

TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO

Accesibilidad y subtitulación de escenas cinemáticas en los videojuegos: Análisis del videojuego *El Padrino I* y propuesta de subtulado para sordos (SPS)

Autor/a: Irene Montolio Orts

Tutor/a: Joaquín Granell Zafra

Fecha de lectura: Junio 2015



Resumen

Este trabajo se centra en profundizar en la accesibilidad de los videojuegos, concretamente en la subtitulación para personas sordas (SPS), un campo que está empezando a estar en auge pero al que aún le queda mucho camino por hacer. Con este objetivo, se ha seleccionado como objeto de estudio el videojuego *El Padrino I* (Electronic Arts, 2006), basado en la película homónima. Más concretamente, el presente trabajo analiza los subtítulos de las escenas cinemáticas del videojuego que están basadas en la película, teniendo en cuenta las modalidades de la subtitulación convencional y de la subtitulación para personas sordas como punto de referencia. Tras la descripción del subtitulado seguido en el videojuego, se contrastan sus características con las recomendaciones de la norma UNE de 2012 sobre el subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva y las tendencias seguidas por la subtitulación profesional. Con los resultados obtenidos, se presentan unas conclusiones acerca de las convenciones seguidas y se hace una propuesta de subtítulos para personas sordas de estas escenas. Este trabajo final de grado me ha permitido ampliar mis conocimientos sobre las modalidades ya conocidas, además de llegar a profundizar en una nueva modalidad que desconocía, la localización, concretamente la subtitulación en videojuegos.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Subtitulación de videojuegos;
accesibilidad de los videojuegos;
subtitulación profesional;
subtitulación para personas sordas (SPS);
escenas cinemáticas.

Índice

1.	Accesibilidad y subtitulación de escenas cinemáticas en los videojuegos: Análisis del videojuego <i>El Padrino I</i> y propuesta de subtítulo para sordos (SPS).....	5
1.1.	Justificación y motivación	5
1.2.	Estructura del trabajo	6
2.	La subtitulación profesional	8
2.1.	Definición	8
2.2.	Proceso de trabajo	8
2.3.	Características	9
3.	La subtitulación para personas sordas	11
3.1.	Definición	11
3.2.	Proceso de trabajo	11
3.3.	Características	12
4.	La subtitulación en videojuegos	14
4.1.	Proceso de trabajo	15
4.2.	Características	16
5.	Metodología.....	18
5.1.	Objeto de estudio	18
5.2.	Fases de la investigación.....	18
5.3.	Ficha de análisis.....	20
6.	Análisis y resultados	21
6.1.	Subtitulación profesional y subtitulación para sordos	21
6.1.1.	Formato del subtítulo	21
6.1.2.	Ortotipografía.....	25
6.1.3.	Velocidad de lectura.....	26
6.1.4.	Sincronía.....	26
6.1.5.	Efectos sonoros e información suprasegmental	27
6.2.	Propuesta de subtítulo para sordos de las escenas cinemáticas del videojuego <i>El Padrino I</i>	27
6.2.1.	Formato	27
6.2.2.	Ortotipografía	29
6.2.3.	Velocidad de lectura.....	30

6.2.4.	Sincronía.....	30
7.	Conclusiones.....	31
8.	Bibliografía.....	33
9.	Anexos.....	35
9.1.	Anexo 1: Ficha de análisis desde la subtitulación profesional	35
9.2.	Anexo 2: Ficha de análisis desde la subtitulación para sordos	46
9.3.	Anexo 3: Archivos srt y ass en CD.....	56

1. Accesibilidad y subtitulación de escenas cinemáticas en los videojuegos: Análisis del videojuego *El Padrino I* y propuesta de subtulado para sordos (SPS)

Con este trabajo pretendo investigar la subtitulación en un campo que está empezando a abrirse hueco dentro del mundo de la traducción audiovisual: los videojuegos. Nos centraremos en la accesibilidad de los videojuegos, específicamente en la subtitulación para personas sordas. Para ello, trabajaremos con los subtítulos de las escenas cinemáticas del videojuego de *El Padrino I*.

Hemos escogido las escenas cinemáticas del videojuego de *El Padrino I* para este corpus porque creemos que la accesibilidad de los productos audiovisuales es algo indispensable. El videojuego está basado en la película por lo que nos ceñiremos a las escenas cinemáticas basadas en la película, además de que es un campo muy amplio y con un trabajo de investigación como tal, no podemos expandirnos demasiado, de este modo se deja abierta la puerta para una ampliación del estudio.

En este caso, se nos presenta un producto audiovisual doblado al español y subtulado, transcrito, también en español. Díaz-Cintas y Remael (2007: 16) afirman que cuando existe una subtitulación intralingüística, las convenciones no son las mismas que se utilizan en la subtitulación interlingüística. Es probable encontrar subtítulos de tres líneas, repeticiones léxicas completas y frases incompletas que son transcripciones literales, palabra por palabra, de los diálogos, poniendo algo de presión en la velocidad de lectura. Pero esto no significa que tengan que ser así. Para dar nuestra propuesta SPS, nos basaremos en la norma UNE 153010 (AENOR, 2012).

1.1. Justificación y motivación

Una de las principales razones que nos motivó a hacer este trabajo fue que al leer estos subtítulos nos hicimos varias preguntas: ¿Para quiénes son estos subtítulos? Puesto que el videojuego está doblado al español y los subtítulos son intralingüísticos, ¿cuál es la finalidad?, ¿son subtítulos para personas sordas?, ¿profesionales?, ¿en ese caso, para qué?, ¿para facilitarle al usuario que siga el juego? Todas estas preguntas nos llevaron a una pensar que, fuesen para quienes fuesen los subtítulos, la lectura de esos subtítulos era complicada. Así, pudimos crear una hipótesis: Los subtítulos de las escenas cinemáticas de los videojuegos no cumplirán con las convenciones profesionales ni con las de la subtitulación para personas sordas.

A partir de ello, pretendemos dar una propuesta personal de subtítulos para personas sordas porque, como bien afirman O'Hagan y Mangiron (2013: 278), la principal barrera de las personas sordas es la ausencia y la baja calidad de los subtítulos. Quisiéramos hacer las escenas cinemáticas del videojuego accesibles pero, como no conocemos los destinatarios, analizaremos los subtítulos teniendo en cuenta los parámetros de la subtitulación profesional y también los parámetros de la subtitulación para personas sordas basados en la norma UNE (AENOR, 2012) (véase bibliografía).

Nos planteamos este trabajo puesto que apenas existen productos audiovisuales accesibles que principalmente respeten la norma o se adecúen a las necesidades reales de los usuarios. Menos aún existen videojuegos accesibles, es cierto que es un mercado que cada vez crece más, pero aún le queda mucho camino por hacer. De este modo, ya que nos hemos encontrado con un producto que podría querer ser accesible pero no lo consigue, crearemos una propuesta para intentar aplicar los conocimientos adquiridos en materia de accesibilidad sobre SPS y ofrecer una solución que se aproxime a lo fijado por la normativa y la práctica profesional.

El primer objetivo de este trabajo será pues, la descripción y el análisis de los subtítulos de las escenas cinemáticas del videojuego *El Padrino I*. Y, como segundo objetivo, daremos una propuesta personal de subtítulos para personas sordas en las escenas cinemáticas del videojuego basadas en la película.

La metodología que utilizaremos será descriptiva: analizaremos los datos que se obtengan basándonos en ciertos parámetros. A partir de ellos, daremos una propuesta alternativa con la que pretendemos hacer accesible el producto.

1.2. Estructura del trabajo

A continuación nos disponemos a explicar cómo vamos a estructurar el trabajo.

Nuestro trabajo se estructurará por capítulos. Los capítulos 2, 3 y 4 consistirán en la explicación de los diferentes tipos de subtitulación: la subtitulación profesional, la subtitulación para personas sordas y la subtitulación en videojuegos. Los capítulos 2 y 3 tendrán tres subapartados; definición, proceso de trabajo y características, el capítulo 4 solamente: proceso de trabajo y características. Buscaremos bibliografía sobre la subtitulación profesional, la subtitulación para personas sordas y la subtitulación en videojuegos.

El capítulo 5 consistirá en explicar la metodología que seguiremos en el trabajo, entraremos en detalle sobre el objeto de estudio, las fases de la investigación y la ficha de análisis.

El capítulo 6 tratará de explicar el análisis y los resultados obtenidos. A partir de una ficha de análisis, por un lado analizaremos los parámetros básicos de la subtitulación profesional: el formato del subtítulo, las convenciones ortotipográficas, velocidad de lectura y la sincronía. Por otro lado, lo analizaremos basándonos en los parámetros básicos de la subtitulación para personas sordas: el formato del subtítulo, convenciones ortotipográficas, velocidad de lectura, efectos sonoros e información suprasegmental y la sincronía. Al describir nuestro resultados, comprobaremos si nuestra hipótesis se cumple, o no. Además, comentaremos en un subapartado del capítulo 6, la propuesta de SPS que daremos. Para finalizar, haremos un visionado de la película *El Padrino* en la versión doblada puesto que el videojuego está basado en la película. De este modo, comprobaremos que, tanto el hilo argumental como los personajes son los mismos; nos servirá como documentación adicional y para tomar decisiones de la SPS (asignación de colores a los personajes...). Daremos nuestra alternativa de subtítulos para personas sordas de las escenas cinemáticas del videojuego de *El Padrino* según la norma UNE de subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva (AENOR, 2012).

El capítulo 7 constará de las conclusiones a las que hemos llegado. Haremos una valoración de todo nuestro trabajo.

En el capítulo 8 podremos encontrar la bibliografía consultada y finalmente el capítulo 9 recogerá los anexos.

2. La subtitulación profesional

Como explica Chaume en *Audiovisual Translation: Dubbing* (2012), la subtitulación proviene del modo de traducción audiovisual más antiguo que conocemos: los intertítulos. Cuando a principios del siglo XX, llegó el sonido a la industria cinematográfica, en muchos países se iniciaron lo que ahora conocemos como subtítulos. Con el sonido, llegó el doblaje, pero hubo países que, debido a su alto nivel de alfabetización y el bajo coste de la subtitulación en comparación con la creación de un doblaje, mantuvieron la subtitulación como modalidad audiovisual.

2.1. Definición

La subtitulación la han estudiado muchos expertos en la materia. La subtitulación según Díaz-Cintas y Remael podría definirse como:

A translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards and the like), and the information that is contained on the soundtrack. (Díaz-Cintas y Remael, 2007: 8)

Díaz-Cintas (2003) nos presenta una serie de convenciones a seguir a la hora de elaborar subtítulos que sigan unos criterios de calidad basados en la práctica profesional y el estudio de la materia para España. En Díaz-Cintas y Remael, (2007), presentan esas convenciones a nivel europeo. Los subtítulos pueden ser abiertos (no opcionales) o cerrados (opcionales), intralingüísticos, interlingüísticos o bilingües.

2.2. Proceso de trabajo

Díaz-Cintas y Remael (2007: 30) afirman que el cliente, generalmente una productora, una distribuidora o un canal de televisión, contacta con un estudio de subtitulación. Se les da los detalles del trabajo. Una persona en la empresa ve la película para comprobar que no está dañada y comprueba que la lista de diálogos esté completa. El siguiente paso es la localización, dar el TCR (*Time Code Reader*) de entrada y salida a un subtítulo, la realizan los técnicos y eso es lo que le llega al traductor. Díaz-Cintas y Remael (2007: 30) comentan que hoy en día existen traductores experimentados que realizan la localización ellos mismos. En algunos casos al traductor puede llegarle solamente la lista de diálogos sin tener acceso a las imágenes, esto podría perjudicar la calidad de la traducción puesto que la cohesión y coherencia semántica es igual de importante que la iconográfica.

Existe una serie de programas informáticos con los que se realiza la subtitulación. Granell y Martí Ferriol (2015) afirman que estos programas permiten crear nuevos subtítulos, editar unos ya existentes o convertir a otros formatos para poder reproducirlos en distintos reproductores portátiles, permiten previsualizar la reproducción de los subtítulos cargados, permiten incrustar los subtítulos en el archivo de vídeo para su posterior reproducción en cualquier dispositivo o permiten ajustar la velocidad de reproducción de los subtítulos para poder acoplarlos a la velocidad de ejecución del propio vídeo.

