

Trabajo de Final de Máster

**Estudio descriptivo, comparativo y multimodal de  
la incidencia de los códigos de significación del  
texto audiovisual en la audiodescripción en inglés  
y español de *La casa de papel***

Autor/a:

**Alejandro Romero Muñoz**

Tutor/a:

**Frederic Chaume Varela**

**Máster de Investigación en Traducción e Interpretación**

**2019/2020**

Fecha de defensa:  
Noviembre de 2020





**Resumen:**

Esta investigación examina las diferencias en la cantidad y tipología de información transmitida en dos guiones audiodescriptivos del mismo filme, a través del análisis detallado de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico. Para ello, se han comparado los guiones audiodescriptivos en inglés y español de 22 escenas procedentes de la cuarta temporada de *La casa de papel* con el objetivo de comprobar en qué segmentos de la descripción se dan las diferencias, cuáles son los códigos de significación en juego en dichos segmentos, qué características tienen y si los dos guiones siguen diferentes estilos de audiodescripción.

**Palabras clave:** traducción audiovisual, accesibilidad, audiodescripción, códigos de significación, estilos de audiodescripción.



## ÍNDICE

<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>xi</b>
<b>ÍNDICE DE DIAGRAMAS .....</b>	<b>xiii</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Motivación .....	1
1.2. Objetivos .....	2
1.3. Hipótesis.....	2
1.4. Metodología .....	3
1.5. Corpus .....	3
1.6. Estructura .....	4
<b>2. TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y ACCESIBILIDAD.....</b>	<b>5</b>
2.1. Traducción audiovisual.....	5
2.2. Traducción audiovisual accesible .....	6
2.2.1. Subtitulación para personas sordas y con discapacidad auditiva .....	7
2.2.2. Interpretación en lengua de signos .....	8
2.2.3. Audiodescripción.....	9
2.2.4. Audiosubtitulación .....	9
2.2.5. Rehablado .....	10
<b>3. AUDIODESCRIPCIÓN.....</b>	<b>11</b>
3.1. Definición .....	11
3.2. Tipología.....	12
3.3. El guion audiodescriptivo .....	13
3.4. Estilos.....	15
3.5. AD alternativas .....	17
3.5.1. Voces artificiales .....	17
3.5.2. Traducción de AD .....	17

3.6.	Situación y estándares de AD .....	18
3.6.1.	España.....	18
3.6.2.	Estados Unidos .....	19
<b>4.</b>	<b>CÓDIGOS DE SIGNIFICACIÓN DEL LENGUAJE FÍLMICO Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL .....</b>	<b>21</b>
4.1.	Multimodalidad de los textos audiovisuales .....	21
4.2.	Códigos de significación del lenguaje cinematográfico .....	22
4.2.1.	Códigos de significación transmitidos a través del canal acústico .....	23
4.2.1.1.	Código lingüístico .....	23
4.2.1.2.	Código paralingüístico .....	23
4.2.1.3.	Código musical.....	24
4.2.1.4.	Código de efectos especiales.....	24
4.2.1.5.	Código de colocación del sonido .....	24
4.2.2.	Códigos de significación transmitidos a través del canal visual .....	24
4.2.2.1.	Código iconográfico.....	24
4.2.2.2.	Código fotográfico .....	25
4.2.2.3.	Código de planificación .....	25
4.2.2.4.	Código de movilidad .....	26
4.2.2.5.	Código gráfico.....	26
4.2.2.6.	Código sintáctico.....	27
4.3.	Códigos de significación y estilos de audiodescripción .....	27
<b>5.</b>	<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>31</b>
5.1.	Problema de investigación .....	31
5.2.	Objetivos e hipótesis de investigación.....	32
5.3.	Criterios de selección de corpus .....	34
5.3.1.	Corpus 0.....	34
5.3.2.	Corpus 1.....	35

5.3.3.	Selección de las escenas .....	39
5.3.4.	Tratamiento de las escenas .....	39
<b>6.</b>	<b>ANÁLISIS.....</b>	<b>43</b>
6.1.	Código lingüístico .....	43
6.2.	Código paralingüístico .....	45
6.3.	Código musical.....	48
6.4.	Código de efectos especiales.....	51
6.5.	Código de colocación del sonido .....	53
6.6.	Código iconográfico.....	56
6.7.	Código fotográfico .....	58
6.8.	Código de planificación.....	62
6.9.	Código de movilidad .....	65
6.10.	Códigos gráficos.....	69
6.11.	Código sintáctico .....	71
<b>7.</b>	<b>RESULTADOS.....</b>	<b>75</b>
7.1.	Resultados del código lingüístico.....	75
7.2.	Resultados del código paralingüístico.....	75
7.3.	Resultados del código musical .....	76
7.4.	Resultados del código de efectos especiales .....	78
7.5.	Resultados del código de colocación del sonido.....	78
7.6.	Resultados del código iconográfico .....	78
7.7.	Resultados del código fotográfico.....	80
7.8.	Resultados del código de planificación.....	81
7.9.	Resultados del código de movilidad .....	81
7.10.	Resultados del código gráfico.....	82
7.11.	Resultados del código sintáctico.....	83
7.13.	Resultados de los estilos en el corpus.....	86

<b>8. CONCLUSIONES</b> .....	<b>91</b>
8.1. Grado de cumplimiento de objetivos e hipótesis y replanteamiento de los mismos	91
8.2. Limitaciones de este estudio.....	94
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>97</b>
<b>10. ANEXO</b> .....	<b>103</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de traducción audiovisual (Chaume, 2012).....	6
Tabla 2. Elementos de un texto audiovisual (Zabalbeascoa, 2001).....	22
Tabla 3. Plasmación lingüística de los estilos de AD.....	29
Tabla 4. Corpus 0 de filmes y series de ficción disponibles en Netflix, con audiodescripción en inglés y en español peninsular en abril de 2020.....	35
Tabla 5. Corpus 1 .....	38
Tabla 6. Ficha de análisis de las escenas y audiodescripciones .....	40
Tabla 7. Siglas de los códigos de significación .....	40
Tabla 8. Ejemplo de ficha analizada.....	41
Tabla 9. Ficha del análisis del código lingüístico.....	43
Tabla 10. Ficha del análisis del código paralingüístico.....	46
Tabla 11. Ficha del análisis del código musical .....	49
Tabla 12. Ficha del análisis del código de efectos especiales .....	52
Tabla 13. Ficha del análisis del código de colocación del sonido.....	54
Tabla 14. Ficha del análisis del código iconográfico .....	56
Tabla 15. Ficha del análisis del código fotográfico.....	59
Tabla 16. Ficha del análisis del código de planificación.....	63
Tabla 17. Ficha del análisis del código de movilidad.....	67
Tabla 18. Ficha del análisis del código gráfico .....	69
Tabla 19. Ficha del análisis del código sintáctico .....	71
Tabla 20. Resumen de la plasmación de cada código de significación.....	85



## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Vista aérea del Banco de España.....	42
Imagen 2. Periodista japonesa .....	44
Imagen 3. El Profesor llorando.....	46
Imagen 4. Nairobi crucificada .....	49
Imagen 5. Tokio crucificada.....	49
Imagen 6. Explosión en el ascensor.....	52
Imagen 7. El Profesor con el intercomunicador .....	54
Imagen 8. Molinos de viento .....	57
Imagen 9. Estanque de tormentas oscuro .....	60
Imagen 10. Pasarela con vigas.....	60
Imagen 11. Vista cenital de Nairobi. ....	63
Imagen 12. Nairobi atrapada en la puerta.....	67
Imagen 13. Mindanao .....	69
Imagen 14. Nairobi convaleciente .....	72



## ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Estilos AD según Bardini (2020).....	16
Diagrama 2. Criterios de selección del corpus 0 .....	35
Diagrama 3. Criterios de selección del corpus 1 .....	37
Diagrama 4. Criterios de selección de las escenas .....	39
Diagrama 5. Plasmación lingüística del código paralingüístico ES .....	76
Diagrama 6. Plasmación lingüística del código paralingüístico EN .....	76
Diagrama 7. Plasmación lingüística del código musical ES .....	77
Diagrama 8. Plasmación lingüística del código musical EN.....	77
Diagrama 9. Plasmación lingüística del código iconográfico ES.....	79
Diagrama 10. Plasmación lingüística del código iconográfico EN.....	79
Diagrama 11. Plasmación lingüística del código fotográfico ES .....	80
Diagrama 12. Plasmación lingüística del código fotográfico EN .....	80
Diagrama 13. Plasmación lingüística del código de movilidad ES.....	81
Diagrama 14. Plasmación lingüística del código de movilidad EN .....	82
Diagrama 15. Plasmación lingüística del código gráfico ES.....	82
Diagrama 16. Plasmación lingüística del código gráfico EN .....	83
Diagrama 17. Plasmación lingüística del código sintáctico ES.....	83
Diagrama 18. Plasmación lingüística del código sintáctico EN.....	84
Diagrama 19. Estilos de AD en ES .....	87
Diagrama 20. Estilos mixtos de AD en ES.....	87
Diagrama 21. Estilos de AD en EN.....	89
Diagrama 22. Estilos mixtos de AD en EN.....	89



# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Motivación

El presente Trabajo de Fin de Máster investiga una de las modalidades de traducción audiovisual accesible: la audiodescripción. Mi interés por la audiodescripción nació de forma totalmente casual en mi último año del grado en Traducción y Mediación Interlingüística en la Universitat de València en 2017. Cuando elegí la audiodescripción como posible tema de TFG me intenté empapar de cuanta información pude y comprobé, para mi sorpresa, que los estudios sobre audiodescripción no eran tan frecuentes como parece necesitar la sociedad en que vivimos. Por otro lado, en su momento me encontré con muchos obstáculos: no encontré forma de acceder a bases de datos con guiones audiodescriptivos para evitar la tediosa transcripción y el número de productos audiovisuales audiodescritos a mi disposición era insuficiente. Finalmente, cuando superé estos obstáculos y concluí mi TFG me di cuenta de algo clave para esta investigación: los guiones audiodescriptivos en inglés y español presentaban diferencias importantes, por lo que el público accedía a productos de calidad distinta dependiendo del idioma de la audiodescripción.

Estos tres ejes (la escasa información disponible, el material poco accesible y las posibles diferencias de calidad) alimentaron desde entonces mi voluntad por investigar la audiodescripción. Desde 2017 mucho ha cambiado, hay más estudios al respecto, puedo acceder a aquellos que ya había entonces y no supe encontrar, ha habido un crecimiento en los productos audiodescritos en determinadas plataformas, etc. Sin embargo, la transcripción de guiones audiodescriptivos sigue siendo la opción más viable, el número de productos audiodescritos está lejos de ser el ideal y, como pretende dar cuenta este trabajo, la información transmitida en las audiodescripciones en inglés y español sigue presentando diferencias.

En consecuencia, el programa del máster de Investigación en Traducción e Interpretación de la Universitat Jaume I me ha proporcionado las herramientas necesarias para llevar a cabo un estudio crítico con una base empírica sólida que demuestre con datos este último hecho, que es la pregunta de investigación que subyace a todo el trabajo: *¿qué diferencias existen entre los guiones audiodescriptivos en inglés y español?*

## 1.2. Objetivos

A raíz de la pregunta de investigación, el objetivo principal de este estudio es *analizar las diferencias en la cantidad y tipología de información que presentan los guiones audiodescriptivos en inglés y español de la cuarta temporada de La casa de papel*, en busca de tendencias de audiodescripción a partir del análisis de los distintos códigos de significación del texto audiovisual y de su impacto en los segmentos audiodescritos. De este objetivo principal surge un segundo objetivo, el de *analizar qué códigos de significación del texto audiovisual son los que de forma más frecuente reciben un tratamiento divergente en los segmentos audiodescritos en inglés y en español*. Finalmente, ante las posibles diferencias en la información de los distintos códigos audiovisuales en ambos guiones audiodescriptivos, el tercer y último objetivo de este trabajo es *analizar las características de estas posibles divergencias que aparecen en la descripción de los distintos códigos para poder extraer normas o tendencias del estilo de la audiodescripción, que podrán variar entre lo denotativo o convencional y lo narrativo o interpretativo*. De forma más esquemática, los objetivos se pueden representar del siguiente modo:

- O1: Analizar si existen diferencias en la cantidad y tipología de información en los guiones audiodescriptivos en inglés y español.
- O2: Analizar qué códigos de significación del texto audiovisual reciben un tratamiento divergente en los segmentos audiodescritos en inglés y en español.
- O3: Caracterizar la plasmación lingüística de la información semiótica procedente de los códigos de significación del texto audiovisual en cada lengua para ubicarla en un *continuum* entre los dos polos de la audiodescripción (denotativa o convencional) y la audionarración (interpretativa).

## 1.3. Hipótesis

Como se indica de forma detallada en el capítulo 5 sobre la metodología, este trabajo tiene tres hipótesis que van en consonancia con los tres objetivos ya expuestos. La hipótesis principal es que existen diferencias entre la información transmitida en el guion audiodescriptivo en inglés y en español. A partir de esta hipótesis nacen otras dos: que estas

diferencias se dan sobre todo en la plasmación del código de movilidad y que el estilo de las audiodescripciones no es idéntico en ambas lenguas.

- H1: Los guiones audiodescriptivos en inglés tenderán a incluir más información perteneciente a unos códigos que a otros y lo mismo pasará en español.
- H2: La plasmación lingüística de la información semiótica que presenten los códigos de movilidad tenderá a mostrar mayores variaciones en ambos guiones, el resto de los códigos se plasmarán en el guion de una manera similar.
- H3: La materialización lingüística de la información procedente de ciertos códigos en inglés será más característica del estilo de la audionarración, mientras que en español lo será del de la audiodescripción.

Por lo tanto, esta investigación pretende comprobar mediante datos empíricos si existen estas diferencias, en qué códigos se dan y qué estilos de AD muestran.

#### **1.4. Metodología**

La metodología empleada en este trabajo es descriptiva, multimodal y comparativa. La parte descriptiva confecciona y analiza un corpus de escenas de la serie *La casa de papel* con el objetivo de extraer datos empíricos de su guion audiodescriptivo para buscar tendencias de audiodescripción. Es multimodal porque el análisis gira en torno a la detección y descripción de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico y a su plasmación lingüística, siguiendo la clasificación propuesta por Chaume (2004). Finalmente, la metodología es también comparativa porque se pretende analizar las diferencias que existen en los guiones audiodescriptivos en inglés y español.

#### **1.5. Corpus**

La selección de escenas analizadas en este trabajo ha sido confeccionada a partir de la cuarta temporada de *La casa de papel*, disponible actualmente en la plataforma Netflix. Para llegar a esas escenas se han seguidos diferentes de criterios de selección que han conformado en primer lugar el corpus 0, después el corpus 1 y, finalmente, las escenas. Los diferentes criterios de selección y los productos audiovisuales que integran cada fase del corpus están detallados en el capítulo 5.

## **1.6. Estructura**

La presente investigación está estructurada en 10 capítulos cuya información abarca desde la introducción al trabajo hasta los anexos con la selección de escenas analizadas. El capítulo 1 lo conforma esta breve introducción, la cual pretende exponer a grandes rasgos los elementos más importantes del Trabajo de Fin de Máster, es decir, la motivación de la que nace el trabajo, los objetivos que persigue, las hipótesis de las que parte, la metodología utilizada y el corpus que se analiza. A continuación, el capítulo 2 ahonda en la traducción audiovisual y su relación con la accesibilidad, donde se presentan las modalidades de traducción audiovisual accesible. El capítulo 3 profundiza en una de estas modalidades de traducción accesible, la audiodescripción, y analiza diferentes definiciones, su tipología, las características del guion audiodescriptivo, los estilos de audiodescripción, las audiodescripciones alternativas, la situación y los estándares actuales de audiodescripción. El capítulo 4 estudia la multimodalidad de los textos audiovisuales y explica los códigos de significación del lenguaje cinematográfico, el concepto clave para el análisis de este TFM. El capítulo 5 explica de forma precisa la metodología, concretamente los problemas de investigación, los objetivos e hipótesis, así como los criterios de selección del corpus. El capítulo 6 expone el análisis de 22 escenas. Tras esto, el capítulo 7 muestra los resultados del análisis del total de escenas siguiendo los códigos de significación del lenguaje cinematográfico, para presentar finalmente los resultados generales de esta investigación. En el capítulo 8 se presentan las conclusiones a las que llega el estudio a partir de los datos obtenidos. En el capítulo 9 se recoge el listado de referencias bibliográficas utilizadas a lo largo del trabajo. Finalmente, en el capítulo 10 se encuentra el anexo con el análisis de las 22 escenas seleccionadas para el análisis.

## 2. TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y ACCESIBILIDAD

Este capítulo tiene como objetivo contextualizar el objeto de estudio de nuestra investigación, es decir, la traducción audiovisual (TAV) y en concreto la accesibilidad en este ámbito. Con este fin en este capítulo se aportan diversas definiciones de la TAV y se analiza uno de sus componentes más característicos, el texto audiovisual. A continuación, se trata en mayor profundidad una rama concreta de la TAV, la traducción audiovisual accesible, que es la que vertebra este estudio, por lo que se exponen brevemente las modalidades más representativas de la accesibilidad audiovisual.

### 2.1. Traducción audiovisual

La traducción audiovisual es una modalidad general de traducción opuesta a la traducción escrita y a la oral, que se caracteriza por la transferencia interlingüística o intralingüística de textos audiovisuales, los cuales transmiten simultáneamente información mediante dos canales de comunicación, el visual y el acústico, por los que se vehiculan significados codificados mediante diferentes sistemas de signos. A pesar de que en la actualidad «traducción audiovisual» (o simplemente «TAV») es el término más frecuente, podemos encontrar referencias a esta modalidad bajo multitud de términos: traducción cinematográfica, traducción subordinada, traducción multimedia, traducción fílmica, etc.

Uno de los elementos clave en TAV es el texto audiovisual. Sokoli (2005: 182-183) indica que lo que distingue un texto audiovisual de cualquier otro texto es:

- La recepción del texto por dos canales: el acústico y el visual.
- La presencia significativa de elementos no verbales.
- La sincronía entre elementos verbales y no verbales.
- La transmisión por pantalla y su reproducibilidad.
- La secuencia predeterminada de imágenes y sonido.

Tras definir qué entendemos por TAV y explicar su elemento diferenciador por excelencia, el texto audiovisual, conviene detallar qué tipología de TAV existe. Así, aunque el doblaje y la subtitulación son los tipos que mayor atención académica y profesional han recibido, hay muchos otros tipos de traducción audiovisual, como las voces superpuestas o *voice-over*, la audiodescripción, el rehablado, la localización de videojuegos, etc. Chaume (2012: 5) recoge en la siguiente tabla una clasificación de tipos de TAV englobados en dos grandes categorías: *revoicing* y *subtitling*.

<b>Revoicing</b>	<b>Subtitling</b>
Dubbing	Conventional subtitling
Partial dubbing	Intertitling
Voice-over (including narration)	Respeaking (live subtitling)
Free commentary (including Goblin translation)	Surtitling
Simultaneous (and consecutive) interpreting	Subtitling for the deaf and the hard-of-hearing
Audio description for the blind and the partially sighted	Fansubbing
Audio subtitling	
Fandubbing (including fundubbing)	

Tabla 1. Tipos de traducción audiovisual (Chaume, 2012)

Con todo, pese al amplio desarrollo de los tipos de TAV, cabe destacar que esta rama de los Estudios de Traducción es relativamente reciente si se compara con, por ejemplo, los estudios sobre traducción literaria, la modalidad que históricamente ha tenido más prestigio.

## **2.2. Traducción audiovisual accesible**

Dentro de la TAV podemos destacar algunas modalidades que se caracterizan por hacer accesibles los productos audiovisuales. Según Díaz Cintas (2010) hay tres modalidades principales de traducción accesible: la subtitulación para sordos (SpS), la interpretación en lengua de signos (ILS) y la audiodescripción (AD). Además de estas tres modalidades, no podemos dejar de lado otras más recientes y emergentes como el rehablado o *respeaking* (RS) y la audiosubtitulación (AST), las cuales también pertenecen a la categoría de traducción audiovisual accesible y en la actualidad son foco de investigaciones sobre TAV y accesibilidad (Iturregui-Gallardo, 2019 o Romero-Fresco, 2011, por ejemplo) y todas ellas, como afirma Díaz Cintas (2010: 158), en esencia buscan:

[...] conseguir el pleno acceso, sin obstáculos ni barreras, a la información, el entretenimiento y la formación que ofrecen no solo los medios de comunicación audiovisual (cine, vídeo/DVD, televisión e Internet), sino también otras situaciones comunicativas como las representaciones teatrales, la ópera, los congresos, las exposiciones en los museos, etc. El acceso sin limitaciones a este caudal de información se entiende en nuestros días como uno de los derechos fundamentales e inalienables de todo ciudadano y, al mismo tiempo, como un elemento clave a la hora de alcanzar la plena integración de todos los individuos, incluidos los individuos discapacitados, en el sistema sociocultural de un país o comunidad.

### **2.2.1. Subtitulación para personas sordas y con discapacidad auditiva**

Respecto a la primera modalidad de traducción accesible, la subtitulación para personas sordas y con discapacidad auditiva (también conocida como SpS), según Díaz Cintas (2010, 161-162), se trata de la transferencia de diálogos y rasgos paralingüísticos del modo oral al escrito mediante un texto escrito que habitualmente se ofrece en la parte inferior de la pantalla y que informa de:

- Lo que se dice: los diálogos de los actores o personas que hablan en el programa audiovisual así como las canciones.
- Quién lo dice: indicando la persona que habla cuando sea necesario.
- Cómo se dice: la información suprasegmental que acompaña la entrega de los diálogos o monólogos como la entonación, el tono de voz, los acentos, los idiomas extranjeros, etc.
- Lo que se oye: los efectos sonoros que se escuchan en la pista sonora, como los ruidos ambientales y la música instrumental.
- Lo que se ve: aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía y están en otros idiomas, como cartas, pintadas, leyendas, pantallas de ordenador, pancartas, etc.

Según Pereira (2005), la tipología de la SpS se configura siguiendo una serie de criterios:

- a) Según el momento en el que aparece el texto en los productos audiovisuales: subtítulos **tradicionales** y **simultáneos**.
- b) Según si se da o no un cambio de lengua con respecto al producto audiovisual: subtítulos **intralingüísticos** e **interlingüísticos**.
- c) Según si el espectador puede elegir o no la aparición de los subtítulos en el producto audiovisual: subtítulos **abiertos** y **cerrados**.
- d) Según el medio de difusión: subtítulos para **teletexto**, para **vídeo**, para **DVD** y para **cine**.

Cabe destacar, por último, que en España la SpS sigue las recomendaciones de la norma UNE 153010 *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva* (AENOR, 2012), que actúa como un estándar de calidad relativo a cuestiones como los aspectos visuales y temporales, la identificación de los personajes, los efectos sonoros, etc.

### **2.2.2. Interpretación en lengua de signos**

Por lo que respecta a la interpretación de lengua de signos (ILS), en este tipo de interpretación hay una traslación oral de una lengua origen a una lengua de signos o viceversa. En el caso de España, esta lengua de signos se suele denominar «lengua de signos española» o «LSE» según Lara Burgos (2011: 137), quien además recuerda que no se trata de un código artificial ni son gestos inventados, sino que es una lengua visual surgida de forma natural, que se puede aprender de manera espontánea (como toda lengua) y que utiliza las manos para crear signos «verbales» con la capacidad de configurar cualquier significado. De acuerdo con Tamayo (2015: 12), en los medios audiovisuales la ILS normalmente se encuentra en una pequeña ventana en la esquina inferior derecha de la pantalla y se superpone a la imagen del texto audiovisual; en esta ventana aparece el intérprete en tamaño reducido mientras interpreta en lengua de signos. Tamayo (2015: 11), además, acude a la definición de lengua de signos (LS) que proporciona el artículo 4 de la Ley 27/2007, de 23 de octubre:

Las lenguas o sistemas lingüísticos de carácter visual, espacial, gestual y manual en cuya conformación intervienen factores históricos, culturales, lingüísticos y sociales, utilizadas tradicionalmente como lenguas por las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas signantes.

De acuerdo con esta definición y como avanzaba Lara Burgos, deberíamos desechar la idea de que hay una lengua de signos universal utilizada por toda la comunidad con discapacidad auditiva o signante, pues, como apunta Tamayo (2015: 12), en el caso de España existen dos lenguas de signos diferentes y oficialmente reconocidas: la lengua de signos española (LSE) y la lengua de signos catalana (LSC).

### **2.2.3. Audiodescripción**

La audiodescripción (AD) es una modalidad de accesibilidad audiovisual destinada a personas ciegas o con problemas de visión. De forma similar al caso de la SpS, la AD en España sigue las recomendaciones de la norma UNE 153020 *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (AENOR, 2005), documento que recoge la siguiente definición de AD:

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

Puesto que este estudio está centrado en la AD, en el siguiente capítulo se presentarán definiciones más concretas y se aportará información detallada sobre su tipología, su guion, sus estilos, etc.

### **2.2.4. Audiosubtitulación**

La audiosubtitulación (AST) es una modalidad de traducción accesible dirigida a un público ciego o con problemas de visión que normalmente se combina con la AD, hasta el punto de que «AST is often found as a part of the AD track in commercial accessible films or other audiovisual contents» (Iturregui-Gallardo, 2019: 18-19). En cuanto a su definición, Reviers y Remael (2015:52) afirman que:

AST can therefore be defined as the aurally rendered and recorded version of the subtitles with a film. This spoken version of the subtitles is mixed with the original soundtrack. AST is usually read, sometimes acted out, by one or more voice actors. Sometimes it is produced by text-to-speech software. The subtitle text is often delivered almost literally, but it can be rewritten to varying degrees, and in addition, the recording method also varies. Usually, AST is recorded as a form of voice-over, which means that the original dialogues can be heard briefly before the translation starts. Sometimes it is recorded in a semi-dubbed form, which means that the original dialogues are substituted by a form of dubbing that is not necessarily entirely lip-sync, that is, synchronous with the lip movement of the speaker.

Por otra parte, Braun y Orero (2010: 173) apuntan que la finalidad de la AST es que los productos audiovisuales extranjeros «sean más accesibles para los ciegos, para las personas mayores, para las personas con trastornos del lenguaje como la afasia o la dislexia y para las personas con trastornos cognitivos como discapacidad intelectual o concentración disminuida».

### **2.2.5. Rehablado**

Esta modalidad también se conoce como *respeaking* (RS) y es relativamente nueva en TAV. Romero Fresco (2011: 45) explica que «en muchas maneras, el rehablado es a la subtitulación lo que la interpretación es a la traducción: un salto desde lo escrito hacia lo oral sin la red de seguridad llamada tiempo». Tamayo (2015), por su parte, opta por la definición de Eugeni (2009: 29):

[A] technique thanks to which the respeaker listens to the source text and respeaks it. The vocal input is processed by a speech recognition software which transcribes it, thus producing real-time subtitles. [...] *respeaking* is a reformulation, a translation or a transcription of a text, produced by the respeaker, processed by a speech recognition software and being broadcast simultaneously with the production of the original text [...]. According to the end users' needs, the output can be displayed in a variety of different formats and colours.

