

TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO

APRENDIZAJE DEL LENGUAJE POR NIÑOS INVIDENTES Y AUDIODESCRIPCIÓN

Análisis descriptivo del lenguaje del guion audiodescriptivo del filme *Planet 51*

Autora: Beatriz Castro Nova

Tutora: Dra. Beatriz Cerezo Merchán

Fecha de lectura: julio de 2014



ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
INTRODUCCIÓN.....	5
OBJETO DE ESTUDIO Y MOTIVACIÓN.....	5
OBJETIVOS.....	5
ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	6
CAPÍTULO 1: LOS NIÑOS INVIDENTES Y SU ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE.....	8
1.1. LA CEGUERA.....	8
1.1.1. DEFINICIÓN Y TIPOS.....	8
1.2. NIÑOS INVIDENTES.....	10
1.2.1. DATOS GENERALES.....	10
1.2.2. ¿QUÉ IMPLICA SER CIEGO?.....	10
1.2.3. LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE POR NIÑOS INVIDENTES.....	11
1.2.3.1. ENFOQUES DE ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE POR NIÑOS INVIDENTES.....	11
CAPÍTULO 2: LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS.....	15
2.1. ASPECTOS GENERALES DE LA AUDIODESCRIPCIÓN.....	15
2.2. CARACTERÍSTICAS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN.....	15
2.3. TIPOS DE AUDIODESCRIPCIÓN.....	16
2.4. USUARIOS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN.....	17
2.5. AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS.....	17
2.5.1. EL LENGUAJE EN LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS.....	18
2.5.1.1. SUSTANTIVOS Y SINTAXIS.....	18
2.5.1.2. ADJETIVOS Y ADVERBIOS.....	19
2.5.1.3. VERBOS.....	20
CAPÍTULO 3: CORPUS Y METODOLOGÍA.....	22
3.1. CORPUS DE ESTUDIO.....	22
3.2. METODOLOGÍA.....	23
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DEL CORPUS.....	25
4.1. SUSTANTIVOS.....	25
4.2. SINTAXIS.....	27
4.3. ADJETIVOS Y ADVERBIOS.....	28
4.4. VERBOS.....	30
4.5. PROPUESTA PARA LA ELECCIÓN DEL LENGUAJE EN LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS.....	31
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES.....	32
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES.....	32
CAPÍTULO 6: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS.....	37
ANEXO 1: GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO DE <i>PLANET 51</i>	38
ANEXO 2: ENTREVISTA A ANTONIO VÁZQUEZ.....	72

Resumen:

El presente trabajo es un proyecto de corte descriptivo que trata de determinar si para la elaboración de un producto audiovisual audiodescrito se tienen en cuenta todos los factores que giran en torno al tipo de público al que va dirigido. Para ello, se profundiza en los estudios teóricos existentes sobre adquisición del lenguaje en niños invidentes para, posteriormente, realizar un análisis del lenguaje utilizado en el guion audiodescriptivo de la película *Planet 51*, teniendo en consideración las pautas que proponen al respecto tanto la norma UNE 153020 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*, como la guía británica *ITC Guidance On Standards for Audio Description*.

Palabras clave:

Audiodescripción (AD), niños, adquisición del lenguaje, léxico y sintaxis

INTRODUCCIÓN

OBJETO DE ESTUDIO Y MOTIVACIÓN

Aprendizaje del lenguaje por niños invidentes y audiodescripción trata de analizar el modo de adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes para, posteriormente, analizar el lenguaje empleado en la audiodescripción del filme *Planet 51* y constatar si se tienen en cuenta o no las características propias de este tipo de público en la elaboración de la audiodescripción (AD).

La elección de este tema se debe a la dificultad que presenta y al reto que supone la AD para este tipo de público, además de a la problemática existente en mantener el atractivo de los niños invidentes por los productos audiovisuales, teniendo en cuenta que no tienen acceso a unos de los aspectos más atractivos para los pequeños, es decir, las imágenes.

El presente trabajo pretende aportar a los estudios descriptivos ya existentes sobre este tema información de utilidad, que podría emplearse tanto en empresas, para la elaboración de protocolos de trabajo específicos en proyectos dirigidos a niños invidentes como en universidades, dado que podría constituir un material útil para la mejora de la docencia. Además, podría ayudar a los profesionales especializados en la materia a elaborar audiodescripciones de películas de animación infantil.

OBJETIVOS

Nuestro trabajo parte de los siguientes dos **objetivos principales**:

- Establecer regularidades o patrones en el guion audiodescriptivo en cuanto al empleo de léxico especializado y de uso coloquial, el tipo de adjetivos y adverbios utilizados, los verbos con los que se hacen las descripciones y la sintaxis.
- Comprobar si se han tenido en cuenta las características del público al que va dirigido el filme para la realización de la AD.

Asimismo, nos hemos propuesto una serie de **objetivos específicos**, que enumeraremos a continuación:

- Estudiar con detalle cuestiones relacionadas con la ceguera, especialmente, las relativas a los niños.
- Conocer la aproximación que hacen a la problemática de la AD para niños nuestras dos normas de referencia de AD (UNE y Ofcom).
- Clasificar los elementos léxicos encontrados en el guion audiodescritivo, mediante la misma categorización que realiza la norma UNE, es decir, sustantivos, adjetivos, adverbios, verbos y sintaxis.
- Preguntar al audiodescritor (Antonio Vázquez) sobre su toma de decisiones.
- Elaborar una guía sobre la elección del lenguaje para niños en la AD.

ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Hemos creído conveniente dividir el trabajo en diversas partes. Los primeros capítulos comprenden el marco teórico, y en ellos se profundiza en los aspectos fundamentales del estudio. En primer lugar, se acota el término *ceguera*, hasta llegar al modo de adquisición del lenguaje por los niños invidentes, que es el tema que nos ocupa. Seguidamente, se aborda la audiodescrición (AD), haciendo hincapié en aquella destinada a un público infantil y presentando los aspectos que se mencionan con respecto al lenguaje utilizado para elaborar la descripción tanto en la norma UNE 153020 *Audiodescrición para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescrición y elaboración de audioguías*, como en la guía británica *ITC Guidance On Standards for Audio Description* de 2000 y en su posterior modificación de 2006.

En la parte práctica del trabajo se describe con detalle la metodología utilizada y el corpus seleccionado para el análisis del lenguaje. A continuación, se realiza el análisis de los aspectos léxicos del guion audiodescritivo del filme. Tras esto, se incluye una síntesis de los comentarios del audiodescritor de nuestra película al respecto. Seguidamente, se ofrece una propuesta propia de pautas de actuación por lo que respecta a la AD del público infantil. Por último, se comprueba si se han alcanzado los objetivos propuestos al inicio del trabajo y se incluyen las conclusiones a las que se ha llegado tras la elaboración del trabajo y el análisis de la película.

Asimismo, se incluyen dos documentos anexos: la transcripción del guion audiodescritivo del filme y la entrevista realizada a Antonio Vázquez sobre la elección del léxico en este filme.

CAPÍTULO 1: LOS NIÑOS INVIDENTES Y SU ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

En este capítulo acotaremos el término *ceguera* de forma general, en primer lugar, para profundizar, a continuación, en los aspectos más importantes sobre la ceguera infantil, concretamente, en las especificidades en cuanto a la adquisición del lenguaje por parte de este tipo de público.

1.1. LA CEGUERA

1.1.1. DEFINICIÓN Y TIPOS

Tal y como explica Pablo Martín Andrade en su trabajo *Alumnos con discapacidad visual. Necesidades y respuesta educativa*,¹ desde el punto de vista oftalmológico, la ceguera se entiende como la ausencia total de visión y, por tanto, de percepción de luz. Sin embargo, desde el punto de vista práctico, se consideran ciegas las personas que presentan un resto visual funcional dentro de unos parámetros establecidos; a esto es a lo que se le denomina ceguera legal. Para considerar ciega legal a una persona en España, su agudeza visual no ha de ser superior a 1/10 en la escala de Wecker o su campo visual no superar los 10 grados.²

¹ En línea en: <http://educacion.once.es/appdocumentos/educa/prod/Necesidades%20y%20respuesta%20educativa.pdf>

² Estos son los valores establecidos para la afiliación a la ONCE. Sin embargo, estos parámetros varían en función de cada país.

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 1 Escala de Wecker ³

En la evaluación de la visión de una persona hay que tener en cuenta, además, el grado de visión y el momento de aparición de la deficiencia visual. El grado de visión constituye la agudeza visual⁴ y el campo visual⁵. El momento de aparición de la deficiencia visual es significativo, debido a que la información sensorial es de vital importancia en los primeros estadios del desarrollo evolutivo del niño, por lo que la privación de la información visual condiciona su desarrollo, que tendrá ciertas peculiaridades. Los invidentes adquiridos, es decir, las personas que perdieron la visión después de los 5-7 años, siguen teniendo imágenes mentales relativas a objetos o experiencias que tuvieron antes de perder la vista, mientras que los invidentes congénitos, o que es lo mismo, los ciegos de nacimiento, no son capaces de

³ En línea en: <http://www.miasesorlaboral.es/incapacidad-permanente-en-caso-de-perdida-de-vision/escala-de-wecker-2/>

⁴ Habilidad para identificar claramente detalles finos en objetos aislados o símbolos a una distancia determinada.

⁵ Área visualmente perceptible por delante de cada ojo, que en condiciones normales supone un ángulo de 150 grados en la línea horizontal y 120 grados en la línea vertical.

crear imágenes visuales. Estos se forman imágenes predominantemente hápticas, es decir, que giran en torno al tacto, aunque en dicha formación de imágenes también juega un papel muy importante el lenguaje, tal y como comentaremos más adelante, así como la experiencia auditiva, gustativa y olfativa (Col.diesis: en línea).

El término ceguera legal es fundamental en nuestro país, debido a que determina tanto la afiliación a la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE), como el grado de minusvalía de la persona, con vistas a la percepción de pensiones o ayudas concretas.

1.2. NIÑOS INVIDENTES

1.2.1. DATOS GENERALES

Según datos de la Organización Mundial de la Salud, el número de niños con discapacidad visual en el mundo asciende a 19 millones, 12 millones de los cuales la padecen debido a errores de refracción, fácilmente diagnosticables y corregibles. Alrededor de 1,4 millones de niños menores de 15 años sufren ceguera irreversible. Las causas principales de ceguera infantil son: las cataratas, la retinopatía del prematuro y la carencia de vitamina A (OMS, 2014: en línea).

1.2.2. ¿QUÉ IMPLICA SER CIEGO?

Tal y como explica Pablo Martín Andrade en su trabajo *Alumnos con discapacidad visual. Necesidades y respuesta educativa*, sobre la función visual se cimienta el conocimiento del espacio y la mayor parte de la información que recibimos. Las personas con ceguera o baja visión tienen disminuidas sus posibilidades de movimiento, lo que provoca que tengan un conocimiento limitado de su medio y una mayor dependencia de los demás. Para promover el desarrollo general del niño, se necesita una gran dedicación de sus educadores, que deben potenciar en ellos las percepciones táctiles, auditivas y cinestésicas. Aun así, su percepción de la realidad será fragmentada y limitada, debido a que la información la reciben por canales auditivos y táctiles. Los niños ciegos muestran una dificultad mayor en el reconocimiento de los objetos y en su localización espacial, así como en la relación que guardan entre sí por su ubicación. Estos sufren, por tanto, una falta de perspectiva global de las cosas.

1.2.3. LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE POR NIÑOS INVIDENTES

Antes de comentar las diferentes teorías relativas a la adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes, nos gustaría mencionar un problema común que encontramos en todos los estudios relativos a estos: la heterogeneidad entre los niños ciegos. Existen muy pocos niños invidentes congénitos que no presenten otro trastorno asociado a la ceguera. Este aspecto determina el número de sujetos de estudio de las investigaciones realizadas, ya que en ningún caso se ha estudiado un número tan significativo de niños como para extraer datos recurrentes, por lo que respecta a un patrón de conducta. Además, el momento de la pérdida de visión también resulta determinante para el estudio del lenguaje, puesto que los niños que padecen ceguera congénita no disponen de ningún tipo de memoria visual, mientras que los que han perdido la vista con posterioridad pueden aprovechar la memoria visual de la que disponen.

Para la elaboración del análisis del lenguaje utilizado en el filme que conforma nuestro trabajo, que realizaremos posteriormente, nos hemos centrado en los estudios llevados a cabo por el profesor Miguel Pérez Pereira, catedrático del Departamento de Psicología Evolutiva y de Educación de la Universidad de Santiago de Compostela. Este ha realizado varias investigaciones acerca del desarrollo del lenguaje en niños invidentes, y considera el enfoque sociocognitivo, que comentaremos a continuación, como el método desde el que afrontar el aprendizaje de los niños invidentes. Tras la lectura exhaustiva de los diversos enfoques, compartimos la visión de este investigador. Por ello, tomaremos su enfoque como base con la que contrastar el resto de enfoques y analizar, en capítulos posteriores, el lenguaje utilizado en la AD del filme.

1.2.3.1. ENFOQUES DE ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE POR NIÑOS INVIDENTES

Existen diversos enfoques en cuanto al desarrollo del lenguaje en niños ciegos. A continuación presentamos tres de los más recurrentes en la literatura sobre ceguera infantil:

- **El verbalismo.** El primer enfoque o postura considera que la adquisición del lenguaje se ve afectada por la carencia de visión, puesto que esta determina la información visual que establece las relaciones entre las formas lingüísticas y sus significados. Por tanto, el desarrollo conceptual de los niños invidentes es limitado, debido a la importancia de la información visual en el desarrollo del lenguaje. El lenguaje se desarrollará con posterioridad con respecto

al de los niños de su misma edad con visión y se caracterizará por el verbalismo, o lo que es lo mismo, la carencia de sentido del vocabulario empleado (Cutsford, 1951 en Pérez Pereira, 2008). No obstante, un estudio realizado por Demott en 1972 (en Pérez Pereira y Conti-Ramsden, 1999), que compara el verbalismo en niños ciegos y niños videntes, demuestra que no existe diferencia en cuanto al verbalismo en ambos grupos, por lo que no se puede decir que sea una cualidad típica únicamente de niños invidentes; además, a medida que los niños crecen y aumenta su coeficiente intelectual, aprenden el significado de los términos a través del contexto verbal y de su uso, gracias a su uso en un discurso, por lo que dejan de utilizar el verbalismo (ibídem).