De entre los programas profesionales podemos encontrar WinCAPS, FAB, Spot o Annotation Edit (Mac), entre otros. También existen programas libres tales como Subtitle Workshop y Aegisub, entre otros.

2.3. Características

En este apartado nos centraremos en las características principales de la subtitulación profesional.

Según Chaume (2004) un subtítulo no puede exceder las dos líneas, de entre 28 y 40 caracteres cada una, según el medio en que se exhibirá el texto audiovisual. Este autor afirma que la medida más aceptada parece ser de 32-35 caracteres.

Chaume (2004) explica que la disposición del subtítulo depende también del medio: el cine suele preferir los subtítulos centrados, mientras que las televisiones, en algunas ocasiones, los piden justificados a la izquierda.

Además, este mismo autor asegura que la fuente utilizada por el traductor suele ser Arial o Times New Roman de 12 puntos, o bien Courier de 10 puntos. Díaz-Cintas y Remael (2007: 130) afirman que los colores más utilizados en la subtitulación profesional son el blanco y el amarillo.

Con respecto a la ortotipografía, Chaume (2004: 101) afirma que el trabajo de Ivarsson de 1992 es el más utilizado. Este afirma que no se deben utilizar los puntos suspensivos como *etcétera*, sí como expresión de dubitación. Su caso habitual marca el final de un subtítulo inacabado y el comienzo del siguiente subtítulo. Sin embargo, Díaz-Cintas y Remael (2007: 112) constatan que:

Using the dots with this function seems a rather uneconomical way of conveying information in a professional practice where space is at a premium. The trend

nowadays is to act by default. That is, is the subtitle does not have a full stop at the end of the line, then it means that the sentence is not finished and continues into the following. The absence of the stop, together with the fact that the next subtitle starts with a word in lower case, are sufficient pointers to understand that the second subtitle projection must be the continuation of the previous line. (Díaz-Cintas y Remael 2007: 112)

Chaume (2004: 102) recomienda los parámetros que Ivarsson enumeró, es decir: utilizar las comillas solo para citas, palabras extranjeras y para marcar una determinada palabra. Díaz-Cintas y Remael (2007: 123) se extienden un poco más con respecto a la utilización de las comillas. Afirman que lo primero que hay que hacer con las conversaciones cortas en otras lenguas, es valorar si traducirlas o no. Si se toma la decisión de traducirlas, algunos autores recomiendan las comillas, sin embargo la tendencia en el ámbito profesional es el uso de la cursiva. Los paréntesis no se utilizan. La cursiva se debe utilizar para los personajes en *off*, personajes a través del teléfono, en radio, televisión...

También afirma Chaume (2004: 103), basado en las directrices de Ivarsson, que los números se deben escribir en cifras, aunque hasta el diez o doce hay tradición de escribirlos en letras. Además, la moneda no se convierte. Sin embargo, se han de evitar los símbolos (\$, €, etc.) y sustituirlos por la palabra completa. También, apunta que se debe recalcar la importancia de la segmentación del subtítulo. No se debe partir una unidad de sentido, tampoco dejar al final del subtítulo un artículo, un marcador discursivo, preposiciones, conjunciones, adverbios...

Finalmente, con respecto a la velocidad de lectura existe la llamada *regla de los 6 segundos* (Díaz-Cintas y Remael, 2007: 96); a esta velocidad se podría leer un subtítulo de un máximo de 74 caracteres, teniendo cada línea 37 caracteres.

3. La subtítulos para personas sordas

En el trabajo titulado «La subtítulos para sordos del teletexto en televisión española» de Natalia Izard (2001: 169) publicado en el libro *Traducción subordinada inglés-español/galego II: el subtítulo*, se explica que los primeros subtítulos para sordos para televisión se realizaron en la televisión pública americana en 1973. Eran subtítulos abiertos, es decir, subtítulos que no tenían opción a quitar, por lo que se recibieron quejas de una parte considerable de la audiencia. Años más tarde se descubrió una forma de convertirlos en cerrados, opcionales. En España, los primeros subtítulos fueron en 1990, mediante el Teletexto. Como no existía ningún referente, se basaron en el modelo de la BBC. Pereira Rodríguez (2005) explica que hoy en día, en España, más de un millón de personas con pérdidas auditivas necesita de la eliminación de barreras que le impiden un acceso apropiado tanto a sistemas de comunicación social, léase la televisión, como a medios de entretenimiento, tales como el cine, vídeo, DVD o juegos de consola y ordenador. Tras continuas peticiones de la comunidad de personas sordas para la elaboración de un criterio único para los subtítulos de los teletextos de las diversas cadenas, se publica en septiembre de 2003 la norma UNE 153.010, *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidades auditivas. Subtitulado a través del Teletexto* (AENOR, 2012). Años más tarde, en el 2012, se actualiza la misma norma, cuyas características son las que hoy en día se deberían utilizar, que es la que sigue vigente.

3.1. Definición

Pereira Rodríguez define la subtítulos para sordos (SPS) de la siguiente manera:

El subtítulo para sordos se podría definir como una modalidad de trasvase entre modos (de oral a escrito) y, en ocasiones, entre lenguas; consiste en presentar en pantalla un texto escrito que ofrece un recuento semántico de lo que se emite en el programa en cuestión, pero no solo de lo que se dice, cómo se dice (énfasis, tono de voz, acentos e idiomas extranjeros, ruidos de la voz) y quién lo dice sino también de lo que se oye (música y ruidos ambientales) y los elementos discursivos que aparecen en la imagen (cartas, leyendas, carteles, etc.). (Ana María Pereira Rodríguez, 2005: 162)

3.2. Proceso de trabajo

Como se afirma en Izard (2001), los subtítulos para personas sordas son intralingüísticos puesto que se elaboran a partir de la versión doblada, aunque según Díaz-Cintas y Remael (2007: 14) también pueden ser interlingüísticos. Desde la

experiencia profesional de la autora del trabajo se ha comprobado que en ocasiones se realiza la SPS a partir de un vídeo en su lengua origen.

3.3. Características

Izard (2001: 169) afirma que en los años 90, se seguían una serie de normas. Una de las normas que tenía TVE era subtítular de la forma más literal posible, es decir, transcribir todo lo que se oye. La segunda norma era la sincronización: el subtítulo debía aparecer en el mismo momento en que se oía el texto oral. Y la tercera norma era que el subtítulo debía aparecer el tiempo suficiente para que el espectador lo leyese. Sin embargo, como afirma Izard (2001), estas normas podían contradecirse en la práctica. Los subtítulos aparecerían en letras de color sobre fondo negro y TVE asignaba un color a cada personaje para poderlos diferenciar cuando hablaban varios a la vez o cuando aparecían dos o más personajes en una misma ventana de subtítulos. En cuanto a los componentes no verbales, los escribían con letra azul sobre fondo blanco y también se situarían en la posición dos: parte inferior centrada de la pantalla.

La norma UNE (AENOR, 2012), por un lado afirma que todo lo que no sean efectos sonoros debe aparecer centrado en la parte inferior de la pantalla excepto cuando oculten información relevante. Excepto en el caso de subtítulos en directo, cuando un sonido se considere efecto sonoro su subtítulo debe ubicarse en la parte superior derecha (posición 9), siempre que sea técnicamente posible.

También dice que los subtítulos deben ocupar como máximo dos o, excepcionalmente, tres líneas de texto. En los diálogos, se debería asignar líneas de texto distintas a cada personaje y que el máximo de caracteres por línea debería ser de 37.

En cuanto a la tipografía utilizada en el subtítulado, la norma UNE (AENOR, 2012) afirma que debería responder a criterios de máxima legibilidad. La velocidad de exposición del texto del subtítulo debe seguir el ritmo del original y facilitar una lectura cómoda. Normalmente, el número máximo de caracteres por segundo tendría que ser de 15 cps (caracteres por segundo). El sincronismo y la literalidad de la información transmitida por el subtítulo, se verán limitados por esta velocidad máxima. Recalca que podrá reducirse la velocidad del subtítulo para poder facilitar la lectura mediante estrategias con las que economizar el vocabulario. Excepto en el caso de subtítulado en directo, las entradas y salidas de los subtítulos deben coincidir, siempre que sea posible,

con el movimiento labial, con los cambios de plano, con la locución o con la información sonora.

Según la norma UNE (AENOR, 2012) las técnicas para identificación de personajes deben elegirse según el siguiente orden de prioridad: uso de color (amarillo para el personaje principal y el verde, el magenta y el cian indistintamente), uso de etiquetas y el uso de guiones. También considera que se deben subtítular los efectos sonoros necesarios para un buen seguimiento de la trama argumental. Se deben subtítular y sustantivar los efectos sonoros entre paréntesis y con la primera letra en mayúscula y las demás en minúscula. Además, se colocarán en la parte superior derecha de la pantalla (posición 9). Igual que se debe subtítular la información contextual. En el caso de voces en *off*, el subtítulo debe estar en cursiva si la tecnología lo permite.

Según la norma UNE (AENOR, 2012), se explica que se debería subtítular la música si es importante para ayudar al espectador a comprender la trama. Seguirá el formato de un efecto sonoro, también se colocará en la posición 9. Además, no se deben separar en líneas los sintagmas nominales, verbales y preposicionales. Se deben escribir en la línea inferior las conjunciones y los nexos. Afirma también que solo se deben usar los puntos suspensivos de acuerdo con las normas gramaticales y no para dividir frases en varios subtítulos. Y que se deben escribir con letra los números ordinales o cardinales del cero al diez, ambos inclusive.

La norma (AENOR, 2012) también expone que en cuanto al color de la fuente, se considera un contraste bueno aquel en el que se escribe en un color claro sobre fondo oscuro, o letra oscura sobre fondo claro. En general es preferible el uso de colores claros sobre fondos oscuros. Pero como la norma recomienda convenciones para la subtitulación para teletexto, por ello, en este caso no nos apoyaremos en la norma, sino que, como asignaremos colores a los personajes, no habrá más remedio que utilizar los demás en blanco.

Según la norma UNE (AENOR, 2012), los subtítulos deberían ser literales.

4. La subtitulación en videojuegos

En el artículo *Subtitling in game localisation: a descriptive study*, Magiron (2013), afirma que, puesto que la tecnología de juegos ha evolucionado y cada vez se incluyen más escenas cinemáticas en los videojuegos, la subtitulación cobra mayor relevancia. La introducción de las escenas cinemáticas en los videojuegos comenzó en los años 80, según nos confirman O'Hagan y Mangiron (2013: 163). Desde entonces, la traducción audiovisual ha compartido muchos aspectos con los videojuegos para compensar la falta de convenciones y reforzar lo que aporta la TAV (traducción audiovisual) a la subtitulación de videojuegos. Algunos autores (Granell, Mangiron y Vidal, 2015: 118), destacan la necesidad de aprovechar el conocimiento y experiencia acumulados por la investigación y la práctica profesional en TAV para aplicarlos a las características específicas de los videojuegos e intentar mejorar la calidad sus subtítulos. Algunos productos, incluso podían tener el doblaje y la subtitulación intralingüística, como es este caso. Sí que es cierto que en la traducción audiovisual, las convenciones para la subtitulación se han ido fijando a lo largo de los años, sin embargo, en la subtitulación en videojuegos no. También explica Magiron (2013) que apenas existen subtítulos para personas sordas en videojuegos.

Bernal-Merino (2015) afirma que el realismo en los videojuegos es un factor que está en verdadero auge, se está consiguiendo esto mediante la incorporación de audio, es decir, de otros modos de traducción audiovisual, tales como el *voiceover* o el doblaje. Mangiron (2015), en el artículo mencionado anteriormente, hace también hincapié en el mismo concepto afirmando que debido a la evolución de la tecnología en videojuegos y que existen más opciones de almacenamiento, los juegos ahora son capaces de contener más datos, gráficos más avanzados y realistas e historias más elaboradas.

Bernal-Merino (2015) dice que hoy en día, en los doblajes de los videojuegos, particularmente en las escenas donde hay diálogo y que, como es este caso, están basados en una película, el doblaje va acompañado de una subtitulación. Pero, como hemos comentado antes Bernal-Merino (2015) y O'Hagan y Mangiron (2013) afirman que no es una subtitulación que se acoja a las normas convencionales, son subtítulos basados principalmente en el guion de la película. Incluso, según Bernal-Merino (2015), opina que podrían no considerarse subtítulos. O'Hagan y Mangiron (2013) afirman que las escenas cinemáticas sirven para introducir a los personajes y situar la escena, para controlar el hilo narrativo, para establecer el paso del tiempo, exhibir técnicas

audiovisuales y proveer al jugador de la información necesaria. Debido a que son multifuncionales, traen un significado diferente del de la película. Desde el punto de vista de la traducción, las escenas cinemáticas han servido de nexo entre la localización de videojuegos y la traducción audiovisual.

