiempo, cuando una persona ya tenga un comportamiento usual.

Una vez presentadas las conclusiones relacionadas con los objetivos secundarios, nos disponemos a exponer los resultados obtenidos en relación con el objetivo principal de nuestro trabajo. La película de animación *La edad de hielo: el deshielo* (2006) está dirigida principalmente a un público infantil. No obstante, también va destinada a un público secundario como puede ser el adulto, ya que es una película de consumo familiar. Por lo tanto, como explicaremos a continuación, tanto los diálogos de la película como el guión audiodescrito presentan un lenguaje claro y sencillo para que el niño pueda comprender la trama. Sin embargo, también podemos observar algunos matices que quizás solo un público adolescente o adulto pueda entender.

A continuación, vamos a exponer las conclusiones extraídas tras el análisis del léxico del guión audiodescrito de nuestra película. Tras realizar la transcripción del GAD (tarea que requirió su tiempo, ya que fue necesaria una revisión para comprobar que tanto el código de tiempo como la lista de diálogo estaban correctamente sincronizadas) y hacer una selección de los

términos, pudimos comprobar cómo los sustantivos podían dividirse en función de su especialización, del campo temático de la película y del público al que principalmente está destinada. En un primer estudio creímos que la utilización de sustantivos especializados dificultaría la comprensión de la descripción en los niños. Sin embargo, tras estudiar la adquisición del lenguaje por parte de los mismos, consideramos que puede ser una forma de ampliar su conocimiento, ya que puede estimular su imaginación e interés por conocer cosas nuevas. Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que fue una decisión acertada la inclusión de términos más especializados dentro del guión audiodescrito. Asimismo, consideramos también una buena decisión que se emplearan en la descripción términos relacionados con la temática de la película sobre la naturaleza y la geología por la misma razón. En un principio puede que algunos de ellos sean desconocidos para estos niños, pero es necesario describirlos tal y como son en la realidad para no crear futuras confusiones. Además, también pudimos incluir en nuestro análisis vocabulario relacionado con el público infantil, algo que es vital si la película va destinada a este público, sobre todo, para que la audiodescripción sea más amena para ellos y, por supuesto, para que el vocabulario sea sencillo y claro. Por otra parte, el uso de adjetivos como ya mencionamos en el apartado correspondiente a este, hace referencia a adjetivos expresivos y precisos pero que no presentan ningún tipo de connotación ni matiz de subjetividad. Según lo dicho anteriormente, llegamos a la conclusión de que para esta selección del léxico se siguieron todas las recomendaciones establecidas por la norma UNE española.

Una categoría gramatical que derivó en un proceso más amplio del estudio fue la de los verbos. Por una parte, observamos como el guión está descrito en presente, de manera que el espectador pueda formar parte de la historia y en cierta medida pueda sentirse identificado con ella. Tras la realización del análisis lingüístico-verbal y mediante el programa *AntConc* pudimos recoger las concordancias de los verbos que aparecen en función de las diferentes categorías establecidas por el lexicón primario analizado por Faber y Mairal. Gracias a esta búsqueda llegamos a la conclusión de que el verbo más utilizado fue *mirar* en relación con la percepción física y es el que se utiliza a lo largo de toda la audiodescripción para explicar el movimiento facial de los personajes. También observamos que la categoría «movimiento» es la más empleada, ya que es la que implica la descripción de las acciones de los personajes, que es lo primero que el audiodescriptor tiene que explicar durante el guión audiodescrito para que el espectador pueda saber en cada momento lo que el personaje está haciendo, dónde, cuándo y cómo.

Como parte final de nuestro estudio analizamos, sin poder entrar mucho en detalle debido a la falta de tiempo, las emociones que podía despertar la descripción del guión audiodescrito de nuestra película siguiendo el estudio previamente realizado por Ramos Caro (2016). Tras la selección de las emociones básicas de alegría, tristeza y miedo para nuestro análisis, llegamos a la conclusión de que la audiodescripción nos parecía demasiado objetiva, a

la vez que la entonación de la locutora resultaba totalmente neutra. De esta manera, si a nosotros nos da la sensación de que no hay intensidad en la transmisión de la información y somos capaces de visualizar la película, puesto que ya la habíamos visto anteriormente, podemos suponer que quizás una persona con discapacidad visual pierda el interés en algún momento de la película. No obstante, consideramos que la música de la película es la que despierta la mayoría de las emociones en personas sin discapacidad visual. Gracias al instrumento sonoro las personas son capaces de experimentar la tensión, la tristeza y la alegría que el audiodescriptor desea transmitir. Por tanto, puesto que no supone lo mismo la audiodescripción para una persona que no haya visto nunca lo que se describe y se lo imagine de una forma que para una persona sin discapacidad que lo haya visto, llegamos a la conclusión de que sería necesario incluir matices de subjetividad para que el impacto de las emociones fuera mucho mayor.

Por último, nos gustaría añadir que las ideas que exponemos en este estudio ofrecen un análisis comparativo del léxico en relación con la norma UNE española de audiodescripción y una introducción al impacto de las emociones. Sin embargo, cabe mencionar que este estudio podría completarse con investigaciones futuras en las que sería interesante analizar el guión audiodescrito siguiendo las normas establecidas en otros países. Además, en cuanto al impacto de las emociones podría realizarse un análisis mucho más profundo junto con la colaboración de personas con deficiencia visual, que pudiera dar lugar a unas conclusiones más claras y precisas.

## BIBLIOGRAFÍA

AENOR (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. UNE 153020*. Madrid: AENOR.

Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *Trans*. Núm. 2, pp. 15-30. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_11/T.15-30.FernandoAlonso.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/T.15-30.FernandoAlonso.pdf)

Ballester Casado, A. (2007). La Audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación. *Tradterm*. Vol. 13, pp. 151-169. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47471>

Belmonte Trujillo, C. (2013). *Accesibilidad audiovisual: subtitulación y audiodescripción*. pp. 1-21.

BOE (2010) *Ley General de la Comunicación Audiovisual*. Recuperado el 24 de febrero de 2016 de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-5292-consolidado.pdf>

BOE (2012). *Ley General de la Comunicación Audiovisual*. Recuperado el 26 febrero de 2016 de: <https://www.boe.es/boe/dias/2012/08/02/pdfs/BOE-A-2012-10385.pdf>

Bueno Martín, M. (s.f.). *Definiciones y clasificaciones en torno a la discapacidad visual. La baja visión y la ceguera*. Biblioteca Virtual de Interredvisual (BVI). Recuperado el 15 de abril de 2016 de: [http://www.crigipuzkoa.com/UserFiles/File/Definici%C3%B3n\\_de\\_baja\\_vision\\_y\\_ceguera-Manuel\\_Bueno\\_Martin.pdf](http://www.crigipuzkoa.com/UserFiles/File/Definici%C3%B3n_de_baja_vision_y_ceguera-Manuel_Bueno_Martin.pdf)

Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.

Castro Nova, B. (2014). *Aprendizaje del lenguaje por niños invidentes y audiodescripción*. Universidad Jaume I: departamento de Traducción e Interpretación, Castellón de la Plana.

Cerezo Merchán, B. (2012). *La didáctica de la traducción audiovisual en España: un estudio de caso empírico-descriptivo*. (Tesis de Doctorado). Facultad de Ciencias Humanas y Sociales: departamento de Traducción e Interpretación, Castellón de la Plana. Recuperado el 15 de abril de 2016 de: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/74750/bcerezo.pdf?sequence=9>

Chaume, F. (2004) *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.

Díaz Cintas, J. (2007). Traducción audiovisual y accesibilidad. En: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y accesibilidad: subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Díaz Cintas, J. (2010). *La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y de la audiodescripción*. Instituto Cervantes. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: [http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020\\_diaz.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf)

Elosúa, R. (1994) “Factores diferenciales del niño ciego en la adquisición del lenguaje”. *Revista de psicología general y aplicada*. Vol. 47 (1), pp. 71-77. Madrid: Instituto de Estudio Pedagógicos Somosaguas. Recuperado el 15 de abril de 2016 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2384680>

Forte, Lori & Saldanha, Carlos (2006). *La edad de hielo: el deshielo*. EE.UU: Blue Sky Studios. Recuperado el 16 de marzo de 2016 de: <http://www.filmaffinity.com/es/film646948.html>

Grijelmo, Álex (2006). *La gramática descomplicada*. Madrid: Taurus.

Jiménez Hurtado, Catalina (2007). “La Audiodescripción desde la representación del conocimiento general. Configuración semántica de una gramática local del texto audiodescrito”. pp. 345-356. *Lingüística Antverpiensia*. Granada: Universidad de Granada. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/article/view/196>

Jiménez Hurtado, Catalina (ed.) (2007). *Traducción y accesibilidad: subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Jiménez Hurtado, C. y Seibel, C. (s.f.). *Traducción accesible: narratología y semántica de la audiodescripción*. Universidad de Granada.

Leonhardt, Cantavella y Tarragó (1999). *Iniciación del lenguaje en niños ciegos: un enfoque preventivo*. España, ONCE.

Limbach, Christiane (2012). *La neutralidad en la Audiodescripción fílmica desde un punto de vista traductológico*. (Tesis de Doctorado). Universidad de Granada, Granada.

Marcos, Urritia J.M. (2012). Análisis de guiones audiodescritos y propuestas para la mejora de la norma UNE 153020. *TONOS*. Núm. 22. Universidad de Almería, grupo ECCO. Recuperado el 23 de febrero de 2016 de: [https://www.um.es/tonosdigital/znum22/secciones/estudios-05-la\\_audiodescripcion.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum22/secciones/estudios-05-la_audiodescripcion.htm)

Mayoral Asensio, R. (s.f.). *El espectador y la traducción audiovisual*. Universidad de Granada, Granada.

Mayoral Asensio (s.f.) *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)

Navarrete, J. (1997). La Audiodescripción. *Revista Être*. Núm. 27, pp. 24-26. ONCE.

Orrego-Carmona, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis*. Vol. 6 (2), pp. 297-320.

Ramos Caro, M. (2013). *El impacto emocional en la audiodescripción*. (Tesis de Doctorado). Facultad de Letras, Murcia.

Ramos Caro, M. (2016). *La traducción de los sentidos: audiodescripción y emociones*. Alemania: LINCOM.

Rodríguez, Ana (2007). Consideraciones acerca del lenguaje literario en los guiones audiodescritos. En: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y accesibilidad: subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Rodríguez Posadas, G. (2007). La Audiodescripción: parámetros de cohesión. En: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y accesibilidad: subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Rodrigo Llodio, M. y Azkarate-Gaztelu, E. (2016). La linterna del traductor. *La audiodescripción: un nuevo horizonte de posibilidades*. Nº 12, pp. 72-76. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://lalinternadeltraductor.org/n12/audiodescripcion.html>

Sanz Cameo, P. (s.f.). *La audiodescripción en España*. Recuperado el 20 de febrero de 2016 de: <http://progresodigital.unidadprogresista.org/noticia/AUDIODESCRIPCION-ESPA%C3%91A.aspx>

Utray Delgado, F. (2008). *Accesibilidad a la TDT en España para personas con discapacidad sensorial (2005-2007)*. (Tesis de Doctorado). Departamento de Biblioteconomía y Documentación, Getafe.