- **El parrotting.** Por otra parte, existe otra postura que designa al habla de los niños invidentes como *habla de loros* (más conocida por su término en inglés: *parrotting*), debido a que el habla de estos es imitativa y, por tanto, utiliza gran cantidad de frases estereotipadas o frases hechas (Dunlea, 1989 y 2005 en Pérez Pereira, 2008). La imitación, según los defensores de esta postura, carece de creatividad, si tenemos en cuenta que estos denominan creatividad al uso de reglas que se extraen de la experiencia lingüística (un ejemplo de creatividad podría constituir la sobrerregulación, p.ej. *rompido* en lugar de *roto*, que sí es empleada por niños videntes). Además, según estos autores, el lenguaje empleado por los niños invidentes tiene características similares al de los autistas, por los errores que cometen con los pronombres (inversión pronominal), el habla imitativa y su indisposición para iniciar conversaciones. Estos hechos han sido desmentidos en varias investigaciones realizadas desde un enfoque sociocognitivo (Peters, 1987; Pérez Pereira y Castro, 1991 en Pérez Pereira 1991). Muchas de las investigaciones acerca de la inversión de los de pronombres personales por parte de los niños invidentes no se sostienen, porque sus datos se han extraído de un número muy reducido de casos. Además, estudios realizados posteriormente por Pérez Pereira determinaron que no existe ningún retraso entre la adquisición de pronombres en niños con o sin visión, y que la inversión no es un rasgo predominante en niños ciegos (Pérez Pereira y Conti-Ramsden, 1999).

- **El sociocognitismo.** Por último, el enfoque sociocognitivo, considerado por Pérez Pereira (2008) como método desde el que afrontar la adquisición del lenguaje y que nos servirá de base para nuestra fundamentación teórica, considera que existen diferencias

individuales en el aprendizaje del habla, aspecto que no contemplan el resto de teorías anteriores. Además, el proceso de adquisición no se reduce a establecer correspondencias entre formas y significados, sino que existe un sistema formal, el lenguaje, con sus propias reglas y características, mediante el que también se puede adquirir y desarrollar conocimiento. El lenguaje, por tanto, no se adquiere únicamente a través de la experiencia física, sino que la experiencia lingüística también tiene un papel relevante en el desarrollo del niño (Pérez Pereira, 1991: 201). Los teóricos que respaldan esta teoría consideran que existen dos rutas diferentes para la adquisición del lenguaje: el estilo analítico y el estilo gestáltico u holístico, y que no todos los niños aprenden a hablar de mismo modo. Los niños de estilo analítico no emplean combinaciones de palabras hasta que no han utilizado sus componentes de forma individual y conocen su utilización. Por tanto, analizan, en primer lugar, y emplean, en segundo. Los niños de estilo gestáltico, por contra, aprenden, como resultado de la imitación previa, las expresiones completas como si constituyeran un todo en sí mismas, y asocian su uso a un contexto concreto, con un propósito comunicativo determinado. Estos, por tanto, utilizan primero y analizan después. El análisis es recurrente, puesto que pueden utilizar estas frases hechas o estereotipadas en otras situaciones similares a las utilizadas la primera vez que las emplearon y, además, analizan los componentes que las forman y los emplean en otras combinaciones distintas.

Los niños invidentes suelen utilizar más fórmulas y frases hechas que los niños videntes, tal y como han demostrado varios autores en sus investigaciones (Pérez Pereira, 1997; Pérez Pereira y Consti-Ramsdem, 1999; Peters, 1994 en Pérez Pereira, 2008). Por tanto, su habla se asemeja más al estilo gestáltico que al analítico, por lo que suelen ser más imitadores que los niños sin defecto visual. Hemos de decir que, tal y como afirma Pérez Pereira en su obra *Lenguaje y representación en las personas ciegas*, más concretamente en el capítulo «Adquisición del lenguaje en niños ciegos»:

Ciertas peculiaridades del funcionamiento neurolingüístico de los niños ciegos favorecen esas características. Varias investigaciones recientes han hallado que los ciegos tienen una mayor memoria auditiva (Amedi et al, 2003; Röden et al., 2003) y una mayor velocidad de procesamiento fonológico (Stevens & Weaven, 2005) que los videntes. Sin duda, estas características del procesamiento de información auditiva permiten a los niños ciegos recordar expresiones que escuchan en ciertos contextos y reproducirlas en situaciones que a ellos les parecen semejantes con la misma intención con las que las escucharon decir. (Pérez Pereira, 2008)

Por todas estas razones, debemos dejar de pensar en la imitación como un hecho peyorativo, consistente en la repetición mecánica, como advertían las posturas anteriores, y comenzar a verla como un proceso cognitivo que implica una capacidad analítica importante.

Además, estudios realizados por Pérez Pereira (2006) con adultos ciegos han demostrado que su comprensión de la lengua oral es excelente, y que estos prestan más atención al lenguaje oral que los videntes. El lenguaje constituye su fuente principal de información sobre el mundo, en ausencia de información visual; de ahí que le confieran tanta importancia. Por tanto, podríamos decir que los invidentes ven a través del lenguaje (Peraita et al., 1992 p.103 en *ibídem*), puesto que conciben la realidad del modo que lo hacen debido al lenguaje.

CAPÍTULO 2: LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS

A lo largo de este capítulo profundizaremos en el concepto, tipos y usuarios de la audiodescripción, así como en las dos normas de referencia (UNE y Ofcom) para su realización. Asimismo, abordaremos la AD para niños de forma general, para después tratar los aspectos léxicos que analizaremos en nuestro proyecto.

2.1. ASPECTOS GENERALES DE LA AUDIODESCRIPCIÓN

La norma UNE define la AD como:

Servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con el objeto de compensar la carencia de captación de la parte virtual contenida en cualquier tipo de mensaje, suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve. (AENOR, 2005:4)

En España, la AD dirigida específicamente a invidentes o deficientes visuales no se llevó a cabo hasta 1993 por la ONCE, y se denominó AUDESC (Orero, Pereira y Ultray, 2007: en línea). A día de hoy, el servicio de AD se realiza tanto en salas de cine, como en TV y DVD, aunque los porcentajes de programas y películas audiodescritos es aún bajo y se realiza, casi totalmente, por la ONCE y Navarra de Cine (como parte del proyecto Cine Accesible).

Además, existe legislación que regula la práctica de este servicio. El artículo 8 de la Ley General de la Comunicación Audiovisual 7/2010, de 31 de marzo, expone que las personas con discapacidad visual tienen derecho, al menos, a dos horas de programación audiodescrita semanal en las cadenas de televisión públicas.

2.2. CARACTERÍSTICAS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN

Tal y como hemos señalado en el punto dedicado a la ceguera y como indica el Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA) en su informe *Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor* de septiembre de 2006:

Las necesidades de una persona ciega de nacimiento son diferentes a las de una persona que ha perdido la vista con el tiempo, una enfermedad o un accidente, y también a las de una persona deficiente visual que todavía tiene resto de visión. [...] No obstante, la aproximación más común a la profesión es realizar una audiodescripción única que contempla fundamentalmente las necesidades de las personas con ceguera total. (CESyA, 2006: en línea)

La norma UNE153020 de *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (AENOR, 2005), elaborada por el Ministerio de trabajo para establecer las pautas de actuación para los profesionales encargados de hacer audiodescripciones, señala que además de al receptor de la AD, hay que tener en cuenta el tipo de programa, debido a que dependiendo de la cantidad de diálogo, los huecos de mensaje, etc. podremos o no audiodescribir la información visual. Esta norma indica, asimismo, una serie de características fundamentales que deberían cumplirse a la hora de realizar la AD. Por una parte, la descripción que se realice ha de ser lo más objetiva posible, es decir, hemos de limitarnos a describir lo que se ve en la imagen. Por otra parte, la descripción ha de incorporarse a los huecos del mensaje, por lo que no debemos pisar los diálogos con nuestros comentarios; debe realizarse en el mismo idioma en el que se presente la obra original; y el vocabulario utilizado debe ser fluido, sencillo y preciso, siguiendo las normas gramaticales de la Real Academia de la Lengua Española (RAE). Es importante incluir la información que aparezca en cualquier texto escrito, resumiéndola, en el caso de que no se disponga de suficiente hueco de mensaje. Además, es conveniente no adelantar sucesos de la trama, ni romper situaciones de suspense, misterio, etc. Asimismo, debe aplicarse la regla espacio-temporal, que se basa en describir el *cuándo*, *dónde*, *quién*, *qué* y *cómo* de cada situación audiodescrita, en la que prevalecerá la descripción de la acción sobre el ambiente y los datos plásticos que contenga la imagen. Una vez confeccionado el guion audiodescriptivo, este será revisado por una persona distinta al descriptor y dichas correcciones se incorporarán en el guion final. Por lo que respecta a la locución, la norma UNE advierte que se seleccionará al locutor según el tipo de voz y, además, el tono se adecuará a la obra (AENOR, 2005: 7-8).

2.3. TIPOS DE AUDIODESCRIPCIÓN

De acuerdo con la tipología que incluye CESyA en su informe de 2006, podemos distinguir tres categorías de AD: grabada para la pantalla; grabada para audioguías; y en directo o semidirecto. En nuestro trabajo nos centraremos en la AD para pantalla, que

únicamente se realiza de producciones propias o bien de producciones extranjeras, previamente dobladas al español.

2.4. USUARIOS DE LA AUDIODESCRIPCIÓN

A día de hoy, los principales usuarios de la AD son las personas invidentes o con algún tipo de discapacidad visual. Sin embargo, la AD también puede ser de utilidad a personas sin problemas de visión, por ejemplo, a aquellas que quieran seguir el hilo argumental de una película mientras realizan otro tipo de actividades que requieran mantener la vista ocupada, o a aquellos apasionados del cine o de una película en concreto que empleen la AD a modo de *comentarios del director* para entender mejor todos los pequeños detalles que no hayan captado durante su primera visualización a través de la imagen.

2.5. AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS

Debido a las limitaciones del presente trabajo, nos centraremos únicamente en el lenguaje utilizado para la elaboración de la AD para niños, teniendo en consideración los aspectos relativos a la adquisición del lenguaje por parte de estos.

La norma UNE153020, en algunos de sus puntos, realiza acotaciones para indicar la forma de actuación más conveniente ante una obra destinada a un público infantil. En el apartado de la norma dedicado a la confección del guion, se indica lo siguiente: «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)». (AENOR, 2005: 7). No obstante, esta regla únicamente precisa las diferencias existentes en ciertos casos concretos, pero no ofrece pautas específicas para la elaboración de un guion audiodescrptivo para este tipo de público, con necesidades concretas, como sí lo hace la norma británica. Por esta razón, extraeremos la información relativa al lenguaje de ambas normas como base para poder establecer unas pautas de acción, que utilizaremos para el análisis de nuestro guion audiodescrptivo.

La AD, tal y como afirma Alicia Palomo en su proyecto de investigación *Audio Description for Children: the Art of Reading Images as Storytelling*, puede tener un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de la lengua (Palomo, 2008: 116). Los niños invidentes suelen emplear un método gestáltico en la adquisición del lenguaje, y esto

determina que su habla sea de tipo imitativo, es decir, que reproduzcan lo que han escuchado previamente para, posteriormente y tras analizar el contenido, emplear los conceptos de forma independiente para su producción propia. La AD, por tanto, puede tener una función pedagógica y la introducción de vocabulario novedoso puede ayudar en la adquisición del léxico de los niños invidentes.

2.5.1. EL LENGUAJE EN LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS

Para la realización de este proyecto, hemos creído conveniente centrarnos en la elección de los sustantivos, la sintaxis, los adjetivos, los adverbios y los verbos que se utilizan en el guion audiodescritivo del filme. La elección de estos aspectos en concreto se basa en el estudio previo que hemos llevado a cabo sobre la adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes, y se abordará mediante las pautas que proponen tanto la norma UNE como la guía británica al respecto. Las pautas que establecen estas normas se centran en el léxico y sintaxis. No obstante, debido a que todas estas categorías gramaticales podrían englobarse dentro del léxico, en nuestro trabajo distinguiremos entre sustantivos, adjetivos, adverbios y verbos.

2.5.1.1. SUSTANTIVOS Y SINTAXIS

La norma UNE indica que en el guion audiodescritivo se utilizará un vocabulario adecuado, según la temática de la obra. Sin embargo, esta norma no indica el grado de especialización que se debe emplear dependiendo del tipo de público ni de las características propias de estos. Lo que sí menciona es que en la AD prima la descripción de la trama frente a la situación espacial y a las características de la misma. Del mismo modo, esta norma expone la necesidad de adecuar la información al tipo de obra y a las necesidades concretas del público al que se dirige, aunque no explicita el modo de hacerlo, por lo que esta labor recaerá en manos del audiodescriptor. Además, la norma UNE indica que «el estilo de escritura del guion debe ser fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos» (AENOR, 2005: 7). No obstante, no especifica nada sobre la forma de actuación frente a una obra dirigida a un público infantil. Por último, la norma UNE señala que no ha de describirse lo que se desprende de la imagen, del mismo modo que ha de evitarse transmitir el punto de vista subjetivo del audiodescriptor.

La norma británica de 2000, por otra parte, advierte que se debe adecuar tanto el lenguaje como la sintaxis a la edad de los espectadores, y que ambos deben estar en consonancia con el propósito del programa, es decir, que, dependiendo de la finalidad del mismo (lúdica, pedagógica, etc.), utilizaremos un tipo de vocabulario y de sintaxis u otro.

En el caso concreto de los niños, aunque al inicio del trabajo pensábamos que se debería adecuar el vocabulario y la sintaxis a su edad y a su conocimiento de la realidad, tras conocer la forma en la que los niños sin visión adquieren el conocimiento y el lenguaje, no creemos que debamos ser tan condescendientes con ellos. Si se utiliza la AD de forma conveniente, esta puede cumplir una función lúdica, al mismo tiempo que una importante función pedagógica. No obstante, en nuestra opinión, el léxico novedoso no debe componer el grueso de la descripción, sino que debe incluirse en ciertos momentos. De esta forma, evitaremos que el pequeño pierda interés en la trama al estar formada por un conjunto de oraciones subordinadas incomprensibles para él, así como por léxico ininteligible. Por tanto, creemos que se deben utilizar sustantivos novedosos y oraciones subordinadas en su justa medida.

Lo más conveniente sería realizar un tipo de AD específico según las características propias de cada niño, el momento en el perdió la visión y la incidencia o no de otras enfermedades asociadas a la ceguera. No obstante, la realidad demuestra que únicamente se elabora una AD y que, por tanto, esta debe estar adaptada a los peores casos. Por lo tanto, es lógico pensar que, en la medida de lo posible, se debe facilitar la comprensión de la trama, mediante la aportación de léxico adecuado, fluido, sencillo y con frases de construcción directa, tal y como advierte la norma UNE, para adecuar la descripción a las necesidades de los niños invidentes con menor capacidad cognitiva.

Este factor no implica que, en determinados momentos, no podamos añadir léxico especializado o una oración de sintaxis algo más compleja. Sin embargo, consideramos que esto ha de hacerse con cautela para no hacer que el niño pierda la atención al no comprender la trama.