Puede que no estén pensados para hacer el videojuego accesible a personas sordas. Por lo que, como bien afirman Mangiron, Orero y O'Hagan (2014), si se tuviese en cuenta desde el principio, desde la creación, a los usuarios que necesitan que el videojuego sea accesible, no sería tan costoso económicamente y el proceso sería más sencillo. Esa falta de accesibilidad puede incluso convertir el juego en *no jugable*. Por ejemplo, O'Hagan y Mangiron (2013: 282) afirman que si un juego que contiene diálogo y escenas cinemáticas, no tiene subtítulos (o no son de calidad), una parte importante del juego será inaccesible para personas sordas. A pesar de que no existe una tendencia principal de hacer juegos accesibles, hay algunos videojuegos con algunos aspectos accesibles. Según O'Hagan y Mangiron (2013: 287), pocos videojuegos se han hecho accesibles, en comparación con los videojuegos que se han publicado y en general, más videojuegos para PC se han hecho accesibles que los que son para consola.

Bartoll (2008: 308), comenta en su tesis, que generalmente los subtítulos en videojuegos son interlingüísticos y que ocasionalmente intralingüísticos. Sin embargo, Mangiron (2013), afirma que esta situación está empezando a cambiar y que cada vez más videojuegos contienen subtítulos intralingüísticos.

4.1. Proceso de trabajo

Según O'Hagan y Mangiron, la creación de un videojuego puede producirse de dos modos:

With the in-house model it is done under the supervision of the developer or the publisher in their premises whereas in the outsourcing model an external specialized localization vendor or a translator performs the localization (2013: 116).

También afirman que el proceso de localización puede llevarse a cabo al mismo tiempo que el proceso de desarrollo del juego para que, de ese modo, las versiones del juego puedan venderse al mismo tiempo. Además, comentan que los jugadores se han quejado de las escenas cinemáticas, puesto que no las pueden controlar y se convierten

en espectadores. Las autoras afirman que por ello la traducción de estas escenas se ha descuidado. Pero la situación está cambiando.

Según cuenta Mangiron (2013), la decisión de que un videojuego contenga subtítulos, se debería tomar en el momento del diseño, para que, posteriormente, las decisiones no cuesten mucho dinero ni se tenga que modificar demasiado el código del juego.

Bernal-Merino (2015) afirma que, mayoritariamente, los traductores reciben el guion, en una lista en formato de tabla Excel, sin tener acceso al vídeo y se limitan a traducir esa lista. Esta manera de trabajar afecta a la segmentación de los subtítulos, a la hora de saber separar bien las unidades semánticas entre otras cuestiones. Tampoco se tiene en cuenta la velocidad de lectura. Puesto que se limitan a escribir el guion, la velocidad es mucho más elevada que la recomendada para la subtitulación en televisión y cine, algo que se prioriza en la traducción audiovisual y muchísimo más elevada para la subtitulación para personas sordas. Según Bernal-Merino (2015), realizar así los subtítulos puede deberse a que, como se puede pausar y volverse a reproducir, podría darle tiempo al usuario a leerlo del todo, pero eso también puede hacerse en un DVD por ejemplo. O'Hagan y Mangiron (2013) comentan que, a pesar de lo descuidados que están los subtítulos, creen que la situación cambiará porque cada vez más desarrolladores y publicadores realizan una localización completa.

Según Mangiron, Orero y O'Hagan (2014) los videojuegos se han convertido en algo más que entretenimiento. Según afirman Chandler y Deming: «Cada año, la industria del videojuego crece todavía más y mucho de este crecimiento es debido a la disponibilidad de versiones internacionales de los juegos» (2012: 1). También destacan que para que un videojuego llegue a un público que no es el de la lengua origen, existen dos procesos: La internalización, que consiste en crear un producto que pueda tener una sencilla adaptación y distribuirse en otros países sin necesidad de cambiar el diseño, y la localización, que consiste en el proceso de la traducción de los aspectos lingüísticos y la adaptación de aspectos culturales de un juego a otras lenguas.

4.2. Características

Bernal-Merino (2015) confirma que desde los comienzos de los videojuegos, la subtitulación ha sido el modo de traducción audiovisual más común, de hecho, ha ido desarrollando su hueco, independientemente de las normas de la traducción audiovisual,

en el mundo del videojuego. Tanto, que en absoluto sigue las recomendaciones para la subtitulación profesional ni la norma UNE de subtitulación para personas sordas.

Como bien indica Bartoll en su tesis (2008), podemos encontrar una gran variedad de posibilidades y combinaciones de parámetros.

Magiron (2013) destaca que la tendencia en videojuegos, es tenerlo subtulado interlingüísticamente. En su tesis, Bartoll (2008) comenta que generalmente los subtítulos en videojuegos son interlingüísticos y que ocasionalmente intralingüísticos. Sin embargo, Mangiron (2013) destaca el auge de los subtítulos intralingüísticos, como ya habíamos apuntado antes.

Por otro lado, Bartoll (2008), en su tesis, nos comenta que rara vez los destinatarios de un videojuego son personas con discapacidad auditiva y que por ello no es frecuente encontrar subtítulos intralingüísticos destinados a este colectivo. Además, afirma que los subtítulos que suelen acompañar a un videojuego son opcionales, pero también tenemos el caso de que no sean opcionales.

En cuanto al color, hay tanto subtítulos monocromos como policromos y este género también acostumbra a presentar más combinaciones, como diferentes fuentes según las situaciones.

Bartoll (2008) expone que en cuanto a la incorporación, tenemos subtítulos estáticos o dinámicos. Comenta que el parámetro del posicionamiento puede que sea el que más variaciones puede presentar: encontramos subtítulos inferiores, superiores o laterales, pero lo más común es que sean variables pues a veces aparecen dentro de una nube, como en un cómic. En este caso, todos aparecen en la posición 2 de la pantalla.

Finalmente, Bartoll (2008) afirma que los subtítulos son internos e indisociables.

5. Metodología

En este apartado se describe el proceso seguido para realizar este proyecto, se detalla el caso seleccionado para el estudio y se presenta la ficha de análisis utilizada.

5.1. Objeto de estudio

Para la realización de este trabajo hemos escogido trabajar con el videojuego de *El Padrino I* para PC. Este videojuego de ordenador se lanzó en el 2006. Fue doblado al español además de subtítulo intralingüísticamente con subtítulos cerrados, es decir, no hay opción de quitarlos. Una de las razones por las que hemos tomado esta decisión es porque la industria del videojuego está en pleno crecimiento. El videojuego está

Título: EL PADRINO [videojuego]
Título Original: The godfather
Año de Grabación: 2006
Distribución: Otros
Género: Videojuego
Director: BUENO, EMILIO
Traductor: MORE THAN TRASLATED WORDS
Ajustador: MARTÍN DÍAZ, LUIS MANUEL
Estudio de Grabación: ACG (Madrid) Ver listado de Estudios >>>
Subtitulador: No especificado
Estudio Subtitulador : No especificado
Audiodescriptor: No especificado
Locutor Audiodescripciones : No especificado
Distribuidora para España: ELECTRONIC ARTS

Ilustración 1 Ficha técnica del videojuego

basado en la película por lo que nos ceñiremos a las escenas cinemáticas, además de que es un campo muy amplio y con un trabajo de investigación como este, no podemos expandirnos demasiado, de este modo se deja abierta la puerta para una ampliación del estudio.

Los fragmentos de texto que componen el corpus, como he dicho antes, son las escenas cinemáticas basadas en la película *El Padrino I*, cuyo guion es prácticamente idéntico al de la

película. Para su selección, visionamos la película y así, pudimos corroborar qué escenas cinemáticas estaban basadas directamente en la película.

5.2. Fases de la investigación

Con el corpus seleccionado, nos dispusimos a analizar los subtítulos del videojuego, sin embargo, puesto que estos estaban incrustados y fue imposible extraerlos (*ripearlos*), tuvimos que pautar manualmente cada subtítulo con ayuda del programa Subtitle Workshop. Se intentó extraer los subtítulos mediante dos programas (SubRip y Subtitle Edit) propuestos por Martí Ferriol en el artículo *Herramientas informáticas*

disponibles para la automatización de la traducción audiovisual (2009). Por ello, a la hora de analizar los resultados, somos conscientes de que existe una limitación en cuanto al pautado de los subtítulos y que, al haber sido realizado manualmente, puede existir un pequeño margen de error.

Posteriormente, una vez extraídos y creados los archivos en formato .srt, que contienen los subtítulos, se introdujeron los subtítulos en el programa Blackbox para extraer los datos necesarios para realizar un análisis de carácter cuantitativo: velocidad de lectura, longitud de la línea, pausas entre subtítulos y subtítulo y la duración.

A continuación, se diseñó una ficha de análisis para operacionalizar y procesar los datos y así poder extraer unas conclusiones. En cuanto al análisis cualitativo, expondremos algunos ejemplos en el capítulo siguiente, teniendo en cuenta la ortotipografía, la sincronía, el formato del subtítulo y la información suprasegmental y efectos sonoros.

En la subtitulación profesional, 35 caracteres son los que estableceremos como máximo por línea, en SPS 37. Como los parámetros de la profesional serán de 35 caracteres por línea, utilizaré un máximo de 5 segundos, 6 para SPS y un mínimo de 1 segundo para ambas. Con respecto a la pausa, dejaremos 4 fotogramas, es decir, 200 milisegundos como mínimo entre un subtítulo y otro, para ambas.

La disposición será centrada de los subtítulos en la pantalla tanto desde la subtitulación profesional, como la SPS. La síntesis de la información también es un aspecto importante, pero como nuestro corpus se trata de una transcripción, no entraremos a valorar eso.

Desde la SPS, aunque la norma afirme que excepcionalmente 3 líneas en un subtítulo sería aceptado, no aceptaremos como válido las tres líneas, puesto que tapan demasiado la pantalla y reducen la visibilidad. Además, aunque la norma diga que hay que mantener la literalidad del subtítulo, esta convención no la seguiremos en la propuesta de subtitulación para sordos. La literalidad no siempre es posible y hay que conseguir también que sea idiomático.

Seguidamente, visionamos la película *El Padrino*, puesto que, como se ha dicho antes, las escenas cinemáticas del videojuego están basadas en el filme. Finalmente, se realizará una propuesta de subtítulos para sordos según los criterios establecidos por la

norma UNE (AENOR, 2012) y los criterios de análisis de nuestro corpus desde el punto de vista de la SPS con el *software* Subtitle Workshop y después se procesarán con el programa Aegisub para colocar los efectos sonoros en sus posiciones correspondientes de la pantalla. Con este programa se crearán archivos en formato .ass (véase el Anexo 3).

5.3. Ficha de análisis

Esta es la ficha de análisis básica que hemos utilizado para analizar los subtítulos tanto desde los parámetros de la subtitulación profesional como desde la subtitulación para sordos. Los datos que figuran en esta tabla se incorporan a partir del procesamiento de los subtítulos por medio del programa Blackbox.

Tabla 1 Ficha de análisis

Subtítulo videojuego	Formato del subtítulo	Convenciones ortotipográficas
	Nº caracteres:	
	1ª línea:	
	2ª línea:	
	Nº líneas:	
	Segmentación:	
	Cps:	

En los anexos 1 (pág. 35) y 2 (pág. 46) se pueden consultar la Tabla 3 Ficha de análisis subtitulación profesional y la Tabla 4 Ficha de análisis SPS utilizadas para el análisis. Los vídeos estarán en un CD que corresponde al Anexo 3 (pág. 56).

6. Análisis y resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos del análisis, tanto desde el punto de vista de la subtítulos profesional como de la subtítulos para sordos.