### 3. AUDIODESCRIPCIÓN

Este tercer capítulo profundiza en la modalidad de traducción accesible que estudia este trabajo, es decir, la audiodescripción (AD). Con este fin se aportan diversas definiciones de la AD, su tipología, qué compone un guion audiodescriptivo, diferentes estilos de AD, corrientes alternativas y finalmente la situación de la AD en España y Estados Unidos.

#### 3.1. Definición

La audiodescripción (AD) podría definirse como una modalidad de traducción audiovisual, enmarcada en la categoría de accesibilidad sensorial, que tiene como finalidad que usuarios con discapacidad visual o que se encuentren en una situación contextual y sensorial adversa puedan disfrutar de los elementos visuales (Orero, 2007).

Como explicábamos en el capítulo anterior, hay tres grandes modalidades principales de traducción accesible: la SpS, la ILS y la AD. Mientras que la relación de la SpS y la ILS con la traducción es más clara, la naturaleza de AD hace que sea conveniente especificar por qué audiodescribir sí implica traducir. Para ello, podemos mencionar la distinción que recogen Chaume y García de Toro (2010: 16-18) de las categorías de traducción propuestas por Jakobson (1959):

- a) **Traducción intralingüística.** Es el trasvase de los signos lingüísticos mediante otros signos de la misma lengua. En el TO y TM la lengua es la misma, pero con cambios sintácticos, morfológicos, léxicos, etc., por lo que se puede considerar este tipo de traducción como un tipo de adaptación (Chaume y García de Toro, 2010) o una reformulación (Hurtado, 2014).
- b) **Traducción interlingüística.** Es el trasvase de un texto escrito de una lengua a otra lengua. También es conocida como «traducción propiamente dicha» (Hurtado, 2014: 26), pues es el tipo de traducción más habitual.
- c) **Traducción intersemiótica.** También conocida como «transmutación» (Hurtado, 2014: 26), es la traducción entre sistemas de signos. Se puede dar en dos direcciones: se pueden interpretar signos lingüísticos por medio de un sistema de signos no lingüísticos y viceversa.

Por lo tanto, a partir de la clasificación de Jakobson podemos concluir que la AD es también un tipo de traducción intersemiótica, donde se observa una transferencia de signos de un sistema no verbal (imágenes) a signos de un sistema verbal (la descripción lingüística). En el proceso en sentido inverso, es decir, el paso de un sistema verbal a uno no verbal, encontraríamos la ILS, que sería otro tipo de traducción intersemiótica.

Así pues, tras enmarcar la AD como traducción intersemiótica propia de la accesibilidad sensorial, además de la definición de la norma UNE 153020 explicada en el capítulo anterior, otra de las posibles definiciones desde un punto de vista más profesional es la que ofrece Snyder (2014: 11):

Audio Description (AD) makes the visual images of theater, media, and visual art accessible for people who are blind or have low vision. Using words that are succinct, vivid, and imaginative, describers convey the visual image that is either inaccessible or only partially accessible to a segment of the population.

O también podríamos optar por la definición más académica de Ballester (2007: 152):

Consiste en un comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora de un producto audiovisual (programa de TV, película, obra de teatro, etc.), y que explota las pausas para explicar la acción que se desarrolla en la escena, describir lugares así como personajes, su vestuario, lenguaje corporal y expresiones faciales, con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual por parte del discapacitado visual.

### 3.2. Tipología

Por lo que respecta a la tipología de la AD, existen diversas clasificaciones, como por ejemplo la que ofrece Orero (2006), que distingue los siguientes tipos de AD según una serie de parámetros:

- Según el material: AD **estática** (la de un museo) o **dinámica** (la de una película).
- Según el momento de transmisión: AD **sincrónica** o **en diferido**.
- Según la realización: AD **en directo**, **pregrabada** o **simulando un directo**
- Según el proceso: AD como parte de la **producción** o **posproducción**.
- Según el tipo de narración. AD **grabada** o **en directo**.
- Según la tradición en la modalidad de traducción audiovisual: **doblaje** y AD, **voces superpuestas** y AD, y **audiosubtitulación**.

A partir de esta clasificación, Matamala (2007) simplifica la tipología y la reduce a dos categorías siguiendo las diferencias en la dificultad y sistemas de trabajo: la AD en directo y la AD grabada.

- a) **AD grabada.** Se da en productos audiovisuales grabados, como películas, series, documentales, programas, etc. El audiodescriptor recibe con antelación una copia del producto y a partir de esta confecciona el guion audiodescriptivo. En esta categoría encontraríamos la audiosubtitulación (Cabeza, 2013).
- b) **AD en directo.** Matamala (2007) distingue a su vez entre AD planificada, no planificada e híbrida. En la **AD no planificada**, el audiodescriptor también locuta y sería propia de productos sin previsualización, como ocurre en actos oficiales. En la **AD planificada**, sí hay una previsualización del producto, por lo que se puede elaborar un guion audiodescriptivo y es frecuente en las artes escénicas, como el teatro o la ópera. Finalmente, en la **AD híbrida** hay una previsualización pero sin poder elaborar un guion (Cabeza, 2013).

### 3.3. El guion audiodescriptivo

Aunque en las definiciones aportadas se puede entrever qué elementos suelen ser audiodescritos, resulta esencial para la temática de este trabajo ahondar en las características del guion audiodescriptivo y en su contenido. Respecto al guion audiodescriptivo, Jiménez Hurtado (2007: 55), que lo llama «guion audiodescrito» o «GAD», apunta lo siguiente:

Es un texto creado para hacer accesibles los textos audiovisuales a las personas ciegas o con deficiencias visuales. [...] El guion audiodescrito es además un prototipo de texto doblemente subordinado: por un lado, se adapta a los silencios del texto que audiodescribe y, por otro, es un texto que carece de autonomía estructural, ya que su función comunicativa es la de apoyar la trama de otro texto subordinándose tanto al género como a la función comunicativa concreta del texto al que se inserta.

Por lo que respecta al contenido del guion audiodescriptivo, en primer lugar debemos destacar que la norma UNE 153020 (AENOR, 2005: 7-9), establece que los productos audiodescritos deberían seguir los siguientes pasos<sup>1</sup>:

- I. Análisis previo del producto.
- II. Confección del guion audiodescriptivo.
- III. Revisión y corrección del guion.
- IV. Locución del guion.
- V. Montaje en el soporte elegido.
- VI. Revisión del producto final.

En el segundo punto, la confección del guion audiodescriptivo, la norma UNE 153020 (2005: 7-8) detalla una serie indicaciones que hemos resumido en los siguientes puntos:

- a. Documentarse sobre el producto que se va a audiodescribir.
- b. Crear las unidades descriptivas o bocadillos de información e insertarlos en los huecos de mensaje (es decir, los espacios sin diálogo ni sonidos relevantes).
- c. Asegurarse de que la AD respeta la trama del producto, así como «los ambientes y datos plásticos contenidos en la imagen».
- d. Adecuar la información al tipo de obra y a las necesidades del público.
- e. Utilizar un estilo de escritura «fluido, sencillo y con frases de construcción directa».
- f. Deben utilizarse adjetivos concretos, evitando los de significado impreciso.
- g. Respetar la regla espaciotemporal presentando la información en el siguiente orden: «cuándo», «dónde», «quién», «qué» y «cómo».
- h. Se deben respetar los datos que aporta la imagen, sin censurar excesos ni completar carencias.
- i. No describir lo que se desprende fácilmente de la obra o puntos de vista subjetivos, así como tampoco adelantarse a lo que ocurre en la trama.
- j. Incluir la información de letreros, subtítulos, créditos, etc.

---

<sup>1</sup> Este es el proceso general y, siguiendo la clasificación de Matamala (2007), entendemos que se ajusta a las características de las AD grabadas, el tipo de AD utilizado en nuestra metodología. Sin embargo, la norma UNE 153020 propone también otros procesos, como el de la AD teatral en directo (2005: 9-10) y el de las audioguías adaptadas (2005: 10-12).

Como se puede observar, las indicaciones sobre los contenidos del guion audiodescriptivo son muy generalistas en la norma UNE 153020. Un caso similar al de la norma UNE lo encontramos en su homólogo de EE. UU., los *Audio Description Standards* (2006) de la California Audio Describers Alliance. Respecto a qué audiodescribir, estas son algunas de las indicaciones que propone el texto estadounidense:

- Describe what you see.
- Describe objectively. Do not editorialize, interpret, explain, analyze or in any other way “help” the audience.
- Character’s moods, motives or reasoning are not the subject of audio description.
- The careful choice of adjectives and adverbs is crucial. Choose only those words, which are not themselves subject to interpretation.
- Do not patronize. Don’t be condescending to the audience. Trust them to grasp the context.
- Avoid metaphors, similes and similar literary devices. Audio description is not an opportunity to show off your education or vocabulary.
- Use the most descriptive words and concise sentence structure.
- Use vivid verbs.

A pesar de que las indicaciones de los *Audio Description Standards* son más precisas que las de la norma UNE 153020, siguen siendo recomendaciones en las que caben interpretaciones que pueden conllevar guiones audiodescriptivos muy dispares para un mismo producto audiovisual. Así, Ramos Caro (2013) apunta que en los guiones audiodescriptivos hay un cierto grado de subjetividad e interpretación que se aprecia en, por ejemplo, el uso de determinados adjetivos que se alejan de la norma UNE 153020 y su recomendación de objetividad.

### **3.4. Estilos**

Como se ha podido comprobar, en las guías que regulan la AD se tratan de manera muy general algunos elementos que hacen que los guiones audiodescriptivos puedan presentar desviaciones respecto a la objetividad recomendada en busca de elementos más creativos. Tanto es así que Bardini (2020: 29) distingue tres enfoques o estilos de AD en dos grandes categorías que buscan causar determinados efectos y al mismo tiempo obtener la mejor descripción posible de un fragmento.

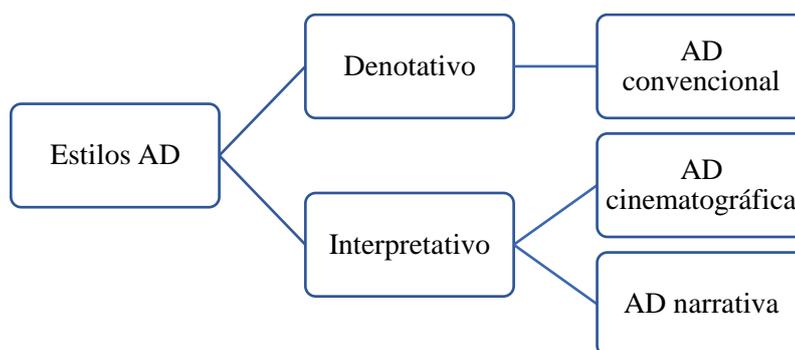


Diagrama 1. Estilos AD según Bardini (2020)

En cuanto a las diferencias entre cada uno de los tres estilos, Bardini (2020: 29) ofrece la siguiente explicación:

- a) **AD convencional.** Es una AD denotativa que describe aquello que aparece en pantalla, no hace alusión a técnicas cinematográficas ni se basa en interpretaciones. El objetivo que persigue es proporcionar una descripción objetiva para que el público ciego o con problemas de visión reconstruya por sí mismo el significado de las imágenes.
- b) **AD cinematográfica.** Es una AD interpretativa que describe lo que ocurre en pantalla, pero al mismo tiempo presenta un uso e interpretación del lenguaje cinematográfico. Se utilizan términos técnicos para la descripción de elementos propios del cine, como los movimientos de cámara y, si se considera necesario, se proporciona su interpretación.
- c) **AD narrativa.** Es también una AD interpretativa, se caracteriza por la integración e interpretación de la información a través de una narración fluida y coherente, sin el uso de términos del lenguaje cinematográfico. No siempre se describe lo que aparece en pantalla, sino que se potencia la recreación verbal para estimular un mayor sentimiento y comprensión por parte del público.

Tras la debida presentación de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico en el próximo capítulo (vid. 4.3.) se analiza detenidamente la plasmación lingüística de los signos de los códigos y su relación con los estilos de AD.

### **3.5. AD alternativas**

Si en el apartado anterior veíamos los estilos propuestos por Bardini (2020) siguiendo el binomio norma-desviación de la norma, en esta ocasión vamos más allá para tratar cuestiones que afectan a la forma en la que entendemos la AD. Di Giovanni (2018: 234), en su capítulo sobre los estudios de recepción en AD, habla del desarrollo de cuatro corrientes (o *strands*) principales en este tipo de investigación:

- i. *What-to-describe strand*
- ii. *Psychology-based strand*
- iii. *Inclusive strand*
- iv. *Alternative routes strand.*

Aunque Di Giovanni se centra en los estudios de recepción en AD, destacamos esta clasificación por la cuarta categoría, la corriente de AD alternativas. Di Giovanni (2018: 241) sitúa esta corriente en la primera década del siglo XXI, afirma que está muy ligada al estudio de las prácticas que rodean actualmente la creación de la AD y «revolve around two issues, i.e. the use of text-to-speech technologies as a replacement for studio recording with human voices, and the translation, rather than rewriting, of AD scripts».

#### **3.5.1. Voces artificiales**

El desarrollo de voces artificiales aplicadas a la AD tiene el objetivo de abaratar y simplificar la creación de AD, y se basa en «the combined use of subtitling software to create AD inserts with time cues, a voice synthesizer and the simultaneous released of time-cued AD clips and the film itself» (Di Giovanni, 2018: 242). En el ámbito académico, el uso de las voces artificiales en AD ha despertado un considerable interés, que se puede constatar en artículos como el de Szarkowska (2011), Szarkowska y Walkcack (2012) o Fernandez-Torné y Matamala (2015) e incluso en tesis doctorales, como la de Tor Carroggio (2020).

#### **3.5.2. Traducción de AD**

La traducción de AD se contrapone a la práctica convencional actual, que es la redacción de los guiones audiodescriptivos. De la misma manera que ocurre con el uso de voces artificiales, la traducción de AD persigue una aproximación más económica y rápida para crear audiodescripciones (Di Giovanni, 2018: 244). La autora atribuye la primera propuesta de traducción de AD a Veronica Hyks (2005) y autores como López Vera

(2006), Herrador Molina (2006) o Jankowska (2015) han explorado los beneficios de esta práctica, aunque aún quede mucho por investigar (Di Giovanni, 2018).

En definitiva, podemos comprobar que a pesar de que guías como la norma UNE o los *Audio Description Standards* recomienden la objetividad en la creación de los guiones audiodescriptivos, hay voces que discrepan de esta sugerencia y optan por estilos más flexibles según la situación, como Bardini (2020) o incluso hay quien propone dar el paso a otras formas de entender y configurar la AD, como ocurre con las AD alternativas. Para saber hasta qué punto el público prefiere una AD totalmente convencional, un guion que mezcle estilos, si acepta de buen grado guiones traducidos o con voces artificiales, se tendrán que llevar a cabo estudios de recepción que aporten datos empíricos.

### **3.6. Situación y estándares de AD**

Como veíamos anteriormente, la práctica de la audiodescripción no es un fenómeno homogéneo. En consecuencia, este apartado aborda otro punto desigual: las instituciones que estandarizan la AD. Concretamente se analizan los dos países con cuyas AD se ha trabajado en la metodología, España y EE. UU., y se hace hincapié en los orígenes y evolución de estos estándares hasta su situación actual.

#### **3.6.1. España**

Orero (2007) sitúa las primeras audiodescripciones españolas emitidas en televisión en 1995 en *Canal Sur* (Andalucía). Dos años después, en 1997, el colaborador de la ONCE Fernando Navarrete publicó dos artículos en la revista *Integración*, donde explicaba el método Audesc, «dissenyat per l'associació [ONCE] a mitjan dècada dels 90 per a crear AD en VHS i llogar-los gratuïtament al seus socis» (Cabeza, 2013: 43). El método Audesc se centraba en cuestiones como el análisis de la información, la entonación, la lengua, etc., (Sanz Moreno, 2017) y es de suma importancia debido a que «va ser l'única font d'informació publicada per a fer AD [...] fins l'aprovació al 2005 de la norma UNE» (Cabeza, 2013: 43). Si bien es cierto que en ciudades como Barcelona su uso está más extendido en programas, series o teatros (como el Gran Teatre del Liceu), Orero (2007: 111) destaca que en España contrasta la amplia normativa que estandariza la AD con una escasa producción.

En cuanto a la estandarización, en 2005 la Agencia Española de Normalización y Certificación (AENOR) creó la *Norma UNE 153020. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de*

*audioguías* que, como señala Ramos Caro (2013: 21), fue redactada por una comisión formada por miembros de la ONCE y algunos audiodescriptores españoles basándose en su experiencia profesional y en encuestas nunca publicadas que llevó a cabo la ONCE a sus afiliados.

Cinco años más tarde, en 2010, se aprobó la Ley General de la Comunicación Audiovisual, que aboga por la promoción de la SpS y la AD, y marca como objetivo la regulación de las horas con contenidos audiovisuales de la televisión y radio accesibles (Sanz Moreno, 2017). Por último, tras una sucesión de leyes como la LISMI <sup>2</sup>o la LIONDAU<sup>3</sup>, la homogeneización de la accesibilidad llegó a España con la Ley General de Derechos de las Personas con Discapacidad y de su Inclusión Social (Real Decreto Legislativo 1/2013, de 19 de diciembre), la cual «establece una serie de sanciones que garantizan las condiciones básicas en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad» (Sanz Moreno, 2017: 37).

Finalmente, otra figura clave en la estandarización de la AD en España, concretamente en televisión, es el CESyA<sup>4</sup>, el Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción. Se trata de un centro dependiente del Real Patronato sobre Discapacidad del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, gestionado a su vez por la Universidad Carlos III de Madrid. Colabora con otras asociaciones, como la ONCE, y entre sus funciones está la difusión de iniciativas sobre la accesibilidad audiovisual, la certificación de calidad o el control de la accesibilidad en la TDT.

### **3.6.2. Estados Unidos**

Por lo que respecta al caso de EE. UU., Cronin y King (1990) apuntan a que ya en la década de 1960 se produjeron los primeros casos de AD para la serie *Star Trek* de Gene Roddenberry, mientras que en la década de 1970 se comenzó a retransmitir la AD de películas en la radio de Filadelfia. Posteriormente, en 1981 el servicio de AD se volvió más estable cuando Margaret y Cody Pfanstiehl comenzaron a audiodescribir en directo los espectáculos del Arena Stage Theatre de Washington D. C. y en el Washington Ear Radio Reading Service que ellos mismos fundaron (Cronin y King, 1990). Según Snyder

---

<sup>2</sup> Ley 13/1982, de 7 de abril, de Integración Social de las Personas con Discapacidad.

<sup>3</sup> Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de Igualdad de Oportunidades, No Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad.

<sup>4</sup> Información obtenida a través de su página *web*: <https://www.cesya.es/quienes>

(2014), a finales de la década de 1980 en torno a cincuenta teatros disponían de AD y hacia el 2000 era ya frecuente en muchos espectáculos artísticos.

Cabe destacar el considerable intervalo entre la aparición de las primeras AD en EE. UU. en los años 60 y Europa, donde no llegó hasta los años 80 en el teatro de Averham (Nottinghamshire, Reino Unido) o Asia, cuando en 1983 la cadena japonesa NTV comenzó a utilizar la AD en la televisión (ITC, 2000).

En cuanto a su estandarización, en 2001 el canadiense Joe Clark creó las *Standard techniques in audio description*, que fueron ratificadas por la Audio Description International de EE. UU. y posteriormente se utilizaron para la redacción de las *AD Guidelines* en 2003 (Cabeza, 2013). En 2009 la Audio Description International se disolvió para unirse al American Council of the Blind (ACB) y ese mismo año se crearon los *Audio Description Standards*, que incluyen «qüestions lingüístiques, tècniques, de contingut i especificacions per a diferents tipus de productes» (Cabeza, 2013: 46).

## **4. CÓDIGOS DE SIGNIFICACIÓN DEL LENGUAJE FÍLMICO Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Este cuarto capítulo cierra el bloque teórico e incide en el carácter multimodal y semiótico de los textos audiovisuales. Tras exponer las principales propuestas que apoyan esta idea, se explica la configuración semiótica del texto audiovisual siguiendo a Chaume (2004), basado en once de los códigos del lenguaje cinematográfico que pueden incidir en las operaciones de traducción, y que conforman la base metodológica de este estudio.

### **4.1. Multimodalidad de los textos audiovisuales**

Si bien en el primer capítulo incidíamos en las características del texto audiovisual como parte de la definición de la TAV, conviene en este apartado profundizar más en su rasgo definitorio por excelencia: la multimodalidad. Para esta cuestión, Sokoli argumenta que se ha de partir del reconocimiento de que «un acto de traducción es sobre todo un acto de comunicación cuyo vehículo es el texto» (2005: 177).

En primer lugar, en los Estudios de Traducción la identificación del texto audiovisual como texto (propuesta por el formalismo ruso) proviene de la clasificación de Reiss (1971), concretamente de su distinción entre textos referenciales, formales, interpersonales y audiomediales, entre los que se encuentran los audiovisuales (Chaume, 2004). Por lo que respecta a los estudios sobre multimodalidad, Kress y Van Leeuwen (1996) son los precursores del análisis multimodal al seguir la teoría del lenguaje como semiótica social propuesta por Halliday (O'Halloran, 2012). Finalmente, la aplicación del análisis multimodal a la TAV se da en autores como Baldry (2000), Chaume (2003), Taylor (2003), Gambier (2006) o Perego (2009), por lo que la asociación de estos dos campos es una tendencia que actualmente se mantiene en vigor (Taylor 2018).

De esta forma, existen diversas tipologías textuales relativas a la traducción y, en concreto, a la TAV, de entre las cuales Sokoli (2005) cita la de Snell-Hornby (1995) o la de Hatim y Mason (1997). Sin embargo, la autora opta por la clasificación de Zabalbeascoa (1997), pues ayuda a definir el texto audiovisual frente a otros tipos de texto. Zabalbeascoa emplea dos parámetros: el canal de percepción (visual y acústico) y el código (verbal o no verbal). Así, en el texto audiovisual se da una interacción entre elementos verbales, no verbales, auditivos y visuales. Teniendo en cuenta estos parámetros, como señala González Fernández (2019), Zabalbeascoa (2001: 114) afirma que «todos los distintos elementos susceptibles de aparecer en un texto audiovisual se pueden distribuir en [...] cuatro celdas», las cuales el autor representa del siguiente modo:

	Audio	Visual
Verbal	Palabras habladas y cantadas	Palabras escritas en pantalla
No verbal	Música y efectos sonoros	Narración y descripción fotográfica

Tabla 2. Elementos de un texto audiovisual (Zabalbeascoa, 2001)

Teniendo en cuenta que la interacción de los códigos y canales de cualquier texto audiovisual forma un complejo entramado multisemiótico y que, a su vez, la modalidad estudiada en este trabajo es la AD, ya presentada en el capítulo anterior como un tipo de traducción intersemiótica donde hay un trasvase de los códigos visuales al verbal, parece razonable pensar que un análisis basado en los códigos de significación del lenguaje cinematográfico es una opción metodológica que puede dar buena cuenta de todas las operaciones en las que se transmite significado en un texto audiovisual y en la AD en particular.

#### **4.2. Códigos de significación del lenguaje cinematográfico**

El análisis de los códigos de significación en los textos audiovisuales ha sido materia de investigación en los estudios de cine, como por ejemplo en los trabajos de Carmona (1996) o Casetti y Di Chio (1991); aunque también se encuentran ejemplos en los estudios de traducción audiovisual, como Chaume (2004) o Jiménez Hurtado y Soler Gallego (2013), tal y como indica González Fernández (2019). Para este estudio sobre la AD se ha utilizado la propuesta de códigos de significación del lenguaje cinematográfico de Chaume (2004), debido a que esta clasificación se centra en aquellos códigos de significación que repercuten específicamente en la TAV y descarta otros códigos que no afectan a la TAV, como los códigos de soporte o de dispositivo de reproducción, entre otros, que Carmona (1991) sí distingue.

Como hemos expuesto anteriormente, el complejo entramado semiótico de la TAV proviene del hecho de que el traductor audiovisual trabaja con textos que transmiten información mediante dos canales, el acústico y el visual, codificada a través de distintos códigos de significación. Cada código es un sistema de significación empleado por las comunidades culturales de forma convencional; un código se compone de signos, reglas

y convenciones que determinan cómo y en qué contextos se pueden utilizar y combinar los signos (Chaume, 2004).

En consecuencia, para abordar la complejidad intersemiótica del texto audiovisual, Chaume (2004) opta por una taxonomía de once códigos de significación que repercuten o pueden repercutir en las operaciones de traducción: el código lingüístico, el paralingüístico, el musical, el de efectos especiales, el de colocación del sonido, el iconográfico, el fotográfico, el de movilidad, el de planificación, el gráfico y el sintáctico.

#### **4.2.1. Códigos de significación transmitidos a través del canal acústico**

##### **4.2.1.1. Código lingüístico**

Se trata del código de significación que se traduce, por antonomasia, en las modalidades clásicas de la TAV: doblaje, subtitulación, *voice-over*, etc. En las modalidades de traducción interlingüística e intralingüística su peso en las operaciones de trasvase predomina sobre el resto de los códigos del canal acústico (Chaume, 2004). En el caso de la TAV, incluye los «monólogos y diálogos de los personajes en pantalla o del narrador del texto audiovisual» (Chaume y Tamayo, 2016).

Por lo que respecta a su relación con la AD, su presencia (monólogos y diálogos) o ausencia (silencios) incide de forma directa en el espacio que tiene el audiodescriptor para crear los bocadillos de información o unidades descriptivas (Chaume y Tamayo, 2016).

##### **4.2.1.2. Código paralingüístico**

Contrariamente a lo que ocurre con el código lingüístico, la información no verbal no ha recibido la misma atención por parte de los Estudios de Traducción (Poyatos, 1997), quizá por la prevalencia de los estudios sobre traducción literaria, por el menosprecio a los textos audiovisuales como materia de investigación o por su aparición relativamente reciente.

En este código se encuentran «los componentes no verbales del lenguaje humano que se transmiten a través de la voz o de los órganos de fonación humanos y abarca todo aquello que somos capaces de percibir a través del ritmo, la prosodia, el volumen, el tono de la voz, las pausas, etc.» (Chaume y Tamayo, 2016: 58). Aunque este código en principio no debería presentar dificultades para el público de la AD, y no suele traducirse o explicitarse, en el guion audiodescriptivo podríamos encontrar indicadores del código paralingüístico si por distintos motivos se explicitasen suspiros, gritos, risas, etc.

#### **4.2.1.3. Código musical**

Por lo que respecta al código musical, este «comprende tanto la música ambiental como la música argumental o diegética que es susceptible de traducirse, bien porque se traduce la letra de las canciones, o bien porque se sustituye la música» (Chaume y Tamayo, 2016: 60). En el caso de la AD y su relación con el código musical, varias situaciones que aparecerán en el análisis son de especial interés, como aquellas ocasiones en las que existan grandes espacios sin diálogos y la música complementa una escena cuyo peso semiótico reside en los códigos visuales.