2.5.1.2. ADJETIVOS Y ADVERBIOS

Por lo que respecta al empleo de estos elementos léxicos, la norma UNE únicamente menciona que los adjetivos y los adverbios que se utilicen en la AD deben ser expresivos y precisos (AENOR, 2005: 8). Sobre este respecto, la guía británica de 2000, a pesar de no

especificarlo en el apartado dedicado a los programas infantiles, menciona que el uso de adjetivos correctos puede mejorar una escena; además, advierte que estos no deben reflejar la visión del audiodescriptor. Por otra parte, los adverbios respaldan la descripción, por lo que deben ser descriptivos y específicos; no obstante, deben usarse con cautela (Ofcom, 2000: 20-21). Además, tal y como se indica en la norma británica de 2006, estos son la clave para la descripción adecuada de emociones o acciones, aunque deben ser objetivos (Ofcom, 2006: 31).

Creemos que las especificaciones que proponen tanto la norma UNE como la guía británica sobre estos elementos son adecuadas. Hemos de decir que al inicio del trabajo no éramos tan conscientes de la función que puede desempeñar esta práctica; sin embargo, a medida que hemos ahondado en el tema, hemos entendido que, en el caso concreto de los niños invidentes, el lenguaje es un elemento imprescindible para suplir las carencias que tienen al no poder acceder a la información visual a través del sentido de la vista. Por tanto, parte de responsabilidad del audiodescriptor se centra en contribuir a la educación del niño, favoreciendo que el lenguaje que escuche y que, por lo tanto, imite, sea lo más expresivo y preciso posible. Sin embargo, para no hacer que el niño pierda interés por el filme, creemos que es necesario incluir, a su vez, adjetivos y adverbios con los que esté familiarizado.

2.5.1.3. VERBOS

Según la norma británica, en la AD debe predominar el presente, puesto que se trata de la descripción de un hecho que ocurre en un determinado momento. Asimismo, se ha de intentar que los verbos que se utilicen sean precisos, para favorecer la comprensión del espectador (Ofcom, 2000: 12-22).

Desde nuestro punto de vista, las recomendaciones que se realizan sobre este aspecto son convenientes. Por una parte, resulta lógico pensar que la narración debe realizarse en presente, debido a que una de las premisas fundamentales de la AD se basa en insertar los comentarios del narrador en los huecos del mensaje, intentando que la descripción coincida con las acciones que se están desarrollando en la trama. Además, el hecho de simultanear la descripción ayuda, a su vez, a que los verbos utilizados se respalden con el sonido proveniente del filme y esto, favorece la comprensión de los verbos que puedan resultar desconocidos para los niños.

Una vez abordadas, en la parte teórica de nuestro trabajo, todas las cuestiones que nos interesaban en relación con la ceguera, el aprendizaje del lenguaje, la audiodescripción y los diversos aspectos a tener en cuenta en la elección del lenguaje para audiodescribir películas infantiles, pasamos a continuación a la parte práctica del estudio.

CAPÍTULO 3: CORPUS Y METODOLOGÍA

En el presente capítulo realizaremos una descripción detallada de nuestro corpus de estudio, detallaremos la metodología elegida para la realización del análisis del léxico y la sintaxis, y describiremos los pasos que hemos seguido en la elaboración del presente proyecto.

3.1. CORPUS DE ESTUDIO

Para llevar a cabo nuestro proyecto hemos elegido la película de animación para niños *Planet 51*. Creímos que lo más conveniente sería analizar la AD de una película reciente, para conocer cómo es el producto real que llega a nuestros usuarios en la actualidad. De esta forma, podremos comprobar si el resultado cumple los aspectos reflejados en la norma UNE sobre el lenguaje, si en algunos casos se rige por la guía británica o si, por el contrario, el audiodescriptor utiliza su propio criterio para la toma de decisiones sobre aspectos que no se encuentran reflejados en ninguna de las normas anteriores.

Planet 51, dirigida por el director Jorge Blanco y escrita por Joe Stillman, se estrenó el 27 de noviembre de 2009 en España y, ese mismo año, se convirtió en la película española más taquillera a nivel mundial. La AD se llevó a cabo en 2010 por Aristia Producciones y Espectáculos, empresa responsable del proceso audiodescriptivo de las producciones AUDESC de la ONCE. El autor del guion audiodescriptivo y el locutor de titulares es Antonio Vázquez, y la locutora de contenidos es Pilar Rodríguez.

A pesar de haber sido galardonada con el Goya a la mejor película de animación en 2009 y haber sido nominada como mejor película de animación en los Premios del Cine Europeo en 2010, el filme fue criticado por la prensa internacional por el elevado presupuesto que se empleó en su producción. No obstante, también fue aplaudida por el elevado nivel técnico empleado y el minucioso detalle que presentan los escenarios. Esto último la hace idónea para el análisis de la AD, ya que en nuestro trabajo nos centraremos en el análisis léxico en la descripción de los aspectos visuales, que se cuidan al máximo.

3.2. METODOLOGÍA

Por una parte, nos gustaría mencionar que nuestro proyecto es un estudio descriptivo del texto audiovisual audiodescrito, que busca establecer tendencias en cuanto al uso del léxico y la sintaxis en la AD para niños de nuestra película.

La elección del léxico (y la sintaxis) está guiada, según la terminología de Toury (1995), por normas operacionales. Este autor considera que para el análisis traductológico deben encontrarse normas traductoras que se basen en las pautas traductoras generales frente a situaciones socioculturales concretas. A pesar de que el autor divide las normas en tres, nuestro proyecto únicamente busca las normas (en nuestro caso, tendencias, por lo reducido de nuestro corpus) operacionales, en tanto que estas justifican la elección del léxico y la sintaxis. Estas normas se dividen, a su vez, en matriciales y lingüístico-textuales. Las matriciales estipulan la fragmentación del texto para la traducción del mismo, y las lingüístico-textuales se basan en la elección del léxico del TM teniendo en cuenta el lenguaje empleado en el TO (Toury, 1995).

Por otra parte, para poder abordar los objetivos de nuestro trabajo, hemos seguido los siguientes pasos:

1) Obtención del corpus. Para seleccionar el filme para nuestro estudio acudimos a la ONCE, puesto que esta organización dispone de material audiodescrito para sus socios.

2) Transcripción del guion audiodescritivo. Tras la elección del filme, fue necesario transcribir las descripciones de las que se componía la AD.

3) Recopilación y elaboración del marco teórico.

4) Selección de los elementos para el análisis. Decidimos centrarnos en el análisis del lenguaje empleado en la AD de la película, ya que constituía el aspecto más recurrente tratado en el marco teórico del estudio. A continuación, decidimos qué elementos eran más pertinentes y, para ello, nos basamos en las recomendaciones recogidas tanto en la norma UNE como en la guía británica, es decir, léxico (aunque nosotros decidimos centrarnos en los sustantivos para acotar el término), sintaxis, adjetivos, adverbios y verbos, que son los elementos que analizaremos en nuestro proyecto. Recogimos los elementos que nos parecieron más significativos de cada uno de ellos en tablas y, seguidamente, incluimos las respuestas a la entrevista realizada al audiodescritor. Tras ello, realizamos un pequeño comentario sobre la aplicación de las normas de referencia en la AD (UNE y Ofcom) y

valoramos su utilización en la AD dirigida a un público infantil, basándonos en la documentación aportada en nuestro marco teórico.

5) Extracción de conclusiones. Una vez analizamos los diferentes elementos, extrajimos una serie de tendencias en la elaboración del guion audiodescriptivo.

6) Propuesta para la elección del lenguaje de la AD para niños. Finalmente, redactamos una propuesta para tratar de solventar ciertos aspectos que no se recogen en la norma UNE y que, esperamos, sirva de ayuda para la formación de profesionales y como método de apoyo para la elaboración de AD futuras.

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DEL CORPUS

En el siguiente capítulo se analizarán los aspectos comentados en el capítulo anterior. Para que la información extraída del filme resulte más visual, incluiremos tablas de cada uno de los aspectos tratados, que contendrán tanto el contexto, como el término en sí mismo. Después de cada tabla, se realizará un breve resumen en el que se incluirán las pautas seguidas por Antonio Vázquez en cada uno de los casos y la justificación de su elección.

4.1. SUSTANTIVOS

Sustantivos especializados

CONTEXTO	VOCABLO	CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN
TCR: 00.18.06 – 00.18.14 Un general se detiene ante una puerta de acero de la Base 9. La puerta se abre y varios soldados se cuadran ante él en la cámara frigorífica.	- General - Soldados	Militar
TCR: 00.28.35 – 00.28.36 El oficial se acerca a él.	Oficial	Militar
TCR: 00.40.47 – 00.40.54 La habitación está vacía. Lem, Skiff y Eckle van en el jeep de los soldados.	<i>Jeep</i>	Militar
TCR: 00.49.53 – 00.49.54 Un pelotón los persigue.	Pelotón	Militar
TCR: 00.52.24 – 00.52.30 Un convoy militar traslada la aeronave por una carretera comarcal.	- Convoy militar - Aeronave	- Militar - Astronomía
TCR: 01.19.23 – 01.19.27 Se encienden los motores propulsores . La nave gira y se dirige hacia el planeta anillado .	- Motores propulsores - Planeta anillado	Astronomía

Sustantivos empleados en descripciones generales

CONTEXTO
TCR: 00.03.20 – 00.03.28 Un ser con escafandra sale de ella.
TCR: 00.31.14 – 00.31.18 La puerta se cierra. El perro camina por la acera con el zurrón del cartero.
TCR: 00.34.12 – 00.34.15 Mira hacia la claraboya de la buhardilla .
TCR: 00.34.17 – 00.34.20 La urbanización es un entramado de calles concéntricas .
TCR: 01.01.24 – 01.01.26 El humano se suelta y hace juegos hipnóticos sobre Lem.
TCR: 01.11.30 – 01.11.32 Rover quita una rejilla de ventilación .
TCR: 01.13.30 – 01.13.35 Lem mira a Chuck y salen del ascensor. Eckle pulsa el botón rojo de un control de mandos .
TCR: 01.16.05 – 01.16.06 Coge una manta ignífuga y sale.
TCR: 01.22.06 – 01.22.14 La dueña del perro solo tiene la correa en la mano. El can asoma por la ventana de la nave y proyecta su lengua ventosa sobre el cristal. La nave desaparece en el espacio.

Sustantivos con rasgos del vocabulario infantil

CONTEXTO
TCR: 00.00.10.41 – 00.10.50 Lem ve a la chica saliendo de la casa de los vecinos con un ramo de rosas rojas. Se mueve a cámara lenta y varios pétalos salen volando. El chico mira con cara de bobo .
TCR: 00.11.14 – 00.11.18 Una furgoneta se detiene frente a la casa y baja un melenas .
TCR: 00.12.40 – 00.12.41 Un pez se pedorrea .
TCR: 00.26.32 – 00.26.34 El chucho salta hacia él pero la cadena le detiene en el aire.
TCR: 00.57.46 – 00.57.47 « Memos .»
TCR: 01.07.04 – 01.07.07 Chuck da un paso atrás y pulsa con el culo el botón para abrir la celda.

En la AD de la película analizada en nuestro trabajo se tiende a utilizar sustantivos precisos y especializados, pertenecientes al mundo del ejército y al de la astronomía, en muchos de los casos, por lo que, desde nuestro punto de vista, se ha cuidado mucho la

expresión y, además, se ha realizado un trabajo de documentación adecuado, que se muestra en el resultado. Con ello, se respeta, por una parte, una de las reglas de la norma UNE, que incide en la utilización de una terminología adecuada para la obra que se describe (AENOR, 2005: 8). Sin embargo, los sustantivos no son precisos únicamente por lo que respecta al léxico especializado, sino también por el vocabulario empleado en las descripciones generales.

Tal y como nos mencionó Antonio Vázquez, las audiodescripciones elaboradas para la ONCE siguen los criterios establecidos en la norma UNE. Tanto la organización, como Vázquez colaboraron en la redacción de dicha normativa. El objetivo último de la audiodescripción es la comprensión y todo está supeditado a esta. Además, los sustantivos utilizados en el filme identifican los rasgos de las personas u objetos descritos. Asimismo, la elección de algunos de los sustantivos empleados está determinada por el hueco del mensaje (*jeep* es más corto que *todoterreno*, por ejemplo). Por otra parte, en algunos casos, se utilizan sustantivos de registro más elevado o menos usuales, para no repetir un sustantivo empleado anteriormente. Por último, en la audiodescripción no se trata de hacer ningún guiño al vocabulario infantil, sino que los sustantivos que hemos tratado como tal, según el audiodescriptor, designan lo que son.

4.2. SINTAXIS

A pesar de que la gran mayoría de oraciones que se utilizan a lo largo de la película son simples, en determinados casos, el audiodescriptor opta por incluir oraciones coordinadas y subordinadas más complejas que pueden entorpecer la comunicación y más si tenemos en cuenta que el filme está dirigido a un público infantil. A continuación, propondremos algunos ejemplos de esto extraídos del filme:

- En el subsuelo de la base, hay una cámara frigorífica con cápsulas que contienen pequeños satélites. Uno de ellos es un Sputnik de la antigua Unión Soviética. En el interior de otra cápsula, un vehículo despliega sus placas solares, coloca sus ruedas y saca una cabeza circular con el objetivo de una cámara. (00.13.33 – 00.13.48)

- Delante de la gasolinera, se ha abierto un túnel al que se accede mediante una rampa flanqueada por luces. Una carretera con forma de nueve y con un helipuerto en su extremo rodea la estación de servicio. Debajo hay una construcción circular, rodeada por otra carretera. Los chicos se acercan al túnel. (01.10.06 – 01.10.22)

Además, muchas de las oraciones que componen el guion audiodescriptivo no siguen la construcción *sujeto + verbo + objeto*, porque anteponen el complemento circunstancial de

lugar, mediante en que se describe el *dónde* que, por otra parte, resulta imprescindible para situar al espectador en el lugar en el que se está desarrollando la trama. Algunos ejemplos de esto los encontramos en las siguientes oraciones:

- «En el jardín, los padres de Lem y el padre de Eckle ven la negra nube que cubre el cielo.» (00.15.31 – 00.15.35)

- «Sale de la cúpula. En la sala, encienden varios focos, se abre una puerta blindada y entran varios soldados. Escondido junto a la puerta, el pequeño vehículo de la cámara.» 00.14.19 – 00.14.27

- «El operador quita la correa del cobertor de la baca. Están frente a la tienda de cómics. Dentro, Rover se esconde temblando bajo un mueble. Skiff se acerca a él.» (00.47.05 – 00.47.13)

Tal y como nos explica el audiodescritor, a partir de 2011, en las audiodescripciones prima el presente, únicamente se recurre al pasado o al futuro si no se dispone de suficiente hueco para describir la acción de forma simultánea al momento en la que está ocurriendo. Además, se intentan evitar las oraciones subordinadas y se procura mantener la estructura *sujeto + verbo + objeto*. Sin embargo, esta película se realizó en el año 2010 y, de ahí, que pueda haber ciertos rasgos que se contradigan con las aportaciones de nuestro experto.