En primer lugar, localizaremos las escenas cinemáticas del videojuego de *El Padrino I*. La localización, también llamado *pautado*, *spotting*, *cueing*, *timing* o *originating* consiste en determinar un tiempo de entrada (TCR) y de salida para cada subtítulo. Una vez creados los archivos en formato .srt (archivos con subtítulos en un formato concreto que permite que los manipulemos), nos dispondremos a analizarlos. Para corroborar que no son subtítulos profesionales, aparte de que son transcripciones exactas de lo que dicen los personajes, introduciremos los .srt en la Blackbox marcando los parámetros de la subtítulos profesional. Con eso analizado, podremos afirmar si son profesionales o no. Realizaremos un análisis más minucioso con los parámetros que ofrece la norma UNE para la subtítulos para personas sordas porque es la alternativa que queremos proponer.

6.1. Subtítulos profesional y subtítulos para sordos

6.1.1. Formato del subtítulo

Con respecto al formato del subtítulo, hemos analizado la duración del subtítulo, la pausa entre un subtítulo y otro, la disposición en la pantalla, la fuente y la segmentación.

Según las convenciones de la subtítulos profesional, de los 79 subtítulos que hay, un 35,4 % (28) son de larga duración, es decir, que están más de 5 segundos en pantalla. Desde el punto de vista de la SPS, hay un 31,6 % (25) de subtítulos de larga duración, que superan los 6 segundos en pantalla.

Se ha encontrado un 5 % (4) de subtítulos que tienen una duración menor a 1 segundo, por lo que, desde la perspectiva de la subtítulos profesional, se consideraría que tienen una duración corta. Y de la subtítulos para sordos serán los mismos datos puesto que ambos comparten que la duración mínima de un subtítulo ha de ser al menos 1 segundo. En la subtítulos profesional tenemos 76 líneas de 113 que son largas, es decir que superan los 35 caracteres por línea, lo establecido como parámetro. Desde los parámetros de la subtítulos para sordos son 73 los que superan los 37 caracteres por

línea. Tanto los datos de la duración larga y corta lo podemos ver en el Gráfico 1. Duración de los subtítulos.

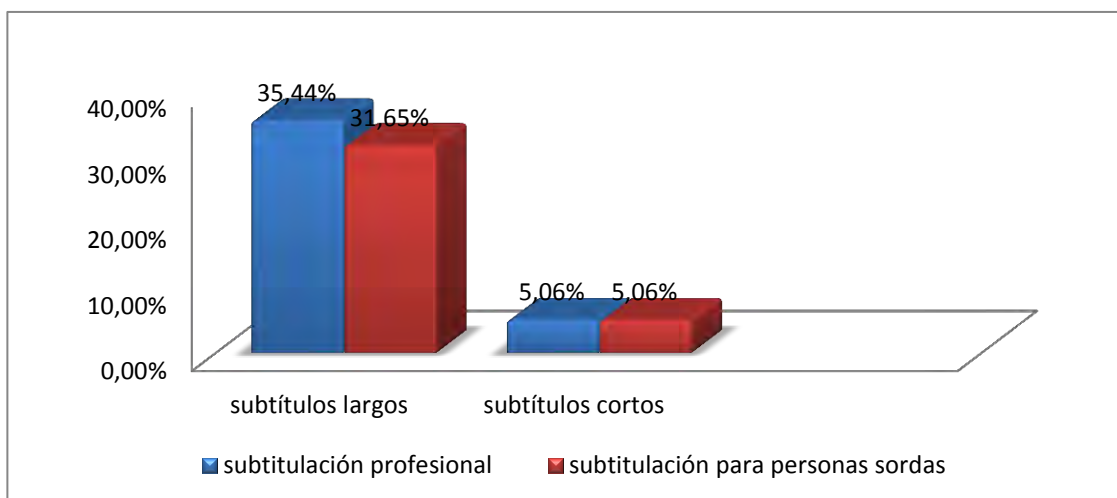


Gráfico 1. Duración de los subtítulos

En cuanto a la pausa mínima entre un subtítulo y otro, recordemos que para ambas modalidades de subtitulación eran 200 milisegundos (cuatro fotogramas). En la profesional encontramos que hay 56 pausas que son demasiado breves, un 71,8 %, con una media de 0,022 milisegundos. Obtenemos los mismos datos desde la subtitulación para sordos.

Los subtítulos del videojuego están centrados; la norma UNE defiende esta justificación, por lo que cumple los parámetros esperados. La subtitulación profesional también se basaba en el mismo parámetro. Como vemos en

En cuanto a la fuente, puesto que los subtítulos del videojuego estaban incrustados y nos lo hemos podido extraer sino que los hemos localizado manualmente, no hemos podido saber con exactitud qué fuente es la utilizada, sin embargo, se aprecia a la vista que en todas las escenas cinematográficas, la fuente es la misma.

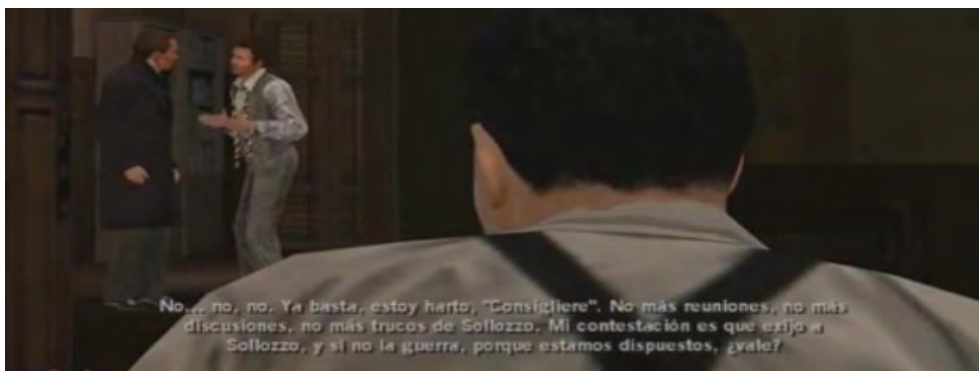


Ilustración 2 Ejemplo fuente

En cuanto los colores, todos los subtítulos son blancos sin ningún fondo. Desde el punto de vista de la subtitulación profesional cumple la tendencia; como bien había comentado antes Díaz-Cintas y Remael (2007) afirman que los colores más utilizados en la subtitulación profesional son el blanco y el amarillo. Desde el punto de vista de la subtitulación para sordos, está claro que no existen colores asignados a los personajes y en cuanto a la norma, como ya he dicho anteriormente, trata esos aspectos para el teletexto.

La segmentación de los subtítulos corresponde a 53 subtítulos de 1 línea, 18 de 2 líneas y 8 de más de 2 líneas: 7 subtítulos de 3 líneas y 1 de 4.

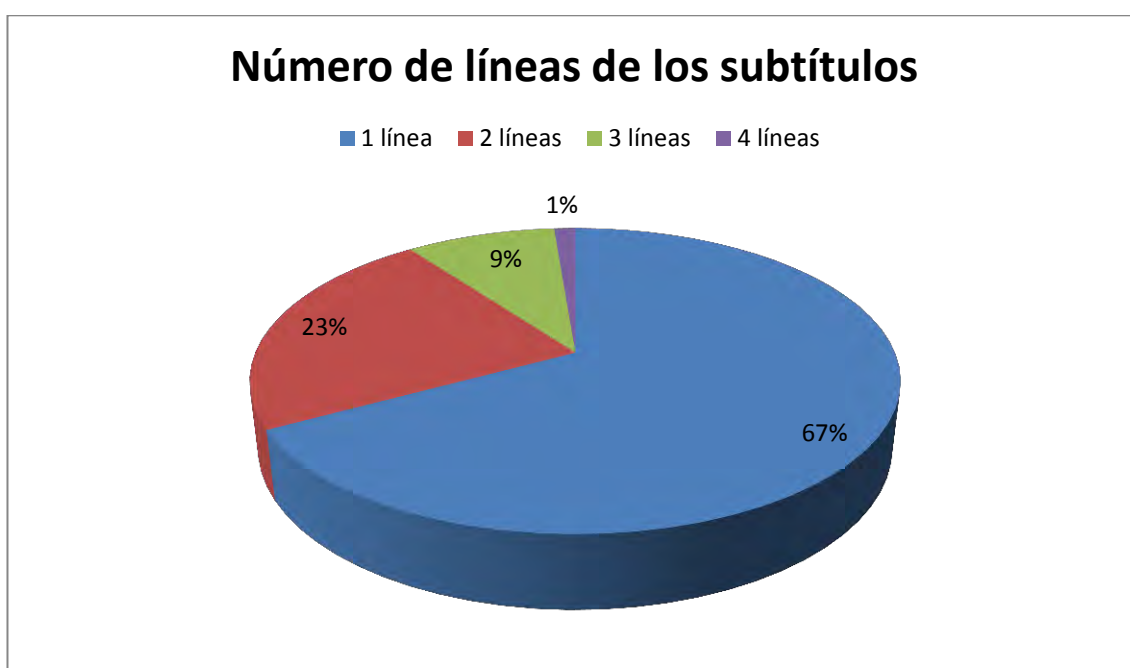


Gráfico 2 Número de líneas

Desde la subtitulación profesional hay un 63,3 % (50) de subtítulos con una mala segmentación ya sea por sobrepasar 35 caracteres por línea, como porque a final de subtítulo se han podido quedar preposiciones, marcadores del discurso, artículos, conjunciones, adverbios... En la subtitulación para sordos, un 60,8 % (48) de subtítulos tiene una mala segmentación, en algunos casos porque pasan de 37 caracteres por línea permitidos. Debemos tener en cuenta que las unidades de sentido son indivisibles.

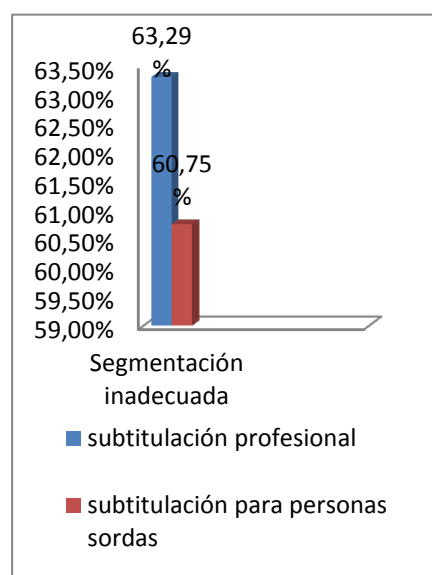


Gráfico 3 Segmentación del subtítulo

A continuación se presentan algunos ejemplos: En el ejemplo Ilustración 3, vemos que hay cuatro líneas además de unidades de sentido partidas donde no debería, por ejemplo un sintagma preposicional dividido:

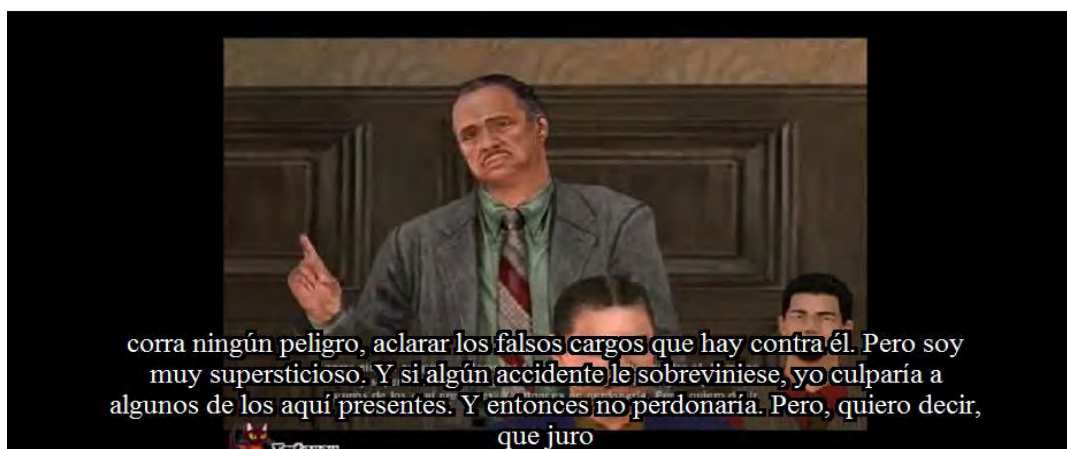


Ilustración 3 Ejemplo de segmentación

En este subtítulo «Era preciosa, era joven, era ingenua. Era el mejor diamante que tenía en mis|manos para lanzar al mundo. Lo echaron todo a rodar y me pusieron en|ridículo. ¡Y ahora lárguese de aquí! Y ese tenorino de», encontramos una serie de errores.