#### **4.2.1.4. Código de efectos especiales**

El código de efectos especiales incluye «los efectos especiales, los sonidos de la librería o discoteca y los ruidos producidos, o no, por los personajes de pantalla» (Chaume, 2004: 202). En cuanto a su impacto en la AD, este código y sus signos pueden aparecer en el guion audiodescriptivo «en las ocasiones en que el efecto sonoro no puede identificarse completamente solo a través del sonido y hace falta un apoyo visual para comprenderlo e integrarlo» (Chaume y Tamayo, 2016: 62).

#### **4.2.1.5. Código de colocación del sonido**

Este código se corresponde con la procedencia de las voces de los personajes del relato. Su relación con la AD es muy similar a la del código de efectos especiales, pues también pueden audiodescribirse signos propios del código de colocación del sonido cuando pueda resultar complicado para el público usuario de la AD saber de dónde procede el sonido o este hecho sea importante para el desarrollo de la escena.

### **4.2.2. Códigos de significación transmitidos a través del canal visual**

#### **4.2.2.1. Código iconográfico**

Por lo que respecta al código iconográfico, esencial en la AD, este se puede analizar siguiendo la clasificación clásica de Peirce (1931), quien distingue entre índices, íconos y símbolos. Los índices «dan cuenta de la existencia de un objeto con el que mantienen una relación, sin llegar a describir la naturaleza de dicho objeto» (Chaume, 2004: 228); ejemplos de índice podrían ser el olor a perfume en una habitación (indicaría que alguien ha estado allí), una huella o el humo de un cigarrillo (Chaume, 2004). Los íconos «reproducen la forma del objeto del que son signo, sin implicar por ello su existencia real, aunque sí alguna de sus cualidades» (Chaume, 2004: 230); en este caso,

ejemplos de icono podrían imágenes, figuras u objetos que evoquen algo relativo a la cultura origen (Chaume y Tamayo, 2016). En cuanto a los símbolos, estos «no dicen nada ni de la existencia ni de las cualidades del objeto, sino que lo designan a partir de su inclusión en un sistema regido por determinadas reglas» (Chaume, 2004: 230); este podría ser el caso de la hoz y el martillo, cuya conexión con su significado es una mera convención (Chaume y Tamayo, 2016).

Respecto al código iconográfico y la AD, su relación puede ser especialmente interesante y al mismo tiempo problemática, puesto que «estos sistemas sígnicos se usan en la producción fílmica para evitar expresar verbalmente aquello que representan» (Chaume y Tamayo, 2016: 68). En consecuencia, el audiodescritor debe decidir qué signos del código iconográfico describir (y cómo hacerlo), elección que recae por definición en el subjetivismo, lo cual puede comprometer la comprensión de la escena si existen diferencias culturales o si las decisiones no se ajustan a las necesidades reales del público.

#### **4.2.2.2. Código fotográfico**

En el código fotográfico se hace uso de «la perspectiva, la iluminación y el color, pretende dotar de realidad tridimensional al texto audiovisual» (Chaume y Tamayo, 2016: 69). En la AD, «se puede llegar a audiodescribir aquello que la iluminación o la perspectiva transmite al normovente» (Chaume y Tamayo, 2016: 70), como es el caso de cambios del presente al pasado o de la realidad a la fantasía, donde la iluminación puede variar como muestra de estas transiciones.

#### **4.2.2.3. Código de planificación**

Por lo que respecta al código de planificación, este aporta información sobre la construcción de la narrativa fílmica (Chaume y Tamayo, 2016). En cuanto a los planos en sí, se pueden analizar desde varias perspectivas (según su tamaño, su duración, la distancia y la movilidad), pero es la clasificación según el tamaño de los planos la que más puede interesar a un traductor o traductora (Chaume, 2004: 254). Así, siguiendo el parámetro del tamaño encontramos: plano general, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo plano, planos de detalle, plano de conjunto y plano *máster*. Respecto a la relación de este código con la AD, Chaume y Tamayo (2016: 71) afirman que:

la utilización de los diferentes planos llevará a audiodescribir unas u otras características de la imagen. Esto se debe a la decisión deliberada del director del texto audiovisual de elegir unos u otros planos otorgando, así, mayor o menor importancia a ciertos aspectos de la escena en la que transcurre la acción. El audiodescriptor, pues, ha de saber descifrar la intención comunicativa del director del texto audiovisual original para tomar sus decisiones sobre qué ha de audiodescribirse y qué no.

#### **4.2.2.4. Código de movilidad**

Con relación a este código, Chaume (2004) destaca que, siguiendo las teorías fílmicas, la movilidad se ha de entender desde dos perspectivas: la movilidad de los objetos y personas dentro de una imagen, y la movilidad de la cámara con respecto a lo filmado. A partir de esta distinción, Chaume y Tamayo (2016) apuntan que en la traducción audiovisual tiene un mayor efecto la primera acepción, donde se diferencia entre los signos proxémicos (el movimiento de los personajes con respecto a un punto o a otros personajes), los cinésicos (gestos y movimientos corporales) y los movimientos de articulación bucal de los personajes de pantalla.

En la AD, los signos proxémicos son de especial importancia, pues «la decisión sobre qué audiodescribir puede tener como base la cercanía con respecto a la cámara» y, en los signos cinésicos, «cuando un gesto no va acompañado de una verbalización redundante del mismo y las restricciones de espacio y tiempo lo permiten, el audiodescriptor puede decidir insertar una descripción del gesto que ayude a una mejor comprensión del texto audiovisual en su conjunto para las personas con discapacidad visual». (Chaume y Tamayo, 2016: 72-73).

#### **4.2.2.5. Código gráfico**

Pese a que en el canal visual la información se transmite principalmente a través de imágenes, este canal «también contiene lenguaje escrito, que conforma los distintos códigos gráficos del texto audiovisual» (Chaume y Tamayo, 2016: 73). En este código se incluirían los títulos de películas y programas, los intertítulos, cualquier tipo de texto en pantalla (como lo créditos iniciales o finales) y los subtítulos. Cuando estos códigos aparecen se han de audiodescribir a menos que sea imposible por cuestiones de espacio o sea necesario priorizar otros elementos de la escena (Chaume y Tamayo, 2016).

#### 4.2.2.6. Código sintáctico

Por último, el código sintáctico o código de montaje hace referencia al «proceso de composición y reunión de todos los planos y secuencias para construir el filme» (Chaume, 2004: 295). La finalidad general de estos códigos es «organizar el conjunto de los planos y secuencias que forman un filme en función de un orden motivado y prefijado» (Chaume, 2004: 296). En el caso de la AD, esta organización de planos y secuencias guía la creación de nuevas unidades descriptivas para poder establecer «el ritmo de la narración mediante los llamados signos de puntuación audiovisuales como el fundido en negro, las cortinillas, apertura y cierre del iris, etc.» (Chaume y Tamayo, 2016: 77).

#### 4.3. Códigos de significación y estilos de audiodescripción

Como ya indicábamos (vid. 3.4.), Bardini (2020) establece una triple división de estilos de AD: el estilo convencional, el cinematográfico y el narrativo. Bardini, sin embargo, expone de manera muy general la distinción entre cada estilo, por lo que tras la explicación de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico en las secciones 4.1. y 4.2., creemos oportuno desarrollar la relación que existe entre estos dos conceptos.

Este estudio sostiene que los diferentes estilos de AD surgen de la plasmación lingüística reiterada de ciertos signos de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico. En consecuencia, en la tabla 3 presentamos una propuesta sobre cómo se realiza la plasmación lingüística de los diferentes signos de los códigos de significación que harían que una escena fuera propia de un estilo de AD determinado u otro.

<b>Códigos</b>	<b>Plasmación convencional</b>	<b>Plasmación cinematográfica</b>	<b>Plasmación narrativa</b>
Lingüístico	Descripción de monólogos, diálogos (por ejemplo, en otro idioma).	Descripción técnica de cómo se dan los monólogos o diálogos, por ejemplo, mediante subtítulos.	Interpretación de en qué idioma hablan cuando no es el propio de la AD, qué dicen cuando no se oye, por qué eligen otro idioma, etc.
Paralingüístico	Descripción del ritmo de la voz, su prosodia, el volumen, el tono de la voz o pausas repentinas o silencios, como por ejemplo en suspiros, gritos o risas.	Utilización de un léxico cinematográfico para informar sobre estos la risa, suspiros o gritos, como «risa enlatada».	Interpretación de las características de estos elementos no verbales mediante una extensa adjetivación o con comparaciones: cómo se llora, la forma en la

			que grita, a qué se asemeja la risa, etc.
Musical	Omisión de los signos de este código o descripción de la información básica sobre quién interviene en el código musical.	Uso de términos cinematográficos que hagan referencia a la música: música diegética, música no diegética, banda sonora, etc.	Información sobre el género musical, las emociones que suscita (música triste, alegre, de tensión, etc.), explicitación del título o autor, etc.
Efectos especiales	Descripción de efectos sonoros de difícil identificación o comprensión para el público.	Terminología técnica sobre efectos sonoros, digitales, de efectos especiales, etc. Ejemplos: rotoscopia, croma o <i>stop-motion</i> ,	Descripción subjetiva o interpretativa de las características de los efectos sonoros: forma de explosiones, de inundaciones, de derrumbes, etc.
Colocación del sonido	Descripción de la procedencia de voces cuando esta es complicada de entender o importante en la escena.	Uso de términos cinematográficos para informar sobre estos signos.	Información adicional no esencial sobre la procedencia de las voces: descripción del dispositivo por el que se habla, o efecto que se quiere transmitir.
Iconográfico	Descripción denotativa de índices, iconos y símbolos de especial importancia para el desarrollo de la escena.	Uso de términos cinematográficos para describir índices, iconos y símbolos.	Interpretación de información relativa a índices, iconos y símbolos o explicitación de su significado. Descripción vívida de los iconos para una mayor comprensión.
Fotográfico	Información simple sobre la perspectiva, la iluminación, el color.	Nomenclatura técnica de la perspectiva, la iluminación o el color: contraluz, luz rebotada, rotoscopia, color psicológico, croma, perspectiva oblicua, etc.	Descripción de la perspectiva, iluminación o color mediante adjetivos especialmente visuales, evocadores o precisos para recrear imágenes visuales complejas o conseguir una mayor comprensión de la escena.
Planificación	Omisión o descripción simple del plano si es importante en la escena:	Uso de terminología cinematográfica en la descripción de los planos: plano grúa,	Interpretación sobre el plano mediante, por ejemplo, comparaciones.

	desde arriba, desde una azotea, desde el suelo, etc.	primer plano, plano cenital, etc.	Descripción extensa y no esencial de sus signos.
Movilidad	Descripción de los de los signos proxémicos, cinésicos y de articulación bucal básicos para la comprensión de la escena.	Léxico cinematográfico para describir los signos proxémicos, cinésicos y de articulación bucal.	Interpretación de qué tipo de movimientos se dan en pantalla o profunda descripción de los movimientos mediante adjetivos vívidos, metafóricos o muy precisos.
Gráfico	Descripción de cualquier texto que aparezca en pantalla: títulos, intertítulos o subtítulos. Estos textos aparecen como una parte más del bocadillo.	Descripción de los textos en pantalla con un énfasis en que se describe un título, subtítulo o intertítulo mediante expresiones como «aparece un texto».	Interpretación o explicitación subjetiva de información que se desprende del texto: en qué lengua está, cómo está escrito, etc.
Sintáctico	Información sobre el cambio de secuencias o escenas para mantener la narración: el cuándo y el dónde.	Uso de términos propios del cine para describir los cambios de escenas o secuencias: fundido a negro, barrido, cortinillas, encadenado, etc.	Descripción exhaustiva de los cambios temporales, espaciales o de personajes. Interpretación del lugar o el momento aun cuando no se explicita o no es claro.

Tabla 3. Plasmación lingüística de los estilos de AD



## 5. METODOLOGÍA

Este capítulo aborda la metodología empleada en el presente estudio mediante la explicación detallada de cada una de las fases de la investigación: el problema de investigación, los objetivos e hipótesis del trabajo, los criterios de selección del corpus y su posterior tratamiento.

### 5.1. Problema de investigación

Esta investigación se enmarca en los Estudios de Traducción, concretamente en los estudios sobre traducción audiovisual (TAV), y además se caracteriza por una multidisciplinariedad que abarca y conecta contenidos propios de los estudios cinematográficos y de los estudios sobre accesibilidad audiovisual (audiodescripción). Partiendo de esta base hemos desarrollado un estudio descriptivo, multimodal y comparativo sobre la incidencia de los códigos de significación del texto audiovisual en la audiodescripción en inglés y español peninsular (castellano) de la cuarta temporada de *La casa de papel*. Así pues, ante este planteamiento surge la pregunta de investigación inicial:

- PI1: ¿Existen diferencias en la cantidad y tipología de información de los guiones audiodescriptivos en inglés y en español?

Clasificar la información transmitida en las escenas mediante los códigos de significación del lenguaje cinematográfico permite comprobar qué tipo de información es más recurrente o clave para el desarrollo de determinadas escenas. A continuación, esta información se puede contrastar con la transmitida mediante la plasmación lingüística de los códigos de significación utilizados en la audiodescripción en español y en inglés para, en última instancia, buscar semejanzas y diferencias entre los guiones audiodescriptivos de ambas lenguas, así como las semejanzas y diferencias respecto a la escena del filme original. Teniendo en cuenta esta posibilidad, de la pregunta de investigación inicial surge una segunda cuestión:

- PI2: En caso de haberlas, ¿las divergencias entre ambas audiodescripciones se deben a que los distintos códigos de significación se han representado lingüísticamente de maneras distintas?

En caso de haber diferencias, aislar los signos de los códigos que presenten acusadas variaciones de frecuencia nos permitirá también discernir mejor qué características presentan los guiones audiodescriptivos de cada lengua (en términos de género textual), en qué se diferencian entre ellos y qué diferencias presentan respecto a la información de la escena. Asimismo, las características de cada guion audiodescriptivo podrían situarse en alguna posición dentro un «*continuum* creativo» donde a un extremo se situase la audiodescripción objetiva y al otro, la audionarración subjetiva. Por lo tanto, de la pregunta inicial, además de la segunda cuestión planteada, se incluye una tercera y última pregunta de investigación:

- PI3: ¿La forma de describir los distintos códigos en el guion descriptivo es propia de la audiodescripción o de la audionarración?

De esta manera, podría darse un caso en el que en el guion audiodescriptivo de una de las dos lenguas se hiciera un uso de ciertos códigos de forma que sean representativos de la audiodescripción objetiva, pero que en otros códigos se opte por usos típicos del extremo opuesto, o incluso que el uso en ambos guiones coincida. Si por el contrario la plasmación lingüística de la mayoría de los códigos semióticos del texto apunta hacia uno de los dos extremos, habríamos encontrado una norma de audiodescripción basada en criterios empíricos y objetivos.

## **5.2. Objetivos e hipótesis de investigación**

Tal y como sugieren las preguntas de investigación expuestas, el objetivo principal de este estudio es analizar las diferencias en la cantidad y tipología de información que presentan los guiones audiodescriptivos en inglés y español de la cuarta temporada de *La casa de papel* en busca de tendencias de audiodescripción a partir de la plasmación de los distintos códigos de significación del texto audiovisual en el guion. A partir de este objetivo principal, la hipótesis inicial que se plantea en este estudio es que existirán diferencias en la cantidad y tipo de información proveniente de diversos códigos de significación que componen los diferentes guiones audiodescriptivos en español y en inglés. De forma más esquemática el objetivo e hipótesis iniciales se pueden representar de la siguiente manera:

- O1: Analizar si existen diferencias en la cantidad y tipología de información en los guiones audiodescriptivos en inglés y español.
- H1: Los guiones audiodescriptivos en inglés tenderán a incluir en su guion audiodescriptivo más información perteneciente a unos códigos que a otros y lo mismo pasará en español.

Tras este objetivo e hipótesis iniciales podemos incluir un segundo objetivo en consonancia con la segunda pregunta de investigación, donde se busca analizar qué códigos son los que de forma más frecuente presentan, en su plasmación lingüística, divergencias entre los dos idiomas. De este objetivo se extrae otra hipótesis, la de que habrá un núcleo de códigos con un uso similar en ambas descripciones, mientras que la traducción de los códigos que informan de la acción (códigos de movilidad) darán como resultado una descripción diferente en ambas lenguas. Dicho de otro modo:

- O2: Analizar qué códigos de significación del texto audiovisual reciben un tratamiento divergente en los segmentos audiodescritos en inglés y en español.
- H2: La plasmación lingüística de la información semiótica que presenten los códigos de movilidad tenderá a mostrar mayores variaciones en ambos guiones, el resto de los códigos se plasmarán en el guion de una manera similar.

Finalmente, ante las posibles diferencias en la materialización lingüística de la información procedente de los distintos códigos audiovisuales en ambos guiones audiodescriptivos, el tercer y último objetivo del trabajo será analizar las características de las posibles divergencias en la plasmación de los distintos códigos para poder extraer normas o tendencias del estilo de la descripción: la audiodescripción propiamente dicha (descripción objetiva) o la audionarración (descripción subjetiva). La hipótesis que se plantea ante este objetivo es que el uso y características de la información procedente de ciertos códigos en inglés serán más próximos al concepto de audionarración, mientras que la información que proceda de estos códigos en español se identificará más con el concepto de audiodescripción. Así pues:

- O3: Caracterizar la plasmación lingüística de la información semiótica procedente de los códigos de significación del texto audiovisual en cada lengua para ubicarla en un *continuum* entre los dos polos de la audiodescripción (denotativa o convencional) y la audionarración (interpretativa).
- H3: La materialización lingüística de la información procedente de ciertos códigos en inglés será más característica de la audionarración, mientras que en español lo será de la audiodescripción.

### 5.3. Criterios de selección de corpus

Siguiendo una metodología descriptiva y comparativa, se compiló un corpus 0 con largometrajes y series que cumplieran diversos criterios. Estos criterios permitieron la recopilación rigurosa del conjunto de productos audiovisuales disponibles y la posterior selección de aquellos largometrajes o series que se ajustaban a una serie de requisitos y satisfacían mejor nuestras necesidades para, finalmente, concretar las escenas que iban a ser analizadas. A continuación, se presenta cada una de estas fases de selección desde la creación del corpus 0 al tratamiento de las escenas con sus respectivos criterios.

#### 5.3.1. Corpus 0

Uno de los obstáculos con los que nos encontramos fue la limitación para acceder a una gran cantidad de productos audiovisuales debido a las restricciones de movilidad durante los meses de creación del corpus, ya que vivimos un confinamiento total a causa de la pandemia de COVID-19. En consecuencia, para confeccionar lo que hemos llamado «corpus 0» el primer criterio de selección fue el de la **disponibilidad**, así que recurrimos a las plataformas VOD a las que teníamos acceso y, por simple cantidad de productos audiovisuales disponibles, elegimos Netflix.

A continuación, el segundo criterio de selección que se siguió fue **lingüístico**, pues buscábamos guiones audiodescriptivos bilingües, por lo que las series o largometrajes debían disponer de AD tanto en inglés como en español. Somos conscientes de que probablemente algunas series o largometrajes que no aparecen en el corpus 0 sí disponen de AD en ambos idiomas, pero que por algún motivo no se incluyen en la plataforma. También sabemos que la oferta de Netflix está en continuo cambio, por lo que aplicamos un tercer criterio, un corte **temporal** que acotase el momento de selección. Así pues,

según su página oficial<sup>5</sup>, en abril de 2020 los largometrajes y series que disponían de AD tanto en inglés como en español eran los que aparecen en la tabla 4<sup>6</sup>.

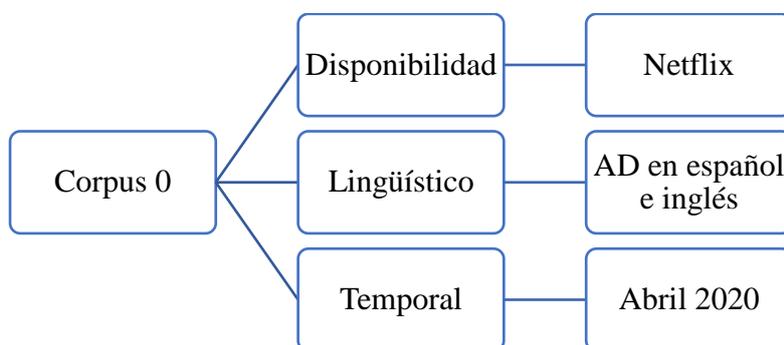


Diagrama 2. Criterios de selección del corpus 0

<b>Título</b>	<b>Director/a</b>	<b>Género</b>	<b>Año</b>
<i>Bird Box: A ciegas</i>	Susanne Bier	Largometraje fantástico y de suspense	2018
<i>Klaus</i>	Sergio Pablos	Largometraje de animación	2019
<i>Campamento extraordinario</i>	James Lebrecht y Nicole Newnham	Largometraje documental	2020
<i>La casa de papel</i>	Álex Pina	Serie de intriga	2017 – actualidad

Tabla 4. Corpus 0 de filmes y series de ficción disponibles en Netflix, con audiodescripción en inglés y en español peninsular en abril de 2020

### 5.3.2. Corpus 1

De este corpus 0 con los largometrajes y series que cumplían con los criterios lingüísticos, temporales y de disponibilidad mencionados, confeccionamos un corpus 1 compuesto por *La casa de papel*, concretamente su cuarta temporada, pues era la opción que mejor se ajustaba a otra serie de criterios de selección que a continuación detallamos:

<sup>5</sup> Concretamente en el apartado <https://www.netflix.com/browse/audio-description>, aunque la aplicación también permite seleccionar las películas y series con AD en «Descripción de audio» (dentro de «Todos los géneros», que a su vez se encuentra en «Programas»).

<sup>6</sup> Los datos de la tabla han sido extraídos de IMDb y Filmaffinity.

**Origen del material.** El largometraje o serie debía ser o bien español con AD española (y su correspondiente audiodescripción y traducción para doblaje en inglés) o viceversa, es decir, de origen inglés/estadounidense con su correspondiente versión del doblaje y audiodescripción en español. De esta manera se hacía posible la comparación de los resultados con las indicaciones que proponen sus respectivos estándares de audiodescripción, como la norma UNE 153020 en el caso de España. Este es el único criterio compartido por los cuatro títulos del Corpus 0.

**Preponderancia del género.** La oferta de productos audiovisuales con AD bilingüe en Netflix era muy escasa, por lo que de haber querido combinar los tres largometrajes para la extracción de una gran cantidad de datos (en total suman unos 328 minutos), tal combinación se habría visto comprometida a causa de las diferencias existentes entre un documental (*Campamento extraordinario*), un largometraje de animación (*Klaus*) y otro fantástico (*Bird Box: A ciegas*). Así pues, los ocho capítulos de la cuarta temporada de *La casa de papel*, con aproximadamente 392 minutos de contenido, proporcionan una heterogeneidad de contenido, de público, de estudio de grabación y de audiodescriptores que resulta de gran utilidad para este análisis a pequeña escala.

**Fecha de exhibición.** Las audiodescripciones debían ser posteriores a la implantación de los estándares de audiodescripción en cada lengua para poder comprobar cómo siguen sus indicaciones. Además, nos propusimos analizar los productos más recientes para dar cuenta de las características actuales de los guiones audiodescriptivos, de ahí que aunque las cuatro temporadas de *La casa de papel* dispusieran de AD y fueran posteriores a los estándares, se optó por la cuarta temporada por ser la más reciente. Por otra parte, el estreno de *Bird Box: A ciegas* (2018) y *Klaus* (2019) es anterior al de la cuarta temporada de *La casa de papel* (2020), y aunque *Campamento extraordinario* también se había estrenado en 2020, factores como la disponibilidad o la manejabilidad de los datos (*vid. infra*) inclinaron la balanza a favor de *La casa de papel*.

**Disponibilidad.** La oferta de contenidos en Netflix es cambiante, por lo que nuestra elección debía permitirnos trabajar el suficiente tiempo con los guiones audiodescriptivos sin el inconveniente de que la serie o largometraje desapareciera pronto de la plataforma. De esta manera, *La casa de papel* parecía la mejor opción, pues es una de las series españolas de mayor repercusión internacional en Netflix y previsiblemente la plataforma la mantendrá en su catálogo durante mucho tiempo. Además, *La casa de papel* es la que

más tiempo ha permanecido disponible en Netflix (desde 2017<sup>7</sup>), frente al año de *Klaus* (producción propia de Netflix estrenada en 2019<sup>8</sup>) o los escasos meses de *Campamento extraordinario* (estrenada en 2020).

**Manejabilidad de datos.** La extensión de un Trabajo de Fin de Máster dificulta un estudio de mayor envergadura que analice, por ejemplo, las cuatro temporadas de la serie, o que compare la última temporada con más lenguas, por lo que el corpus 1 se limitó a esta cuarta temporada en inglés y español, así que los resultados del estudio tendrán un carácter exploratorio y tentativo. Contrariamente a lo que ocurre con *La casa de papel*, con 392 minutos de contenido en la cuarta temporada, el análisis de cualquiera de los restantes largometrajes por separado hubiera sido insuficiente para arrojar datos empíricos.

Así pues, se eligió esta serie de éxito española, por ser la que cumplía con todos los filtros mencionados.