4.3. ADJETIVOS Y ADVERBIOS

Adjetivos

CONTEXTO
TCR: 00.05.00 – 00.05.04 La mujer y el niño suben a un coche azul, flotante, redondo y descapotable .
TCR: 00.16.10 – 00.16.15 Eckle y sus padres miran boquiabiertos .
TCR: 00.16.27 – 00.16.30 Ve a las dos parejas de vecinos mirándole petrificados .
TCR: 00.48.03 – 00.48.08 Lem camina triste y pensativo por la acera, bajo la lluvia de piedras.
TCR: 00.53.07 – 00.53.08 Señala a un hombre enchaquetado .
TCR: 01.09.59 – 01.10.01 Lem sale de la gasolinera y se queda perplejo .
TCR: 01.16.19 – 01.16.33 El general abre los ojos y ve a Chuck. Cae un pedazo de estructura llameante junto a ellos.

TCR: 01.19.40 – 01.19.41 Observan la nave, que toma tierra en la plaza. Los objetos vuelan a su alrededor, pero el barrendero permanece impasible .
TCR: 01.24.03 – 01.24.09 Kipple emerge del subsuelo del desierto por una salida secreta. Los dos soldados descerebrados están frente a él.

Adverbios

CONTEXTO
TCR: 00.32.16 – 00.32.20 Skiff retira las piedras que están sobre los cómics, se detiene y mira de reojo .
TCR: 00.32.39 – 00.32.42 El vehículo robot da media vuelta y se aleja quemando ruedas .
TCR: 00.44.06 – 00.44.08 Le sonríe seductoramente .
TCR: 00.58.54 – 00.58.57 Comienza a bailar tímidamente .
TCR: 01.19.10 – 01.19.12 Skiff y Eckle les miran con desagrado .
TCR: 01.21.23 – 01.21.25 Neera se acerca y Chuck se separa bruscamente .
TCR: 01.21.34 – 01.21.39 Neera y Lem se miran tiernamente . Chuck saluda, llevándose los dedos a la frente, y sube a la nave.
TCR: 01.24.21 – 01.24.26 Se lo llevan a rastras . Uno de ellos lleva la sierra circular. La nave orbita por el espacio.

En el guion audiodescritivo objeto de nuestro estudio se utilizan adjetivos y adverbios expresivos y precisos, cumpliendo, de este modo, la norma UNE. La inclusión de estos ayuda, desde nuestro punto de vista, a que el pequeño se haga una imagen mental óptima y, por tanto, facilita su comprensión.

Los adverbios, en algunas ocasiones, se emplean junto con otros elementos, formando locuciones adverbiales. Y, en otros casos, constituyen colocaciones, lo que enriquece la descripción.

Antonio Vázquez nos comentó que, desde la publicación de la norma UNE en el año 2005, se procura hacer todas las audiodescripciones con arreglo a dicha normativa y, de ahí, que se hayan empleado adjetivos y adverbios expresivos y precisos en la descripción de nuestro filme.

4.4. VERBOS

CONTEXTO	VERBO (Tiempo verbal y precisión léxica)
TCR: 00.12.55 – 00.12.58 Al entrar a la atmósfera una antena sale de ella y emite señales.	Perífrasis verbal compuesta por la preposición <i>al</i> y el verbo <i>entrar</i> .
TCR: 00.22.03 – 00.22.12 Se encoge de hombros y sigue fregando .	- <i>Encogerse de hombros</i> : Colocación. - <i>Fregando</i> : Gerundio.
TCR: 00.30.33 – 00.30.36 Empujó a Neera, ahora en el suelo. Los militares observan atentos.	- <i>Empujó</i> : Pretérito perfecto simple. - <i>Observan</i> : Presente.
TCR: 00.30.58 – 00.31.00 Lem maniobra marcha atrás y se aleja, forzando una sonrisa.	- <i>Maniobra</i> : Presente. - <i>Forzando</i> : Gerundio. - <i>Forzar una sonrisa</i> : Colocación.
TCR: 00.36.53 – 00.36.59 El robot se detiene y mira hacia atrás. Se olisquean y dan vueltas en círculos.	Todos los verbos que forman esta oración están en presente.
TCR: 00.58.28 – 00.58.38 Vehículos militares, encabezados por el general, persiguen a Rover por las calles de la ciudad. Los ciudadanos bailan en el concurso viendo a Chuck marcarse unos pasos de baile encima del escenario.	- <i>Encabezado</i> : Participio. - <i>Persiguen</i> y <i>bailan</i> : Presente. - <i>Viendo</i> : Gerundio. - <i>Marcarse</i> : Infinitivo.
TCR: 01.04.04 – 01.04.06 Se abre paso entre la gente.	<i>Abrirse paso</i> : Colocación.
TCR: 01.08.35 – 01.08.43 El humano está amarrado a la camilla de un quirófano. Ve a los soldados que le ayudaron , tumbados en camillas con la cabeza vendada y un cerebro flotando en una cápsula de vidrio.	- <i>Está amarrado</i> : Perífrasis verbal. - <i>Ve</i> : Presente. - <i>Ayudaron</i> : Pretérito perfecto simple. - <i>Tumbados</i> y <i>vendada</i> : Participios. - <i>Flotando</i> : Gerundio.

En la AD de la película que estamos analizando tiende a utilizarse el presente, por lo que se cumple con las recomendaciones mencionadas en la norma británica. No obstante, en algunos casos aislados se han utilizado tiempos verbales diferentes, pero la elección de estos está justificada, si tenemos en cuenta tanto las restricciones de espacio a las que tiene que hacer frente la AD, como la explicación de hechos que ocurrieron con anterioridad a la acción que se está describiendo, para la correcta comprensión de la trama. Además, se han utilizado tiempos compuestos y perífrasis que pueden subir el registro y dificultar la comprensión por parte de los niños invidentes. Por otra parte, encontramos gran cantidad de gerundios y participios en el guion audiodescritivo. Gran parte de estos forman parte de oraciones subordinadas adverbiales; sin embargo también existen casos en lo que el gerundio ayuda a

describir dos acciones que se están desarrollando de forma simultánea. La AD incorpora, a su vez, diversas colocaciones, que aportan riqueza léxica a la descripción.

Tal y como nos ha mencionado Antonio Vázquez, hasta 2011, el responsable del sistema AUDESC de la ONCE introducía cambios que complicaban la comprensión. Sin embargo, a día de hoy, se opta por simplificar al máximo la información, dejando de lado las opiniones subjetivas del audiodescriptor, por lo que la AD resulta más neutra. Vázquez indica, asimismo, que casi todas las incoherencias en los guiones provienen de querer contar la película, en lugar de aportar el dato de la acción.

4.5. PROPUESTA PARA LA ELECCIÓN DEL LENGUAJE EN LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS

Para concluir con el capítulo dedicado al análisis del corpus, nos gustaría incluir una serie de pautas de actuación frente a las diversas dificultades que puedan surgir en la elaboración de la AD destinada a un público infantil.

- **Encontrar un equilibrio entre la función lúdica y la didáctica de la AD.** Creemos que lo más conveniente sería incluir un léxico (sustantivos, adjetivos, adverbios y verbos) rico y preciso, intercalado entre un vocabulario familiar para el pequeño. Además, en determinados momentos, se puede hacer algún guiño al lenguaje infantil, para hacer que este no pierda la atención.
- **Simplificar la sintaxis.** A ser posible, las oraciones estarán formadas por *sujeto + verbo + objeto*. Sin embargo, la construcción de las oraciones irá en consonancia con la edad del espectador, aumentando de forma progresiva la dificultad, hasta llegar a incluir oraciones subordinadas muy complejas, que el espectador ciego adulto, tal y como hemos visto, comprenderá de forma óptima.
- **Evitar expresiones de un registro demasiado formal.** El fin último de la AD deber ser la comprensión por parte de los niños invidentes, por lo que se intentará adecuar el registro a estos, a no ser que las exigencias del guion requieran de un registro más elevado.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

A continuación, comprobaremos, en primer lugar, si se cumplen los objetivos principales que pretendíamos conseguir con el proyecto, es decir, si se han establecido regularidades en el guion audiodescriptivo y si para la AD del filme se han tenido en cuenta las características del público al que va dirigido. Asimismo, especificaremos si se han conseguido los objetivos específicos, o lo que es lo mismo, si se ha profundizado en las cuestiones relacionadas con la ceguera; si se han evaluado las dos normas de referencia en cuanto a AD (UNE y Ofcom) con detenimiento; si se han analizado y clasificado los elementos léxicos del filme; si se ha preguntado al audiodescriptor sobre su toma de decisiones y, por último, si se ha propuesto una guía sobre la elección del lenguaje para niños en la AD. Además, finalmente, realizaremos una serie de observaciones a las que hemos llegado tras la elaboración del trabajo y las aportaciones del audiodescriptor.

En cuanto a los dos objetivos principales, el presente proyecto trataba de establecer tendencias en el guion audiodescriptivo en cuanto al empleo de léxico especializado y de uso coloquial, el tipo de adjetivos y adverbios empleados y la sintaxis y los verbos empleados; y, además, pretendía determinar si se tenían en cuenta las características propias de los usuarios del producto audiovisual a la hora de elaborar el guion. A estas alturas del trabajo creemos que el léxico utilizado en la AD del filme que constituye nuestro cuerpo de análisis es adecuado, a pesar de que al inicio del trabajo pensáramos que era mejor adaptarlo a la edad y al conocimiento de la realidad de los niños. Además, el hecho de que el lenguaje esté tan cuidado y se utilicen adjetivos, adverbios y verbos expresivos y concisos, promueve la función didáctica que puede desempeñar este tipo de práctica en la adquisición del lenguaje por parte de los niños invidentes. No obstante, el grosor de la descripción está compuesto por vocabulario con el que el pequeño está familiarizado, con lo que se consigue, además, la función principal de la AD, la función lúdica. Por lo que respecta a la sintaxis, hemos advertido cambios en el orden lógico de muchas de las oraciones, al tratar de situar al espectador en los cambios de escenario. Desde nuestro punto de vista, este cambio puede provocar confusión entre los pequeños, por lo que, creemos que lo más adecuado sería mantener la estructura *sujeto + verbo + objeto* e introducir los cambios de escena en el lugar que les corresponde dentro de la oración, para favorecer la comprensión del niño. Tal y como

nos ha comentado Antonio Vázquez, este es el método que se emplea desde 2011. Asimismo, aunque gran parte de la AD esté compuesta por oraciones simples, en los momentos en los que es necesaria una descripción más detallada, se tiende a construir oraciones subordinadas demasiado complejas para que los niños de corta edad las comprendan.

Por lo que respecta a los objetivos específicos que perseguíamos con el proyecto, hemos de decir que en la parte teórica del trabajo hemos incluido información pertinente sobre la ceguera que ayuda a conocer el modo en el que los niños invidentes adquieren el lenguaje y, asimismo, hemos establecido diferencias entre los usuarios dependiendo de tipo de ceguera, la edad a la que perdieron la vista y el padecimiento o no de enfermedades asociadas a la ceguera (que suele ser lo habitual en el caso de los niños). Además, hemos realizado una síntesis de las recomendaciones recogidas tanto en la norma UNE como en la guía británica y, posteriormente, hemos recurrido a estos datos para realizar el análisis del filme. Tras esto, también hemos cumplido nuestro objetivo de entrevistar al audiodescriptor del filme sobre los aspectos que consideramos en nuestro análisis. Por último, hemos cumplido el objetivo de elaborar una pequeña guía o unas pautas que abarcan aspectos que no se tratan de forma clara en ninguna de estas normas mencionadas.

A continuación, aportaremos las conclusiones personales a las que hemos llegado, tras la elaboración del proyecto, con las que habremos logrado conseguir todos los objetivos que nos propusimos al inicio de este:

Tras la elaboración del proyecto, consideramos que, por una parte, a pesar de que la norma UNE trate de fomentar las buenas prácticas por lo que respecta a la realización de la AD, esta únicamente proporciona una guía general, que puede servir de base a los fundamentos teóricos de la AD en sí mismos, pero no ofrece soluciones a las necesidades específicas de cada público en concreto. Por esta razón, consideramos que se deberían elaborar normas y guías más precisas, que contemplen todos los aspectos que giran en torno a la AD y que ofrezcan soluciones concretas para mejorar la calidad de los productos audiodescritos.

Por otra parte, desde nuestro punto de vista, la formación en AD y, más concretamente, en las características propias de los diferentes usuarios, resulta imprescindible. De este modo, el profesional utilizará su conocimiento para tratar de solventar las dificultades que restrinjan el acceso al material audiovisual de los invidentes, o lo que es lo mismo, se

centrará en elaborar un producto accesible adecuado a las necesidades específicas derivadas de cada deficiencia, de las características de los receptores, etc.

Todos estos factores dificultan la labor del profesional encargado de elaborar la AD. En la mayoría de los casos, este tendrá que considerar una serie de factores para tomar la decisión que, desde su punto de vista, resulte más adecuada. Además, el audiodescriptor tendrá que tener en cuenta las estipulaciones del cliente, lo que puede suponer una dificultad añadida para la elaboración del guion. Por ejemplo, tal y como nos ha comentado el audiodescriptor de nuestra película, en el pasado el encargado del servicio AUDESC de la ONCE realizaba cambios que dificultaban la comprensión del niño, lo que es, a día de hoy, el objetivo principal de la AD.

Para concluir nuestro trabajo, nos gustaría mencionar una posible línea de investigación futura que, sin duda, complementaría nuestro trabajo. Sería interesante que, en el caso de la AD dirigida a un público infantil, se hiciera un estudio de recepción con niños ciegos para saber hasta qué punto resulta adecuado el guion audiodescriptivo de esta y otras películas infantiles.

CAPÍTULO 6: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

COL.DIESIS. Color y ceguera. En Col.diesis, *Como percibe una persona invidente. Las imágenes mentales de los invidentes*. Recuperado de <http://dmi.uib.es/~ugiv/coldiesis/espanol/temas/paginaTemas/percepcionTemas.html>

COMITÉ DE LA INFANCIA DE LA UNIÓN MUNDIAL DE CIEGOS. *Niños invisibles*. Recuperado de <http://educacion.once.es/appdocumentos/educa/prod/LibroNinosInvisibles.pdf>

DÍAZ CINTAS, J. (2006). *Informe sobre Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor*. Londres: Roehampton University. Recuperado de <http://www.cesya.es/estaticas/jornada/documentos/informe.pdf>

ECHEGARAY, L. y ULTRAY, F. *Servicios de accesibilidad universal a la televisión digital. Análisis de recepción con el colectivo de personas con discapacidad y mayores*. Recuperado de http://www.academia.edu/3052340/Servicios_de_accesibilidad_universal_a_la_television_digital._Analisis_de_recepcion_con_el_colectivo_de_personas_con_discapacidad_y_mayores

Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación (2010)

MARTÍN ANDRADE, P. *Alumnos con discapacidad visual. Necesidades y respuesta educativa*. Recuperado de <http://educacion.once.es/appdocumentos/educa/prod/Necesidades%20y%20respuesta%20educativa.pdf>

ONCE (2014). *La Audiodescripción*. Recuperado de <http://www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/accesibilidad/audiodescripcion>.