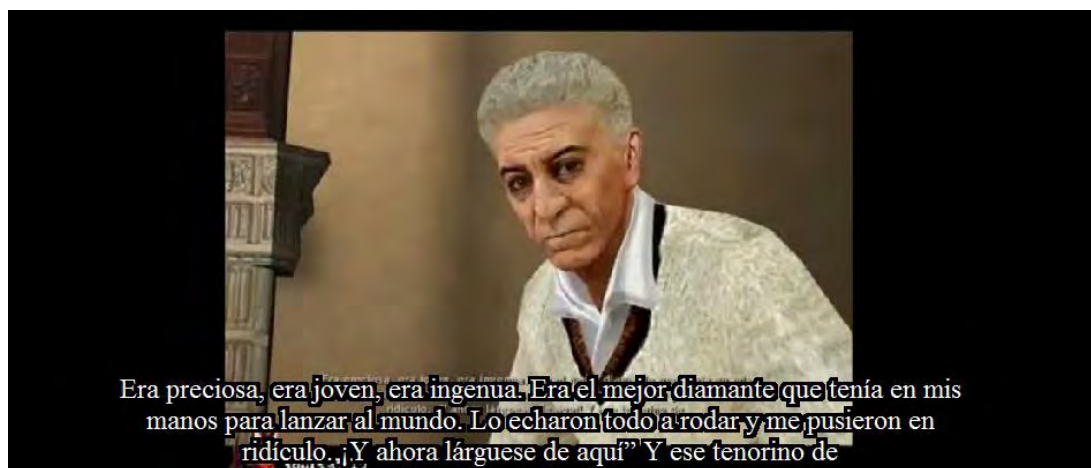


Ilustración 4 Ejemplo de segmentación

Por un lado el número de líneas, que son tres y en cuanto a caracteres encontramos que en la primera línea tiene 76, en la segunda línea 68 y en la tercera 54. Y en cuanto a la segmentación, podemos ver que el primer corte es entre *mis* y *manos*, una unidad de sentido que no debería estar dividida, el segundo corte está entre *en* y *ridículo*, una preposición que no debería estar a final de línea y el tercer corte el final que de nuevo, acaba con una preposición.

6.1.2. Ortotipografía

En términos generales hay un 29,1 % (23) que tiene algún aspecto de la ortotipografía que no es correcto. Quisiéramos dar unos ejemplos:

Tabla 2 Ejemplos de tipografía

(En italiano:) Parece que no estás contento con los Corleone. Puede que necesites un cambio. Quizá quieras unirte a mí.	Nº caracteres: 118	Mal
	1ª línea: 71	
	2ª línea: 47	
	Nº líneas: 2	
"Va bene".	Segmentación: Mal	
	Cps: 13.531	
	Nº caracteres: 10	Mal
	1ª línea: 10	
	2ª línea: 0	
	Nº líneas: 1	
	Segmentación: Bien	
	Cps: 12.21	

Aparecen paréntesis, como ya hemos visto en las características, el uso de los paréntesis no está permitido, además de que los dos puntos están puestos dentro. Un oyente ya escucha que se está hablando en italiano. En el caso de que estuviese intentando dar información a una persona sorda, debería estar todo en mayúsculas como información suprasegmental y sin los dos puntos. En ambos casos, en la versión doblada hablan en italiano, y en los subtítulos han hecho una cosa distinta para cada ocasión. En las ocasiones de subtítulos en italiano, igual han pensado que con comillas se entiende si son palabras sueltas. No me parece una mala opción, solo que las comillas deberían ir detrás del punto. Las convenciones profesionales indican que si se toma la decisión de traducir los subtítulos, algunos autores recomiendan las comillas, sin embargo la tendencia es el uso de la cursiva. La norma UNE no recoge ninguna recomendación acerca del uso de otra lengua que no sea la global.

En este ejemplo: «Piénsalo mientras conduces...», hacen un mal uso de los puntos suspensivos. No está dudando ni tampoco es una frase inacabada. Esa frase debería acabar en punto. Igual que en los subtítulos 17, 29, 38, 39, 50, 67 y 69 (véase el Anexo 1 en 9.1). El subtítulo 53 es el único que tiene un uso de los puntos suspensivos justificado porque es una frase inacabada.

«Oíd, hace falta uno más hábil que sepa esconder bien el arma. No quiero que mi hermano salga del retrete solo con el “caso” en las manos. “Capisce”?» Este subtítulo

tiene la palabra *caso* entre comillas, han hecho un buen uso puesto que sirven para marcar alguna palabra. En cuanto a palabras sueltas extranjeras que deberían ir entre comillas, siguen las convenciones los siguientes ejemplos en los subtítulos 4, 5, 6, 7, 23, 28, 42, 45, 51 y 56. Sin embargo en el subtítulo 78 que hablan en latín, ninguna tipografía se ha aplicado y eso debería estar también entre comillas.

Un error muy importante es este error gramatical: «No, no, que *vayan un par* de hombre con él. No importa, dos hombres con|él.». No concuerda el número del sustantivo con la persona del verbo.

En *Restaurante Louis'* (subtítulo 40) según Díaz-Cintas y Remael (2007: 122), no se ha hecho un buen uso de la redonda puesto que los nombres de los restaurantes van entre comillas.

En los subtítulo 61, 62 y 63, se hace un mal uso de la coma, no debe estar donde está.

6.1.3. Velocidad de lectura

Con respecto a la velocidad de lectura, recordamos que para subtitulación profesional eran máximo 16 los caracteres por segundo permitidos y en la subtitulación para sordos 15 cps. Así pues, desde la profesional encontramos el 24 % (19) que van más rápidos de lo establecido. Como media de caracteres por segundo tenemos el dato de 19,3 cps. Desde las convenciones de subtitulación para personas sordas es un 27,8 % (22), con una media de velocidad de lectura de 18.8 cps.

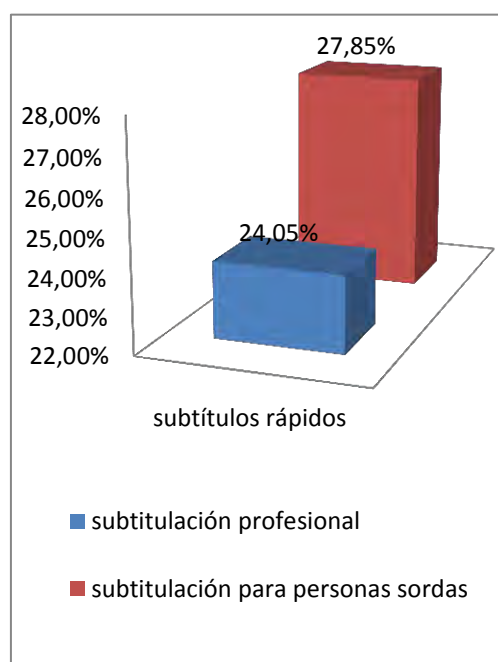


Gráfico 4 Velocidad del subtítulo

6.1.4. Sincronía

Tenemos que comentar que la sincronía no es la correcta. La localización manual nos permitió comprobar que los subtítulos no estaban bien sincronizados con las intervenciones del doblaje. Los subtítulos no aparecen cuando empieza a hablar el personaje.

6.1.5. Efectos sonoros e información suprasegmental

Desde el punto de vista de la subtitulación para sordos, no existe ningún efecto sonoro. Y en cuanto a la información suprasegmental, ya hemos visto uno de los ejemplos en el apartado de la ortotipografía, es lo único que hay en todos los subtítulos.

6.2. Propuesta de subtulado para sordos de las escenas cinemáticas del videojuego *El Padrino I*

En este apartado comentaremos la propuesta de subtitulación para personas sordas que proponemos para las escenas cinemáticas. Puede verse en el Anexo 3 en 9.3.

6.2.1. Formato

En primer lugar, he tenido que plantearme la fuente y la asignación de colores. Utilizaremos una letra que permita máxima legibilidad como es el Times New Roman, además tendrá un borde negro grueso para que haya contraste y aumente todavía más la legibilidad. La norma UNE da como posibilidad la utilización de la caja negra pero nosotros preferimos que el contraste entre el color de la fuente y el borde sea notable y simplemente con eso garantizaremos la legibilidad.

En cuanto a los colores, puesto que nos hemos limitado a subtítular las escenas cinemáticas, el personaje del jugador no participa en las conversaciones, está presente pero no interviene. En el caso de que se tratase como el videojuego entero, sí que habría que asignarle un color al jugador porque sí que habla en otros momentos. Sin embargo, puesto que no hay ni una sola intervención del jugador, los cuatro colores de asignación de personajes irán para los demás personajes de las escenas. El amarillo se lo asignaremos a Don Vito Corleone, el verde a Sonny, el magenta a Tom y el azul a Michael.



Ilustración 5 Ejemplo color verde



Ilustración 6 Ejemplo color amarillo



Ilustración 7 Ejemplo color magenta



Ilustración 8 Ejemplo color azul

En segundo lugar, la cantidad de subtítulos ha aumentado, de 79 que había originales, en la propuesta SPS hemos tenido que aumentarlo a 131 subtítulos. Esto es una clara prueba de que la segmentación no era la correcta por lo que hemos tenido que dividir y sintetizar subtítulos. Para ello, hemos convertido frases más largas y subordinadas en frases cortas y más simples. Además, había un uso de los signos de puntuación, principalmente signos de exclamación, que no estaba justificado. Gracias a ello hemos ganado caracteres. Podemos verlo en el siguiente Gráfico 5.

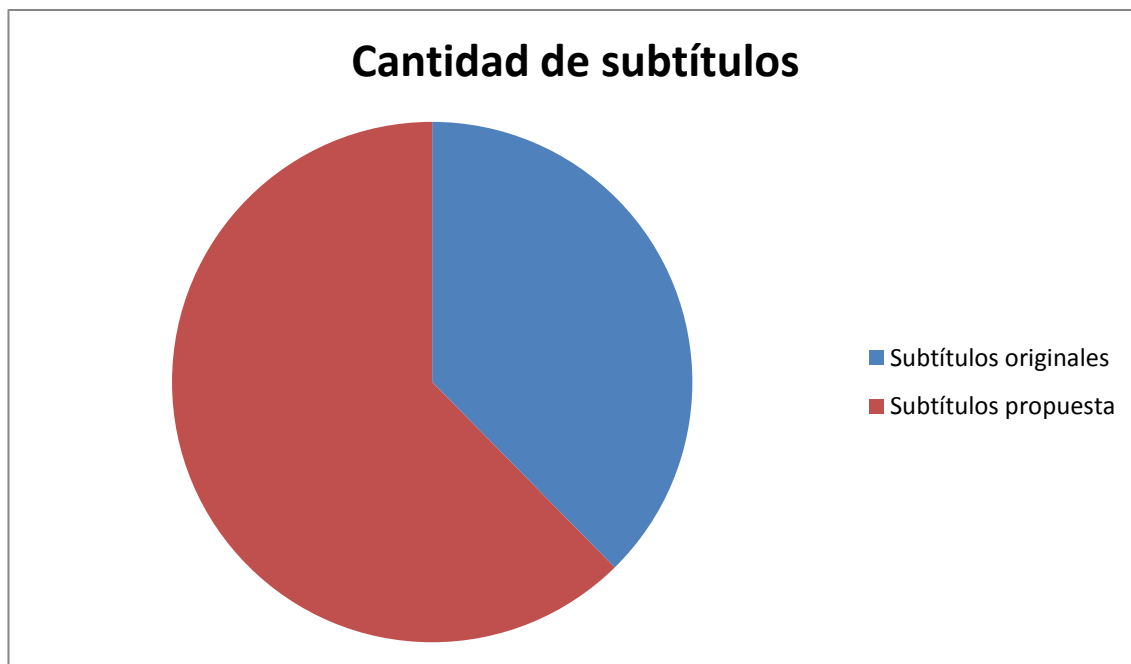


Gráfico 5 Cantidad de subtítulos

6.2.2. Ortotipografía

Con respecto al vocabulario, ha habido algunas ocasiones que lo hemos simplificado como por ejemplo: «echar a rodar», sustituido por «echar a perder».