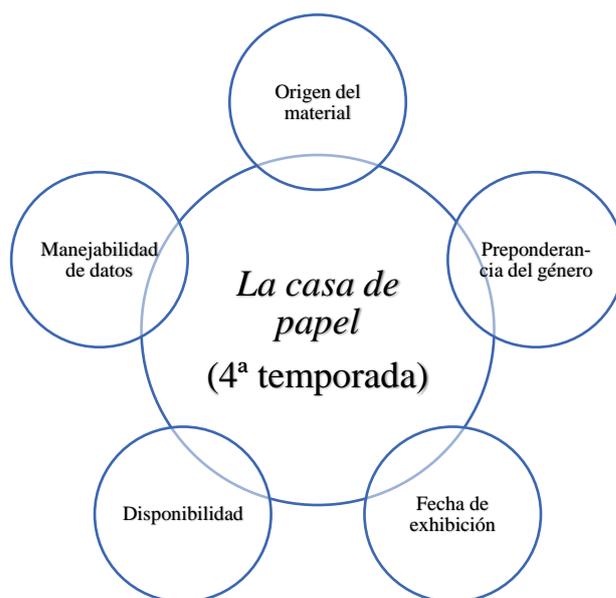


Diagrama 3. Criterios de selección del corpus 1

<sup>7</sup> Dato extraído de *El Periódico* (<https://www.elperiodico.com/es/yotele/20190730/atresmedia-ingresos-la-casa-papel-7576133>)

<sup>8</sup> Dato extraído de *Cadena SER* ([https://cadenaser.com/programa/2020/02/03/el\\_cine\\_en\\_la\\_ser/1580736658\\_812760.html](https://cadenaser.com/programa/2020/02/03/el_cine_en_la_ser/1580736658_812760.html))

Por lo que respecta al argumento de la serie finalmente escogida, la dinámica general de *La casa de papel* gira en torno a una persona de gran inteligencia, el Profesor, que en las dos primeras temporadas planea un ambicioso atraco en la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre. Tras meses de preparación, el atraco se lleva a cabo con la ayuda de una banda de personas con cualidades muy valiosas para el robo y con nombres en clave que aluden a ciudades: hay una experta en la falsificación (Nairobi), ladrones (Denver y Moscú), un *hacker* (Río), etc. En la tercera y cuarta temporada la dinámica es muy similar, pero esta vez el atraco transcurre en el Banco de España. A continuación, se ofrece la ficha técnica de las dos AD de esta serie:

<i>La casa de papel</i> (4ª temporada) <sup>9</sup>					
Estudio de grabación o empresa de traducción (ES)	Audiodescriptora (ES)	Año AD (ES)	Estudio de grabación o empresa de traducción (EN)	Audiodescriptora (EN)	Año AD (EN)
Mira lo Que te Digo, S.L.U. (Burgos)	Marta Aguilar Vicari	2020	International Digital Centre (Nueva York)	Liz Gutman	2020
Capítulos					
<b>Capítulo 1</b> – <i>Game over</i>			53 minutos		
<b>Capítulo 2</b> – <i>La boda de Berlín</i>			44 minutos		
<b>Capítulo 3</b> – <i>Lección de anatomía</i>			42 minutos		
<b>Capítulo 4</b> – <i>Suspiros de España</i>			53 minutos		
<b>Capítulo 5</b> – <i>5 minutos antes</i>			42 minutos		
<b>Capítulo 6</b> – <i>KO técnico</i>			46 minutos		
<b>Capítulo 7</b> – <i>Tumbar la carpa</i>			52 minutos		
<b>Capítulo 8</b> – <i>Plan París</i>			60 minutos		
<b>Total:</b>			392 minutos		

Tabla 5. Corpus 1

<sup>9</sup> Los datos de la parte en inglés son audiodescritos al final de cada capítulo a excepción del año, que entendemos que es 2020 teniendo en cuenta la fecha de la temporada. La información de la parte en español nos la proporcionó la propia Marta Aguilar Vicari y Mira lo Que te Digo, S.L.U., a quienes agradecemos su ayuda y la autorización para incluir sus datos.

### 5.3.3. Selección de las escenas

Tras la elección de la cuarta temporada de *La casa de papel* el siguiente paso fue establecer qué criterios delimitarían la selección las escenas sobre las que se iba a llevar a cabo el análisis. Puesto que el estudio buscaba saber qué información se daba en la serie y qué información se transmitía en las AD en español e inglés, seguimos la clasificación de los 11 códigos de significación (tanto visuales como acústicos) propuestos por Chaume (2004): código lingüístico, paralingüístico, musical, de efectos especiales, de efectos de colocación del sonido, iconográfico, fotográfico, de movilidad, de planificación, gráfico y sintáctico o de montaje. Asimismo, la elección de las escenas se llevó a cabo según el interés o representatividad del código respecto a la información transmitida en pantalla. Así, para cada código se escogieron dos escenas, por lo que se seleccionaron y analizaron un total de 22 escenas.

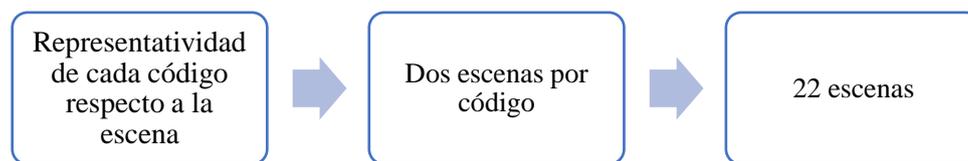


Diagrama 4. Criterios de selección de las escenas

### 5.3.4. Tratamiento de las escenas

Tras haber seleccionado las escenas más pertinentes según la relevancia de cada código, cada uno de los 22 fragmentos se separó en fichas de análisis. En ellas se indicó el número de la ficha, a qué capítulo pertenecía la escena, el código principal que consideramos más destacable y que motivó la elección de la escena, el código TCR en orden inverso según aparece en Netflix (es decir, desde la duración total del capítulo hasta 0), los códigos más importantes que se transmitían en la escena, la transcripción de la AD en español e inglés (donde se resaltaron los signos pertenecientes al código objeto del análisis), la clasificación en códigos de cada signo que aparecía en la AD mediante siglas (tabla 7), el recuento de los signos de cada código y la clasificación en estilos de cada AD.

Es importante matizar que la clasificación de los estilos incluye lo que podríamos denominar «estilos parciales», «aproximados» o «mixtos», que aparecen precedidos por el símbolo  $\approx$  e indica que la escena aun siendo predominantemente de un estilo presenta rasgos propios de otro estilo, es decir, una escena puede ser convencional y  $\approx$  narrativa. La tabla 6 es un ejemplo de la estructura que siguen todas las fichas del corpus.

<b>FICHA X</b>		<b>Capítulo X</b>	
<b>Código principal</b>	X	<b>TCR</b>	00:00:00-00:00
<b>Códigos en escena</b>		X	
<b>AD</b>			
<b>Códigos</b>			
<b>Estilo(s)</b>			

Tabla 6. Ficha de análisis de las escenas y audiodescripciones

<b>Canal acústico</b>	<b>Canal visual</b>
Lingüístico (L)	Iconográficos (I)
Paralingüístico (P)	Fotográficos (F)
Musical (M)	Movilidad (MV)
Efectos especiales (EE)	Planificación (PL)
Efectos de colocación del sonido (ECS)	Gráfico (G)
	Sintáctico (S)

Tabla 7. Siglas de los códigos de significación

Cabe destacar que aunque cada escena se eligió pensando que la información transmitida en pantalla era representativa de un determinado código o que los signos de un determinado código en esa escena eran particularmente importantes, esto puede no tener una correspondencia exacta con los signos de los códigos descritos en los guiones audiodescriptivos de esa misma escena. En otras palabras, es posible que aunque una escena fuera seleccionada, por ejemplo, por sus numerosos o complejos cambios en los signos de los códigos sintácticos, la información que plasma lingüísticamente estos códigos no aparezca apenas en el guion audiodescriptivo en inglés o español, donde se opte por describir signos de otros códigos.

A modo de ejemplo ilustrativo podemos tratar muy brevemente la ficha 16, elegida por el plano que aparece en la imagen, muy relevante para el desarrollo de la escena, donde el código de planificación, junto a otros, componen la textura del plano. Como se puede comprobar, solo la AD en español describe el signo del código de planificación. Debemos tener en cuenta que esta disparidad es muestra de las diferencias entre la información transmitida en la escena y en la AD, lo cual recomienda la necesidad de realizar estudios de recepción para comprobar qué opciones prefiere el público invidente o con problemas de visión. Este tipo de diferencias o similitudes, las características de cada AD y su ubicación entre la audiodescripción o la audionarración se tratarán en profundidad en el sexto capítulo, el análisis.

<b>FICHA 16</b>		<b>Capítulo 7</b>	
<b>Código principal</b>	Planificación	<b>TCR</b>	00:51:53-00:51:41
<b>Códigos en escena</b>		<b>Planificación</b> , movilidad, iconográfico y gráfico.	
<b>AD</b>	<b><u>Vista aérea del Banco de España</u></b> (PL). Varios policías atrincherados y un francotirador desde una azotea apuntan a la puerta principal (I+MV). «Madrid. 09:40 de la mañana» (G).	<i>Snipers kneel behind the sand-back barrier outside the bank (I+MV). Another aims at the rooftop from a neighbouring building (MV). “Madrid. 09:40 a.m.” (G).</i>	
<b>Códigos</b>	Planificación, iconográfico, movilidad y gráfico.	Iconográfico, movilidad (2) y gráfico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ cinematográfico.	Convencional y ≈ narrativo.	

Tabla 8. Ejemplo de ficha analizada



Imagen 1. Vista aérea del Banco de España

## 6. ANÁLISIS

En este capítulo se presenta el análisis de las escenas procedentes del corpus 1 detallado en el capítulo anterior, siguiendo cada uno de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico. Como indicábamos en el capítulo anterior (vid. 5.3.4), cada escena se analiza en una ficha con información sobre el código principal por el que se ha escogido el fragmento, los códigos de significación con relevancia que aparecen en la escena, la transcripción de la AD en español e inglés, el estilo de AD, el número del capítulo y el TCR. Sin embargo, de las dos escenas por código analizadas (vid. ANEXO), en este capítulo se presentará únicamente el análisis de una escena por código debido cuestiones de extensión. Las 22 fichas con el total de escenas analizadas se encuentran en el capítulo 10 con el ANEXO.

### 6.1. Código lingüístico

FICHA 2		Capítulo 7	
Código principal	Lingüístico	TCR	00:19:05-17:48
Códigos en escena		Gráfico, iconográfico, <b>lingüístico</b> y sintáctico	
<b>AD</b>	«Ministerio del Interior. 19:45» (G+S). Prieto frente a la prensa (I).	<i>Text appears. “Ministry of the Interior. 19:45 p.m.” (G+S). Prieto stands at a lectern facing a room full of reporters (I). <b><u>Subtitles appear as a reporter speaks in Japanese:</u></b> “He claims to have been buried alive. Do you also deny that? That he was left to defecate himself? That they gave him 40 coffees and cold showers?” (G+I+L).</i>	
<b>Códigos</b>	Gráfico, sintáctico e iconográfico.	Gráfico (2), sintáctico, iconográfico (2) y lingüístico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Cinematográfico y ≈ convencional.	

Tabla 9. Ficha del análisis del código lingüístico



Imagen 2. Periodista japonesa

En esta escena, en la que el coronel Prieto debe rendir cuentas de sus actos ante la prensa, se da una gran riqueza lingüística, pues en apenas un par de minutos se habla español, inglés y japonés, lo cual motivó su elección para el análisis. En los momentos en los que se habla en inglés o japonés aparecen subtítulos, por lo que el público normovente no tiene problemas para entender qué se está diciendo, pero la AD en español no da información alguna al respecto, solo describe escuetamente el signo gráfico que aparece en pantalla sobre el Ministerio de Interior y conecta la acción con el signo iconográfico de Prieto. En inglés el signo gráfico se describe haciendo hincapié en que es un texto que aparece en pantalla y se describen más profundamente los signos del código iconográfico. Sin embargo, lo más destacable es que la AD en inglés incide en que la reportera habla en japonés y describe los subtítulos tal y como aparecen en pantalla para que el público no normovente pueda entender la pregunta de la periodista. En el caso de la periodista de habla inglesa esto no ocurre porque se trata de la misma lengua utilizada en la AD.

Por lo que respecta a los códigos en la AD en español, el signo del **código lingüístico** se omite, a pesar de su importancia; el signo del **código gráfico** se plasma de forma convencional, como una parte más del bocadillo que no muestra diferencia alguna con el resto de la descripción; el signo del **código sintáctico**, por su parte, se plasma lingüísticamente también de manera convencional, con solo la información básica sobre dónde y cuándo ocurre la escena; finalmente, el signo del **código iconográfico** informa de forma escueta que Prieto está frente a la prensa, sin terminología cinematográfica o interpretación alguna de por qué está ahí o qué simboliza. En consecuencia, el estilo de la AD en español de esta es escena es en su conjunto convencional.

En cuanto a los códigos de la AD en inglés, el primer signo del **código gráfico** se plasma de forma cinematográfica, es decir, haciendo hincapié en que se está describiendo un texto que aparece en pantalla (*“Text appears”*); a continuación, el signo del **código sintáctico** plasma de manera convencional simplemente la información sobre el cambio de dónde y cuándo ocurre la escena; por su parte, el signo del **código gráfico** se plasma de forma cinematográfica, pues la audiodescriptora hace hincapié en que es son subtítulos lo que aparece en pantalla y se está describiendo (*“Subtitles appear”*); a continuación, el segundo **signo iconográfico** se plasma lingüísticamente mediante una descripción convencional de quién habla (*“a reporter”*); finalmente, el **signo lingüístico** se plasma de forma narrativa, pues se da una información interpretativa de en qué lengua se habla, una información adicional no esencial que se decide añadir. Así pues, la complejidad en la plasmación lingüística de los diversos signos hace que la escena de esta AD en inglés esté a mitad camino entre el estilo cinematográfico y convencional, con solo algún rasgo narrativo.

Por otro lado, en la ficha 1 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el lingüístico, en la AD en español los signos del **código iconográfico** se plasman de forma convencional, mientras que los signos del **código sintáctico, de movilidad y lingüístico** se plasman narrativamente, por lo que el estilo general de la AD en esta escena en español es narrativo y parcialmente convencional. En la AD en inglés, en cambio, los signos del **código de movilidad e iconográfico** se plasman de manera convencional, mientras que los signos del **código lingüístico y sintáctico** se omiten, por lo que el estilo de la escena en general es convencional en inglés.

## 6.2. Código paralingüístico

FICHA 4		Capítulo 2	
<b>Código principal</b>	Paralingüístico	<b>TCR</b>	00:25:13-00:21:26
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>paralingüístico</b> , iconográfico y movilidad.	
<b>AD</b>	Dos motocicletas recorren un camino rural (S+MV). Tokio, cabizbaja, se sienta apoyando los antebrazos sobre los muslos	<i>Next (S). Marseille and the Professor ride their motorbikes through the countryside (MV+S). They pull over (MV). His face crumbles (I). In the</i>	

	(MV+I). El <b><u>Profesor llora amargamente</u></b> , se sienta sobre una roca (P+MV). Tokio le escucha concentrada con la cabeza apoyada en la mano (I). Con expresión de sospecha se levanta y se apoya en una barandilla (I+MV). Él niega con la cabeza (MV). <b><u>Él afirma entre lágrimas</u></b> (MV+P). El Profesor mira al cielo esperanzado (I). Se pone de pie (MV). Marsella se encara al Profesor, que le mira decidido (I).	<i>bank, Tokyo sits on an upper-level mezzanine (S+MV). She gazes out through the railing (I). In the countryside, the Professor grates his teeth (S+I). He sits on a rock (MV). Marseille stands some distance away behind him (MV). <b><u>Tokyo's eyes glisten</u></b> (I+P). <b><u>Her gaze starts back and forth</u></b> (I+P). She stands and leans on the railing (MV). The Professor stands (I). He strides toward Marseille (MV). The Professor looks down at Marseille's hands on his chest (I).</i>
<b>Códigos</b>	Sintáctico, paralingüístico (2), iconográfico (5) y movilidad (7).	Sintáctico (3), paralingüístico (2), iconográfico (7) y movilidad (7).
<b>Estilo(s)</b>	≈ convencional y ≈ narrativo.	Narrativo.

Tabla 10. Ficha del análisis del código paralingüístico



Imagen 3. El Profesor llorando

El Profesor cree que Lisboa acaba de morir, por lo que es uno de los pocos momentos en los que se emociona y muestra sus sentimientos, algo atípico en el personaje. La escena se desarrolla en dos ejes diferentes: la pena por la muerte de Lisboa y la posterior sospecha de que quizá no esté muerta. Dada la dinámica de la escena, los códigos más importantes que transmiten esta información son, por un lado, el sintáctico (separa los fragmentos de Tokio y el Profesor) y por otro lado el paralingüístico, el iconográfico y el de movilidad (proporcionan la información necesaria sobre cómo los sentimientos evolucionan de la pena a la sospecha).

Por lo que respecta a la AD en español, los signos del **código sintáctico** plasman de manera convencional la transición espacial incidiendo en que los personajes están en «un camino rural», sin explicitar más información que la que aparece en pantalla. Por otro lado, los signos del **código iconográfico** se plasman narrativamente mediante explicitaciones de las emociones que cada personaje parece sentir para que se comprenda mejor el paso de la pena a la sospecha: «Tokio, cabizbaja», «Tokio le escucha concentrada», «con expresión de sospecha», «El Profesor mira al cielo esperanzado», etc. En cuanto a los signos del **código de movilidad**, estos se plasman de forma convencional, destacando llanamente los movimientos de los personajes: «Dos motocicletas recorren un camino rural», «Él niega con la cabeza» o «Se pone de pie». Finalmente, los signos del **código paralingüístico** no han recibido tanta atención a pesar de los importantes matices que transmiten (se les quiebra la voz cuando lloran, se escuchan sollozos, la velocidad y el tono en el que hablan cambian cuando sospechan, etc.), ya que apenas se dan un par de signos en la AD y se han descrito muy escuetamente (en unas ocasiones interpretando narrativamente estos elementos, como «llorar amargamente» y en otras se plasma convencionalmente la pausa del profesor en «afirma entre lágrimas»). En conclusión, tras analizar el conjunto de los códigos y cómo se han descrito sus signos, creemos que en la AD en español de esta escena el estilo es parcialmente convencional y parcialmente narrativo debido a la mezcla de signos con estilos muy diferentes, quizá con un ligero predominio del estilo narrativo.

En cuanto a la AD en inglés, los códigos del **signo sintáctico** se plasman de forma convencional, primero haciendo hincapié en la transición temporal con un mero *next*, para más tarde indicar la transición espacial informando simplemente de dónde están los personajes (*In the countryside, the Professor grates his teeth*). Por otro lado, los signos del **código iconográfico** se plasman de forma narrativa por la abundancia de un léxico

particularmente preciso y sensorial que busca una mayor recreación mental de la escena: *his face crumbles, the Professor grates his teeth, Tokio's eyes glisten*, etc. Los signos del **código de movilidad** tienden a presentarse de forma narrativa con una abundancia de un léxico muy preciso y visual sobre el movimiento de los personajes o relacionados con él: *Tokyo sits on an upper-level mezzanine* o *He strides toward Marseille*. De igual manera que en la AD en español, en inglés los signos del **código paralingüístico** no tienen casi presencia en la descripción y en este caso aparecen diluidos junto a signos del **código iconográfico** en un intento de plasmar convencionalmente pausas con una relevancia particular: *Her gaze starts back and forth*. Asimismo, dado el peso de los signos del código de movilidad e iconográfico, creemos que la AD en inglés de esta escena sigue un estilo predominantemente narrativo.

Por otro lado, en la ficha 3 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el paralingüístico, en la AD en español los signos del **código sintáctico, de colocación del sonido, de movilidad e iconográfico** se plasman de forma convencional, mientras que los signos del **código paralingüístico** se describen de manera narrativa, por lo que el estilo general de la AD en esta escena en español es convencional y parcialmente narrativo. En la AD en inglés, en cambio, los signos del **código sintáctico, de colocación del sonido, iconográfico y de movilidad** se plasman de manera convencional y, además, los signos del **código paralingüístico** se omiten, por lo que el estilo de la escena en general es convencional en inglés. Llegados a este punto, cabría pensar que quizá este código sea particularmente complicado de percibir para los usuarios ciegos o con problemas de visión, lo cual explicaría la escasa presencia de los signos del código paralingüístico en esta escena y en el corpus en general. Para poder esclarecer mejor la cuestión se debería llevar a cabo un estudio de recepción para comprobar cómo percibe este público el código.

### 6.3. Código musical

FICHA 5		Capítulo 6	
<b>Código principal</b>	Musical	<b>TCR</b>	00:34:59-33:08
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, de movilidad, <b>musical</b> y sintáctico	

<b>AD</b>	En la habitación del pánico Tokio permanece con los brazos en cruz (S+I).	<i>She kicks backward at his foot (MV). Outside, the four robbers glance at each other (MV). Rio frowns (MV). <b><u>Bogotá joins in</u></b> (M). <b><u>The others do the same</u></b> (M). Tokyo sits chained in the panic room (S+I). Gandia aims at the ceiling (MV). <b><u>Denver sings</u></b> (M).</i>
<b>Códigos</b>	Sintáctico e iconográfico.	Movilidad (4), musical (3), sintáctico e iconográfico.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional y ≈ narrativo.

Tabla 11. Ficha del análisis del código musical



Imagen 4. Nairobi crucificada



Imagen 5. Tokio crucificada

En esta escena Gandía tiene apresada a Nairobi, pero él sabe que hay compañeros de la banda escondidos, por lo que decide obligarles a cantar para descubrir su paradero. El fragmento destaca por su influencia religiosa, con referencias a la crucifixión transmitidas por signos del código iconográfico y musical. Los signos del código iconográfico son Nairobi y Tokio en posición muy similar a la crucifixión, y Gandía como ejecutor. Esta referencia se refuerza mediante el código musical, pues en la escena se canta *Pescador de hombres*, una canción cristiana. Por otra parte, los signos del código de movilidad dan cuenta de los complejos movimientos de forcejeo por parte de los personajes y, por último, el código sintáctico nos informa de la transición de la escena de Nairobi a la de Tokio, lo cual establece una analogía entre la crucifixión de Tokio y la de Nairobi, ambas sometidas por Gandía.

En cuanto a los códigos de la AD en español, se describe en una sola oración los signos del **código sintáctico** e **iconográfico** relativos a Tokio con los brazos en cruz, pero no hay presencia de signos del **código musical**, pues la AD termina en cuanto empiezan a cantar los personajes. El signo del **código sintáctico** se plasma de forma convencional aportando solo información sobre dónde se encuentra el personaje (con respecto a la escena anterior); el signo del **código iconográfico**, por su parte, plasma de manera convencional la forma en la que están dispuestos los brazos de Tokio, sin interpretaciones o alusiones a su carácter religioso. Así pues, el estilo de esta AD en español es convencional.

En inglés, en cambio, la AD divide el bocadillo en diversas oraciones más simples y, además, se utiliza el fragmento en el que se canta para profundizar más en los signos del código de movilidad y para detallar mejor quién canta; esto probablemente se deba a que el público de habla inglesa no tiene por qué entender la letra y no identifique su origen religioso. Por lo que respecta a cada código, se aportan muchos signos del **código de movilidad**, cuya profusa descripción parece buscar una imagen mental muy nítida de lo que ocurre, lo cual es propio del estilo narrativo. Contrariamente al caso español, los signos del **código musical** sí se describen, aunque la información es convencional, pues solo incluye quién interviene, como *Bogota joins in* o *Denver sings*, por ejemplo. En cuanto al **código sintáctico**, se plasma su signo de forma convencional con información básica sobre quién pasa a estar dónde; por último, el signo del **código iconográfico** también se plasma mediante información convencional que solo incluye a Tokio encadenada, sin interpretaciones de su significado. Por lo tanto, la AD en inglés de esta escena es convencional con rasgos narrativos.

Por otro lado, en la ficha 6 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el musical, en la AD en español los signos del **código musical, sintáctico** se plasman de forma convencional, mientras que los signos del **código gráfico, de movilidad e iconográfico** son narrativos, por lo que debido al enorme peso de estos últimos códigos respecto al resto, el estilo general de la AD en esta escena en español es narrativo. En la AD en inglés los signos del **código musical y sintáctico** se plasman convencionalmente, mientras que los signos del **código gráfico, de movilidad e iconográfico** se presentan de forma narrativa, así que de igual manera que ocurre en la versión española, el estilo de la escena en general es narrativo en inglés.

#### 6.4. Código de efectos especiales

FICHA 8		Capítulo 5	
Código principal	Efectos especiales	TCR	00:07:23-00:05:53
Códigos en escena		Movilidad, iconográfico y <b>efectos especiales.</b>	
<b>AD</b>	Río une los picaportes de la puerta doble del despacho del gobernador con una brida (MV). Se alejan por el pasillo (MV). La brida se rompe (I). Le empuja contra el ascensor (MV). Entran en el ascensor apuntando arriba (MV). Denver pulsa el botón (MV). Un hombre sale al fondo del pasillo (MV+I). Una granada rueda por el pasillo y entra en el ascensor (MV+I). El ascensor se cierra (MV). Ponen el casco, los chalecos y sus cuerpos sobre la granada (MV+I). <b><u>Del ascensor sale una bola de fuego y humo</u></b> (I+MV+EE).	<i>Meanwhile, Rio fastens a zip tie around the office door handles (MV). Denver and Rio move toward the elevator at the end of the hall (MV). A knife blade slides out between the office doors and cuts the zip tie (MV+I). Denver slams Rio against the elevator doors (MV). He hits the call button with his gun (MV). They enter the elevator (MV). Denver hits the button (MV). Gandia steps into the hall unnoticed (MV+I). A grenade rolls into the elevator (MV+I). The doors slide shut (MV). Rio covers it with his helmet (MV+I). They lie on the helmet (MV+I). <b><u>Smoke billows from the elevator door by the vestibule</u></b> (I+MV+EE).</i>	

<b>Códigos</b>	Movilidad (10), iconográfico (5) y efectos especiales.	Movilidad (13), iconográfico (6) y efectos especiales.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Narrativo.

Tabla 12. Ficha del análisis del código de efectos especiales



Imagen 6. Explosión en el ascensor

Pese a que esta escena no es larga, su dinámica favorece que la extensión de la AD en ambos casos sea considerable. Río y Denver discuten durante todo el fragmento y de forma simultánea, sin que ellos se den cuenta, Gandía deshace sus trampas, se acerca a ellos y les lanza una granada. Toda esta información es visual y descansa en los diferentes signos que muestran la movilidad de los personajes, por lo que si no se describen la comprensión de la escena podría verse comprometida. Por último, toda la movilidad de la escena converge en la explosión final, de ahí su elección.

Pese a la complejidad de la movilidad, la AD en inglés y en español abordan prácticamente los mismos signos de este código, aunque plasmados de forma diferente. En la AD en español los signos del **código de movilidad** se presentan en general mediante oraciones simples que, de forma convencional, informan sobre los movimientos más importantes para seguir el desarrollo de la escena: «Entran en el ascensor apuntando arriba» o «El ascensor se cierra». Por lo que respecta a los signos del **código iconográfico**, en esta escena se han plasmado de forma convencional, sin incidir en la interpretación de ningún índice, icono o símbolo: «Un hombre sale al fondo del pasillo». Por último, para los signos del **código de efectos especiales** se plasma de forma convencional la explosión sin ahondar en una descripción particularmente detallada de sus características: «Del ascensor sale una bola de fuego y humo». Así, teniendo en cuenta el conjunto de códigos, esta escena en español presenta un estilo de AD convencional.

Por otro lado, en inglés los signos del **código de movilidad** tienden a ser plasmados de forma narrativa mediante oraciones más complejas (*Denver and Rio move toward the elevator at the end of the hall* frente a «Se alejan por el pasillo») y con abundancia de verbos que indican una movilidad muy precisa: *fasten, slide, slam, step into, slide shut*, etc. Los signos del **código iconográfico** en ocasiones se plasman de manera narrativa con la explicitación de algunos significados poco claros en la escena, como *Gandia steps into the hall unnoticed*, donde se dice abiertamente que la figura borrosa que aparece en la escena es en realidad Gandía y, al mismo tiempo, se nos detalla que pasa desapercibido, algo que se entiende de por sí, ya que Río y Denver siguen hablando con toda normalidad; sin embargo, también hay fragmentos convencionales en los que los signos de este código se describen ciñéndose a lo que objetivamente ocurre en pantalla sin explicitar su significado: *They lie on the helmet*. Por último, los signos del **código de efectos especiales** se presentan narrativamente con un especial hincapié en el movimiento que hace el humo de la explosión, cómo este se mueve mediante un verbo muy visual y un énfasis en la procedencia: *smoke billows from the elevator door by the vestibule*. En consecuencia, considerando todos los códigos en conjunto consideramos que en la AD en inglés de esta escena el estilo es narrativo.