ORERO, P., PEREIRA, M. Y ULTRAY, F. (2007). *Visión histórica de la accesibilidad en los medios en España*. TRANS, Núm. II, 31-43. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/T.31-43OreroPereiraUtray.pdf

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (2013). *Ceguera y Discapacidad visual*. Recuperado de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs282/es/>

PALOMO, A. (2009). *Estudio descriptivo y comparativo de la audiodescripción para niños con deficiencias auditivas en España y Gran Bretaña*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castelló de la Plana.

PÉREZ PEREIRA, M. (1991). *Algunos rasgos del lenguaje del niño ciego*. Recuperado de http://www.um.es/analesps/v07/v07_2/08-07_2.pdf

PÉREZ PEREIRA, M., CONTI-RAMSDEN, G. (1999). *Language Development and Social Interaction in Blind Children*. Hove, East Sussex: Psychology Press.

PÉREZ PEREIRA, M. (2008). Adquisición del lenguaje en niños ciegos. En PÉREZ PEREIRA, M., *Lenguaje y representación en las personas ciegas* (183-205). Cádiz: Servicio de Publicaciones Universidad de Cádiz.

RNIB (2009). *Audio Description for Children*. Recuperado de: http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html

TOURY, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Ámsterdam: Jhon Benjamins.

ANEXOS

En este apartado del trabajo incluimos la transcripción del guion audiodescriptivo del filme *Planet 51* y entrevista realizada por correo electrónico al audiodescritor de la película, Antonio Vázquez.

ANEXO 1: GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO DE *PLANET 51*

00.00.07 – 00.00.09

Dirección de Cultura y Deporte de la ONCE.

00.00.11 – 00.00.

Reproducción realizada por la ONCE en sistema de audiodescripción.

00.00.17 – 00.00.25

El presente DVD es propiedad de la ONCE y forma parte del servicio AUDESC destinado al uso exclusivo y gratuito de los afiliados de la organización.

00.00.27 – 00.00.

Queda prohibida, en consecuencia, su utilización en forma distinta a la regulada por las normas del servicio AUDESC establecidas por la ONCE, así como su reproducción, distribución mediante venta o alquiler, comunicación pública o explotación en cualquier otra forma.

00.00.43 – 00.00.45

Audiodescripción ONCE 2010.

00.00.48 – 00.00.53

Planet 51. Año 2009. Animación en color. Autorizada para todos los públicos.

00.01.17 – 00.01.18

DeAPlaneta.

00.01.20 – 00.01.30

La parte posterior de un redondeado caballo de Troya azul se abre y salen letras de varios tamaños que se ordenan formando las palabras:

00.01.29 – 00.01.31

«Ilion Animation Studios.»

00.02.00 – 00.02.03

El cielo nocturno está plagado de estrellas.

00.02.13 – 00.02.25

Desde el horizonte, una brillante luna llena ilumina una ancha llanura cruzada por un río. En primer término, desde una zona boscosa más alta, una pareja está sentada dentro de un coche rosa aparcado frente una valla de madera.

00.02.43 – 00.02.51

Acercan sus labios, pero una nave espacial se eleva ante ellos. La miran aterrados. Escapan marcha atrás.

00.02.55 – 00.02.57

Salen a una carretera rural rompiendo una valla.

00.03.00 – 00.03.07

Un disparo destruye una cafetería. El coche frena ante el letrero que cae en la carretera. La nave aterriza a su lado.

00.03.08 – 00.03.09

La nave recibe un disparo.

00.03.11 – 00.03.12

Los militares observan a distancia.

00.03.14 – 00.03.16

Se abre la puerta en la nave.

00.03.20 – 00.03.28

Un ser con escafandra sale de ella. Es grande y gordo; el casco transparente cubre su cabeza que tiene un solo ojo enorme del que salen rayos que pulverizan a sus víctimas.

00.03.34 – 00.03.45

Las balas rebotan en un escudo de luz ante el alienígena que levanta su lanza de doble punta y emite círculos luminosos que suben al cielo. Otras naves como la suya atacan a los soldados.

00.03.47 – 00.03.49

El general es verde.

00.03.55 – 00.03.59

Un alienígena está tras él. Seres verdes se asustan en un cine.

00.04.02 – 00.04.04

Un niño ve la película.

00.04.07 – 00.04.09

Una señora lo agarra de una antena y se lo lleva.

00.04.10 – 00.04.16

Salen del cine. Todos los habitantes son verdes, sin nariz, con dos antenas en la frente y orejas puntiagudas.

00.04.25 – 00.04.29

El día es soleado, los coches circulan flotando a pocos centímetros del suelo.

00.04.32 – 00.04.34

En el cielo hay un planeta con anillos.

00.04.35 – 00.04.38

En el periódico *The Planet Tribune* se lee:

00.04.38 – 00.04.40

«Otro buen día en Glipforg.»

00.04.39 – 00.04.41

Un policía ante un bebé.

00.04.48 – 00.04.54

Una señora pasea un perro negro con cabeza de *alien* y larga cola. Orina ácido sobre una farola que se corroe.

00.05.00 – 00.05.04

La mujer y el niño suben a un coche azul, flotante, redondo y descapotable.

00.05.07 – 00.05.11

La farola cae al suelo, las casas son cilíndricas y sus tejados redondos.

00.05.15 – 00.05.24

El pelo de los seres es verde y está formado por mechones tan gruesos como dedos. Algunos hombres llevan bigote, formado por cuatro pelos gordos sobre el labio superior. El cielo se nubla.

00.05.29 – 00.05.32

Llueven piedras. Un hombre abre un paraguas.

00.05.49 – 00.05.56

Bajo un cielo soleado tres niñas juegan al tejo en la acera. Los seres verdes van descalzos. Sus manos tienen cuatro dedos.

00.05.58 – 00.06.03

El coche de la señora y el niño va por una carretera que sube una colina cubierta de árboles. Llegan al observatorio.

00.06.06 – 00.06.08

Dentro hay niños.

00.06.28 – 00.06.30

Los niños se aburren.

00.06.40 – 00.06.43

Mete una película en un proyector. La imagen se quema.

00.07.11 – 00.07.13

Vomitan. Un ser con chaqueta gris escucha.

00.07.34 – 00.07.36

Lo juega y hace un columpio con el yoyó.

00.07.40 – 00.07.43

Salen. El orador se acerca a un joven y a un niño.

00.07.48 – 00.07.50

Chocan sus manos. En la calle.

00.08.11 – 00.08.13

El policía se aleja en su coche.

00.08.15 – 00.08.19

El joven y el niño corren hacia la cartelera de un cine. Lem va tras ellos.

00.09.40 – 00.09.41

Da un cómic al niño.

00.09.45 – 00.09.48

Lem y el niño caminan por la calle.

00.10.26 – 00.10.29

Un hombre echa combustible en la barbacoa. El vecino.

00.10.41 – 00.10.50

Lem ve a la chica saliendo de la casa de los vecinos con un ramo de rosas rojas. Se mueve a cámara lenta y varios pétalos salen volando. El chico mira con cara de bobo.

00.10.51 – 00.10.53

El padre le da una colleja.

00.10.58 – 00.11.00

Lem se acerca a la chica.

00.11.14 – 00.11.18

Una furgoneta se detiene frente a la casa y baja un melenas.

00.12.16 – 00.12.18

Sube con Neera a la furgoneta.

00.12.21 – 00.12.24

Ella saca la cabeza por la ventana.

00.12.28 – 00.12.31

Lem mira por un telescopio. Neera y el melenas se ven con unos amigos.

00.12.37 – 00.12.39

Golpea el telescopio, que gira y le da en la cara.

00.12.40 – 00.12.41

Un pez se pedorrea.

00.12.44 – 00.12.49

Se marcha enfadado. A través de la ventana se ve brillar una luz entre las nubes.

00.12.50 – 00.12.52

Una nave espacial surca el cielo.

00.12.55 – 00.12.58

Al entrar a la atmósfera una antena sale de ella y emite señales.

00.13.05 – 00.13.10

Un empleado obeso come una hamburguesa mientras hojea una revista con fotos de una Marilyn verde.

00.13.13 – 00.13.27

Pasa la página y ve el cartel de *Humaníacos III*. El ojo del monstruo humaníaco se ilumina en rojo. El empleado se sorprende, quita la revista y ve una luz roja en la pantalla del radar. Una pantalla de radar se activa e imprime un papel. Se asusta, tira la hamburguesa y coge el teléfono.

00.13.33 – 00.13.48

En el subsuelo de la base hay una cámara frigorífica con cápsulas que contienen pequeños satélites. Uno de ellos es un Sputnik de la antigua Unión Soviética. En el interior de otra cápsula, un vehículo despliega sus placas solares, coloca sus ruedas y saca una cabeza circular con el objetivo de una cámara.

00.13.51 – 00.13.54

La cámara se acciona. En la pantalla pone:

00.13.54 – 00.13.56

«Señal recibida. Cargando. Listo. Comenzar misión.»

00.13.58 – 00.14.00

El vehículo intenta salir de la cápsula.

00.14.03 – 00.14.16

Choca contra la cúpula de cristal, emite un rayo de luz iluminando el techo de la cámara frigorífica, apaga la luz y mira a su alrededor; después, desenrosca un tornillo de la cápsula. La cúpula de cristal cae al suelo y se rompe.

00.14.19 – 00.14.27

Sale de la cúpula. En la sala, encienden varios focos, se abre una puerta blindada y entran varios soldados. Escondido junto a la puerta, el pequeño vehículo de la cámara.

00.14.33 – 00.14.40

Corren por un pasillo. El vehículo está en un conducto de aire. El vehículo circula por un desierto y se detiene sobre una roca.

00.14.42 – 00.14.44

Extiende una antena. Su pantalla reza:

00.14.45 – 00.14.46

«Misión seguir astronauta.»

00.14.47 – 00.14.53

Enfoca una luz entre las ruedas y aparece un astronauta en su pantalla. Salta de la roca y circula por el desierto.

00.14.55 – 00.14.56

Eckle lee un cómic.

00.15.07 – 00.15.12

El padre atiende la carne en la barbacoa. El viento mueve las hojas del cómic.

00.15.15 – 00.15.29

La ventana de la buhardilla de Lem se abre y golpea el telescopio. El chico la cierra. En el jardín, Eckle ve cómo tiemblan los objetos de la mesa y el dial de la radio enloquece. En la buhardilla, Lem ve a los peces de un solo ojo escondidos en el acuario.

00.15.31 – 00.15.35

En el jardín, los padres de Lem y el padre de Eckle ven la negra nube que cubre el cielo.

00.15.38 – 00.15.40

Una nave espacial baja del centro de la nube.

00.15.42 – 00.15.45

Un chorro de fuego sale de los propulsores y la nave aterriza en el jardín.

00.15.53 – 00.15.57

Se abre la puerta de la nave, que lleva dibujada la bandera de EE.UU.

00.16.01 – 00.16.03

Un astronauta pisa el suelo.

00.16.05 – 00.16.07

Lleva una bandera de EE.UU. en sus manos.

00.16.10 – 00.16.15

Eckle y sus padres miran boquiabiertos. El astronauta camina dando saltos por el jardín.

00.16.21 – 00.16.22

Clava la bandera.

00.16.24 – 00.16.25

Pisa un juguete.

00.16.27 – 00.16.30

Ve a las dos parejas de vecinos mirándole petrificados.

00.16.33 – 00.16.35

Sale una llama de la barbacoa pero el padre de Eckle ni se inmuta.

00.16.38 – 00.16.40

El americano suelta la bandera.

00.16.42 – 00.16.49

Corre hacia la nave pero Eckle está en la puerta. El niño se acerca a él con un boli en la mano. El americano huye y salta la cerca.

00.16.53 – 00.16.56

Se asusta al ver una mujer. Lem sale de su casa.

00.17.00 – 00.17.03

Ve al astronauta corriendo entre los arbustos.

00.17.04 – 00.17.08

El humano intenta abrir una caseta pero el perro *alien* quiere jugar con él.

00.17.13 – 00.17.22

El perro estira su larga lengua y se adhiere al cristal del casco como una ventosa. El astronauta despega la lengua y huye. El perro lanza su lengua de nuevo y se pega al trasero del humano.

00.17.24 – 00.17.28

El hombre despega al animal, pisa dos coches de juguete y patina por la acera. En una casa.

00.17.36 – 00.17.41

El hombre entra de cabeza por la ventana. Madre e hijo lo miran. El niño se bebe todo el jarabe.

00.17.44 – 00.18.00

El americano huye, recibe un botellazo y sale de la casa. Se detiene en mitad de la calzada. Un ciclista choca con él y circulan pendiente abajo. Un obrero les ve acercarse, suben una rampa de madera y atraviesan un cartel publicitario. Pasan ante una luna con anillos como si fuera un extraterrestre volando en bicicleta.

00.18.02 – 00.18.04

El americano cae en el parque.

00.18.06 – 00.18.14

Un general se detiene ante una puerta de acero de la Base 9. La puerta se abre y varios soldados se cuadran ante él en la cámara frigorífica.

00.18.26 – 00.18.29

Un policía llega al parque con una linterna y enfoca los arbustos.

00.18.33 – 00.18.36

Camina hacia un lado y el astronauta aprovecha para huir.

00.18.45 – 00.18.47

Un reportero con micrófono en el programa *New Flash*.

00.19.07 – 00.19.14

Los ciudadanos observan atónitos la nave espacial. Lem se cruza con dos animadores vestidos de pasta y cepillo de dientes.

00.19.20 – 00.19.24

Un miembro de la Patrulla Civil se reúne con sus compañeros; luego, lee manuales.

00.19.34 – 00.19.35

Dos de ellos se ríen.

00.19.38 – 00.19.42

Una mujer pasa ante uno de la Patrulla Civil que la mira y le muestra el brazalete.

00.19.48 – 00.19.52

Su compañero dispara un cañón y la bola arranca la cabeza a una estatua.

00.19.58 – 00.20.00

Todos, menos uno, se esconden debajo de sus mesas.

00.20.03 – 00.20.06

En un rincón hay tres niños castigados. Lem y Skiff fuera.

00.20.28 – 00.20.29

Saca algo.

00.20.36 – 00.20.36

Detrás.

00.20.41 – 00.20.42

Se lo devuelve.

00.20.51 – 00.20.56

El vehículo coge una piedra en el desierto. La escanea. Su pantalla dice:

00.20.57 – 00.20.59

«Muestra encontrada. Adquirir.»

00.21.01 – 00.21.02

Se guarda la piedra.

00.21.04 – 00.21.13

Coge otra piedra. Un escorpión de un solo ojo está sobre ella. El vehículo lo agarra de la cola y lo aparta. El escorpión sube por detrás hasta la cabeza del robot y la golpea.

00.21.18 – 00.21.19

Este gira la cabeza y el escorpión salta sobre la piedra.

00.21.21 – 00.21.22

El robot lo aplasta.

00.21.24 – 00.21.25

Guarda la piedra.

00.21.26 – 21.27

Su pantalla dice:

00.21.28 – 00.21.29

«Misión encontrar astronauta.»