En la frase: "In nomine Patri, et Filli, et Spiritum Sancti", la hemos puesto entre comillas por ser lengua extranjera, como dice la norma.

Aunque Díaz-Cintas y Remael (2007:122) sí que hace un apunte sobre los nombres de restaurantes (subtítulo 40), la subtitulación para sordos no dice nada por lo que podríamos seguir el consejo de Díaz-Cintas y Remael (2007), sin embargo para nuestra propuesta nos guiaremos por el *Manual de estilo de la lengua española*:

Los apotecónimos (locales comerciales, mercantiles e industriales) pueden estar formados por un nombre genérico y uno específico; si ambos figuran en el nombre oficial del establecimiento, deben reflejarse de redondo y con inicial mayúscula en el genérico y en sustantivos, adjetivos y artículos. (Martínez de Sousa 2012: 274)

Con respecto a “*el Turco*” (subtítulo 19), puesto que ninguna de las normas propone nada, seguiremos también lo que indica Martínez de Sousa:

Los alias se escriben con inicial mayúscula. El determinante de que suelen ir precedidos los alias es una mera partícula que se escribe con minúscula. [...] Cuando se mencionan aisladamente, sin acompañamiento del nombre, se

escriben de redondo y con inicial mayúscula en el alias (no en el artículo). (2012: 245).

Así pues, quitaremos las comillas a la hora de realizar nuestra SPS.

No han hecho uso de los guiones para indicar un diálogo en un mismo subtítulo porque cada intervención de cada personaje tiene su propio subtítulo. Tampoco lo han usado en ningún otro caso. En nuestra propuesta SPS, puesto que tendremos que sintetizar la información y hacer un buen pautaado según la norma, tendremos que unir subtítulos y hacer uso o bien del color asignado, de la etiqueta o del guion para indicar la intervención de otro personaje.

Quería comentar que apenas hay efectos sonoros o información suprasegmental debido a la cantidad de diálogos.

La norma no recoge nada sobre el uso de otra lengua que no sea la global, por ello, nuestra opción será indicar que hablan en italiano con didascalia en mayúsculas y entre paréntesis y el subtítulo irá en español para las intervenciones largas. Sin embargo, para las palabras sueltas las dejaremos en italiano y entre comillas e intentaremos disminuir los cps lo máximo posible.

6.2.3. Velocidad de lectura

Como bien hemos indicado, la velocidad de lectura tiene un máximo de 15 cps, esto ha provocado que, en algunos casos, la información estuviese algo más sintetizada, aunque hemos intentado mantener el máximo.

6.2.4. Sincronía

Como bien habíamos indicado, la sincronía de los subtítulos no era adecuada. En nuestra nueva localización, hemos ajustado más los TCRs de entrada para que el subtítulo estuviese sincrónico con el comienzo de cada intervención.

7. Conclusiones

En general, podemos afirmar que, tanto desde el punto de vista de los parámetros de la subtitulación profesional como desde la subtitulación para sordos, no se han cumplido las convenciones que ambas modalidades aconsejan.

En primer lugar, gracias al análisis desde ambas perspectivas de subtitulación, hemos podido extraer los problemas de formato y ortotipografía más importantes y aspectos del formato que no son correctos para una realización apropiada de nuestra propuesta de subtitulación para sordos. Ha sido provechoso, sobre todo el análisis de la subtitulación para sordos, puesto que así hemos podido ver más claramente las carencias específicas a la hora de la propuesta SPS. Como bien afirmaban Mangiron, O'Hagan y Bartoll, los videojuegos, generalmente, no se han producido pensando en que sean accesibles. Además, O'Hagan y Mangiron confirmaban que si un videojuego tiene unos subtítulos de mala calidad, una parte del juego será inaccesible para persona sordas. Como este era el caso, por ello hemos creado la SPS.

Sin lugar a dudas, casi ningún ejemplo de análisis sigue las convenciones estándares propuestas por los profesionales o por la norma UNE. Debido a esto, por regla general, los subtítulos de este juego deberían tener un impacto negativo en la experiencia de los jugadores. Se han observado los errores principalmente en el pautado y la sincronía con los diálogos y en la segmentación que como resultado daba una velocidad de lectura no adecuada. La segmentación de los subtítulos en este juego no tiene en cuenta las unidades semánticas o gramaticales, ni las unidades de sentido. Realmente no creemos que ningún público de la edad que fuese, pudiera disfrutar del juego si solo tuviese los subtítulos. Si a los jugadores no les da tiempo a leer los subtítulos de las escenas cinemáticas, puede que se pierdan información importante para llevar a cabo alguna misión del juego además de sentir frustración. Si no entienden algo y se quedan estancados en alguna misión, podrían incluso dejar el juego. Por ello, hemos visto cuán importante es la accesibilidad.

Al ser una transcripción y sabiendo el modo de trabajo habitual de las empresas de localización para realizar unos subtítulos intralingüísticos (a partir del guion en una hoja de Excel), se entienden muchas cosas. Esto podría ser motivo para plantearse el modo de trabajo que tienen a la hora de poner subtítulos intralingüísticos. Si la intención era hacerlo accesible, no lo han conseguido. Por otro lado, puesto que la fuente de la letra

utilizada en los subtítulos del videojuego es blanca, en el caso de que hubiese en el fondo alguna imagen clara, no se podrían leer, por ello está modificada la fuente en nuestra propuesta.

Desgraciadamente hay muy pocos productos audiovisuales accesibles, sobre todo videojuegos, ya lo afirmaba antes Mangiron. Parece que las personas sordas son una comunidad olvidada en la sociedad. El acceso a la información, al ocio... es un derecho. Aunque en este caso particular solamente se haya dado una propuesta de subtitulación para personas sordas de las escenas cinemáticas, es algo más accesible. Como ya he comentado anteriormente es un campo muy amplio y con un trabajo de investigación como tal, no hemos podido expandirnos demasiado, de este modo se deja abierta la puerta para una ampliación del estudio.

Efectivamente se cumple la hipótesis de que los subtítulos de las escenas cinemáticas de los videojuegos no cumplen con las convenciones profesionales ni con las de las subtitulación para personas sordas. Además, hemos cumplido los objetivos que nos habíamos propuesto en este trabajo.

Finalmente, me gustaría decir que este trabajo no hubiese sido posible sin la formación recibida durante toda la carrera y mucho menos sin la elección del itinerario de TAV. Me ha hecho plantearme aspectos que no me había planteado en la carrera. Por un lado, que la localización de videojuegos debería ser una modalidad que se incluyese en la carrera. Como bien habían comentado otros autores, existe la necesidad de establecer convenciones específicas para la subtitulación de videojuegos. Sin embargo, a pesar de la existencia de convenciones fundamentadas y estudiadas por grandes expertos en la materia de la subtitulación durante muchos años, tanto en la profesional como para personas sordas, estas no se aplican en la subtitulación para videojuegos. Desde mi punto de vista, es algo que no tiene mucho sentido y más, con el auge y crecimiento que está teniendo la industria de los videojuegos. Desgraciadamente, la comunidad sorda, como decía, se queda en segundo plano, escenario que, imprescindiblemente, necesita un cambio. Como todo lo mueve el dinero y la accesibilidad es la modalidad que menos dinero da, está más olvidada. Injustamente, se le niega, a la comunidad sorda, el acceso a la información y eso es negarles a tener ese derecho.

8. Bibliografía

- AENOR. (2012). *Norma UNE Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. Madrid: AENOR.
- Bartoll, E. (2008). *Paràmetres per a una taxonomia de la subtitulació*. Barcelona: (Tesis doctoral inédita) Universitat Pompeu Fabra.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nueva York: Routledge.
- Chaume, F. (2003). *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Vic: Eumo.
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome.
- Chandler, H. M. y Deming, S.O. (2012). *The Game Localization Handbook*. Sudbury: Jones y Barlett Learning.
- Coppola, F. F. (Dirección). (2007). *The Godfather* [Película].
- Díaz-Cintas, J. (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación. Inglés-Español*. Barcelona: Ariel.
- Díaz-Cintas, J., Y Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- El Padrino (2006). Electronic Arts. [Videojuego]
- Granell, X. y Martí Ferriol, J.L. (2015). *Tecnologías de la información y la comunicación para el doblaje*. (En proceso de edición).
- Granell X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.

- Izard, N. (2001). La subtitulación para sordos del teletexto en televisión española. En L. Lorenzo, y A. Pereira Rodríguez, *Traducción subordinada inglés-español/galego II: el subtitulado* (págs. 169-194). Vigo: Servicio de Publicacións de la Universidade de Vigo.
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 42-56.
- Mangiron, C., Orero, P., y O'Hagan, M. (2014). *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Berna y Nueva York: Peter Lang.
- Martí Ferriol, J. L. (2009). Herramientas informáticas disponibles para la automatización de la traducción audiovisual ("revoicing"). *Meta*, 622-630.
- Martínez de Sousa, J. (2012). Manual de estilo de la lengua española. Gijón: Trea.
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2013). *Game Localization*. Amsterdam: John Benjamins.
- Pereira Rodríguez, A. M., y Lorenzo García, L. (2005). Evaluamos la norma UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto. *Puentes*, 6, 21-26.
- Pereira Rodríguez, A. M. (2005). El subtitulado para sordos: estado de la cuestión en España. *Quaderns*, 12, 161-172.

9. Anexos

9.1. Anexo 1: Ficha de análisis desde la subtítulos profesional

Tabla 3 Ficha de análisis subtítulos profesional

Nº del subtítulo	Subtítulos del videojuego	Formato del subtítulo	Convenciones ortotipográficas
1	(En italiano:) Parece que no estás contento con los Corleone. Puede que necesites un cambio. Quizá quieras unirte a mí.	Nº caracteres: 118 1ª línea: 71 2ª línea: 47 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.531	Mal
2	(En italiano:) ¿Y yo qué gano?	Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.371	Mal
3	(En italiano:) Cincuenta mil dólares para empezar.	Nº caracteres: 50 1ª línea: 50 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 14.663	Mal
4	"Va bene".	Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.21	Mal
5	"D'accordo"? "Va bene"?	Nº caracteres: 23 1ª línea: 23 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 8.342	Mal
6	"Grazie".	Nº caracteres: 9 1ª línea: 9 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 10.563	Mal
7	"Aspetta", Fredo. Voy a comprar un poco de fruta.	Nº caracteres: 49 1ª línea: 49	Bien

8	Vale, papá.	2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 21.407 Nº caracteres: 11 1ª línea: 11 2ª línea: 0	Bien
9	Muchas gracias, muy amable. Feliz Navidad.	Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 15.581 Nº caracteres: 42 1ª línea: 42 2ª línea: 0	Bien
10	Solo voy al hospital a ver a papá.	Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.181 Nº caracteres: 34 1ª línea: 34 2ª línea: 0	Bien
11	No, no, que vayan un par de hombre con él. No importa, dos hombres con él.	Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 16.37 Nº caracteres: 73 1ª línea: 70 2ª línea: 3	Bien
12	¿Qué le puede pasar? Sollozzo sabe que este no cuenta.	Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 26.75 Nº caracteres: 54 1ª línea: 54 2ª línea: 0	Bien
13	Ten cuidado, ¿eh?	Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 18.967 Nº caracteres: 17 1ª línea: 17 2ª línea: 0	Mal
14	Sí, Sonny.	Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 9.508 Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0	Bien

15	De todas maneras que lo acompañen.	Segmentación: Bien Cps: 12.5 Nº caracteres: 34 1ª línea: 34 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
16	Sígueme. Vamos a cubrir la entrada delantera.	Segmentación: Bien Cps: 14.561 Nº caracteres: 45 1ª línea: 45 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
17	¡No muevas... ni un músculo!	Segmentación: Mal Cps: 12.319 Nº caracteres: 26 1ª línea: 26 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
18	Creí que había limpiado de italianos el hospital. ¿Qué estáis haciendo aquí?	Segmentación: Bien Cps: 9.901 Nº caracteres: 76 1ª línea: 76 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
19	¿Es que “el Turco” le paga para que mate a mi padre, capitán?	Segmentación: Mal Cps: 20.164 Nº caracteres: 61 1ª línea: 61 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Mal
20	Sujetadlo. Sujetadlo bien. Que no se mueva.	Segmentación: Mal Cps: 22.559 Nº caracteres: 43 1ª línea: 43 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
21	¿No te he dicho que no te metieras?	Segmentación: Mal Cps: 11.476 Nº caracteres: 35 1ª línea: 35 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien
		Segmentación: Bien Cps: 17.912	