Por otro lado, en la ficha 7 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el de efectos especiales, en la AD en español los signos del **código de movilidad, iconográfico** y de **efectos especiales** se plasman de forma convencional, por lo que el estilo general de la AD en esta escena en español es convencional. En la AD en inglés, sin embargo, los signos del **código movilidad** y **sintáctico** aparecen de manera convencional, los signos del **código iconográfico** se plasman narrativamente y los signos del **código de efectos especiales** se omiten, por lo que el estilo de la escena en general es convencional y parcialmente narrativo en inglés.

### 6.5. Código de colocación del sonido

FICHA 10		Capítulo 6	
<b>Código principal</b>	Colocación del sonido	<b>TCR</b>	00:32:56-31:29
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, <b>colocación del sonido</b> , movilidad y sintáctico.	

<b>AD</b>	En el estanque de tormentas el Profesor abatido sobre el escritorio (S+I). El Profesor une las yemas de sus dos dedos índices (I+MV). Se acerca al plano del banco (I+MV). El Profesor analiza el despacho en el plano y señala un punto con el dedo (MV+I). Vuelve a su escritorio y <b><u>toma el intercomunicador</u></b> (MV+ECS).	<i>He slumped over his desk (I). Marseille grips the Professor's shoulder (MV+I). The Professor examines the floor plan (I). The Professor slides the floor plan over a document below it (MV+I). He lines up the bathroom wall on the floor plan with dark line on the document below (MV+I). The Professor <b><u>grabs his radio mouthpiece</u></b> (ECS+MV).</i>
<b>Códigos</b>	Sintáctico, iconográfico (4), movilidad (4) y colocación de sonido.	Iconográfico (5), movilidad (4) y colocación de sonido.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional.

Tabla 13. Ficha del análisis del código de colocación del sonido



Imagen 7. El Profesor con el intercomunicador

Los códigos más importantes de esta escena son el iconográfico, el de colocación de sonido y el sintáctico. En cuanto al código iconográfico, se podrían destacar signos como la postura abatida del Profesor o el Profesor juntando los dedos índices para relacionar dos elementos antes inconexos. Asimismo, es de suma importancia el signo del código de colocación de sonido en esta escena, muy ligado al sintáctico, pues el Profesor se comunica con Palermo, así que hay un juego de cambios entre el estanque de tormentas

y el Banco de España, cambios que se complementan mediante variaciones en la voz del Profesor, ya que cuando la escucha Palermo en el banco esta suena de manera diferente.

Por lo que respecta a los códigos de la AD en español, los signos del **código sintáctico** se plasman de manera convencional, incidiendo únicamente en la transición espaciotemporal («en el estanque de tormentas»). Por otro lado, los signos del **código iconográfico** se plasman convencionalmente, aportando solo la información que aparece en pantalla sin explicitar su significado («El Profesor une las yemas de sus dos dedos índices» o «El Profesor analiza el despacho en el plano y señala un punto con el dedo»). De la misma manera, los signos del **código de movilidad** también aparecen convencionalmente informando de la forma más objetiva posible de los movimientos que aparecen en la escena: «Se acerca al plano del banco». Finalmente, los signos del **código de colocación del sonido** se plasman de forma convencional, ya que se menciona el aparato del que va a proceder la voz sin profundizar en cómo es este aparato o qué características tiene. Así pues, el estilo de la AD en español de esta escena es convencional.

Por lo que respecta a la AD en inglés, se omiten los signos del **código sintáctico**, mientras que se detallan un poco más que en español los signos del **código de movilidad**, aunque también siguiendo el estilo convencional de informar solo sobre los movimientos en pantalla: *The Professor examines the floor plan*. Los códigos del **signo de movilidad** e **iconográfico** también se limitan a describir de forma convencional el movimiento e iconos que aparece en pantalla sin interpretaciones (*The Professor slides the floor plan over a document below it*) y, finalmente, los signos del **código de colocación del sonido** se plasman convencionalmente, dando solo información sobre el aparato del que procede la voz. En consecuencia, el estilo de la AD en inglés en esta escena es también convencional.

Por otro lado, en la ficha 9 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el de colocación del sonido, en la AD en español los signos del **código iconográfico, de colocación del sonido, paralingüístico, sintáctico y de movilidad** se plasman de forma convencional por lo que el estilo general de la AD en esta escena en español es convencional. En la AD en inglés los signos del **código iconográfico, de colocación del sonido, paralingüístico, sintáctico y de movilidad** también aparecen de manera convencional, por lo que el estilo de la escena en general es convencional en inglés.

## 6.6. Código iconográfico

FICHA 11		Capítulo 2	
Código principal	Iconográfico	TCR	00:40:14-00:39:14
Códigos en escena		Iconográfico, fotográfico, sintáctico y movilidad.	
AD	La furgoneta verde y blanca llega a una nave en un lugar rural (S+MV+I). Marsella y el Profesor se bajan de la furgoneta y entran en la nave (MV). Dentro de la nave hay dos motos grandes en penumbra (I+F). El Profesor, con el casco puesto, asiente con la cabeza (MV). Marsella se pone su casco y se sube a la moto (MV). Se bajan la visera, arrancan y salen de la nave (MV). Dos motos conducen por un camino lleno de <b><u>quijotescos molinos de viento</u></b> (I+MV).	<i>Meanwhile, the boxy van pulls up outside of a shabby remote garage (S+MV+I). The Professor and Marseille enter the dim boarded-up garage (F+MV). Three motorbikes stand inside (I). The Professor nods, he wears a motorcycle helmet with a visor lifted (MV). The Professor puts on his glasses and flips down the visor (MV). He and Marseille ride along a ridge, pass a line of <b><u>old-fashion windmills</u></b> (I+MV).</i>	
	<b>Códigos</b>	Sintáctico, movilidad (6), iconográfico (3) y fotográfico.	Sintáctico, movilidad (5), iconográfico (3) y fotográfico.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo	Narrativo y ≈ convencional.	

Tabla 14. Ficha del análisis del código iconográfico



Imagen 8. Molinos de viento

Esta escena comienza con el signo del código sintáctico que indica el cambio de lugar respecto a la escena anterior, es decir, cuando la furgoneta llega a un garaje particularmente oscuro (signo del código fotográfico) que se encuentra en mitad de un lugar rural. Dentro de este garaje hay tres motos: una para el Profesor, otra para Marsella y otra para Lisboa (esta última acaba de ser capturada, por lo que su moto queda sin utilizar, de ahí el énfasis en este signo del código iconográfico). Finalmente, el Profesor y Marsella conducen las motos por un camino que discurre entre molinos de viento, una clara referencia intertextual a *El Quijote* (signo del código iconográfico), que es reiterada por la voz en *off* de Tokio cuando utiliza términos como «La Mancha», «caballero», «escudero», etc.

Por lo que respecta a los códigos de la AD en español, los signos del **código sintáctico** se centran en los cambios de lugar (una nave en un lugar rural) sin interpretación alguna sobre el lugar exacto en el que se pueden encontrar, así que sigue el estilo convencional. Los signos del **código de movimiento** no incluyen rasgos interpretativos subjetivos, solo plasman de manera convencional los movimientos necesarios para la comprensión de la escena, como por ejemplo «Marsella y el Profesor se bajan de la furgoneta y entran en la nave». El signo del **código fotográfico**, por su parte, se plasma también de manera convencional, ya que solo se ofrece información sobre la iluminación («en penumbra»). Finalmente, los signos del **código iconográfico** aparecen en ocasiones de manera convencional con la aportación exclusiva de los índices, iconos o símbolos que aparecen en pantalla, como «Dentro de la nave hay dos motos», donde no se explicita que una de ellas (en realidad hay tres, se trata de un error) debería ser de Lisboa, recién capturada (de ahí que poco después Tokio narre que «falta un jinete»); sin embargo, en otras ocasiones los signos del código iconográfico se plasman narrativamente mediante una interpretación de su significado que va más allá de lo que se percibe en pantalla, como ocurre con los

«quijotescos molinos de viento». Por lo tanto, en esta escena la AD en español presenta un estilo en general convencional, pero con algún rasgo narrativo por la fuerza de la referencia quijotesca, muy importante en la escena.

En cuanto a los códigos de la AD en inglés, los signos del **código sintáctico** se plasman de forma narrativa con información que va más allá del cambio temporal o espacial y añade adjetivos que interpretan el aspecto de, en este caso, el nuevo lugar en el que se desarrolla la escena: *a shabby remote garage*. Por otro lado, la plasmación de los signos del **código de movilidad** es convencional, se limita a informar de forma objetiva sobre los movimientos que ocurren en pantalla: *The Professor puts on his glasses and flips down the visor*. En cambio, los signos del **código fotográfico** sí muestran una intención narrativa de recrear una imagen mental más completa mediante adjetivos muy evocadores, como *the dim boarded-up garage*. Por último, en los signos del **código iconográfico** hay algunos casos convencionales con una plasmación objetiva de lo que se ve en pantalla (*Three motorbikes stand inside*) y otros casos donde existe una interpretación de la información sobre este signo, como *a boxy van* o *old-fashion windmills*. En conclusión, la AD de esta escena en inglés presenta un estilo narrativo por la plasmación de los signos del código sintáctico, fotográfico e iconográfico, pero también parcialmente convencional por los signos del código de movilidad.

Por otro lado, en la ficha 12 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el iconográfico, en la AD en español los signos del **código sintáctico** y **de movilidad** se plasman de forma convencional, mientras que los signos del **código iconográfico** son plasmados en ocasiones de manera convencional y en otras narrativamente, por lo que en conjunto en esta escena la AD en español es convencional con rasgos narrativos. En la AD en inglés los signos del **código sintáctico** y **de movilidad** se presentan de manera convencional, mientras que los signos del **código iconográfico** tienen rasgos narrativos y convencionales, por lo que el estilo de la escena en general es convencional y parcialmente narrativo en inglés.

### 6.7. Código fotográfico

FICHA 13		Capítulo 3	
<b>Código principal</b>	Fotográfico	<b>TCR</b>	00:26:39-00:25:31
<b>Códigos en escena</b>		Gráfico, <b>fotográfico</b> , iconográfico y movilidad	

AD	<p>Un coche antiguo circula por una pista con charcos y entra por una puerta donde pone «Estanque de tormentas. Prohibido el paso» (I+MV+G). <b><u>Está oscuro</u></b> y el coche lleva los faros encendidos (F). <b><u>En el interior hay grandes columnas circulares</u></b> (F). El coche para y de él salen el Profesor y Marsella (MV). Caminan decididos por el interior, abren una puerta y <b><u>recorren una pasarela iluminada con una hilera de luces tenues</u></b> (MV+F). Suben por una escalera vertical (MV). El Profesor abre una puerta de reja y retira las mantas que cubren los equipos (MV+I).</p>	<p><i>A boxy vintage pick-up truck drives down a ramp (I+MV). It turns and enters <b><u>a dank dark space</u></b> (MV+F). A sign at the entrance reads: “Storm reservoir. No trespassing” (G). Inside, the truck drives down a corridor with <b><u>high ceilings and a soaking wet concrete floor</u></b> (MV+F). It turns left and parks in <b><u>a space dotted with studded columns</u></b> (MV+F). The Professor and Marseille get out of the truck (MV). They walk through a door, then march along a <b><u>mezzanine walkway along one side of a huge rectangular space</u></b> (MV+F). <b><u>Big cement crossbeams hang over a deep channel below them</u></b> (F). The Professor climbs a ladder leading up the wall, Marseille follows (MV). The Professor pushes open a metal mesh door and enters a control room (MV). The Professor pulls clothes from various pieces of equipment (MV+I).</i></p>
Códigos	Gráfico, fotográfico (3), iconográfico (2) y movilidad (5).	Gráfico, fotográfico (5), iconográfico (2) y movilidad (9).
Estilo(s)	Convencional y ≈ cinematográfico.	Narrativo y ≈ cinematográfico.

Tabla 15. Ficha del análisis del código fotográfico



Imagen 9. Estanque de tormentas oscuro



Imagen 10. Pasarela con vigas

En esta escena no hay diálogos y solo hay un par de segundos con la voz en *off* de Tokio, así que el peso del fragmento reside en el movimiento del Profesor y Marsella, así como en la descripción fotográfica del estanque de tormentas, de ahí la elección de la escena.

Por lo que respecta a los códigos de la AD en español, los signos del **código gráfico** se plasman de manera cinematográfica por el énfasis en que lo que se describe es un texto que aparece en pantalla: «entra por una puerta donde pone “Estanque de tormentas. Prohibido el paso”». A su vez, los signos del **código iconográfico** se presentan de forma convencional sin interpretación alguna de su significado: «El Profesor abre una puerta de reja y retira las mantas que cubren los equipos». En cuanto al **código de movilidad**, sus signos se plasman convencionalmente, pues únicamente se informa sobre los movimientos más importantes: «El coche para y de él salen el Profesor y Marsella». Finalmente, abundan los signos del **código fotográfico**, en los cuales aparece información

convencional sobre la iluminación: «está oscuro» o «recorren una pasarela iluminada con una hilera de luces tenues». Así pues, teniendo en cuenta las características de cada código, en conjunto consideramos que en esta escena la AD en español tiene un estilo convencional con algún rasgo cinematográfico debido a los signos del código gráfico.

En cuanto a la AD en inglés, los signos del **código gráfico** se plasman de manera cinematográfica por el énfasis en que se está leyendo un texto: *A sign at the entrance reads: "Storm reservoir. No trespassing"*. Los signos del **código iconográfico** aparecen en ocasiones de manera convencional informando solo de lo que aparece en pantalla (*The Professor pulls clothes from various pieces of equipment*) y en otras ocasiones se da una descripción narrativa en la que algunas características de estos signos se interpretan (*A boxy vintage pick-up truck*). Por su parte, los signos del **código de movilidad** se desarrollan más que en español y se aporta mucha información de forma narrativa para recrear mentalmente una imagen más precisa del recorrido que hacen los personajes: *A boxy vintage pick-up truck drives down a ramp, the truck drives down a corridor, They walk through a door, then march along a mezzanine walkway*, etc. Finalmente, los signos del **código fotográfico** se plasman narrativamente ahondando en detalles con un léxico preciso (*a space dotted with studded columns, a mezzanine walkway o big cement crossbeams hang over a deep channel below them*) y en ocasiones interpretando la imagen (*a dank dark space*). En consecuencia, el estilo de este fragmento en inglés es en su conjunto narrativo y parcialmente cinematográfico.

Por otro lado, en la ficha 14 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el fotográfico, en la AD en español los signos del **código de planificación** se plasman de forma cinematográfica, los signos del **código de movilidad, iconográfico y sintáctico** se presentan de forma narrativa, mientras que el **código fotográfico** se plasma de manera convencional, por lo que en conjunto en esta escena la AD en español es narrativa con rasgos cinematográficos y convencionales. En la AD en inglés los signos del **código de planificación** se omiten, mientras que los signos del **código de movilidad, iconográfico, sintáctico y fotográfico** se plasman de manera narrativa, por lo que el estilo de la escena en general es narrativo en inglés.

## 6.8. Código de planificación

FICHA 15		Capítulo 1	
Código principal	Planificación	TCR	00:48:41-00:47:03
<b>Códigos en escena</b>		<b>Planificación</b> , efectos especiales, paralingüístico, movilidad e iconográfico.	
<b>AD</b>	<p>En el banco (S). Río coloca la bolsa de sangre en el soporte y abre el conducto (I+MV). Colocan a Nairobi de lado, le cuesta mucho respirar (MV+P). Helsinki pone gel sobre el ecógrafo y lo pasa por la espalda de Nairobi (I+MV). Helsinki le clava una inyección de adrenalina en el corazón y ella eleva el cuello para coger aire con energía (MV+P). Helsinki sonríe (I). Nairobi reposa la cabeza aliviada (MV+I). Río la observa (I). Tokio dirige su mirada a Helsinki (I). Helsinki, con lágrimas en los ojos, mira a Bogotá, que la observa cabizbajo (I). Nairobi gime de dolor y desesperación (P). Río la mira consternado (I).</p> <p><b><u>Vista cenital de Nairobi sobre la camilla</u></b> (PL). Tokio le acaricia el pelo mientras Helsinki presiona la herida del pecho (I+MV).</p>	<p><i>Then, at the bank (S). Rio hangs a blood bag on hook above Nairobi (I+MV). Tokyo turns Nairobi onto her side (MV). Nairobi's wide eyes roll (I). Helsinki squirts gel on a small breast sensor and glides it along Nairobi's ribs, just under the band of her bra (I+MV). Helsinki thrusts a long needle into Nairobi's chest (I+MV). A tear spills from Nairobi's eye (I). Tokyo and Bogotá exchange a look (I). Nairobi stares up with pleading eyes (I). Tokyo strokes her hair (I+MV).</i></p>	

<b>Códigos</b>	Planificación, paralingüístico (3), movilidad (6), iconográfico (9) y sintáctico.	Movilidad (5), iconográfico (7) y sintáctico.
<b>Estilo(s)</b>	Narrativo y ≈ cinematográfico.	≈ convencional y ≈ narrativo.

Tabla 16. Ficha del análisis del código de planificación

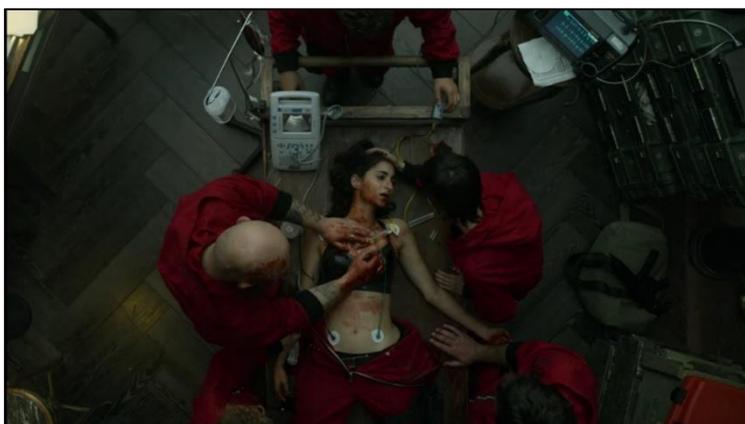


Imagen 11. Vista cenital de Nairobi.

En esta escena Nairobi necesita ayuda médica debido a su herida, por lo que cuando los personajes intentan salvarla en el fragmento se presentan una serie de signos del código de movilidad muy complejos que no se verbalizan. Asimismo, se oyen constantemente los pitidos que indican el ritmo cardíaco de Nairobi (efectos especiales) y al comienzo hay una serie de comentarios que confirman el mal estado del personaje y su necesaria intervención. Este revuelo culmina con el plano final en el que aparece Nairobi débil pero con vida, recuperándose y recibiendo los cuidados de Tokio y Helsinki.

Por lo que respecta a los códigos de la AD en español, los signos del **código sintáctico** se plasman de forma convencional, pues solo se aporta información sobre la transición espacial sin mayor detalle o interpretación: «en el banco». Los signos del **código iconográfico**, por su parte, se presentan narrativamente con una tendencia a interpretar las emociones que se desprenden de los personajes: «Nairobi reposa la cabeza aliviada», «Helsinki, con lágrimas en los ojos, mira a Bogotá, que la observa cabizbajo», o «Río la mira consternado». Los signos del **código de movilidad** se plasman de forma narrativa, pues detallan movimientos muy complejos con un léxico minucioso que busca que el público consiga una imagen mental vívida de la escena: «Helsinki le clava una inyección de adrenalina en el corazón y ella eleva el cuello para coger aire con energía» o «Helsinki

pone gel sobre el ecógrafo y lo pasa por la espalda de Nairobi». A su vez, los signos del **código paralingüístico** se plasman en varias ocasiones junto a los signos del código de movilidad para indicar que Nairobi está sufriendo y la información aparece en ocasiones de forma convencional y objetiva («le cuesta mucho respirar») y en otras de manera narrativa e interpretativa («Nairobi gime de dolor y desesperación»). Finalmente, el signo del **código de planificación** se plasma de forma cinematográfica por el uso de una terminología especializada en este ámbito: «Vista cenital de Nairobi sobre la camilla». Así pues, en conjunto esta escena presenta en español un estilo narrativo y parcialmente cinematográfico.

En cuanto a la AD en inglés, los signos del **código sintáctico** presentan de forma convencional la transición espacial y temporal sin interpretación alguna: *Then, at the bank*. Por otro lado, los signos del **código iconográfico** se plasman mayoritariamente de manera convencional limitándose a describir aquellos signos que aparecen en pantalla sin interpretarlos (*Nairobi's wide eyes roll* o *A tear spills from Nairobi's eye*), aunque también encontramos algún caso narrativo por la interpretación que se hace (*Nairobi stares up with pleading eyes*). Por lo que respecta a los signos del **código de movilidad**, la información tiende a ser presentada de forma narrativa para dar cuenta de los complejos movimientos de la escena, por lo que se recurre a un léxico preciso: *Helsinki squirts gel on a small breast sensor and glides it along Nairobi's ribs, just under the band of her bra* o *Helsinki thrusts a long needle into Nairobi's chest*. Finalmente, tanto los signos del **código paralingüístico** como los del **de planificación** se omiten en esta escena. Así pues, teniendo en cuenta cada código, consideramos que en la AD en inglés de esta escena presenta rasgos tanto convencionales como narrativos.

Por otro lado, en la ficha 16 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el de planificación, en la AD en español los signos del **código iconográfico**, **de movilidad** y **gráfico** se plasman de forma convencional, mientras que el **código de planificación** se presenta cinematográficamente, por lo que el estilo general de la AD en esta escena en español es convencional y parcialmente cinematográfico. En la AD en inglés, sin embargo, los signos del **código de movilidad** y **gráfico** se plasman de manera convencional, mientras que los signos del **código iconográfico** presentan información narrativa, por lo que el estilo de la escena en general es convencional y parcialmente narrativo en inglés.

## 6.9. Código de movilidad

FICHA 18		Capítulo 6	
Código principal	Movilidad	TCR	00:45:32-00:43:10
<b>Códigos en escena</b>		<b>Movilidad</b> , iconográfico, paralingüístico, efectos especiales e iconográfico.	
AD	<p>Gandía observa la rejilla del baño del despacho del gobernador (I). <b><u>Gandía desmonta la rejilla y salta hasta el conducto</u></b> (MV). Bogotá entra en el despacho, Gandía cierra la rejilla (MV). <b><u>Gandía repta por el conducto y levanta otra rejilla</u></b> (MV). En el cuarto de baño común Nairobi apunta a la puerta con su fusil (S+MV). <b><u>Gandía salta y se abalanza sobre ella</u></b> (MV). Entran en el baño del despacho del gobernador y miran la rejilla, Denver y Río retiran la rejilla y trepan (MV). <b><u>Nairobi forcejea con Gandía, le quita el pasamontañas</u></b> (MV). Sus compañeros se apuestan junto a la puerta del baño (MV). Nairobi le golpea con el codo (MV). Bogotá baja el picaporte para abrir (MV). <b><u>Gandía ametralla la puerta a la altura de la cabeza</u></b> (MV+I+EE). Los</p>	<p><i>In the governor's bathroom, Gandia glances over his shoulder (S+I). <b><u>He reaches toward the toilet paper holder</u></b> (MV). <b><u>He pauses and eyes the vent cover</u></b> (I). <b><u>He climbs into the dark</u></b> (MV). Gandia replaces the cover just as Bogotá and Monica enter (I+MV). Gandia lifts the vent cover in the bathroom (MV). Nairobi sits below in her powerchair with her rifle resting on the handlebars (I). <b><u>Gandia puts her in a chokehold, then aims her rifle at the ceiling</u></b> (MV). Bogotá, Helsinki and Monica sprint away (MV). Palermo enters the governor's bathroom (MV). Denver and Rio pull off the vent cover (MV). In the bathroom <b><u>Nairobi struggles with Gandia</u></b> (S+MV). <b><u>She yanks off his mask</u></b> (MV). Bogotá, Helsinki, Palermo and Monica gather outside (MV). Bogotá turns the door handle (MV). Inside, Gandia slams Nairobi into the door (S+MV). Outside, the robbers step back (S+MV). Inside, Gandia aims his rifle at the door</i></p>	

	<p>miembros de la banda se apartan sin dejar de apuntar (MV). <b><u>Gandía abre un agujero en la puerta con la culata de su fusil e introduce la cabeza de Nairobi por el agujero</u></b> (MV+EE+I). Gandía golpea con saña a Nairobi en el costado (MV). Afuera, sus compañeros observan aterrorizados sus gestos de dolor (I). <b><u>Gandía ata una de las manos de Nairobi a una cuerda, la pasa por una argolla y clava la argolla a la puerta</u></b> (MV+I). Helsinki se acerca a la puerta y acaricia la cara de Nairobi (MV+I). La mira y señala a la derecha y a la izquierda, ella señala a la izquierda (MV+I). Gandía termina de atar la segunda mano de Nairobi (MV+I). Da tres pasos atrás (MV). <b><u>Helsinki pega un tiro en el lado izquierdo de la puerta y la bala impacta directamente contra el pecho de Gandía, que cae al suelo y rueda</u></b> (MV+EE). Se incorpora y le pega un tiro a Nairobi en la mano (MV+EE).</p>	<p>(S+MV). <b><u>Gandia knocks a hole in the door and shoves Nairobi's head through it, facing her friends</u></b> (MV+EE+I). <i>Gandia strikes Nairobi</i> (MV). <i>Outside the robbers stare as she winces</i> (I+P). <b><u>Inside, Gandia wraps a rope around her neck, then her left wrist</u></b> (S+MV+I). <b><u>Gandia hammers a metal loop into the door on her left</u></b> (MV+I). <b><u>He coops the rope through the loop securing her left hand to the door</u></b> (MV+I). <b><u>He does the same to her other hand so that her palms press against the door on either side of her head</u></b> (MV+I). <i>Outside, Nairobi jerks her head to her right, indicating Gandia's position</i> (MV+I). <i>Helsinki aims his pistol at the door</i> (MV). <b><u>Gandia falls backward onto a sofa in the bathroom</u></b> (MV). <i>He gets to his feet and aims a gun at Nairobi's left hand</i> (MV+I). <i>Palermo keeps a steady aim</i> (I). <i>Monica stares wide-eyed</i> (I). <i>Bogota clenches his jaw, quivering</i> (I).</p>
<p><b>Códigos</b></p>	<p>Movilidad (21), iconográfico (8), sintáctico y efectos especiales (4).</p>	<p>Movilidad (25), iconográfico (15), sintáctico (6), paralingüístico y efectos especiales.</p>

<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Narrativo.
------------------	-----------------------------	------------

Tabla 17. Ficha del análisis del código de movilidad



Imagen 12. Nairobi atrapada en la puerta

La acción que se desarrolla en esta escena es clave para comprender la dinámica del resto de los episodios y desembocará en uno de los momentos más trágicos de la temporada: la muerte de Nairobi. La movilidad del fragmento es compleja, pues Gandía se arrastra por los conductos de ventilación, se pelea con Nairobi y finalmente la atrapa en la puerta de una forma visualmente muy llamativa. En consecuencia, el peso de la escena reside en el código de movilidad, de ahí que hayamos escogido esta escena.