00.21.31 – 00.21.34

Se aleja por la carretera que lleva a Glipforg. Lem mira una foto de Neera.

00.21.48 – 00.21.53

Cierra la puerta del cuarto de la limpieza donde está clavada la foto y friega el suelo del observatorio.

00.21.58 – 00.22.00

Deja de fregar y se acerca a un mostrador.

00.22.01 – 00.22.02

Mira atento.

00.22.03 – 00.22.12

Se encoge de hombros y sigue fregando. El astronauta está escondido tras el mostrador, intentando ocultar la luz que se enciende en su pecho, y tira una cortina. Lem se acerca.

00.22.14 – 00.22.18

La cortina deja al descubierto al astronauta y Lem se ve reflejado en el cristal del casco.

00.22.21 – 00.22.23

Huyen y suben las dos escaleras del observatorio mirando hacia atrás.

00.22.25 – 00.22.27

Chocan en el corredor que une las escaleras.

00.22.29 – 00.22.34

Se miran y se asustan. El astronauta choca con la barandilla y cae. Lem corre escaleras abajo y resbala con la fregona.

00.22.36 – 00.22.42

El astronauta está suspendido de unos cables, de los que cuelga un sistema planetario, que pende del techo.

00.22.50 – 00.22.53

Lem corre hacia un teléfono público del observatorio.

00.23.06 – 00.23.14

Se descuelga el cable del que pende el astronauta y cae sobre un planeta. Un aro lo golpea, se enreda en otros cables, se desprende un tubo de su traje y pierde oxígeno.

00.23.16 – 00.23.18

Cae al suelo. La bombona de oxígeno se vacía.

00.23.35 – 00.23.37

El astronauta se quita el casco.

00.24.04 – 00.24.04

Sonríe.

00.26.14 – 00.26.15

Lem coge el teléfono.

00.26.17 – 00.26.19

Observa al astronauta, que mira apenado.

00.26.23 – 00.26.28

El cartero mete las cartas en un buzón. Lleva un brazo en cabestrillo. Se dirige al perro.

00.26.32 – 00.26.34

El chucho salta hacia él pero la cadena le detiene en el aire.

00.26.39 – 00.26.40

El cartero se va.

00.26.43 – 00.26.45

El perro orina ácido sobre su cadena.

00.26.47 – 00.26.49

El cartero deja una carta en otro buzón.

00.26.51 – 00.26.53

El perro le muestra los dientes encima del buzón.

00.26.55 – 00.27.01

Lem detiene el coche del observatorio junto a su casa. Los curiosos observan la nave en el jardín. El humano se asoma bajo una manta.

00.27.44 – 00.27.50

Le empuja fuera del coche. Lem mira al humano, que da golpes de kárate. El policía le palmea el hombro.

00.27.55 – 00.27.57

Un tanque entra en el jardín, seguido por varios soldados.

00.28.10 – 00.28.12

Los militares apuntan con sus armas a la nave.

00.28.15 – 00.28.17

Se aproxima un helicóptero del ejército.

00.28.20 – 00.28.21

Aterriza en el jardín.

00.28.24 – 00.28.24

El capitán.

00.28.26 – 00.28.28

El general baja del helicóptero.

00.28.31 – 00.28.32

Se acerca a la nave.

00.28.35 – 00.28.36

El oficial se acerca a él.

00.28.58 – 00.29.07

Los soldados llevan máscaras antigás. Sacan diversos objetos de la nave, agarrados con tenazas, y los depositan en un vehículo. Una linterna, una agenda, una revista, una muñeca...

00.29.09 – 00.29.10

A uno se le cae un iPad.

00.29.13 – 00.29.16

Los soldados se ponen a cubierto. Todos los ciudadanos se tapan los oídos.

00.29.24 – 00.29.27

El general destroza el iPad con su arma y se quita las gafas de sol.

00.29.42 – 00.29.42

El melenas.

00.30.10 – 00.30.10

Lo suelta.

00.30.15 – 00.30.16

El general y el capitán se miran.

00.30.17 – 00.30.18

La chica se molesta.

00.30.29 – 00.30.30

Un soldado husmea su coche.

00.30.33 – 00.30.36

Empujó a Neera, ahora en el suelo. Los militares observan atentos.

00.30.45 – 00.30.45

El humano.

00.30.58 – 00.31.00

Lem maniobra marcha atrás y se aleja, forzando una sonrisa.

00.31.02 – 00.31.06

Neera le mira seria junto a Glar, que mueve la cabeza disgustado.

00.31.10 – 00.31.11

Lem entra en el garaje.

00.31.14 – 00.31.18

La puerta se cierra. El perro camina por la acera con el zurrón del cartero.

00.31.20 – 00.31.24

Lem abre la puerta de la casa. La madre se va del salón con una bandeja.

00.31.27 – 00.31.28

El humano entra.

00.31.30 – 00.31.32

Suben las escaleras y llegan al dormitorio.

00.31.40 – 00.31.41

Mira por la ventana.

00.31.45 – 00.31.50

El humano mira por la ventana. Los soldados colocan una valla metálica con alambre de espino alrededor de la nave.

00.32.04 – 00.32.06

De noche, un cartel en una pared dice:

00.32.07 – 00.32.09

«Es un milagro. Lavadora automática.»

00.32.08 – 00.32.12

El vehículo busca por las calles del pueblo. Analiza una piedra que ha caído cerca de él.

00.32.13 – 00.32.14

Cae otra piedra.

00.32.16 – 00.32.20

Skiff retira las piedras que están sobre los cómics, se detiene y mira de reojo.

00.32.21 – 00.32.23

El vehículo observa, moviendo la antena.

00.32.24 – 00.32.28

Skiff se cubre la cara con un brazo y una piedra en la otra mano. El vehículo la mira.

00.32.31 – 00.32.33

La lanza. El vehículo la recoge y se la guarda.

00.32.34 – 00.32.37

Se acerca a Skiff moviendo la antena. Dos soldados lo ven.

00.32.39 – 00.32.42

El vehículo robot da media vuelta y se aleja quemando ruedas.

00.32.43 – 00.32.50

Un coche casi choca con él. Los soldados le persiguen. Entran en una bolera con sus armas en las manos. Una chica en patines sirve a unos clientes.

00.32.54 – 00.32.56

Ven la cabeza del robot camuflada entre las bolas.

00.32.58 – 00.33.00

Corren tras él por toda la bolera.

00.33.04 – 00.33.09

El robot salta sobre una pila de platos que hay sobre el mostrador y los lanza con las ruedas. Derriba a un soldado. El otro lo persigue.

00.33.12 – 00.33.13

Pasa entre los jugadores.

00.33.16 – 00.33.22

Entra en una calle de la bolera y sus ruedas patinan. El soldado se tira sobre el robot que salta y lanza al militar contra los bolos.

00.33.23 – 00.33.27

El vehículo robot sale de la bolera. Una luz roja se enciende en su costado.

00.33.29 – 00.33.32

Se aleja. Un helicóptero militar vuela con un potente foco. En la televisión.

00.33.55 – 00.33.57

Se le cae el cepillo de dientes.

00.34.12 – 00.34.15

Mira hacia la claraboya de la buhardilla. La cámara vuela hacia el cielo.

00.34.17 – 00.34.20

La urbanización es un entramado de calles concéntricas.

00.34.21 – 00.34.26

Alrededor del planeta hay un anillo de asteroides y cerca de él, la nave espacial Odyssey.

00.34.32 – 00.34.34

En su interior la pantalla dice:

00.34.32 – 00.34.38

«Retorno a la Tierra 36 horas, 48 minutos.»

00.34.39 – 00.34.40

En el jardín, un soldado pasa un detector por la bandera americana.

00.35.18 – 00.35.21

El profesor se quita el sombrero y apoya las manos en su frente.

00.35.25 – 00.35.25

Un soldado.

00.35.27 – 00.35.29

Dos soldados levantan las manos.

00.35.34 – 00.35.35

Se golpean mutuamente.

00.35.55 – 00.36.00

Un tanque circula por una calle. Pasa junto a la furgoneta del repartidor de leche.

00.36.01 – 00.36.04

El lechero sube a su vehículo y bebe un poco de leche. El cartero.

00.36.13 – 00.36.16

Le atrapa la mano con el cristal y acelera. El cartero cuelga de la ventanilla.

00.36.29 – 00.36.31

La mujer corre, perseguida por dos soldados.

00.36.34 – 00.36.40

El vehículo robot está frente la casa de Lem. Escanea la fachada, enfoca la ventana de la buhardilla y su pantalla escribe:

00.36.41 – 00.36.43

«Astronauta encontrado.»

00.36.42 – 00.36.44

Un coche militar se detiene.

00.36.48 – 00.36.50

Tras ellos, camina el robot seguido del perro.

00.36.53 – 00.36.59

El robot se detiene y mira hacia atrás. Se olisquean y dan vueltas en círculos. El perro se detiene frente a él y juegan.

00.37.01 – 00.37.03

Los soldados pasan junto a ellos.

00.37.14 – 00.37.15

El robot los ve y desaparece.

00.37.18 – 00.37.21

Está escondido en un seto. El perro lo mira moviendo el rabo.

00.37.25 – 00.37.28

El perro mira a los militares y da vueltas arrastrando el culo.

00.37.36 – 00.37.41

El robot sale de su escondite, entra en la casa por la gatera y coge el periódico. En la buhardilla.

00.37.44 – 00.37.46

Se despierta. El humano duerme en un sillón.

00.37.49 – 00.37.54

Abre la puerta, mira hacia abajo y ve al robot con el periódico. El robot entra y se acerca al humano.

00.38.18 – 00.38.15

Le da con el periódico en la cabeza.

00.38.26 – 00.38.28

Coge el cómic y firma un autógrafo.

00.38.33 – 00.38.34

Firma como: «Chuck Baker».

00.38.53 – 00.38.53

Ve a Chuck.

00.39.16 – 00.39.18

El robot se lanza sobre Skiff.

00.39.21 – 00.39.22

Lem y Chuck se miran.

00.39.25 – 00.39.26

Abre y entran dos soldados.

00.39.30 – 00.39.30

Lo ven.

00.39.54 – 00.39.57

Chuck pone sus manos sobre sus cascos y los zarandea.

00.40.14 – 00.40.17

Los soldados tienen los brazos extendidos al frente.

00.40.19 – 00.40.21

Rover enciende la televisión.

00.40.33 – 00.40.33

Fuera.

00.40.42 – 00.40.44

La madre entra en la buhardilla.

00.40.47 – 00.40.54

La habitación está vacía. Lem, Skiff y Eckle van en el *jeep* de los soldados. Chuck y Rover están en la parte trasera, ocultos bajo una manta.

00.40.59 – 00.41.01

El coche circula por las calles de la urbanización.

00.41.43 – 00.41.44

Ella mira.

00.41.52 – 00.41.56

Los militares están en casa de Lem. El general y el profesor miran un mapa.

00.42.01 – 00.42.04

Entran en el cuarto de Lem. El capitán señala hacia el suelo.

00.42.07 – 00.42.08

Cogen un envoltorio de chocolatina.

00.42.12 – 00.42.13

Mira el código de barras.

00.42.22 – 00.42.22

Las barras.

00.42.26 – 00.42.27

El general mira al padre.

00.42.32 – 00.42.32

Sale.

00.42.33 – 00.42.34

En la tienda de cómics.

00.43.06 – 00.43.07

Mira el reloj.

00.43.14 – 00.43.14

Van a la puerta.

00.43.17 – 00.43.20

Skiff, Rover y Eckle le miran. Chuck pone un disco en la tienda.

00.43.34 – 00.43.35

Pone la aguja sobre el disco.

00.43.42 – 00.43.42

Lem niega.

00.43.55 – 00.43.56

Le coge una mano y le hace girar.

00.43.57 – 00.43.59

Huele su brazo y acerca su cara.

00.44.06 – 00.44.08

Le sonrío seductoramente.

00.44.14 – 00.44.15

Baila un tango con Lem.

00.44.21 – 00.44.22

Simula besarle.

00.44.35 – 00.44.35

Se va.

00.44.37 – 00.44.38

Sonríe y entra en la tienda.

00.44.45 – 00.44.48

Chuck le cierra la puerta en la cara. Los periodistas en su coche.

00.44.53 – 00.44.54

Lem los ve circular.

00.45.00 – 00.45.00

Los *hippies*.

00.45.42 – 00.45.44

Se aleja, llevando una pancarta que pone:

00.45.45 – 00.45.47

«Los *aliens* son bienvenidos.»

00.45.46 – 00.45.48

Lem se acerca a ella.

00.45.50 – 00.45.51

Se vuelve a él.

00.46.04 – 00.46.05

Baila con ella.

00.46.08 – 00.46.10

Neera lo empuja y cae al suelo.

00.46.17 – 00.46.24

Los manifestantes se alejan. Llueven piedras. Lem permanece tumbado sobre la acera. En la tienda de cómics, Skiff extiende periódicos a los pies de Chuck.

00.46.38 – 00.46.39

Le lanzan ventosas.

00.46.58 – 00.47.00

Llueven piedras sobre los coches de los periodistas.

00.47.05 – 00.47.13

El operador quita la correa del cobertor de la baca. Están frente a la tienda de cómics. Dentro, Rover se esconde temblando bajo un mueble. Skiff se acerca a él.

00.47.22 – 00.47.29

Miran por la ventana. Rover analiza los objetos que caen. Su pantalla se cubre con la repetición de la palabra *piedra* y el robot sale por la ventana.

00.47.31 – 00.47.33

Comienza a bailar bajo la lluvia de piedras.

00.47.36 – 00.47.40

Se agarra a una farola y da vueltas a su alrededor. Skiff sale de la tienda con un paraguas.

00.47.54 – 00.47.57

Los periodistas ven un casco militar rodando por el suelo de la tienda.

00.48.03 – 00.48.08

Lem camina triste y pensativo por la acera, bajo la lluvia de piedras. Varios transeúntes se arremolinan ante una tienda de televisiones.

00.48.17 – 00.48.17

En la televisión.

00.48.28 – 00.48.29

Lem cruza la calle corriendo.

00.48.40 – 00.48.41

Lem llega a la tienda.

00.48.44 – 00.48.45

Vehículos militares llegan a la tienda.

00.48.48 – 00.48.50

Los soldados rodean la entrada.

00.48.51 – 00.48.53

Lem y Chuck salen por la puerta de atrás y suben al *jeep*.

00.48.57 – 00.48.58

Echa a Eckle del coche.

00.49.01 – 00.49.01

Acelera.

00.49.06 – 00.49.07

El soldado sube a un *jeep*.

00.49.09 – 00.49.11

Los persiguen por las calles del pueblo.

00.49.16 – 00.49.17

En un callejón.

00.49.23 – 00.49.24

Pasa un coche.

00.49.30 – 00.49.35

Corre tras ellos. Rover suelta las piedras y va tras él. Lem y Chuck frenan en seco.

00.49.37 – 00.49.39

Los militares han cortado la calle.

00.49.43 – 00.49.45

Huyen. Un tanque destroza el *jeep*.