22	Soy el abogado de la familia Corleone. Estos son detectives privados para proteger a Vito Corleone. Tienen licencia para llevar armas. Si se interpone, tendré que ir al juez a presentar la denuncia.	Nº caracteres: 196 1ª línea: 73 2ª línea: 77 3ª línea: 46 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.465	Bien
23	No... no, no. Ya basta, estoy harto, "Consigliere". No más reuniones, no más discusiones, no más trucos de Sollozzo. Mi contestación es que exijo al Sollozzo, y si no la guerra, porque estamos dispuestos, ¿vale?	Nº caracteres: 206 1ª línea: 75 2ª línea: 70 3ª línea: 61 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.881	Mal
24	¡Tu padre no estará conforme! ¡Esto es un negocio, nada personal!	Nº caracteres: 65 1ª línea: 65 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 20.012	Bien
25	Fueron a cargárselo, ¡menudo negocio!	Nº caracteres: 37 1ª línea: 37 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.987	Bien
26	¡Hasta sus heridas fueron negocio, no una venganza, Sonny!	Nº caracteres: 58 1ª línea: 58 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 16.32	Bien
27	Entonces el negocio tendrá que esperar, ¿estamos? Hazme un favor, Tom. No más consejos sobre lo que debo hacer. Tú ayúdame a ganar, ¿está claro?	Nº caracteres: 143 1ª línea: 73 2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.11	Bien
28	¡No te olvides de los "cannelonni"!	Nº caracteres: 35 1ª línea: 35 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 21.212	Bien
29	Sí... sí... sí... sí.	Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Mal

30	Eh, ponte al otro lado.	Segmentación: Bien Cps: 8.475 Nº caracteres:23 1ª línea: 23 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal	Mal
31	Ese Sonny está loco. Está decidido a comenzar la guerra. Hay que encontrar un sitio en el West Side. ¿Conoces algún sitio que esté bien en el West Side?	Cps: 8.785 Nº caracteres: 151 1ª línea: 74 2ª línea: 77 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Mal
32	Sí, lo buscaré.	Cps: 16.383 Nº caracteres: 15 1ª línea: 15 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
33	Piénsalo mientras conduces...	Cps: 5.823 Nº caracteres: 29 1ª línea: 29 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Mal
34	Para por aquí, voy a orinar.	Cps: 13.188 Nº caracteres: 28 1ª línea: 28 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
35	Ustedes no lo entienden. Johnny Fontane no trabajará en la película. Yo lo quiero echar del cine y le voy a decir por qué.	Cps: 11.024 Nº caracteres: 121 1ª línea: 74 2ª línea: 47 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
36	Era preciosa, era joven, era ingenua. Era el mejor diamante que tenía en mis manos para lanzar al mundo. Lo echaron todo a rodar y me pusieron en ridículo. ¡Y ahora lárguese de aquí! Y ese tenorino de	Cps: 13.863 Nº caracteres: 198 1ª línea: 76 2ª línea: 68 3ª línea: 54 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal	Bien
37	mierda que no intente nada contra mí porque va listo. Bien, ya sabe la historia.	Cps: 12.051 Nº caracteres: 79 1ª línea: 70 2ª línea: 9 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien

38	Gracias por la cena, ha sido muy agradable. ¿Puede llevarme su coche al aeropuerto? Al señor Corleone le gusta que le informen inmediatamente...	Cps: 13.539 Nº caracteres: 141 1ª línea: 71 2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
39	Sí... sí... gracias, gracias.	Cps: 16.224 Nº caracteres: 25 1ª línea: 25 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Mal
40	Restaurante Louis', en el Bronx.	Cps: 6.106 Nº caracteres: 32 1ª línea: 32 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Mal
41	Es perfecto para nosotros. Tiene un retrete antiguo con cisterna, de esas que funcionan... tirando de la cadena. Un sitio muy apropiado para esconder la pistola.	Cps: 9.104 Nº caracteres: 157 1ª línea: 77 2ª línea: 72 3ª línea: 8 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal	Mal
42	Oíd, hace falta uno más hábil que sepa esconder bien el arma. No quiero que mi hermano salga del retrete solo con el "caso" en las manos. "Capisce"?	Cps: 16.944 Nº caracteres: 147 1ª línea: 75 2ª línea: 72 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
43	El arma estará allí.	Cps: 16.392 Nº caracteres: 20 1ª línea: 20 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
44	(En italiano:) Pareces no entender que soy un hombre de honor. Has de saber que yo ayudé a los Tattaglia. Deseo la paz.	Cps: 13.477 Nº caracteres: 118 1ª línea: 75 2ª línea: 43 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Mal
45	"Come si dice?" Lo que quiero, lo más importante para mí, es tener alguna garantía de que no van a atentar contra la vida de mi padre.	Cps: 8.8 Nº caracteres: 134 1ª línea: 74 2ª línea: 60 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 12.279	Bien

46	¿Qué garantía puedo darte, Mike? ¡Me tienes en tus manos! Perdí mi ocasión. Me valoras demasiado, chico: no soy tan hábil. Lo único que quiero es una tregua.	Nº caracteres: 155 1ª línea: 66 2ª línea: 75 3ª línea: 14 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 10.592	Bien
47	Necesito ir al lavabo. ¿Me lo permite?	Nº caracteres: 38 1ª línea: 38 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.525	Bien
48	Si tienes que ir, ve. Lo he registrado. Está limpio.	Nº caracteres: 52 1ª línea: 52 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 11.767	Mal
49	No tardes.	Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 8.945	Bien
50	Vamos, Sonny, tenemos que ceder... negociar.	Nº caracteres: 42 1ª línea: 42 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 13.355	Mal
51	¿Lo ves? ¿Eh? ¿Lo ves? Ya te ha salido la vena irlandesa, con toda esa estupidez de “tómalo con calma”. No quiero insultar, Tom, pero un “consigliere” italiano solo se sentaría a negociar poniéndole	Nº caracteres: 198 1ª línea: 70 2ª línea: 67 3ª línea: 61 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.016	Bien
52	al otro un cuchillo afilado en la garganta.	Nº caracteres: 43 1ª línea: 43 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 20.369	Mal
53	Sonny, eres mi hermano, pero a veces...	Nº caracteres: 37 1ª línea: 37 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 29.791	Bien

54	Por Dios, Tom. Lo siento. Mira, eres mi hermano desde el mismo día en que te traje aquí. Pero centrémonos en los hechos: hay muertes pendientes.	Nº caracteres: 142 1ª línea: 72 2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.493	Mal
55	¡Hijo de perra! ¡Venga! ¡Vamos!	Nº caracteres: 31 1ª línea: 31 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 7.47	Bien
56	Mi mujer está arriba llorando. He oído llegar varios coches. “Consigliere” mío, dile a tu Don lo que todos sabéis menos yo.	Nº caracteres: 122 1ª línea: 74 2ª línea: 48 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 9.449	Bien
57	Han atacado a Sonny en el puente. Ha muerto.	Nº caracteres: 44 1ª línea: 44 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 9.937	Bien
58	No quiero que se investigue nada. Tom, no quiero venganzas. Tienes que convocar a las cinco familias. Se acabó la guerra.	Nº caracteres: 120 1ª línea: 70 2ª línea: 50 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 5.405	Bien
59	Quiero garantías por parte de Corleone. Si el tiempo pasa y su posición se vuelve más fuerte, ¿no intentará alguna venganza personal?	Nº caracteres: 132 1ª línea: 74 2ª línea: 58 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps:	Bien
60	Somos gente de honor. No tenemos por qué dar garantías.	Nº caracteres: 55 1ª línea: 55 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps:	Bien
61	Estoy dispuesto a lo que sea para dar una solución pacífica, porque tengo mis razones. Mi otro hijo tuvo que poner tierra de por medio por lo que pasó con Sollozzo. Ahora estoy procurando	Nº caracteres: 208 1ª línea: 67 2ª línea: 77 3ª línea: 64 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal	Mal

62	traerle a casa sin que corra ningún peligro, aclarar los falsos cargos que hay contra él. Pero soy muy supersticioso. Y si algún accidente le sobreviniese, yo culparía a algunos de los aquí presentes. Y entonces no perdonaría. Pero, quiero decir, que juro	Cps: Nº caracteres: 229 1ª línea: 75 2ª línea: 70 3ª línea: 76 4ª línea: 8 Nº líneas: 4 Segmentación: Mal	Mal
63	solemnemente por la salvación de mis nietos que no seré yo el que rompa la paz que hemos concertado aquí.	Cps: Nº caracteres: 104 1ª línea: 74 2ª línea: 30 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Mal
64	Hablaré con los Tattaglia para que me garanticen que sus vendedores de droga no tienen	Cps: Nº caracteres: 85 1ª línea: 48 2ª línea: 37 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
65	antecedentes penales.	Cps: 14.417 Nº caracteres: 21 1ª línea: 21 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
66	Hazlo, pero no insistas. Barzini no es un hombre a quien haya que repetir las cosas.	Cps: 13.861 Nº caracteres: 83 1ª línea: 50 2ª línea: 33 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
67	Dirá usted, Tattaglia...	Cps: 12.154 Nº caracteres: 22 1ª línea: 22 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
68	Tattaglia es un perro. Nunca se hubiera atrevido con Santino. Pero yo no supe hasta hoy que	Cps: 10.073 Nº caracteres: 90 1ª línea: 48 2ª línea: 42 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal	Bien
69	fue... Barzini quien lo asesinó.	Cps: 11.974 Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Mal

70	Michael Francis Rizzi, ¿renuncias a Satanás?	Cps: 11.839 Nº caracteres: 44 1ª línea: 44 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal	Bien
71	Sí, renuncio.	Cps: 9.042 Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
72	¿Y a sus pompas y a sus obras?	Cps: 8.197 Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
73	Sí, renuncio.	Cps: 15.707 Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
74	¿Y a todas sus seducciones?	Cps: 9.916 Nº caracteres: 27 1ª línea: 27 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
75	Sí, renuncio.	Cps: 10.169 Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
76	Michael Francis Rizzi, ¿Deseas ser bautizado?	Cps: 8.826 Nº caracteres: 45 1ª línea: 45 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal	Bien
77	Deseo.	Cps: 8.432 Nº caracteres: 6 1ª línea: 6 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien	Bien
78	In nomine Patri, et Filli, et Spiritum	Cps: 4.31 Nº caracteres: 46	Mal

79	Sancti.	1ª línea: 46 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 10.312	
	Michael Francis Rizzi, ve en paz y que el Señor sea contigo. Amén.	Nº caracteres: 66 1ª línea: 66 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 10.035	Bien

9.2. Anexo 2: Ficha de análisis desde la subtitulación para sordos

Tabla 4 Ficha de análisis SPS

Nº del subtítulo	Subtítulos del videojuego	Formato del subtítulo	Convenciones ortotipográficas
1	(En italiano:) Parece que no estás contento con los Corleone. Puede que necesites un cambio. Quizá quieras unirme a mí.	Nº caracteres: 118 1ª línea: 71 2ª línea: 47 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.531	Mal
2	(En italiano:) ¿Y yo qué gano?	Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.371	Mal
3	(En italiano:) Cincuenta mil dólares para empezar.	Nº caracteres: 50 1ª línea: 50 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 14.663	Mal
4	"Va bene".	Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.21	Mal
5	"D'accordo"? "Va bene"?	Nº caracteres: 23 1ª línea: 23 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 8.342	Mal
6	"Grazie".	Nº caracteres: 9 1ª línea: 9 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 10.563	Mal
7	"Aspetta", Fredo. Voy a comprar un poco de fruta.	Nº caracteres: 49 1ª línea: 49 2ª línea: 0 Nº líneas: 1	Bien

8	Vale, papá.	Segmentación: Mal Cps: 21.407 Nº caracteres: 11 1ª línea: 11 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 15.581	Bien
9	Muchas gracias, muy amable. Feliz Navidad.	Nº caracteres: 42 1ª línea: 42 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.181	Bien
10	Solo voy al hospital a ver a papá.	Nº caracteres: 34 1ª línea: 34 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 16.37	Bien
11	No, no, que vayan un par de hombre con él. No importa, dos hombres con él.	Nº caracteres: 73 1ª línea: 70 2ª línea: 3 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 26.75	Bien
12	¿Qué le puede pasar? Sollozzo sabe que este no cuenta.	Nº caracteres: 54 1ª línea: 54 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 18.967	Bien
13	Ten cuidado, ¿eh?	Nº caracteres: 17 1ª línea: 17 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 9.508	Mal
14	Sí, Sonny.	Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.5	Bien