Por lo que respecta a los códigos de la AD en español, solo observamos un signo del **código sintáctico** a pesar de que la escena transcurre en varias habitaciones del Banco y se plasma de forma convencional, dando únicamente información sobre el cambio espacial: «en el cuarto de baño común». Los signos del **código de efectos especiales** se plasman convencionalmente, ya que se ajustan a la complejidad de la escena llena de acción, pero no observamos interpretación alguna ni un léxico particularmente complejo: «Gandía abre un agujero en la puerta con la culata de su fusil e introduce la cabeza de Nairobi por el agujero» o «Se incorpora y la pega un tiro a Nairobi en la mano». Por su parte, los signos del **código iconográfico** se plasman de forma convencional sin interpretar su significado: «La mira y señala a la derecha y a la izquierda, ella señala a la izquierda». Finalmente, los signos del **código de movilidad** son los más abundantes debido a las características de la escena y estos se plasman en ocasiones de forma convencional haciendo hincapié meramente en los movimientos más importantes

(«Bogotá entra en el despacho, Gandía cierra la rejilla» o «En el cuarto de baño común Nairobi apunta a la puerta con su fusil»), aunque encontramos también algún caso con una plasmación narrativa que emplea un léxico más preciso y complejo: «Gandía ata una de las manos de Nairobi a una cuerda, la pasa por una argolla y clava la argolla a la puerta». Así pues, consideramos que esta escena en español presenta un estilo de AD convencional, aunque con algún mínimo rasgo narrativo en la descripción de la movilidad.

Por otro lado, en la AD en inglés los signos del **código sintáctico** son muy numerosos e intentan cubrir mejor la multitud de cambios de espacio que se dan en la escena; además, estos signos se plasman de manera convencional con una mera referencia al espacio: *in the governor's bathroom, inside o in the bathroom*. Los signos del código de **efectos especiales** aparecen menos que en español y se plasman de manera narrativa unidos a signos de los códigos de movilidad e iconográficos mediante un léxico preciso que intenta dar la imagen mental exacta de lo que ocurre: *Gandia knocks a hole in the door and shoves Nairobi's head through it, facing her Friends*. Los signos del **código iconográfico**, por su parte, son muy numerosos también y se presentan de manera narrativa mediante el uso de un léxico lleno de adjetivos visuales y términos muy precisos: *Bogota clenches his jaw, quivering o Outside the robbers stare as she winces* (este último también tiene un signo del **código paralingüístico**, plasmado narrativamente por las mismas razones). Finalmente, los signos del **código de movilidad** aparecen con un estilo también predominantemente narrativo que utiliza un léxico complejo, sensorial y preciso para recrear una mejor imagen mental de los movimientos, que incluso en ocasiones matiza para una mayor comprensión: *Gandia puts her in a chokehold, then aims her rifle at the ceiling, She yanks off his mask o He does the same to her other hand so that her palms press against the door on either side of her head*. En conclusión, teniendo en cuenta todos los códigos de la escena, creemos que esta AD en inglés presenta un estilo narrativo.

Por otro lado, en la ficha 17 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el de movilidad, en la AD en español los signos del **código de efectos especiales**, del **paralingüístico**, algunos signos del **código de movilidad** y algunos del **iconográfico** tienden a plasmarse de forma narrativa, mientras que los signos del **código sintáctico** y la mayor parte de los signos del **código de movilidad e iconográfico** son convencionales, por lo que debido al enorme peso de los códigos de movilidad e iconográfico, el estilo general de la AD en esta escena en español es convencional y parcialmente narrativo. En

la AD en inglés los signos del **código de efectos especiales, paralingüístico, de movilidad, iconográfico** aparecen de manera narrativa, mientras que solo los signos del **código sintáctico** aportan información convencional, así que el estilo de la escena en general es narrativo en inglés.

### 6.10. Códigos gráficos

FICHA 20		Capítulo 3	
<b>Código principal</b>	Gráfico	<b>TCR</b>	00:36:23-00:36:02
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>gráfico</b> , iconográfico y movilidad.	
<b>AD</b>	Un tejado de tipo asiático (S+I). « <b>Mindanao [sic]</b> . Día 1 del atraco» (G). «Sur de España. Día 1 del atraco» (G).	<i>A woman with shoulder-length black hair exits a house (I+MV). She holds a phone (I). Text appears: “<b>Mindanao. Day 1 of the heist</b>” (G). The woman steps through a lush gold garden (MV). The RV drives along a highway (MV). “South of Spain. Day 1 of the heist” (G).</i>	
<b>Códigos</b>	Sintáctico, iconográfico y gráfico (2).	Iconográfico (2), gráfico (2), movilidad (3).	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional, ≈ narrativo y ≈ cinematográfico	

Tabla 18. Ficha del análisis del código gráfico



Imagen 13. Mindanao

En esta escena Raquel Murillo (Lisboa) hace una llamada para hablar con su madre y con su hija, que se encuentran escondidas en otro país. Las primeras imágenes de la escena evocan un país oriental, por ejemplo, a través de la arquitectura; esta idea se refuerza con la imagen de la mujer de rasgos asiáticos que lleva el teléfono y quizá también con el jardín un tanto exuberante y exótico hasta que finalmente aparece en pantalla el texto «Mindanao». Se eligió esta escena porque el diálogo se da entre personas que están en países diferentes, lo cual es clave para el desarrollo de la trama de ese capítulo, así que es esencial transmitir esa información en la AD.

En cuanto a los códigos de la AD en español, el signo del **código sintáctico** se plasma de forma narrativa, pues se da información que va más allá de dónde o cuándo se sitúa la escena y describe cómo es este lugar («un tejado de tipo asiático») para ayudar a transmitir los rasgos orientales de la escena. Esta referencia al tejado asiático es al mismo tiempo el signo del **código iconográfico**, cuya plasmación es narrativa por incidir en la interpretación del origen de este edificio («asiático»). Por otro lado, los signos del **código gráfico**, que son los que más peso tienen en la escena, se presentan como una parte más del bocadillo, sin hacer hincapié en que se lee un texto que aparece en pantalla, por lo que es propio del estilo convencional. Además, cabe destacar que en español se describe de forma incorrecta «Mindanao», aun cuando en pantalla aparece escrito correctamente «Mindanao». Así pues, dado que los signos del código gráfico se describen en más ocasiones y son más importantes para el desarrollo de la escena, mientras que los códigos de los signos iconográfico y sintáctico aparecen unidos en una sola oración, consideramos que en la AD de esta escena en español el estilo es convencional y parcialmente narrativo.

Por su parte, en la AD en inglés se puede comprobar que los signos del **código sintáctico** se omiten y el bocadillo comienza con la descripción de los signos del código iconográfico y de movilidad. Los signos del **código iconográfico** se describen convencionalmente, pues se da información objetiva sobre el aspecto de la mujer (*shoulder-length black hair*) o sobre la llamada de Lisboa (*She holds a phone*). Respecto a los signos del **código de movilidad**, algunos aparecen de forma convencional con una descripción del movimiento básico (*exits a house*) y otros tienen rasgos narrativos con interpretaciones o información adicional que acompaña al movimiento (*The woman steps through a lush gold garden*). En cuanto a los signos del **código gráfico**, en una ocasión se plasma de manera cinematográfica haciendo hincapié en que es un texto (*Text appears*) y en otra ocasión se describe de manera convencional como parte del bocadillo. Así pues, en conjunto esta AD convencional con rasgos narrativos y cinematográficos.

Por otro lado, en la ficha 19 (véase ANEXO), donde el código principal es también el gráfico, en la AD en español los signos del **código sintáctico** y **gráfico** se plasman de forma convencional y se omiten los signos del **código iconográfico**, por lo que el estilo de la AD en esta escena en español es convencional. En la AD en inglés los signos del **código sintáctico**, **gráfico** e **iconográfico** se describen de manera convencional por lo que el estilo de la escena en general es convencional en inglés.

### 6.11. Código sintáctico

FICHA 21		Capítulo 4	
<b>Código principal</b>	Sintáctico	<b>TCR</b>	00:50:11-00:49:55
<b>Códigos en escena</b>		Movilidad y <b>sintáctico</b> .	
<b>AD</b>	Los dos hombres, con la espalda muy erguida, suben por la escalera (MV). Berlín mira al frente mientras Gandía le observa al caminar (MV). Gandía se adelanta (MV). <b>En el presente</b> , Nairobi pestañea y respira lentamente (S+MV).	<i>They follow Amanda up the stairs (MV). Gandia eyeballs Berlin, then moves past him up the stairs (MV). <b>Now, in the governor's office</b>, Nairobi opens her eyes (S+MV).</i>	
<b>Códigos</b>	Movilidad (4) y sintáctico.	Movilidad (3) y sintáctico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional y ≈ narrativo.	

Tabla 19. Ficha del análisis del código sintáctico



Imagen 14. Nairobi convaleciente

Esta escena es un *flashback* que muestra cómo Berlín y Gandía desconfían el uno del otro mientras suben por las escaleras de forma tensa y con cierta rivalidad para, finalmente, cambiar de escena al presente y mostrar a Nairobi convaleciente. Se eligió esta escena debido al cambio entre el presente y el pasado.

Por lo que respecta a la AD en español, los signos del **código de movilidad** se plasman de forma convencional, haciendo hincapié únicamente en qué movimientos objetivos efectúan los personajes, como por ejemplo «Gandía se adelanta»; sin embargo, hay un signo del código de movilidad que muestra rasgos narrativos, pues se interpreta que Berlín y Gandía suben por la escalera «con la espalda muy erguida», lo cual da una pista sobre la antagonista relación de estos personajes. En cuanto a los signos del **código sintáctico**, en esta AD aparecen de forma convencional, ya que solo se informa de la transición temporal: «en el presente». En consecuencia, la AD en español de esta escena muestra un estilo convencional con rasgos narrativos.

Por otro lado, la AD en inglés describe los signos del **código de movilidad** de forma convencional en general, pues plasma de manera objetiva qué movimientos hacen los personajes (*They follow Amanda up the stairs*), pero también identificamos algún rasgo narrativo, como el uso de verbos particularmente evocadores (*eyeball* en lugar de *see* o *stare*, más habituales y denotativos). En cuanto a los signos del **código sintáctico**, en esta AD se describen de forma convencional, aunque en este caso la transición es más completa, pues se incide en el cambio espacial y temporal (del presente al pasado y de la entrada del banco al despacho del gobernador). Así pues, la AD en inglés presenta un estilo convencional y parcialmente narrativo.

Por otro lado, en la ficha 22 (vid. ANEXO), donde el código principal es también el sintáctico, en la AD en español los signos del **código sintáctico, fotográfico**,

**iconográfico y de movilidad** se describen de forma convencional, por lo que el estilo de la AD en esta escena en español es convencional. En la AD en inglés los signos del **código sintáctico** se presentan de manera convencional, mientras que los signos del **código fotográfico, iconográfico y de movilidad** son descritos narrativamente, por lo que el estilo de la escena en general es narrativo con algún rasgo convencional en inglés.



## **7. RESULTADOS**

Tras el análisis de las escenas que se ha expuesto en el capítulo anterior, en este capítulo se explican dos tipos de resultados. Por un lado, primero se exponen los datos sobre cómo se han plasmado los signos de cada código de significación a lo largo de las 22 escenas del corpus para poder comprobar similitudes y diferencias entre la AD de estos signos en inglés y español. Por otro lado, al final del capítulo se contrastan los estilos de las AD, que surgen de la plasmación de todos los signos de los códigos que interactúan en cada escena, con lo cual podremos establecer qué estilo global tiende a usar la AD en español e inglés en nuestro corpus.

### **7.1. Resultados del código lingüístico**

Los datos extraídos a partir de las escenas en las que el código lingüístico está presente son totalmente insuficientes para extraer conclusiones. Harían falta muchos más datos para poder comprobar cómo se tienden a plasmar lingüísticamente los signos de este código y qué estilo de AD lo suele priorizar. Según los resultados del corpus analizado, en la AD en español solo se describe el código lingüístico en una ocasión y se hace de forma narrativa. En cuanto a la AD en inglés, los resultados son idénticos, se da un solo signo de este código y su plasmación es narrativa.

### **7.2. Resultados del código paralingüístico**

Los resultados del corpus indican que los signos del código paralingüístico no reciben mucha atención en las descripciones, ni siquiera en las escenas en las que este código es especialmente relevante, como en las escenas de las fichas 3 y 4 (vid. ANEXO).

De hecho, el número total de signos del código paralingüístico en las AD de español e inglés es de 16, un número no muy elevado teniendo en cuenta las dimensiones del corpus. De este total de signos, 10 son de la AD en español, donde 4 signos se han plasmado de manera convencional y 6 narrativamente (diagrama 5). En inglés, en cambio, describe 6 signos del código paralingüístico, 3 de ellos plasmados de manera convencional y otros 3 narrativamente (diagrama 6). En definitiva, la AD en español tiende a describir más frecuentemente los signos de este código y para ello emplea principalmente elementos propios del estilo narrativo y, a continuación, del convencional. En la AD en inglés, sin embargo, este código se describe con menor frecuencia y se da un equilibrio entre la plasmación convencional y narrativa.

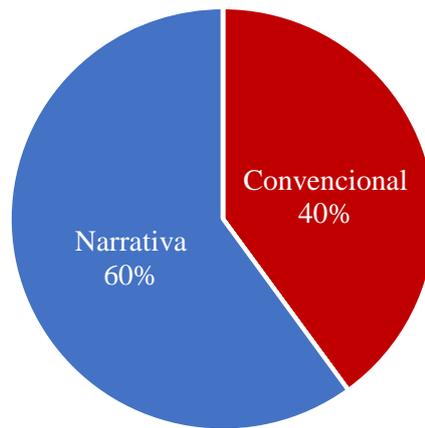


Diagrama 5. Plasmación lingüística del código paralingüístico ES

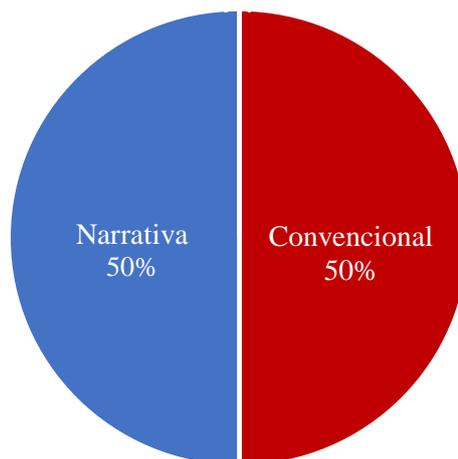


Diagrama 6. Plasmación lingüística del código paralingüístico EN

### 7.3. Resultados del código musical

Los datos extraídos del corpus muestran que los signos del código musical no se suelen describir en las AD, sino que se tiende a aprovechar el espacio con música y sin diálogos para describir en profundidad otros signos, normalmente los del código de movilidad e iconográfico (vid. fichas 5 y 6 del ANEXO).

Así pues, en nuestro corpus encontramos un total de 5 signos que describen el código musical, de los cuales 1 pertenece a la AD en español y 4 a la AD en inglés. En español este signo se ha plasmado convencionalmente, y en inglés se han descrito los 4 signos

también de forma convencional. Así pues, en español la descripción de los signos del código musical es muy infrecuente en nuestro corpus, en inglés es algo más habitual y en ambos casos se plasman convencionalmente (diagramas 7 y 8). Esta diferencia podría deberse a que las canciones en escenas eran en español, de ahí que en la AD en español este espacio no se utilice para describir, pues el público potencial puede comprender el significado de las letras, mientras que el público de habla inglesa quizá no entienda de forma tan frecuente las letras en español, por eso quizá sí se utilice este espacio para describir la música en la AD en inglés. En definitiva, tanto la AD en español como en inglés tienden a describir los signos de este código mediante una explicación denotativa.

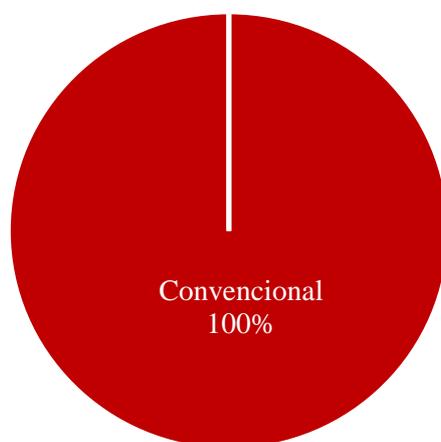


Diagrama 7. Plasmación lingüística del código musical ES

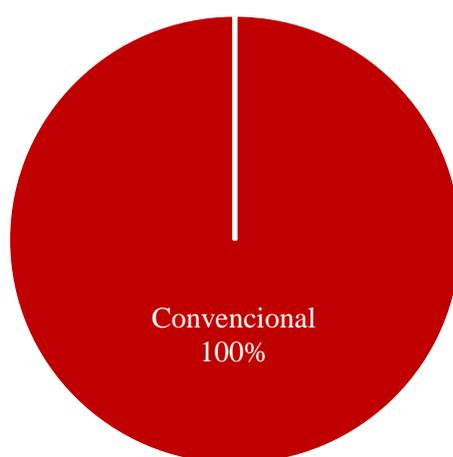


Diagrama 8. Plasmación lingüística del código musical EN

#### **7.4. Resultados del código de efectos especiales**

Según los datos de nuestro corpus, en las pocas escenas en las que se han descrito los signos del código de efectos especiales, las AD en español e inglés describen estos signos de forma concisa, con un poco más de profundidad en español que en inglés. De acuerdo con el total de escenas analizadas, en el corpus hay tan solo 3 signos del código de efectos especiales, de los cuales 2 pertenecen a la AD en español y 1 a la AD en inglés. En español los dos signos de este código se han plasmado de forma convencional, mientras que en inglés el signo de este código en inglés se ha plasmado narrativamente, por lo que el estilo convencional parece favorecer los signos de este código en la AD en español y el estilo narrativo en la AD en inglés.

#### **7.5. Resultados del código de colocación del sonido**

A partir del análisis de las distintas escenas que hemos recopilado, los datos obtenidos indican que, siguiendo la línea del resto de los códigos mencionados hasta el momento, los signos del código de colocación del sonido apenas reciben atención en la AD de ambos idiomas. En el corpus hay un total de 6 signos del código de colocación del sonido, 3 en la AD en español y otras 3 en la AD en inglés. En ambas lenguas la AD plasma lingüísticamente estos signos de manera convencional, haciendo hincapié únicamente en la procedencia del sonido cuando es relevante para la escena. Así pues, tanto la AD en español como en inglés tienden a describir los signos de este código con poca frecuencia y los plasman convencionalmente.

#### **7.6. Resultados del código iconográfico**

Los resultados obtenidos muestran que ambas AD describen de manera recurrente los signos del código iconográfico, por lo que su presencia forma una parte sustancial del texto audiodescriptivo, como era previsible. A lo largo del corpus hemos identificado 208 signos de este código, de los cuales 98 corresponden a la AD en español y 110 a la AD en inglés. Pese a que el número de signos entre ambos idiomas es bastante equilibrado, la plasmación lingüística de estos signos por la que opta cada lengua varía considerablemente.

En español 46 signos se han verbalizado de manera convencional y 52 narrativamente, por lo que no hay un predominio firme de un estilo sobre el otro (diagrama 9). Sin embargo, en inglés solo 36 signos se han plasmado convencionalmente frente a los 74 con una descripción narrativa, por lo que en este idioma sí se tiende hacia la plasmación narrativa (diagrama 10).

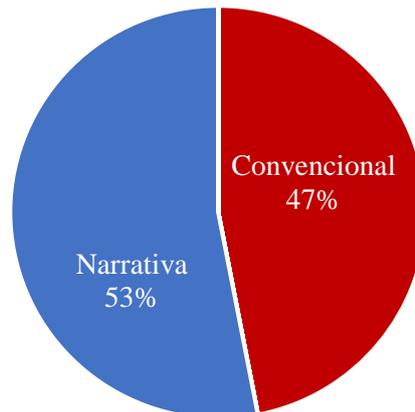


Diagrama 9. Plasmación lingüística del código iconográfico ES

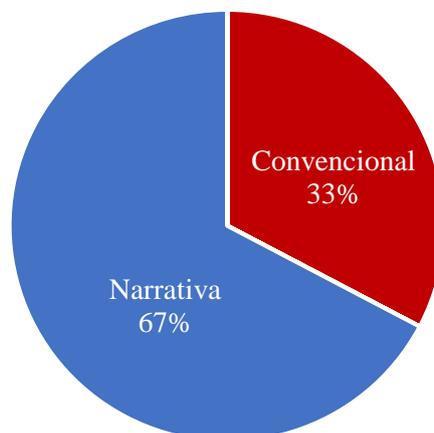


Diagrama 10. Plasmación lingüística del código iconográfico EN

### 7.7. Resultados del código fotográfico

Según el conjunto de escenas analizadas en el corpus, los signos del código fotográfico son relativamente abundantes en el corpus, con un total de 14 signos de este código a lo largo de las escenas. El reparto de signos es equilibrado en ambas AD, con un total de 6 en español y 8 en inglés, aunque plasmados lingüísticamente de forma muy diferentes. En castellano los 6 signos se han verbalizado convencionalmente (diagrama 11), mientras que en inglés los 8 signos se han verbalizado de forma narrativa (diagrama 12), por lo que la forma de abordarlos varía: el español opta en general por ofrecer información objetiva sobre el color o la iluminación, pero en inglés se tiende a una mayor recreación verbal para una imagen mental más minuciosa y subjetiva.

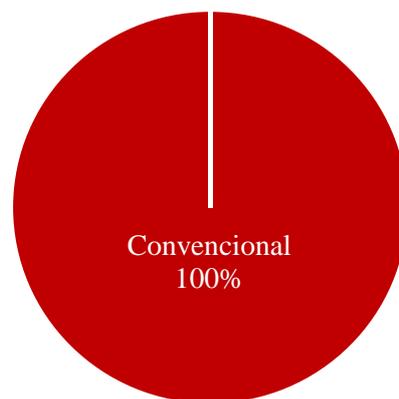


Diagrama 11. Plasmación lingüística del código fotográfico ES

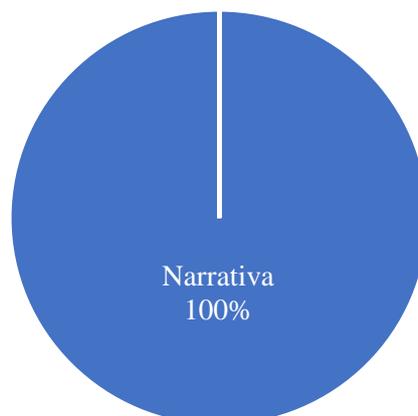


Diagrama 12. Plasmación lingüística del código fotográfico EN

## 7.8. Resultados del código de planificación

Los datos recopilados a partir del corpus indican que la presencia de los signos del código de planificación en las descripciones es muy escasa y se materializa de manera desigual en español e inglés. Solo en 4 ocasiones se han materializado signos de este código en las AD del corpus: 3 en español y 1 en inglés. La AD en español ha verbalizado en todas las ocasiones estos signos de manera cinematográfica con un léxico muy especializado procedente del ámbito del cine, mientras que en inglés el único signo encontrado se ha plasmado narrativamente mediante una abundante y vívida adjetivación.

## 7.9. Resultados del código de movilidad

La información obtenida a partir de las escenas en las que aparecen signos del código de movilidad indica que este es el código cuyos signos se audiodescriben con más frecuencia en todo el corpus: un total de 266 signos, de los cuales 124 provienen de la AD en español y 142 de la AD en inglés. De los 124 signos en la AD en español, se observa una preponderancia por la descripción denotativa o convencional, con 85 signos, frente a los 39 que se presentan interpretativa o narrativamente (diagrama 13). En el caso de la AD en inglés, la tendencia se invierte con un predominio de la descripción narrativa, con 86 signos, frente a la convencional, con 56 (diagrama 14). La descripción cinematográfica, como comprobamos, no se ha utilizado para los signos de este código.

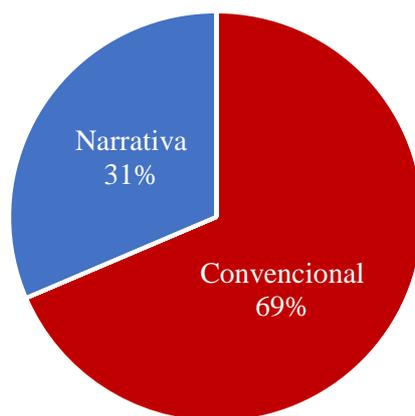


Diagrama 13. Plasmación lingüística del código de movilidad ES

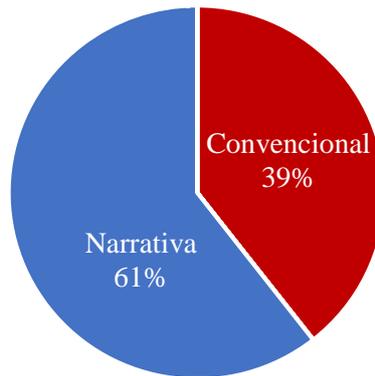


Diagrama 14. Plasmación lingüística del código de movilidad EN

### 7.10. Resultados del código gráfico

Según los datos recopilados en el corpus hay 13 signos del código gráfico en el total de escenas que hemos analizado: 6 en la AD en español y 7 en la AD en inglés. En español, los signos de este código tienden a describirse de forma convencional, con solo un caso narrativo. Por otro lado, en inglés los signos de este código se han plasmado mayoritariamente de forma convencional (4 signos), aunque también de forma cinematográfica (2 signos) y puntualmente narrativamente (1 signo). Así pues, ambas AD describen un número similar de signos del código gráfico y en ambas lenguas se tiende a describirlos sobre todo convencionalmente (diagramas 15 y 16).