00.49.47 – 00.49.48

Corren por un callejón.

00.49.53 – 00.49.54

Un pelotón los persigue.

00.49.57 – 00.49.59

Chuck y Lem los ven pasar, tras la puerta de una casa.

00.50.02 – 00.50.03

Están en una fiesta de té.

00.50.10 – 00.50.12

Les lanzan las tazas.

00.50.17 – 00.50.19

Salen. Los militares les encañonan. Llegan Skiff y Rover.

00.50.27 – 00.50.32

Rover salta sobre un vehículo militar y los escanea. Los soldados le disparan. Lem y Chuck aprovechan para escapar.

00.50.38 – 00.58.41

Rover esquiva los disparos y a los soldados que se lanzan sobre él.

00.50.43 – 00.50.44

Tres militares lo atrapan.

00.50.47 – 00.50.49

Lem y Chuck suben a un coche.

00.50.56 – 00.50.57

Chuck lo arranca, haciendo un puente.

00.50.59 – 00.51.06

Giran en sentido contrario y un coche frena antes de chocar contra ellos. Introducen una jaula con Rover en un vehículo militar. Skiff lo persigue.

00.51.14 – 00.51.15

Skiff se detiene agotado.

00.51.20 – 00.51.21

Sacan a Rover del vehículo.

00.51.33 – 00.51.35

Introducen a Rover en un campamento militar acristalado.

00.51.56 – 00.51.57

Se encamina hacia el robot.

00.52.00 – 00.52.01

Rover retrocede en la jaula.

00.52.04 – 00.52.08

El robot tiembla. Una mancha de aceite se extiende bajo él. En la calle.

00.52.24 – 00.52.30

Un convoy militar traslada la aeronave por una carretera comarcal. Lem y Chuck observan el convoy desde una terraza del observatorio.

00.52.50 – 00.52.52

Entra en el observatorio. Lem se enfada y va tras él.

00.53.07 – 00.53.08

Señala a un hombre enchaquetado.

00.53.11 – 00.53.12

Lo meten en el cuarto de la limpieza.

00.53.23 – 00.53.23

Cierra la puerta.

00.53.25 – 00.53.27

Abre. El jefe le muestra un papel que pone:

00.53.28 – 00.53.29

«Despedido.»

00.53.28 – 00.53.28

Lem lo coge y cierra.

00.53.38 – 00.53.41

Sale del vestíbulo. Chuck recoge una foto de Neera del suelo.

00.53.48 – 00.53.49

Chuck abre una puerta.

00.53.51 – 00.53.58

Entra en una sala y sube unas escaleras. Lem está en una terraza, bajo el gran telescopio del observatorio. Chuck se reúne con él.

00.54.05 – 00.54.09

Se sienta junto a Lem, que sigue enfadado. Chuck mira las estrellas.

00.54.56 – 00.54.57

Chuck mira hacia el suelo.

00.55.06 – 00.55.07

Lem queda sorprendido.

00.55.30 – 00.55.31

Chuck le acaricia la cabeza.

00.55.33 – 00.55.37

Le da un codazo cariñoso. Lem le devuelve el gesto. Llegan Skiff y Eckle.

00.55.40 – 00.55.40

Se levantan.

00.56.32 – 00.56.33

Lem se vuelve hacia ellos.

00.56.40 – 00.56.42

Lem coge un casco de *alien* y les mira sonriendo.

00.56.45 – 00.56.47

Una chica presenta el concurso de disfraces.

00.57.00 – 00.57.02

La gente acude al estreno, vestida de alienígena.

00.57.05 – 00.57.09

Lem y sus amigos están disfrazados de alienígenas. Chuck lleva un casco con un solo ojo.

00.57.14 – 00.57.15

La presentadora los detiene.

00.57.36 – 00.57.45

Dos científicos analizan a Rover. Uno le golpea una rueda con un mazo. Rover despliega la placa solar. El otro científico toma nota. El robot los analiza y su pantalla escribe:

00.57.46 – 00.57.47

«Memos.»

00.57.47 – 00.57.51

El general está con los dos soldados zombis. Rover aprovecha para escapar.

00.57.54 – 00.57.56

Sale del campamento. Un militar le apunta.

00.58.01 – 00.58.03

Chuck y Lem están en escena.

00.58.07 – 00.58.13

Skiff y Eckle están asustados, entre los ciudadanos disfrazados. Tras el público, emergen las pancartas de los *hippies*.

00.58.25 – 00.58.26

Se acerca al público.

00.58.28 – 00.58.38

Vehículos militares, encabezados por el general, persiguen a Rover por las calles de la ciudad. Los ciudadanos bailan en el concurso viendo a Chuck marcarse unos pasos de baile encima del escenario.

00.58.44 – 00.58.45

Saca a bailar a Lem.

00.58.50 – 00.58.52

Neera mira a Lem, que permanece estático.

00.58.54 – 00.58.57

Comienza a bailar tímidamente. Chuck jalea al público.

00.59.03 – 00.59.05

Se marca unos pasos de *Break* e incita a Lem.

00.59.08 – 00.59.09

El joven se deja llevar por la música.

00.59.16 – 00.59.19

Lem se anima y sincroniza sus pasos con los de Chuck.

00.59.31 – 00.59.34

Simulan tocar la guitarra y chocan sus pechos.

00.59.37 – 00.59.41

Rover aplaude con sus pinzas entre el público. Los ciudadanos se apartan al verle.

00.59.44 – 00.59.46

Salen corriendo. Llegan los militares.

00.59.49 – 00.59.55

Las luces de verbena se apagan. Chuck y Lem huyen. Cae una red sobre Rover. Chuck y Lem se detienen en medio del desconcierto.

00.59.59 – 01.00.03

Corren tras Neera y sus amigos. Los soldados desenmascaran a los ciudadanos.

01.00.14 – 01.00.16

Ve la bandera en el brazo de Chuck. Un soldado lo atrapa.

01.00.19 – 01.00.20

Vuelve hacia Chuck.

01.00.21 – 01.00.22

Un soldado inmoviliza a Lem.

01.00.25 – 01.00.29

Introducen a Rover en un camión cisterna. Dos soldados llevan a Chuck maniatado.

01.00.34 – 01.00.37

Llegan los padres de Lem. El general y el profesor caminan hacia Chuck.

01.00.43 – 01.00.44

Le quitan el casco.

01.00.46 – 01.00.48

El general lo mira de cerca.

01.01.18 – 01.01.21

Dos soldados se llevan al chico. Su madre llora.

01.01.24 – 01.01.26

El humano se suelta y hace juegos hipnóticos sobre Lem.

01.01.47 – 01.01.48

Dos soldados se llevan a Chuck.

01.01.53 – 01.01.54

Se acerca a Lem.

01.01.57 – 1.01.59

Lem mira a Chuck. El humano niega.

01.02.19 – 01.02.22

Skiff se quita el antifaz de sus ojos. Rover retrocede en su prisión.

01.02.31 – 01.02.33

Sube a un helicóptero.

01.02.35 – 01.02.37

Dos soldados se llevan a Chuck.

01.02.40– 01.02.42

Neera mira a Lem.

01.02.45 – 01.02.47

Meten a Chuck en un vehículo militar.

01.02.49 – 01.02.50

El automóvil se aleja.

01.02.53 – 01.02.57

El camión cisterna se lleva a Rover. Varios vehículos militares lo escoltan.

01.02.59 – 01.03.02

El periodista retransmite para la televisión desde el observatorio.

01.03.11 – 01.03.17

El chico está con sus padres. Avanza triste hacia el presentador. Skiff , Neera y Eckle se encuentran entre el público.

01.03.29 – 01.03.32

Su jefe le hace señas para que responda.

01.03.41 – 01.03.43

El del yeso palmea la espalda de jefe.

01.03.45 – 01.03.46

Coge el micro.

01.04.01– 01.04.01

Deja el micro.

01.04.04 – 01.04.06

Se abre paso entre la gente.

01.04.09– 01.04.11

Neera baja la escalera.

01.04.12 – 01.04.15

Lem está en un coche descapotable de color malva. Neera se acerca.

01.04.25 – 01.04.26

Lem hace el puente al coche.

01.04.44 – 01.04.46

Skiff y Eckle se acercan.

01.05.05 – 01.05.05

Se vuelve.

01. 05.07– 01.05.08

El robot se lanza sobre Skiff.

01.05.15 – 01.05.17

Muestra a Eckle cientos de tornillos.

01.05.26 – 01.05.27

Rover olfatea el suelo como si fuera un perro.

01.05.33 – 01.05.34

Señala un lugar.

01.05.35 – 01.05.38

Se aleja en esa dirección. Lem y sus amigos suben al coche.

01.05.41 – 01.05.42

Mira a Skiff y a Eckle.

01.05.45 – 01.05.46

Siguen a Rover.

01.05.51 – 01.05.53

Una mano pulsa una clave en una celda de vidrio.

01.05.55 – 01.05.57

Chuck está dentro de ella. Dos soldados lo llevan ante el general.

01.06.56 – 01.06.57

Se apuntan entre ellos.

01.07.04 – 01.07.07

Chuck da un paso atrás y pulsa con el culo el botón para abrir la celda.

01.07.08 – 01.07.10

Los soldados se disparan entre ellos.

01.07.16 – 01.07.18

El encargado de la corriente los electrocuta a todos.

01.07.30 – 01.07.32

Todos caen al suelo menos el general.

01.07.46 – 01.07.48

Kipple y dos ayudantes entran.

01.07.53 – 01.07.55

Llevan guantes y una linterna en la frente.

01.07.56 – 01.07.59

El coche de Lem sigue a Rover por una carretera del desierto.

01.08.03 – 01.08.07

El robot gira hacia una gasolinera abandonada. Lem pasa de largo, sin dejar de mirar a Rover. Lem se detiene y da marcha atrás.

01.08.12– 01.08.14

Paran ante la gasolinera y bajan del coche.

01.08.18 – 01.08.20

Un pájaro negro vuela sobre ellos.

01.08.22 – 01.08.24

Skiff se acerca a Rover, que está analizando el suelo.

01.08.26 – 01.08.28

Lem mira el desierto a su alrededor.

01.08.35 – 01.08.43

El humano está amarrado a la camilla de un quirófano. Ve a los soldados que le ayudaron, tumbados en camillas con la cabeza vendada y un cerebro flotando en una cápsula de vidrio.

01.08.59 – 01.09.01

Lem abre la puerta de la gasolinera.

01.09.07 – 01.09.07

Entran.

01.09.16 – 01.09.23

Coge una botella de refresco y se abre una grieta en mitad de la calzada. Rover se encuentra encima de la grieta y sus ruedas se separan hasta caer por ella.

01.09.29 – 01.09.31

Emergen farolas del suelo.

01.09.36 – 01.09.39

El techo de la gasolinera se abre y se convierte en una gran antena parabólica.

01.09.50 – 01.09.51

Eckle va a la puerta.

01.09.59 – 01.10.01

Lem sale de la gasolinera y se queda perplejo.

01.10.06 – 01.10.22

Delante de la gasolinera se ha abierto un túnel al que se accede mediante una rampa flanqueada por luces. Una carretera con forma de nueve y con un helipuerto en su extremo rodea la estación de servicio. Debajo hay una construcción circular, rodeada por otra carretera. Los chicos se acercan al túnel.

01.10.30 – 01.10.31

Rover se detiene ante la entrada del túnel.

01.10.34 – 01.10.36

Lem mira a Neera y sonrío.

01.10.38 – 01.10.40

Los soldados trabajan en el interior de la base.

01.10.41 – 01.10.47

Los *hippies* bajan sobre la plataforma, moviendo sus pancartas delante de la furgoneta. Los soldados los observan atónitos.

01.10.57 – 01.11.01

Los militares se miran entre ellos. Sacan las porras. Los *hippies* huyen y dejan solo a Glar.

01.11.08 – 01.11.10

Lem y sus amigos están en la furgoneta.

01.11.12 – 01.11.18

Salen. Lem levanta el pulgar a Glar, que está recibiendo una paliza. El *hippie* le corresponde con el mismo gesto. Kipple arranca una sierra eléctrica.

01.11.22 – 01.11.24

Lem y sus amigos corren por la base.

01.11.30 – 01.11.32

Rover quita una rejilla de ventilación.

01.11.34 – 01.11.37

Se mete por el conducto. Los chicos miran dentro del tubo.

01.11.39 – 01.11.40

En el quirófano.

01.11.44 – 01.11.46

Lem y sus amigos se deslizan por el conducto.

01.11.49 – 01.11.54

Caen sobre una superficie metálica, en la que hay una rejilla. Miran a través de ella y ven el quirófano.

01.11.58 – 01.12.00

Kipple acerca la sierra a la cara de Chuck.

01.12.02 – 01.12.06

Rover coge la sierra con sus tenazas y lanza un rayo sobre el profesor y los ayudantes, que salen corriendo.

01.12.12 – 01.12.17

Rover es sujetado por Lem que, a su vez, es sujetado por sus compañeros. Todos caen al quirófano.

01.12.33 – 01.12.34

Se pone de pie y se queda desnudo.

01.12.37 – 01.12.38

En la nave principal.

01.12.48 – 01.12.49

Muestra el botón de la bomba.

01.12.51 – 01.12.52

Los soldados corren por la base.

01.12.57 – 01.13.02

Lem y sus amigos salen de su escondite y corren por una galería, hasta introducirse en un ascensor.

01.13.05 – 01.13.10

Chuck pulsa un botón del ascensor. Se cierra una puerta de cristal, otra de metal y suben. Los soldados sin cerebros.

01.13.22 – 01.13.27

Se arrojan la infusión encima. El ascensor se detiene y se abren las puertas. Rover sale.

01.13.30 – 01.13.35

Lem mira a Chuck y salen del ascensor. Eckle pulsa el botón rojo de un control de mandos.

01.13.38 – 01.13.39

Se abre el techo.

01.13.46 – 01.13.48

La luz del exterior ilumina la nave espacial.

01.13.51 – 01.13.52

Corren hacia ella.

01.13.53 – 01.13.54

Se abre la puerta de la nave.

01.14.00 – 01.14.02

El general y Kipple bajan en un ascensor.

01.14.04 – 01.14.07

Les apuntan con una pistola. Los soldados toman la sala.

01.14.09 – 01.14.11

Se encienden focos por todo el perímetro de la nave.

01.14.15 – 01.14.17

Un centenar de soldados los acorralan.

01.14.21 – 01.14.23

Abre el mando y parpadean las bombas repartidas por la sala.

01.14.50 – 01.14.52

Apunta a Chuck. Lem se interpone.

01.15.17 – 01.15.18

Camina hacia él.

01.15.27 – 01.15.29

Lem pulsa el botón activador de la bomba.

01.15.36 – 01.15.39

Kipple huye. Los soldados van tras él. El general los mira.

01.15.43 – 01.15.44

Apuntan a Lem con la pistola.

01.15.46 – 01.15.52

Le lanzan el gancho de una grúa, que le golpea la mano. La pistola se dispara e impacta sobre una bomba. Los restos del artefacto caen sobre el general.