15	De todas maneras que lo acompañen.	Nº caracteres: 34 1ª línea: 34 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 14.561	Bien
16	Sígueme. Vamos a cubrir la entrada delantera.	Nº caracteres: 45 1ª línea: 45 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.319	Bien
17	¡No muevas... ni un músculo!	Nº caracteres: 26 1ª línea: 26 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 9.901	Bien
18	Creí que había limpiado de italianos el hospital. ¿Qué estáis haciendo aquí?	Nº caracteres: 76 1ª línea: 76 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 20.164	Bien
19	¿Es que “el Turco” le paga para que mate a mi padre, capitán?	Nº caracteres: 61 1ª línea: 61 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 22.559	Mal
20	Sujetadlo. Sujetadlo bien. Que no se mueva.	Nº caracteres: 43 1ª línea: 43 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 11.476	Bien
21	¿No te he dicho que no te metieras?	Nº caracteres: 35 1ª línea: 35 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 17.912	Bien
22	Soy el abogado de la familia	Nº caracteres: 196	Bien

	Corleone. Estos son detectives privados para proteger a Vito Corleone. Tienen licencia para llevar armas. Si se interpone, tendré que ir al juez a presentar la denuncia.	1ª línea: 73 2ª línea: 77 3ª línea: 46 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.465	
23	No... no, no. Ya basta, estoy harto, "Consigliere". No más reuniones, no más discusiones, no más trucos de Sollozzo. Mi contestación es que exijo a Sollozzo, y si no la guerra, porque estamos dispuestos, ¿vale?	Nº caracteres: 206 1ª línea: 75 2ª línea: 70 3ª línea: 61 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.881	Mal
24	¡Tu padre no estará conforme! ¡Esto es un negocio, nada personal!	Nº caracteres: 65 1ª línea: 65 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 20.012	Bien
25	Fueron a cargárselo, ¡menudo negocio!	Nº caracteres: 37 1ª línea: 37 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.987	Bien
26	¡Hasta sus heridas fueron negocio, no una venganza, Sonny!	Nº caracteres: 58 1ª línea: 58 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 16.32	Bien
27	Entonces el negocio tendrá que esperar, ¿estamos? Hazme un favor, Tom. No más consejos sobre lo que debo hacer. Tú ayúdame a ganar, ¿está claro?	Nº caracteres: 143 1ª línea: 73 2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.11	Bien
28	¡No te olvides de los "cannelonni"!	Nº caracteres: 35 1ª línea: 35 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 21.212	Bien
29	Sí... sí... sí... sí.	Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 8.475	Mal

30	Eh, ponte al otro lado.	Nº caracteres:23 1ª línea: 23 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 8.785	Mal
31	Ese Sonny está loco. Está decidido a comenzar la guerra. Hay que encontrar un sitio en el West Side. ¿Conoces algún sitio que esté bien en el West Side?	Nº caracteres: 151 1ª línea: 74 2ª línea: 77 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 16.383	Mal
32	Sí, lo buscaré.	Nº caracteres: 15 1ª línea: 15 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 5.823	Bien
33	Piénsalo mientras conduces...	Nº caracteres: 29 1ª línea: 29 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 13.188	Mal
34	Para por aquí, voy a orinar.	Nº caracteres: 28 1ª línea: 28 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 11.024	Bien
35	Ustedes no lo entienden. Johnny Fontane no trabajará en la película. Yo lo quiero echar del cine y le voy a decir por qué.	Nº caracteres: 121 1ª línea: 74 2ª línea: 47 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.863	Bien
36	Era preciosa, era joven, era ingenua. Era el mejor diamante que tenía en mis manos para lanzar al mundo. Lo echaron todo a rodar y me pusieron en ridículo. ¡Y ahora lárguese de aquí! Y ese tenorino de	Nº caracteres: 198 1ª línea: 76 2ª línea: 68 3ª línea:54 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 12.051	Bien
37	mierda que no intente nada contra mí porque va listo. Bien, ya sabe la historia.	Nº caracteres: 79 1ª línea: 70 2ª línea: 9 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.539	Bien
38	Gracias por la cena, ha sido muy	Nº caracteres: 141	Bien

	agradable. ¿Puede llevarme su coche al aeropuerto? Al señor Corleone le gusta que le informen inmediatamente...	1ª línea: 71 2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 16.224	
39	Sí... sí... gracias, gracias.	Nº caracteres: 25 1ª línea: 25 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 6.106	Mal
40	Restaurante Louis', en el Bronx.	Nº caracteres: 32 1ª línea: 32 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 9.104	Mal
41	Es perfecto para nosotros. Tiene un retrete antiguo con cisterna, de esas que funcionan... tirando de la cadena. Un sitio muy apropiado para esconder la pistola.	Nº caracteres: 157 1ª línea: 77 2ª línea: 72 3ª línea: 8 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.944	Mal
42	Oíd, hace falta uno más hábil que sepa esconder bien el arma. No quiero que mi hermano salga del retrete solo con el "caso" en las manos. "Capisce"?	Nº caracteres: 147 1ª línea: 75 2ª línea: 72 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 16.392	Bien
43	El arma estará allí.	Nº caracteres: 20 1ª línea: 20 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 13.477	Bien
44	(En italiano:) Pareces no entender que soy un hombre de honor. Has de saber que yo ayudé a los Tattaglia. Deseo la paz.	Nº caracteres: 118 1ª línea: 75 2ª línea: 43 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 8.8	Mal
45	"Come si diche?" Lo que quiero, lo más importante para mí, es tener alguna garantía de que no van a atentar contra la vida de mi padre.	Nº caracteres: 134 1ª línea: 74 2ª línea: 60 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 12.279	Bien
46	¿Qué garantía puedo darte, Mike? ¡Me tienes en tus manos! Perdí	Nº caracteres: 155 1ª línea: 66	Bien

	mi ocasión. Me valoras demasiado, chico: no soy tan hábil. Lo único que quiero es una tregua.	2ª línea: 75 3ª línea: 14 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 10.592	
47	Necesito ir al lavabo. ¿Me lo permite?	Nº caracteres: 38 1ª línea: 38 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 12.525	Bien
48	Si tienes que ir, ve. Lo he registrado. Está limpio.	Nº caracteres: 52 1ª línea: 52 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 11.767	Mal
49	No tardes.	Nº caracteres: 10 1ª línea: 10 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 8.945	Bien
50	Vamos, Sonny, tenemos que ceder... negociar.	Nº caracteres: 42 1ª línea: 42 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 13.355	Mal
51	¿Lo ves? ¿Eh? ¿Lo ves? Ya te ha salido la vena irlandesa, con toda esa estupidez de “tómalo con calma”. No quiero insultar, Tom, pero un “consigliere” italiano solo se sentaría a negociar poniéndole	Nº caracteres: 198 1ª línea: 70 2ª línea: 67 3ª línea: 61 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps: 16.016	Bien
52	al otro un cuchillo afilado en la garganta.	Nº caracteres: 43 1ª línea: 43 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 20.369	Mal
53	Sonny, eres mi hermano, pero a veces...	Nº caracteres: 37 1ª línea: 37 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 29.791	Bien
54	Por Dios, Tom. Lo siento. Mira, eres mi hermano desde el mismo	Nº caracteres: 142 1ª línea: 72	Mal

	día en que te traje aquí. Pero centrémonos en los hechos: hay muertes pendientes.	2ª línea: 70 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.493	
55	¡Hijo de perra! ¡Venga! ¡Vamos!	Nº caracteres: 31 1ª línea: 31 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 7.47	Bien
56	Mi mujer está arriba llorando. He oído llegar varios coches. “Consigliere” mío, dile a tu Don lo que todos sabéis menos yo.	Nº caracteres: 122 1ª línea: 74 2ª línea: 48 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 9.449	Bien
57	Han atacado a Sonny en el puente. Ha muerto.	Nº caracteres: 44 1ª línea: 44 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 9.937	Bien
58	No quiero que se investigue nada. Tom, no quiero venganzas. Tienes que convocar a las cinco familias. Se acabó la guerra.	Nº caracteres: 120 1ª línea: 70 2ª línea: 50 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 5.405	Bien
59	Quiero garantías por parte de Corleone. Si el tiempo pasa y su posición se vuelve más fuerte, ¿no intentará alguna venganza personal?	Nº caracteres: 132 1ª línea: 74 2ª línea: 58 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps:	Bien
60	Somos gente de honor. No tenemos por qué dar garantías.	Nº caracteres: 55 1ª línea: 55 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps:	Bien
61	Estoy dispuesto a lo que sea para dar una solución pacífica, porque tengo mis razones. Mi otro hijo tuvo que poner tierra de por medio por lo que pasó con Sollozzo. Ahora estoy procurando traerle a casa sin que	Nº caracteres: 208 1ª línea: 67 2ª línea: 77 3ª línea: 64 Nº líneas: 3 Segmentación: Mal Cps:	Mal
62	corra ningún peligro, aclarar los	Nº caracteres: 229	Mal

63	falsos cargos que hay contra él. Pero soy muy supersticioso. Y si algún accidente le sobreviniese, yo culparía a algunos de los aquí presentes. Y entonces no perdonaría. Pero, quiero decir, que juro solemnemente por la salvación de mis nietos que no seré yo el que rompa la paz que hemos concertado aquí.	1ª línea: 75 2ª línea: 70 3ª línea: 76 4ª línea: 8 Nº líneas: 4 Segmentación: Mal Cps:	Mal
64	Hablaré con los Tattaglia para que me garanticen que sus vendedores de droga no tienen	Nº caracteres: 85 1ª línea: 48 2ª línea: 37 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps:	Bien
65	antecedentes penales.	Nº caracteres: 21 1ª línea: 21 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 14.417	Bien
66	Hazlo, pero no insistas. Barzini no es un hombre a quien haya que repetir las cosas.	Nº caracteres: 83 1ª línea: 50 2ª línea: 33 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 13.861	Bien
67	Dirá usted, Tattaglia...	Nº caracteres: 22 1ª línea: 22 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 12.154	Bien
68	Tattaglia es un perro. Nunca se hubiera atrevido con Santino. Pero yo no supe hasta hoy que	Nº caracteres: 90 1ª línea: 48 2ª línea: 42 Nº líneas: 2 Segmentación: Mal Cps: 10.073	Bien
69	fue... Barzini quien lo asesinó.	Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 11.974	Mal
70	Michael Francis Rizzi, ¿renuncias a	Nº caracteres: 44	Bien

	Satanás?	1ª línea: 44 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 9.042	
71	Sí, renuncio.	Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 8.197	Bien
72	¿Y a sus pompas y a sus obras?	Nº caracteres: 30 1ª línea: 30 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 15.707	Bien
73	Sí, renuncio.	Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 9.916	Bien
74	¿Y a todas sus seducciones?	Nº caracteres: 27 1ª línea: 27 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 10.169	Bien
75	Sí, renuncio.	Nº caracteres: 13 1ª línea: 13 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 8.826	Bien
76	Michael Francis Rizzi, ¿Deseas ser bautizado?	Nº caracteres: 45 1ª línea: 45 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Mal Cps: 8.432	Bien
77	Deseo.	Nº caracteres: 6 1ª línea: 6 2ª línea: 0 Nº líneas: 1 Segmentación: Bien Cps: 4.31	Bien
78	In nomine Patri, et Filli, et Spiritum Sancti.	Nº caracteres: 46 1ª línea: 46 2ª línea: 0	Mal

79	Michael Francis Rizzi, ve en paz y que el Señor sea contigo. Amén.	Nº líneas: 1	Bien
		Segmentación: Mal	
		Cps: 10.312	
		Nº caracteres: 66	
		1ª línea: 66	
		2ª línea: 0	
		Nº líneas: 1	
		Segmentación: Mal	
		Cps: 10.035	

9.3. Anexo 3: Archivos srt y ass en CD

CD con los fragmentos de las escenas cinemáticas, los archivos .srt localizados manualmente y los archivos .srt y .ass de la propuesta de subtitulación para sordos.