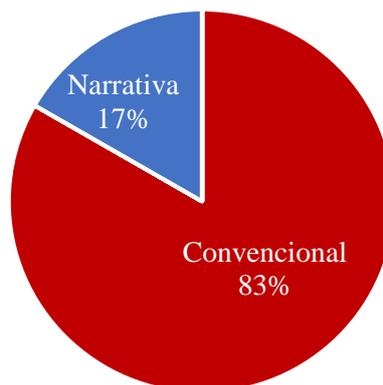


Diagrama 15. Plasmación lingüística del código gráfico ES

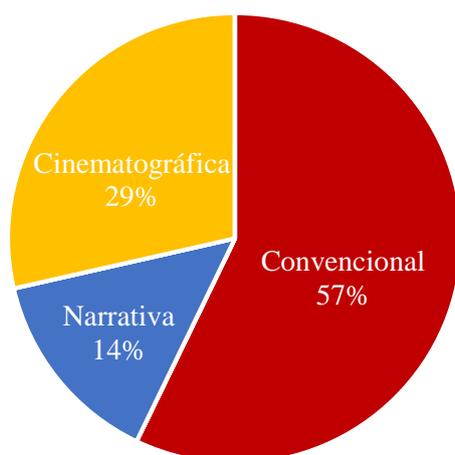


Diagrama 16. Plasmación lingüística del código gráfico EN

### 7.11. Resultados del código sintáctico

Los resultados procedentes de todas las escenas del corpus muestran que los signos del código sintáctico tienen una presencia muy importante en ambas AD. A lo largo del corpus hay un total de 65 signos de este código, 29 en español y 36 en inglés. En la AD en español se tiende principalmente a describir estos signos de forma convencional, con 20 casos, y, a continuación, de forma narrativa, con 9 casos (diagrama 17). En inglés, por su parte, la AD tiende igualmente a verbalizar de manera convencional la mayoría de los signos del código sintáctico (27 signos), aunque hay algún caso narrativo (9 casos), como se puede observar en el diagrama 18. En conclusión, parece que ambas AD tienden a describir de forma convencional los signos del código sintáctico.

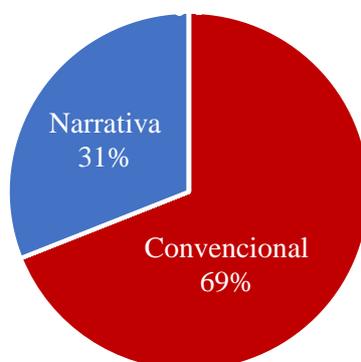


Diagrama 17. Plasmación lingüística del código sintáctico ES

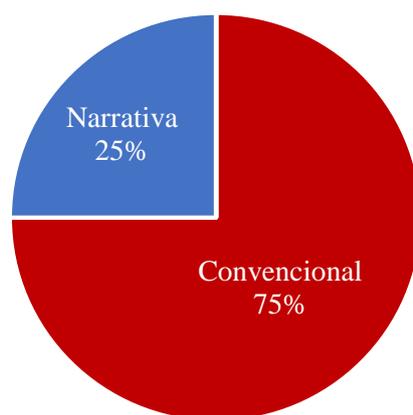


Diagrama 18. Plasmación lingüística del código sintáctico EN

### 7.12. Resultados globales

A modo de resumen, la tabla 20 ilustra los resultados sobre la descripción de los códigos de significación expuestos a lo largo de este capítulo. Así, en líneas generales, la descripción de los signos es desigual en inglés y en español. Hay un grupo de códigos (lingüístico, paralingüístico, musical y de colocación del sonido) con una plasmación lingüística idéntica en ambas lenguas, precisamente los códigos que se transmiten por el canal acústico. A continuación, hay códigos cuyos signos presentan cierta variación en su materialización lingüística, como los del código sintáctico y de movilidad. Finalmente, existe un conjunto de códigos cuyos signos poseen diferencias más marcadas en las descripciones en inglés y español, como ocurre con los signos del código de efectos especiales, el iconográfico, el fotográfico, el de planificación o el gráfico.

CÓDIGOS	DESCRIPCIÓN EN ESPAÑOL	DESCRIPCIÓN EN INGLÉS
lingüístico	narrativa (100 %)	narrativa (100 %)
paralingüístico	narrativa (60 %) convencional (40 %)	narrativa (50 %) convencional (50 %)
musical	convencional (100 %)	convencional (100 %)
efectos especiales	convencional (100 %)	narrativa (100 %)
colocación del sonido	convencional (100 %)	convencional (100 %)
iconográfico	convencional (47 %) narrativa (53 %)	convencional (33 %) narrativa (67 %)

fotográfico	convencional (100 %)	narrativa (100 %)
planificación	cinematográfica (100 %)	narrativa (100 %)
movilidad	convencional (31 %) narrativa (69 %)	convencional (39 %) narrativa (61 %)
gráfico	convencional (83 %) narrativa (17 %)	convencional (57 %) narrativa (14 %) cinematográfica (29 %)
sintáctico	convencional (69 %) narrativa (31 %)	convencional (75 %) narrativa (25 %)

Tabla 20. Resumen de la plasmación de cada código de significación

A partir de los resultados de esta tabla, podemos ya observar tendencias marcadas en la representación lingüística de ciertos códigos, que nos ayudarán a redactar los resultados de los estilos de ambas AD en el siguiente apartado. Por un lado, la descripción de tipo cinematográfico solo se utiliza en español para describir los tipos de planos, mientras que, en inglés, solo la detectamos en la descripción de los códigos gráficos (títulos, texto en pantalla, etc.). Esta primera tendencia debería comprobarse en un corpus mucho mayor. En segundo lugar, se observa que hay códigos cuyos signos se verbalizan reiteradamente de manera diferente en las dos descripciones analizadas: mientras que en la AD española los códigos de efectos especiales y de fotografía se plasman lingüísticamente de forma objetiva o denotativa, en inglés se prefiere el estilo interpretativo. Estas dos grandes diferencias, o posibles tendencias en cada lengua, deberían indagarse como hipótesis de trabajo en corpus mayores. Por último, ambas AD coinciden, a grandes rasgos, en los estilos de describir los signos del resto de códigos, lo cual también podría constituir la tercera tendencia detectada en el análisis de este corpus limitado: se impone la descripción objetiva en la representación de los signos pertenecientes a los códigos musical, de colocación del sonido y en gran medida en los códigos gráficos y sintácticos; se impone la descripción interpretativa en los códigos lingüístico (aunque en este caso, los datos son insuficientes), y en gran medida en los códigos iconográficos y de movilidad, mientras que en los códigos paralingüísticos es difícil establecer la tendencia mayoritaria, dada la similitud de porcentajes encontrados en ambas versiones.

### 7.13. Resultados de los estilos en el corpus

Finalmente, aunque en este capítulo se ha analizado qué códigos presentan variaciones entre el español y el inglés en la materialización lingüística de sus signos, en este subapartado se analizan los resultados de los estilos y estilos mixtos que surgen de la interacción de todos los signos de los códigos presentes en cada escena del corpus.

Así pues, según los datos obtenidos, en la **AD en español** hay 17 escenas con un estilo convencional, 5 escenas narrativas y 0 escenas cinematográficas. Las escenas de **estilo convencional** surgen porque en un determinado número de ocasiones la plasmación lingüística de los signos de ciertos códigos se ha llevado a cabo mediante una descripción denotativa: en 14 ocasiones la descripción de los signos del código iconográfico ha sido convencional, en 13 ocasiones los signos del código de movilidad, en 12 ocasiones los del código sintáctico, 4 veces los del código gráfico, 3 veces los del código de efectos especiales, 3 veces los del código fotográfico, 3 veces los del código de colocación del sonido y una vez los signos del código paralingüístico. En cuanto a las 5 **escenas narrativas** en la AD en español, este estilo ha surgido por la interacción en esas escenas de un determinado número de signos descritos mediante elementos narrativos: en 4 ocasiones los signos del código de movilidad han destacado por su descripción narrativa, en 3 ocasiones los del código iconográfico, en 2 ocasiones los del código sintáctico, una vez los del código gráfico, una vez los del código lingüístico y una vez los del código paralingüístico (diagrama 19).

Además de estos dos estilos, en la AD en español se observan también 3 escenas con un estilo parcialmente convencional, 7 escenas parcialmente narrativas y 5 parcialmente cinematográficas. En las escenas **parcialmente convencionales** la mayoría de los signos del código iconográfico se han descrito de forma denotativa, en una ocasión ha pasado lo mismo con los signos del código sintáctico, en una ocasión con signos del código de movilidad, en otra con signos del código paralingüístico y finalmente una vez con los signos del código fotográfico. En las escenas **parcialmente narrativas** el número de ocasiones en que han aparecido signos descritos de forma interpretativa o narrativa son los siguientes: 4 ocasiones ciertos signos del código iconográfico, 3 signos del código de movilidad, 2 ocasiones signos del código paralingüístico, una ocasión signos del código de efectos especiales y otra ocasión signos del código sintáctico. Finalmente, en las escenas con un estilo **parcialmente cinematográfico** se describen 3 veces signos del código de planificación y una vez signos del código gráfico (diagrama 20).

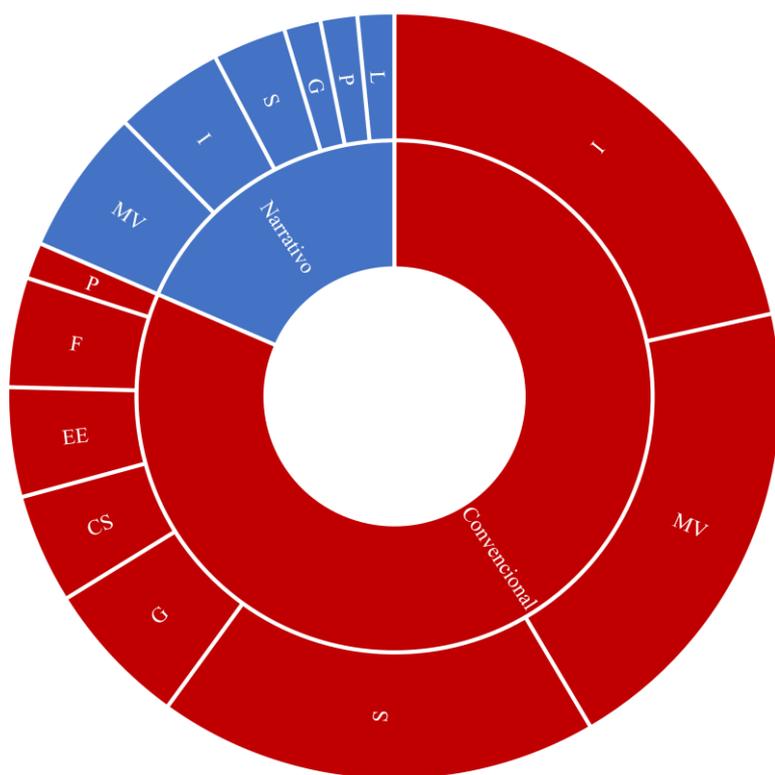


Diagrama 19. Estilos de AD en ES

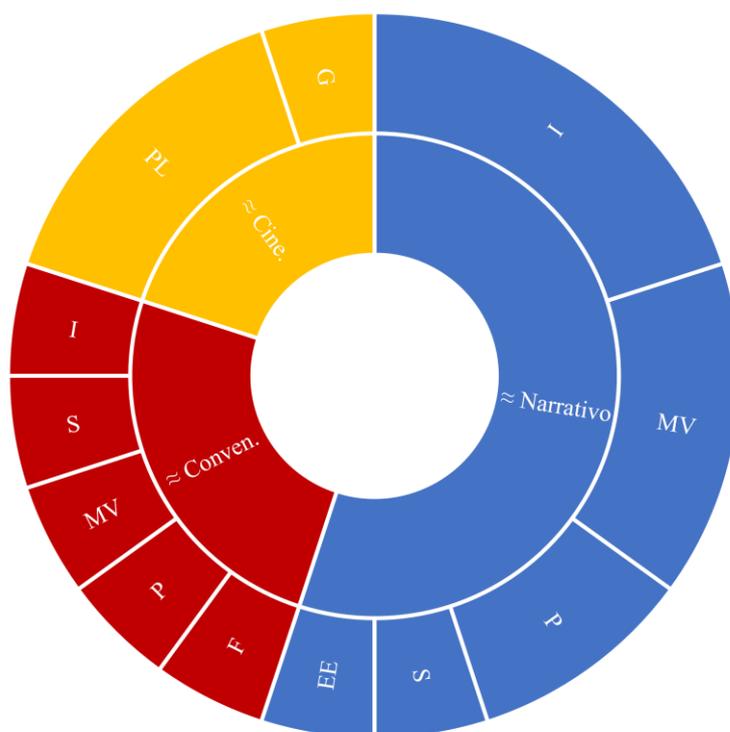


Diagrama 20. Estilos mixtos de AD en ES

Por otro lado, los datos del corpus indican que en la **AD en inglés** hay 12 escenas descritas con un estilo convencional, 10 escenas con estilo narrativo y 1 escena con estilo cinematográfico. En las escenas con un **estilo convencional** interactúan los siguientes signos mediante descripciones denotativas: en 10 ocasiones la verbalización de los signos del código de movilidad ha sido convencional, en 7 ocasiones los signos del código sintáctico, en 7 ocasiones los del iconográfico, 3 veces los del código gráfico, 3 veces los del de colocación del sonido, una vez los del código musical y una vez los del código paralingüístico. Respecto a las 10 **escenas narrativas** en la AD en inglés, este estilo se ha dado por el predominio en esas escenas de los siguientes signos materializados mediante descripciones narrativas: en 9 ocasiones los signos del código iconográfico han destacado por su plasmación lingüística narrativa, en 7 ocasiones los del código de movilidad, en 4 ocasiones los del código fotográfico, en 3 ocasiones los del código de efectos especiales, 2 veces los del código sintáctico, una vez los del código paralingüístico y una vez los del código gráfico. Por último, la única escena con un **estilo cinematográfico** destaca porque los signos del código gráfico se han descrito en una ocasión con un lenguaje técnico propio de este estilo (diagrama 21).

Además de estos tres estilos, en la AD en inglés se dan también 2 escenas con un estilo parcialmente convencional, 7 escenas parcialmente narrativas y 2 parcialmente cinematográficas. En las escenas **parcialmente convencionales** se describen en 2 ocasiones signos del código iconográfico con léxico denotativo, y esto ocurre solo en una ocasión con signos del código sintáctico y en otra ocasión con signos del código de movilidad. En las escenas **parcialmente narrativas** el número de ocasiones en que han aparecido signos con descripciones narrativas son los siguientes: 4 ocasiones con signos del código iconográfico, 4 con signos del código de movilidad y una ocasión con signos del código lingüístico. Finalmente, en las escenas con un estilo **parcialmente cinematográfico** observamos 2 descripciones de signos del código gráfico mediante el uso de vocabulario técnico (diagrama 22).

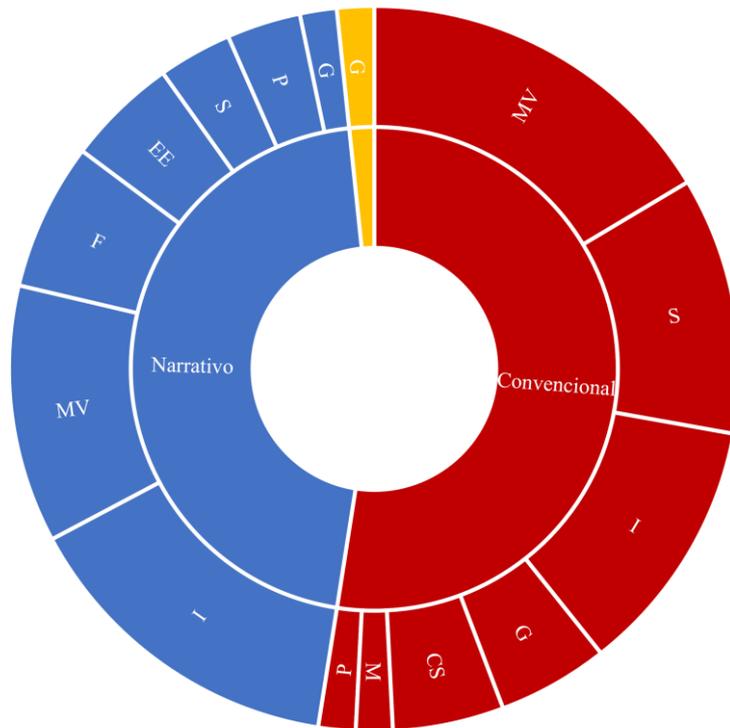


Diagrama 21. Estilos de AD en EN

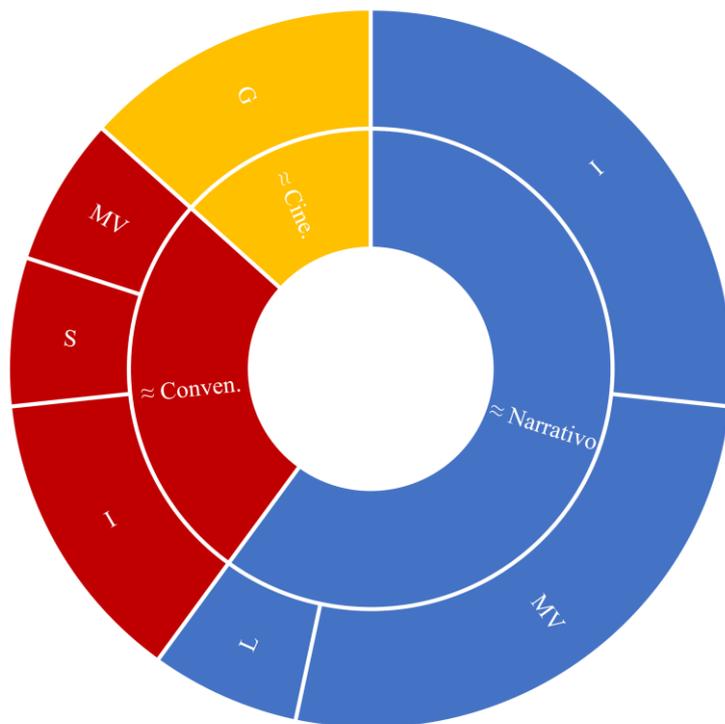


Diagrama 22. Estilos mixtos de AD en EN

Así pues, los resultados indican que el estilo convencional es el más frecuente en ambas AD. En español el **estilo convencional** es la opción prioritaria y sus características aparecen habitualmente en los signos del código iconográfico, de movilidad y sintáctico; la presencia del **estilo narrativo** es muy reducida y se da sobre todo a través de signos del código iconográfico, de movilidad y sintáctico; además, se da una ausencia casi total del **estilo cinematográfico**. Por su parte, en inglés el **estilo convencional** se da sobre todo mediante la plasmación de los signos del código de movilidad, el sintáctico e iconográfico y, aun siendo también el estilo más frecuente, mantiene un equilibrio casi total con el **estilo narrativo**, el cual surge habitualmente mediante la descripción interpretativa de los signos del código iconográfico y de movilidad; contrariamente al caso español, en inglés sí hay una mayor presencia del **estilo cinematográfico**, aunque sigue siendo casi anecdótica y sobre todo se restringe a la descripción de los signos del código gráfico.

Por otro lado, los resultados sobre los estilos mixtos aportan una información muy valiosa, pues a pesar de las diferentes tendencias explicadas en los estilos del español e inglés, los estilos mixtos muestran otra tendencia, esta vez compartida por las AD de ambos idiomas: la utilización predominante del **estilo parcialmente narrativo** (sobre todo mediante elementos narrativos en la plasmación lingüística de los signos del código iconográfico y de movilidad), un uso más reducido del **estilo parcialmente convencional** (cuya plasmación lingüística se diluye en más signos) y una presencia considerable del **estilo parcialmente cinematográfico**, más habitual en la verbalización de signos del código gráfico.

La interpretación que extraemos de estos datos es que a pesar de que el estilo convencional prima en la AD de ambos idiomas, los estilos parciales podrían ser el origen de una incipiente tendencia al abandono de la presunta objetividad total en la confección de guiones audiodescriptivos, como recomiendan los estándares de AD en España y EE. UU., para apostar progresivamente por la inclusión de elementos narrativos y cinematográficos, una tendencia que ya parece materializarse en los estilos de la AD en inglés y que podría ser también el futuro de la AD en español.

## 8. CONCLUSIONES

### 8.1. Grado de cumplimiento de objetivos e hipótesis y replanteamiento de los mismos

En definitiva, tras seleccionar y analizar el corpus de escenas e interpretar los datos extraídos, concluimos con una serie de reflexiones que intentan responder a la cuestión que ha guiado nuestra investigación: ¿existen diferencias en la cantidad y tipología de información de los guiones audiodescriptivos en inglés y en español? A partir de esta pregunta, este Trabajo de Fin de Máster ha perseguido el siguiente objetivo y su correspondiente hipótesis:

- O1: Analizar si existen diferencias en la cantidad y tipología de información en los guiones audiodescriptivos en inglés y español.
- H1: Los guiones audiodescriptivos en inglés tenderán a incluir más información perteneciente a unos códigos que a otros y lo mismo pasará en español.

Los datos del análisis revelan que, en efecto, las AD en español e inglés de la cuarta temporada de *La casa de papel* presentan diferencias en la cantidad y tipología de información. Los guiones audiodescriptivos centran la mayor parte de su descripción en los signos del código iconográfico, de movilidad y sintáctico de manera generalizada tanto en español como en inglés, pero más allá de estos tres códigos las tendencias difieren en ambas lenguas. En español el resto de los códigos reciben una atención mínima en la audiodescripción, hay una diferencia muy importante entre la frecuencia de los signos de los tres códigos arriba mencionados y los de los ocho códigos restantes; en inglés tampoco se describen los signos de estos otros código de manera mayoritaria, pero la presencia de verbalizaciones de los signos de estos ocho códigos restantes es significativamente mayor que en español, es decir, la brecha es menos acentuada. En consecuencia, consideramos que el O1 y su H1 quedan confirmados, aunque somos conscientes del necesario estudio de estas tendencias en un corpus mayor que pueda arrojar datos más esclarecedores sobre la diferencia de resultados entre los códigos.

A continuación, a raíz del O1 y la H1 se presentó un objetivo y una hipótesis secundarios:

- O2: Analizar qué códigos de significación del texto audiovisual reciben un tratamiento divergente en los segmentos audiodescritos en inglés y en español.
- H2: La plasmación lingüística de la información semiótica que presenten los códigos de movilidad tenderá a mostrar mayores variaciones en ambos guiones, el resto de los códigos se plasmarán en el guion de una manera similar.

Los resultados obtenidos señalan que la mayoría de los signos de los códigos de significación se plasman de manera diferente. Encontramos algunos códigos cuya plasmación es la misma en español e inglés (código lingüístico, paralingüístico, musical y de colocación del sonido), pero a partir de ahí los signos del resto de los códigos presentan o bien ligeras variaciones entre ambas lenguas (código sintáctico y de movilidad) o divergencias muy marcadas (código de efectos especiales, iconográfico, fotográfico, de planificación y gráfico). En consecuencia, creemos haber cumplido con nuestro O2, pero la H2 no se ha cumplido, pues no son los signos del código de movilidad los que presentan mayores diferencias. Como ya se ha comentado en el apartado de RESULTADOS, mientras que en la AD española los códigos de efectos especiales y de fotografía se plasman lingüísticamente de forma objetiva o denotativa, en inglés se prefiere el estilo interpretativo. Asimismo, el estilo cinematográfico se prefiere en español para la representación lingüística del código de planificación, mientras que en inglés se utiliza para la representación de los códigos gráficos.

Finalmente, del O2 y la H2 surgieron un tercer objetivo e hipótesis:

- O3: Caracterizar la plasmación lingüística de la información semiótica procedente de los códigos de significación del texto audiovisual en cada lengua para ubicarla en un *continuum* entre los dos polos de la audiodescripción (denotativa o convencional) y la audionarración (interpretativa).
- H3: La materialización lingüística de la información procedente de ciertos códigos en inglés será más característica de la audionarración, mientras que en español lo será de la audiodescripción.

Respecto a esto, nuestros resultados indican que el estilo convencional es el más frecuente en la AD de ambas lenguas, por lo que la H3 tampoco se ha podido validar. Este estilo aparece tanto en inglés y como en español sobre todo cuando se verbalizan signos del código iconográfico, de movilidad y sintáctico. A continuación, es cierto que el estilo narrativo tiene una presencia más reducida en español y se da sobre todo en la plasmación lingüística de signos del código iconográfico, de movilidad y sintáctico; en inglés, en cambio, el estilo narrativo mantiene un equilibrio casi total con el convencional y surge normalmente ante signos del código iconográfico y de movilidad. Por último, el estilo cinematográfico no está apenas presente en nuestro corpus de escenas en español, solo en el caso de la representación de los escasos signos del código de planificación, contrariamente a lo que ocurre en inglés, donde sí encontramos escenas con un estilo cinematográfico, aunque es infrecuente y se utiliza principalmente para describir los signos del código gráfico. Por otro lado, también debemos tener en cuenta los resultados de los estilos mixtos o parciales, pues muestran una tendencia compartida por las AD de ambos idiomas: un uso predominante del estilo parcialmente narrativo, una presencia considerable del estilo parcialmente convencional y un uso reducido del estilo parcialmente cinematográfico. En consecuencia, creemos que hemos cumplido con nuestro O3, pues hemos conseguido ubicar en un *continuum* entre lo narrativo (o interpretativo) y descriptivo (u objetivo) la plasmación lingüística de cada código y los estilos generales de cada AD. La H3, en cambio, y a raíz de los resultados obtenidos, necesita un replanteamiento general, pues hemos comprobado que el estilo convencional sigue siendo el prioritario en ambas lenguas, es decir, que ambas AD se sitúan más cerca del polo denotativo que del interpretativo.

En definitiva, como se ha podido comprobar en los capítulos teóricos, estándares como la norma UNE 153020 o los *Audio Description Standards* recomiendan la objetividad en la AD y desaconsejan elementos interpretativos o creativos, lo cual probablemente estimule el uso tan frecuente del estilo convencional. Sin embargo, la AD en inglés actualmente opta por un mayor equilibrio con el estilo narrativo y, según vemos en los fragmentos que muestran estilos parciales, en español de manera incipiente se comienza a superar esta supuesta objetividad total para apostar por la inclusión de elementos más narrativos y cinematográficos.

En conclusión, los datos obtenidos a través de este Trabajo de Fin de Máster revelan que ante un mismo producto audiovisual un público de habla inglesa y un público de habla española pueden llegar a recibir AD diferentes, que en ocasiones describen los

signos de los códigos de manera distinta y que pueden presentar estilos dispares, aunque en este caso concreto analizado, ambas AD sean generalmente denotativas. A raíz de esta realidad, surgen muchos interrogantes que se pueden resumir en una pregunta: ¿qué prefiere el público? Quizá este valore un estilo totalmente narrativo, convencional o cinematográfico, o quizá prefiera el uso de distintos estilos para según qué códigos; quizá este mismo público aprecie una mayor descripción de signos procedentes de códigos poco habituales en el corpus o quizá rechace la presencia de algunos de ellos. Para dar respuesta a estas cuestiones serán necesarios estudios de recepción con usuarios de productos audiodescritos que aporten datos empíricos y sirvan en última instancia para mejorar la calidad de la AD.

## **8.2. Limitaciones de este estudio**

Sin embargo, los resultados y conclusiones de este estudio, por su naturaleza, solo pueden ser considerados tentativos.

En primer lugar, como sucede en cualquier trabajo de estas características, solo un corpus mayor, más representativo y más extenso, puede verdaderamente apuntar a cuáles son las tendencias de la audiodescripción.