01.16.01 – 01.16.03

Sube a la nave y se pone su traje de astronauta.

01.16.05 – 01.16.06

Coge una manta ignífuga y sale.

01.16.14 – 01.16.16

Esquiva los restos en llamas que caen del techo.

01.16.19 – 01.16.33

El general abre los ojos y ve a Chuck. Cae un pedazo de estructura llameante junto a ellos. La base es devorada por las llamas. Lem y Skiff miran hacia el fuego preocupados. Chuck cruza las llamas con el general en brazos, envuelto en la manta. Lem sonrío.

01.16.40 – 01.16.41

Chuck deja al general apoyado junto a una pared dentro de la nave y pulsa un botón.

01.16.55 – 01.16.56

Sube a la cabina de la nave.

01.16.59 – 01.17.02

Toma asiento y pulsa varios botones e interruptores.

01.17.06 – 01.17.10

Echa hacia delante una palanca y los motores se encienden. La nave comienza a elevarse.

01.17.17 – 01.17.19

La nave sale por una torre de lanzamiento.

01.17.30 – 01.17.34

Los *hippies* se escapan por la rampa de la gasolinera. La nave sale de dentro de la tierra.

01.17.44 – 01.17.45

Chuck pulsa un botón.

01.17.46 – 01.17.48

Las patas de la nave se recogen.

01.17.54 – 01.17.59

La nave deja de expulsar fuego y entra en órbita. Chuck baja de la cabina boca abajo.

01.18.02 – 01.18.06

Pulsa un botón. Se les desabrochan los cinturones y todos flotan.

01.18.08 – 01.18.10

Chuck pulsa otro botón y entra luz en la nave.

01.18.15 – 01.18.18

Lem mira hacia atrás y ve su planeta a través de una ventana.

01.18.23 – 01.18.24

Pone las manos sobre el cristal.

01.18.25 – 01.18.26

Chuck se coloca a su lado.

01.18.35 – 01.18.38

Chuck se aparta y Neera, Skiff y Eckle se asoman a la ventana.

01.18.43 – 01.18.44

Chuck se sienta junto al general.

01.18.48 – 01.18.49

Skiff y sus amigos le miran.

01.18.53 – 01.18.56

Chuck da un codazo al general. Rover, Skiff y el niño se elevan

01.19.07 – 01.19.08

Ella le besa los labios.

01.19.10 – 01.19.12

Skiff y Eckle les miran con desagrado.

01.19.20 – 01.19.22

Se eleva hacia la cabina.

01.19.23 – 01.19.27

Se encienden los motores propulsores. La nave gira y se dirige hacia el planeta anillado.

01.19.33 – 01.19.35

Un hombre barre una plaza de la ciudad.

01.19.40 – 01.19.41

Observan la nave, que toma tierra en la plaza. Los objetos vuelan a su alrededor, pero el barrendero permanece impassible.

01.19.50 – 01.19.52

Los ciudadanos se acercan a la nave.

01.19.53 – 01.19.56

Se abre la puerta. Lem, Neera y Skiff están en primer término.

01.19.58 – 01.20.00

Un policía. Los chicos bajan de la nave.

01.20.03 – 01.20.06

El general se arregla el nudo de la corbata y baja. Chuck se queda en la puerta.

01.20.18 – 01.20.20

Los soldados se miran y se cuadran. Chuck sonrío y baja.

01.20.23 – 01.20.24

Le ofrece la mano.

01.20.28 – 01.20.28

Levanta su mano.

01.20.31 – 01.20.33

Le da una palmada y se acerca a Eckle.

01.20.42 – 01.20.44

Le muestra un lote de fotos tuyas.

01.20.45 – 01.20.47

Chuck mira a Skiff, que está con Rover.

01.20.53 – 01.20.55

El robot se acerca a Chuck.

01.20.59 – 01.21.02

Rover mira a Skiff moviendo la antena. Se lanza sobre él.

01.21.06 – 01.21.07

Chuck mira su reloj.

01.21.09 – 01.21.12

Miran hacia los lados. Lem se acerca a él.

01.21.18 – 01.21.19

Le ofrece la mano.

01.21.20 – 01.21.21

Le abraza.

01.21.23 – 01.21.25

Neera se acerca y Chuck se separa bruscamente.

01.21.34 – 01.21.39

Neera y Lem se miran tiernamente. Chuck saluda, llevándose los dedos a la frente, y sube a la nave.

01.21.41 – 01.21.41

Pulsa un botón.

01.21.50 – 01.21.51

Se cierra la puerta.

01.21.54 – 01.21.57

La nave espacial se eleva. Lem y sus amigos saludan con la mano.

01.22.01 – 01.22.04

Skiff llora y da un pañuelo a Rover, que se seca el objetivo.

01.22.06 – 01.22.14

La dueña del perro solo tiene la correa en la mano. El can asoma por la ventana de la nave y proyecta su lengua ventosa sobre el cristal. La nave desaparece en el espacio.

01.22.22 – 01.22.26

Dirigido por Jorge Blanco. Codirigido por Javier Abad y Marcos Martínez. Producido por Ignacio Pérez Dolset. Producido por Guy Collins. Director de tecnología Gonzalo Rueda. Guion de Joe Stillman. Música James Brett.

01.24.03 – 01.24.09

Kipple emerge del subsuelo del desierto por una salida secreta. Los dos soldados descerebrados están frente a él.

01.24.21 – 01.24.26

Se lo llevan a rastras. Uno de ellos lleva la sierra circular. La nave orbita por el espacio.

ANEXO 2: ENTREVISTA A ANTONIO VÁZQUEZ

A continuación, se incluyen las preguntas realizadas por correo electrónico a Antonio Vázquez, el audiodescritor del filme del que se ha realizado el análisis del lenguaje y la sintaxis.

Pregunta: Existen ciertos factores que, al no haber realizado audiodescripciones de forma profesional, desconozco, y le estaría muy agradecida si pudiera solventarme las dudas, para poder incluir sus observaciones en el proyecto. Por una parte, me gustaría saber si la ONCE, como cliente, estipula las características del guion audiodescrito, o si, por el contrario, únicamente se siguen los criterios de la norma AENOR/UNE 153020 de 2005 para realizar las audiodescripciones.

Respuesta: Trabajamos para la ONCE desde hace 20 años y en este tiempo han matizado aspectos de las audiodescripciones (esto nos gusta, esto no nos gusta, etc.); por ejemplo, desde el principio decíamos: Niega (o afirma) con la cabeza. Un buen día, nos dijeron que con la cabeza era el 99% de las ocasiones y que nos lo podíamos ahorrar. En el año 2004 se formó la mesa para la Norma de Audiodescripción. En esa mesa estábamos representantes del CEAPAT, de AENOR, de la ONCE (la ONCE me incluyó como técnico de audiodescripción), de FUNDACIÓN ONCE, de la universidad Carlos III y de la Autónoma de Barcelona, aunque las universidades dejaron las decisiones de audiodescripción a la ONCE. Desde la publicación de la norma en el año 2005, se procura hacer todas las audiodescripciones con arreglo a dicha normativa.

Pregunta: Por otra parte, en mi trabajo, como ya sabe, me centro en el análisis léxico y sintáctico; por esta razón, me sería de gran ayuda saber qué criterios se siguen para la elección del léxico, así como de la sintaxis empleada, en la elaboración de los guiones audiodescritos para películas de animación para niños (y adultos) como *Planet 51*, puesto que la norma UNE no contiene muchas indicaciones para la audiodescripción de programas infantiles. Y, asimismo, cómo se elige el tipo de léxico, es decir, general, especializado, con

guiños al lenguaje empleado por los niños, etc. en concreto en la audiodescripción dirigida a un público infantil, que es el tema que nos ocupa.

Respuesta: El léxico utilizado en cada película es el que la película nos permite, procurando adaptarlo a la temática y/o al público al que nos dirigimos (siempre que sea posible). El objetivo de la audiodescripción es la comprensión de la obra audiovisual por parte de los ciegos, lo que implica que nos debemos ante todo a esa comprensión y todo está supeditado a ella. También influye el número de años con audiodescripción, en los que poco a poco se han introducido elementos técnicos (cámara, planos subjetivos, etc.) Nosotros hemos aprendido a hacer guiones para ciegos y los ciegos han aprendido a escuchar esos guiones. Es una labor de ida y vuelta.

Pregunta: Podría realizar algunas especificaciones sobre los aspectos concretos que analizamos en el trabajo puesto que a través de este nos gustaría sacar una pequeña guía o pautas sobre la elección del léxico y la sintaxis en la audiodescripción de películas de animación infantiles.

En cuanto al uso de los sustantivos, hemos encontrado términos especializados, términos generales y muy pocos términos parecidos al lenguaje infantil, y quisiéramos saber si la elección de los términos especializados, por ejemplo, se debe a que se persigue un fin didáctico para los niños o a que la película está dirigida tanto a niños como a adultos.

Respuesta:

Sustantivos especializados

Los sustantivos General, soldados, oficial, pelotón, convoy militar, aeronave, motores propulsores y planeta anillado son normales en descripción, ya que identifican plenamente un rasgo de la persona o cosa descrita. Siempre nos han dicho (desde la ONCE) que si denominamos una cosa por su nombre y la persona que lo escucha no sabe lo que es, puede buscarlo en diccionarios. Si, por el contrario, describimos las cosas con ejemplos de algo parecido, nunca sabrán exactamente qué es.

El sustantivo Jeep, en lugar de Todo terreno, es porque no cabe en el hueco del bocadillo (hay muy poco tiempo entre diálogos o ruidos) y la marca “jeep” identifica un tipo muy concreto de vehículo todoterreno militar.

Sustantivos empleados en descripciones generales

En este grupo, los sustantivos utilizados son normales y denominan el nombre de las cosas. La palabra “can” se utiliza para no repetir “perro”

Sustantivos con rasgos del vocabulario infantil

Ninguno de los sustantivos señalados está empleado como vocabulario infantil, sino como denominación de lo que significan.

Pregunta: Por lo que respecta a la sintaxis, hemos visto que en muchas oraciones se sigue la estructura sujeto+verbo+objeto, pero en otras no. ¿Se hace esto de forma deliberada cuando se trata de películas infantiles o no se tiene en cuenta nunca el orden de la oración? Además, a pesar de que el grosor de la audiodescripción se compone de oraciones simples y cortas, hemos encontrado casos en los que se emplean subordinadas más complejas. ¿Cumplen estas algún tipo de función?

Respuesta: Actualmente (años 2011 en adelante) prima el presente, se evitan (en lo posible) las subordinadas y se procura sujeto+verbo+objeto. Muy esporádicamente se utiliza la frase: Luego, Pepito y Fulanito entrarán en un túnel. También es posible, pero se utiliza muy poco, la frase: Pepito y Fulanito han entrado en un túnel. Ambas se usan cuando la acción no se puede locutar cuando ocurre por diálogos y/o ruidos excesivamente fuertes (cuando la audiodescripción es para cine y/o aplicaciones). Estos ruidos suelen ser explosiones, golpes musicales, golpes, etc.

Pregunta: Por otra parte, los verbos suelen emplearse en presente; no obstante también hemos encontrado algunas perífrasis y otros tiempos compuestos que pueden subir el registro o ser de comprensión más complicada para niños, y nos gustaría saber si esto se hace de forma deliberada.

Respuesta: En años anteriores, el responsable final del sistema Audesc en la ONCE introducía cambios excesivamente barrocos en los bocadillos que complicaban la comprensión. Afortunadamente, eso pasó a mejor vida.

Por ejemplo, ese señor incluía frases del tipo:

Están subiendo hacia arriba las escaleras, pero se detendrán y se volverán al oír entrar a Pepito.

Actualmente, sólo se dice:

Bocadillo 1:

Suben las escaleras.

Bocadillo 2 cuando corresponda (posiblemente después del ruido de la puerta):

Se vuelven.

Bocadillo 3, cuando corresponda (posiblemente en el cambio de plano en el que se ve a Pepito):

Pepito entra.

El concepto es el mismo que el antiguo, pero la forma ha variado lo suficiente como para facilitar la comprensión y ceñirse en lo posible a la realidad de la imagen, aportando el dato de la acción lo más cercano posible a la acción, sin contar la película o rellenarla con apreciaciones personales.

La audiodescripción ahora es, digamos, más aséptica.

Este trabajo se está llevando a cabo desde el año 2011. De los veinte años y casi 500 películas, solamente los cuatro últimos y poco menos de 100 películas tienen estas nuevas condiciones.

Casi todas las incoherencias en los guiones provienen de querer contar la película, en vez de aportar el dato de la acción.

Pregunta: Además, quisiera saber los pasos que se siguen en la elaboración del guion audiodescrito, puesto que en las asignaturas específicas de accesibilidad se nos ha comentado que siempre trabaja una persona vidente con una invidente, que asesora en la toma de decisiones. Sin embargo, no tengo claro si este trabajo conjunto se realiza desde el inicio del trabajo o, únicamente, en la fase final de revisión.

Respuesta: En los 20 años que llevo trabajando la audiodescripción para la ONCE (y llevamos más de quinientas películas audiodescritas), nunca se ha puesto a mi lado un ciego para hacer el guión. Entre otras razones porque lo que se cuenta en una audiodescripción es lo que el ciego no ve. Todos nuestros guiones se envían a la ONCE para que las personas que allí trabajan revisen el guión y comprueben que no lleva fallos del tipo: mismo código de tiempo en dos bocadillos seguidos; repetición de un bocadillo en dos códigos consecutivos; erratas de texto; nombres de personajes (sobre todo en las películas corales como el Hobbit, con una compañía de 14 personajes: 1 hobbit, 12 enanos y Gandalf)

Pregunta: Por último, me gustaría saber si sería posible disponer del guion audiodescrito del filme. He realizado una transcripción del guion de la película; no obstante, quisiera comprobar si el formato empleado en la audiodescripción profesional es diferente al que nos enseñan en las asignaturas prácticas de la titulación, y si existen algunas marcas que orienten al locutor en el proceso de grabación de la narración, tal y como ocurre en el doblaje.

Respuesta: El guión audiodescriptivo de la película pertenece a quién lo pagó en su momento (en este caso la ONCE) y no nos corresponde a nosotros el entregarlo sin su consentimiento. Sí existen marcas en nuestro guiones. Todas nuestras locuciones están dirigidas, por lo que las marcas orientan al director y al técnico, nunca al locutor. Por otra parte, al margen de las pocas marcas (incomprensibles para los profanos) de nuestros guiones, la diferencia entre un guión transcrito y uno generado por nosotros está en el código de tiempo, código que sin la versión con códigos de la película no sirve para nada.

Cuando trabajamos películas para el cine, nos ceñimos al código de tiempo que lleva incluida esa versión; cuando es para TV, nos ceñimos al código que nos marca la TV; cuando es para DVD, somos nosotros los que generamos nuestro propio código de tiempo. Sin ese código, el guión poco o nada difiere del transcrito.