En segundo lugar, el análisis no se puede reducir a la detección de unos cuantos signos de cada código, sino a todos los signos de todos los códigos, meta que solo será posible conseguir si se utiliza uno o varios cortometrajes para un análisis exhaustivo (como el de Bardini, 2020, por ejemplo). De este modo, sí será posible encontrar tendencias de audiodescripción por cada código, tanto por separado como en interacción con otros códigos.

En tercer lugar, si no existe un estudio de recepción previo con normoidentes, decidir cuál es el código principal en cada escena o bocadillo de audiodescripción será siempre una operación subjetiva: para evitar el subjetivismo sería muy importante contar con la opinión del director o directora del filme o texto audiovisual y sobre todo con los datos de un estudio de recepción con sujetos normoidentes que señalaran cuál es el código o códigos principales en cada escena, es decir, si lo que realmente importa en un momento dado es el tipo de plano, el icono o iconos del plano, su fotografía, o los efectos especiales, por poner algunos ejemplos. A partir de la detección del código o códigos más relevantes en cada fragmento analizado podremos también detectar cuál es el estilo en cada caso. En nuestro análisis, por ejemplo, hemos decidido en una ocasión que un plano cenital era el

código de significación más importante en un momento determinado (y crucial) de la serie, pero solo la valoración intersubjetiva daría validez a este análisis.

En cuarto lugar, es inevitable no caer en una valoración personal sobre si una determinada descripción es denotativa o interpretativa. Para evitar este grado de subjetividad en el análisis, es urgente, y puede ser también este un resultado del presente TFM, elaborar un catálogo de expresiones y de léxico interpretativo, frente a otro denotativo. Para ello, urge establecer cuáles son los límites entre léxico y fraseología denotativa y léxico y fraseología interpretativa mediante ejemplos paradigmáticos de cada uno de los dos estilos (ya que no sería posible hacerlo de todo el caudal lingüístico de un idioma).

En quinto y último lugar, es necesario decidir cuál es la unidad de descripción en una AD: urge también establecer los límites de cada unidad de descripción para poder hablar de estilos y sobre todo de estilos mixtos. ¿Dónde empieza y acaba un fragmento coherente de audiodescripción para poder decidir si muestra un estilo puro o mixto? ¿Es posible seccionar la AD en fragmentos de análisis o es más coherente analizarla globalmente? Y a raíz de estas preguntas y de los resultados híbridos encontrados en nuestro corpus (como pasa con los métodos de traducción, que tampoco suelen ser exclusivamente familiarizantes o extranjerizantes), también parece más recomendable catalogar los estilos (o métodos de AD) cuantificando las elecciones objetivas y las interpretativas, de modo que podamos concluir que un estilo es +denotativo –interpretativo o bien +interpretativo y –denotativo, o +denotativo y –cinematográfico, etc.

Por ello, más que unos resultados concretos, se propone aquí una metodología multimodal de investigación, que base y sustente la descripción de un estilo u otro con datos empíricos sobre la plasmación o materialización lingüística de los diferentes signos de los códigos de significación del lenguaje cinematográfico.



## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AENOR (2005): *Norma UNE 153020. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. AENOR, Madrid.
- (2012): *Norma UNE 153010. Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. AENOR, Madrid.
- AGOST, R. (1999): *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ariel, Barcelona.
- BALLESTER, A. (2007): «La audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación». *TradTerm*, 13, 151-169. Disponible en: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47471/51199> [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- BARDINI, F. (2020): *La transposició del llenguatge cinematogràfic en l'audiodescripció i l'experiència fílmica de les persones amb discapacitat visual*. Tesis doctoral. Universitat de Vic, Vic.
- BOURNE, J. (2007): «El impacto de las Directrices ITC en el estilo de cuatro guiones AD en inglés», en JIMÉNEZ HURTADO, C. (ed.): *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Peter Lang, Fráncfort del Meno, 179-198.
- BRAUN, S. y ORERO, P. (2010): «Audio Description with Audio Subtitling – An emergent modality of audiovisual localisation», *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 173-188.
- CABEZA, C. (2013): *Efecte de la velocitat de narració, l'entonació i l'explicitació en la comprensió fílmica*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- CALIFORNIA AUDIODESCRIBERS ALLIANCE. (2006): *Standards for Audio Description*. Disponible en: [http://www.cadescribers.org/standards\\_files/cada-standards-pdf-2.pdf](http://www.cadescribers.org/standards_files/cada-standards-pdf-2.pdf) [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- CARMONA, R. (1996): *Cómo se comenta un texto fílmico*. Cátedra, Madrid.
- CASSETI, F.; DI CHIO, F. (1991): *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona.
- CHAUME, F. (2001): «La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción», en AGOST, R. y CHAUME, F. (eds.): *La traducción en los medios audiovisuales*. Publicacions de la Universitat Jaume I, Castellón.
- (2003): *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Eumo Editorial, Vic.

- (2004): *Cine y Traducción*. Cátedra, Madrid.
- (2012): *Audiovisual Translation: Dubbing*. St. Jerome Publishing, Mánchester.
- (2013): «The turn of audiovisual translation. New audiences and new technologies», *Translation Spaces*, 2, 107-125. John Benjamins, Ámsterdam.
- (2018): «An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline». *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 40-63.
- CHAUME, F. y GARCÍA DE TORO, C. (2010): *Teories actuals de la traductologia*. Bromera, Alzira.
- CHAUME, F. y TAMAYO, A. (2016): «Los códigos de significación del texto audiovisual: implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad», *Linguae*, 3, 49-83.
- CRONIN, B. J. y KING, S. R. (1990): «Development of the Descriptive Video Service», *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 84, (10), 503-506.
- DÍAZ CINTAS, J. (2010): «La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y de la audiodescripción». *Cooperación y diálogo*, 157-180. Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/c845/78c8953d6b818c1b95ead73bff2574666176.pdf> [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- DÍAZ CINTAS, J. y REMAEL, A. (2010): *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome Publishing, Mánchester.
- DI GIOVANNI, E. (2018): «Audio description and reception-centered research», en DI GIOVANNI, E. y GAMBIER, Y. (eds.): *Reception Studies and Audiovisual Translation*. John Benjamins Publishing Company: Ámsterdam y Filadelfia, 225-250.
- FERNÁNDEZ-TORNÉ, A. y MATAMALA, A. (2015): «Text-to-speech vs. Human Voiced Audio Descriptions: A Reception Study in Films Dubbed into Catalan». *Jostrans* 24, 61–88.
- GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, C. (2019): *Estudio descriptivo, experimental y comparativo de la audiodescripción de los códigos de significación del texto audiovisual: el guion audiodescriptivo frente a la atención visual del espectador vidente*. Trabajo de Fin de Máster. Universitat Jaume I, Castellón.
- HERRADOR MOLINA, D. (2002): *La Traducción de Guiones de Audiodescripción del inglés al español*. Trabajo de Fin de Máster inédito. Universidad de Granada, Granada.

- HURTADO, A. (2014): *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Cátedra, Madrid.
- HYKS, V. (2005): «Audio Description and Translation. Two Related but Different Skills». *Translating Today* 4, 6-8.
- ITC (2000): *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. Disponible en: [http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide\\_sds\\_audio\\_desc\\_word3.pdf](http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf) [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- ITURREGUI-GALLARDO, G. (2019): *Audio subtitling: voicing strategies and their effect on emotional activation*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007): «Una gramática local del guion audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción», en JIMÉNEZ HURTADO, C. (ed.): *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescipción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Peter Lang: Fráncfort del Meno, 55-80.
- JIMÉNEZ HURTADO, C. y SOLER GALLEGO, S. (2013): «Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description». *Perspectives. Studies in Translatology*, 21(4), 577-594.
- KRUGER, J. L. (2010): «Audio Narration: Re-Narrativising Film». *Perspectives. Studies in Translatology*, 18(3), 231-249.
- LARA BURGOS, P. (2010): «Retos de la interpretación de la lengua de signos». *Cooperación y diálogo*, 137-145. Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/018\\_lara.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/018_lara.pdf) [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- LÓPEZ VERA, J. (2006): «Translating Audio Description Scripts: The Way Forward? Tentative First Stage Project Results», en *MuTra – Multidimensional Translation Conference Proceedings. Audiovisual Translation Scenarios* (sin número de páginas). Disponible en: [https://www.euroconferences.info/proceedings/2006\\_Proceedings/2006\\_Lopez\\_Vera\\_Juan\\_Francisco.pdf](https://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Lopez_Vera_Juan_Francisco.pdf) [Última consulta: 12 de octubre de 2020].
- MATAMALA, A. (2007): «La audiodescipción en directo», en JIMÉNEZ HURTADO, C. (ed.): *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescipción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Peter Lang: Fráncfort del Meno, 121-132.

- O'HALLORAN, K. L. (2012): «Análisis del discurso multimodal». *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12(1), 75-97.
- ORERO, P. (2006): «Algunas consideraciones sobre la audiodescripción comercial en España», en PÉREZ-AMAT, R. y PÉREZ-UGENA Á, (eds.): *Sociedad, integración y televisión en España*. Laberinto, Madrid, 277-292.
- (2007): «Sampling audio description in Europe», en DÍAZ CINTAS, J., ORERO, P. y REMAEL, A (eds.): *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. Rodopi, Ámsterdam, 111-125.
- PEREIRA, A. (2005): «El subtitulado para sordos: estado de la cuestión en España». *Quaderns, Revista de Traducció* (12), 161-172.
- POYATOS, F. (1997): *Nonverbal Communication and Translation*. John Benjamins Publishing Company: Ámsterdam y Filadelfia.
- RAMOS CARO, M. (2013): *El impacto emocional de la audiodescripción*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia, Murcia.
- REISS, K. (1971): *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*. Hueber, Múnich.
- REVIERS, N. y REMAEL, A. (2015): «Recreating multimodal cohesion in audio description: A case study of audio subtitling in Dutch multilingual films». *New Voices in Translation Studies*, 13(1), 50-78.
- ROMERO-FRESCO, P. (2011): *Subtitling Through Speech Recognition: Respeaking*. St. Jerome Publishing: Mánchester.
- SNYDER, J. (2014): *The visual made verbal: A comprehensive training manual and guide to the history and applications of audio description*. American Council for the Blind, Arlington.
- SOKOLI, S. (2005): «Temas de investigación en traducción audiovisual: La definición del texto audiovisual», en ZABALBEASCOA, P., SANTAMARÍA GUINOT, L.; CHAUME, F. (eds.): *La Traducción Audiovisual: Investigación, Enseñanza y Profesión*. Editorial Comares, Granada, 177-185.
- SOKOLI, S. (2009): «Subtitling Norms in Greece and Spain», en DÍAZ CINTAS, J y ANDERMAN, G. (2009): *Audiovisual translation: language transfer on screen*. Palgrave Mcmillan, Nueva York, 36-48.
- SZARKOWSKA, A. (2011): «Text-to-speech Audio Description: Towards Wider Availability of AD». *Jostrans*, 15, 142-162.
- SZARKOWSKA, A. y WALCZAK, A. (2012): «Text to speech Audio Description of Educational Materials for Visually Impaired Children», en BRUTI, S. Y DI

- GIOVANNI, E. (eds.): *Audiovisual Translation Across Europe: An Ever-Changing Landscape*. Bern: Peter Lang, Berna, 209-234.
- TAMAYO, A. (2015): *Estudio descriptivo y experimental de la subtitulación en TV para niños sordos. Una propuesta alternativa*. Tesis doctoral. Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- TAYLOR, C. (2018): «The multimodal approach in audiovisual translation», en GAMBIER, Y. y RAMOS PINTO, S. (eds.): *Audiovisual Translation: Theoretical and methodological challenges*. Benjamins Current Topics, Ámsterdam, 39-52.
- TOR CARROGGIO, I. (2020): *Audiodescripció a la Xina: passat, present i futur*. Tesis doctoral inédita. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- ZABALBEASCOA, P. (2001): «El texto audiovisual: factores semióticos y traducción», en SANDERSON, J. (ed.): *¡Doble o Nada!* Publicacions de la Universitat d'Alacant, Alicante, 113-126.



## 10. ANEXO

FICHA 1		Capítulo 2	
<b>Código principal</b>	Lingüístico	<b>TCR</b>	00:43:50-00:42:54
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, sintáctico, movilidad, <b>lingüístico</b> y efectos especiales	
<b>AD</b>	<p>En el monasterio italiano la banda juega un partido de fútbol (I+S+MV). Nairobi va a sacar un córner mientras Denver pellizca a Palermo en la entrepierna (I+MV). El Profesor intenta separarlos (MV). Nairobi saca el córner, Palermo chuta de cabeza y Denver le baja los pantalones (MV+I). <b><u>Helsinki le habla en serbio a Marsella</u></b> y le propina un tortazo (L+MV). Marsella se tira al suelo (MV). El Profesor empuja a Helsinki (MV). Las chicas, que observan la escena desde la portería, se dispersan y vuelven al campo (I+MV).</p>	<p><i>Denver touches Palermo (MV). Denver pulls down Palermo's shorts (MV). Helsinki slaps Marseille (MV). Tokyo stands ready in the goal resting her hands on her knees (I+MV).</i></p>	
<b>Códigos</b>	Iconográfico (4), sintáctico, movilidad (8) y lingüístico.	Movilidad (4) e iconográfico.	
<b>Estilo(s)</b>	Narrativo y ≈ convencional	Convencional.	

FICHA 2		Capítulo 7	
<b>Código principal</b>	Lingüístico	<b>TCR</b>	00:19:05-17:48
<b>Códigos en escena</b>		Gráfico, iconográfico, <b>lingüístico</b> y sintáctico	
<b>AD</b>	«Ministerio del Interior. 19:45» (G+S). Prieto frente a la prensa (I).	<i>Text appears. “Ministry of the Interior. 19:45 p.m.” (G+S). Prieto stands at a lectern facing a room full of reporters (I). <b><u>Subtitles appear as a reporter speaks in Japanese:</u></b> “He claims to have been buried alive. Do you also deny that? That he was left to defecate himself? That they gave him 40 coffees and cold showers?” (G+I+L).</i>	
<b>Códigos</b>	Gráfico, sintáctico e iconográfico.	Gráfico (2), sintáctico, iconográfico (2) y lingüístico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Cinematográfico y ≈ convencional.	

FICHA 3		Capítulo 1	
<b>Código principal</b>	Paralingüístico	<b>TCR</b>	00:31:01-00:30:21
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, colocación de sonido, movilidad, iconográfico y <b>paralingüístico</b> .	

<b>AD</b>	En la carpa suena un teléfono (S+ECS). Alicia se dispone a responderlo (MV). Asiente mientras traga y se ajusta el manos libres (I+MV). <b><u>El Profesor hiperventila ansioso</u></b> (P)	<i>In the tent, Alicia sits by her cell phone (S+ECS). She nods (I+MV). Martinez points a dot on a digital map (I+MV).</i>
<b>Códigos</b>	Sintáctico, colocación de sonido, movilidad (2), iconográfico y paralingüístico.	Sintáctico, colocación de sonido, iconográfico (2) y movilidad (2).
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional.

<b>FICHA 4</b>		<b>Capítulo 2</b>	
<b>Código principal</b>	Paralingüístico	<b>TCR</b>	00:25:13-00:21:26
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>paralingüístico</b> , iconográfico y movilidad.	
<b>AD</b>	Dos motocicletas recorren un camino rural (S+MV). Tokio, cabizbaja, se sienta apoyando los antebrazos sobre los muslos (MV+I). El <b><u>Profesor llora amargamente</u></b> , se sienta sobre una roca (P+MV). Tokio le escucha concentrada con la cabeza apoyada en la mano (I). Con expresión de sospecha se levanta y se apoya en una	<i>Next (S). Marseille and the Professor ride their motorbikes through the countryside (MV). They pull over (MV). His face crumbles (I). In the bank, Tokyo sits on an upper-level mezzanine (S+MV). She gazes out through the railing (I). In the countryside, the Professor grates his teeth (S+I). He sits on a rock (MV). Marseille stands some distance away behind him (MV). <b><u>Tokyo's eyes glisten</u></b> (I+P). <b><u>Her gaze starts back and</u></b></i>	

	barandilla (I+MV). Él niega con la cabeza (MV). <b>Él afirma entre lágrimas</b> (MV+P). El Profesor mira al cielo esperanzado (I). Se pone de pie (MV). Marsella se encara al Profesor, que le mira decidido (I).	<b>forth</b> (I+P). <i>She stands and leans on the railing</i> (MV). <i>The Professor stands</i> (I). <i>He strides toward Marseille</i> (MV). <i>The Professor looks down at Marseille's hands on his chest</i> (I).
<b>Códigos</b>	Sintáctico, paralingüístico (2), iconográfico (5) y movilidad (7).	Sintáctico, paralingüístico (2), iconográfico (7) y movilidad (7).
<b>Estilo(s)</b>	≈ convencional y ≈ narrativo.	Narrativo.

FICHA 5		Capítulo 6	
<b>Código principal</b>	Musical	<b>TCR</b>	00:34:59-33:08
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, de movilidad, <b>musical</b> y sintáctico	
<b>AD</b>	En la habitación del pánico Tokio permanece con los brazos en cruz (S+I).	<i>She kicks backward at his foot</i> (MV). <i>Outside, the four robbers glance at each other</i> (MV). <i>Rio frowns</i> (MV). <b><i>Bogotá joins in</i></b> (M). <b><i>The others do the same</i></b> (M). <i>Tokyo sits chained in the panic room</i> (S+I). <i>Gandia aims at the ceiling</i> (MV). <b><i>Denver sings</i></b> (M).	
<b>Códigos</b>	Sintáctico e iconográfico.	Movilidad (4), musical (3), sintáctico e iconográfico.	

<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional y ≈ narrativo.
------------------	---------------	-----------------------------

<b>FICHA 6</b>		<b>Capítulo 7</b>	
<b>Código principal</b>	Musical	<b>TCR</b>	00:33:18-30:43
<b>Códigos en escena</b>		<b>Musical</b> , iconográfico, movilidad, sintáctico y gráfico.	
<b>AD</b>	Las puertas se abren (MV). Los policías se quedan inmóviles mientras apuntan con sus armas (I). La compuerta interior se abre (MV). Un grupo de rehenes con buzos rojos y máscaras de Dalí apuntan hacia el exterior (MV+I). En el centro del vestíbulo <b><u>Helsinki toca la armónica</u></b> y llora detrás de una trinchera mientras apunta con la ametralladora (MV+M+I). Palermo controla la puerta (MV). En la carpa (S). Cuatro hombres de negro salen con el féretro de Nairobi a hombros (MV+I). Desfilan mientras la policía les apunta (MV+I). La compuerta se cierra (MV). Desde la carpa observan en pantalla el desfile del féretro (S+I). Una joven lo contempla entre la muchedumbre (S+I). En el féretro, con	<i>The banks' exterior doors swing out (MV+S). The armored inner doors slide open, revealing a group of armed figures in coveralls and Dalí masks (MV+I). Helsinki kneels behind the sand-back barrier with a machine gun (I). <b><u>He lifts his head from his harmonica</u></b> (M+MV). Tears fill his eyes (I). Officers inside the tent get to their feet (MV). Four figures in black suits march outside carrying a coffin-size-within box on their shoulders (MV+I). The bank inner doors lie shut (MV). The black suited figures march forward, their steps perfectly in synch (MV+I). Protesters watch silently as the guards bear the box away from the bank (I+MV). Hand-painted text on the side of the box reads: "Nairobi. 1986-2019. The fucking boss" (G). The Professor watches on the security feed (I+S). Raquel gets to her feet (MV). <b><u>In the tent, Raquel stares at the screens with wide wet eyes</u></b> (S+I). <b><u>The Professor wipes his</u></b></i>	

	<p>letras rojas: «Nairobi. 1986-2019. La puta ama» (G). El Profesor sigue la retransmisión en directo desde su ordenador (I+S). Raquel se levanta de la silla con curiosidad (MV+I). <b><u>Raquel mira las pantallas apesadumbrada</u></b> (I). Los manifestantes muestran respeto (I). En una ventana, <b><u>Mónica y Denver lloran a Nairobi</u></b> (S+I). <b><u>El Profesor rompe a llorar</u></b>, se quita las gafas y se limpia las lágrimas (MV+I). <b><u>Helsinki llora</u></b> (I). <b><u>Río consuela a Bogotá</u></b> tras la ventana con el agujero de bala que hirió a Nairobi (I). <b><u>Raquel llora desconsoladamente</u></b> (I). <b><u>Ángel se acerca a ella para reconfortarla</u></b> (MV+I).</p>	<p><b><u>eyes</u></b> (I+MV). <b><u>A tear falls from Helsinki's cheek</u></b> (I). <i>Bogotá stands by the window with a bullet hole from Nairobi's sniper</i> (I). <b><u>Bogotá stares, his brow furrowed</u></b> (I). <i>Through the bullet hole the four bodyguards march slowly away bearing Nairobi's makeshift coffin on their shoulders</i> (I+MV). <i>In the tent Angel rest his hand on Raquel's shoulder</i> (S+MV). <b><u>She leans her head on his chest and sobs</u></b> (I+MV).</p>
<b>Códigos</b>	Musical, sintáctico (5), iconográfico (17), movilidad (11) y gráfico.	Musical, sintáctico (4), iconográfico (14), movilidad (13) y gráfico.
<b>Estilo(s)</b>	Narrativo.	Narrativo.

FICHA 7		Capítulo 4	
Código principal	Efectos especiales	TCR	00:27:49-25:48
Códigos en escena		Efectos especiales, movilidad e iconográfico.	
<b>AD</b>	Berlín abre un maletín y saca una carpeta (MV). <b>Se produce una explosión</b> , caen cascos del techo (EE+I). Gandía empuña la pistola (I+MV). Entran todos los miembros del equipo de seguridad (MV). Gandía gira la rueda de combinación de un armero de seguridad (MV). En su interior hay un arsenal con diferentes armas que Gandía reparte entre sus compañeros (MV+I).	<i>Berlin as Kesmann opens his briefcase in the governor's office (MV+I). He hands the governor a folder (MV+I). The governor closes the binder (MV). The governor considers (I). Gandia draws his revolver (I+MV). The other four bodyguards enter the office (MV). Gandia opens the safe, revealing an arsenal of guns, ammo and knives (MV+I). Gandia hands a bulletproof vest (MV). Then, at the monastery (S).</i>	
<b>Códigos</b>	Efectos especiales, movilidad (5) e iconográfico (3).	Movilidad (7), iconográfico (5) y sintáctico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional y ≈ narrativo.	

FICHA 8		Capítulo 5	
Código principal	Efectos especiales	TCR	00:07:23-00:05:53
Códigos en escena		Movilidad y efectos especiales.	
<b>AD</b>	Río une los picaportes de la puerta doble del despacho del gobernador con una brida (MV). Se alejan por el pasillo (MV). La brida se rompe (I). Le empotra contra el ascensor	<i>Meanwhile, Rio fastens a zip tie around the office door handles (MV). Denver and Rio move toward the elevator at the end of the hall (MV). A knife blade slides out between the office doors and cuts the zip tie</i>	

	(MV). Entran en el ascensor apuntando arriba (MV). Denver pulsa el botón (MV). Un hombre sale al fondo del pasillo (MV+I). Una granada rueda por el pasillo y entra en el ascensor (MV+I). El ascensor se cierra (MV). Ponen el casco, los chalecos y sus cuerpos sobre la granada (MV+I). <b><u>Del ascensor sale una bola de fuego y humo</u></b> (I+MV+EE).	(MV+I). <i>Denver slams Rio against the elevator doors (MV). He hits the call button with his gun (MV). They enter the elevator (MV). Denver hits the button (MV). Gandia steps into the hall unnoticed (MV+I). A grenade rolls into the elevator (MV+I). The doors slide shut (MV). Rio covers it with his helmet (MV+I). They lie on the helmet (MV+I). <b><u>Smoke billows from the elevator door by the vestibule</u></b> (I+MV+EE).</i>
<b>Códigos</b>	Movilidad (10), iconográfico (5) y efectos especiales.	Movilidad (13), iconográfico (6) y efectos especiales.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Narrativo.

<b>FICHA 9</b>		<b>Capítulo 5</b>	
<b>Código principal</b>	Colocación del sonido	<b>TCR</b>	00:38:30-00:36:11
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, <b>colocación del sonido</b> , paralingüístico, movilidad y sintáctico.	
<b>AD</b>	Gandía esposa a Tokio con las manos en cruz y se pone de cuclillas frente a ella (I+MV). Tokio le pega una patada en la cara con la suela (MV). Tokio empuja su cuerpo hacia	<i>In the panic room Gandia cuffs Tokyo's hands to chains on either side of her (S+MV+I). She kicks him in the face (MV). He reels backward (MV). She launches at him (MV). They glare at each other (I). Gandia</i>	

	adelante y se encara a Gandía (MV+I). Él sonrío, ella se distancia con expresión de asco (MV+I). Ríe perversa y le propina otra patada (P+MV). Él la evita y agarra a Tokio por la cara (MV). Gandía le pega un tortazo, ella patalea (MV). Enseña una carta y la tira al suelo (I+MV). En el vestíbulo Palermo sonrío (S+I). <b><u>Gandía se sienta y toma un intercomunicador</u></b> (MV+ECS).	<i>leers, Tokyo cries (P). A tear slides down her cheek (I). She kicks (MV). He grabs her face hard (MV). He slaps her (MV). She kicks at him (MV). He backs away (MV). Gandia grabs a deck of cards (I). He tosses down a card (MV+I). She kicks it away (MV). On one of the console feeds Rio and Denver move through a hall (MV+I). In the main hall, Palermo shifts this gaze (S+I). <b><u>Gandia sits at the console and picks up a radio mouthpiece</u></b> (MV+ECS).</i>
<b>Códigos</b>	Iconográfico (5), colocación del sonido, paralingüístico, movilidad (9) y sintáctico.	Iconográfico (7), colocación del sonido, paralingüístico, movilidad (13) y sintáctico (2).
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional.

<b>FICHA 10</b>		<b>Capítulo 6</b>	
<b>Código principal</b>	Colocación del sonido	<b>TCR</b>	00:32:56-31:29
<b>Códigos en escena</b>		Iconográfico, <b>colocación del sonido</b> , movilidad y sintáctico.	
<b>AD</b>	En el estanque de tormentas el Profesor abatido sobre el escritorio (S+I). El Profesor une las yemas de sus dos dedos índices (I+MV). Se acerca al plano del banco (I+MV). El	<i>He slumped over his desk (I). Marseille grips the Professor's shoulder (MV+I). The Professor examines the floor plan (I). The Professor slides the floor plan over a document below it (MV+I). He lines up the</i>	

	Profesor analiza el despacho en el plano y señala un punto con el dedo (MV+I). Vuelve a su escritorio y <b>toma el <u>intercomunicador</u></b> (MV+ECS).	<i>bathroom wall on the floor plan with dark line on the document below</i> (MV+I). <i>The Professor <b><u>grabs his radio mouthpiece</u></b></i> (ECS+MV).
<b>Códigos</b>	Sintáctico, iconográfico (4), movilidad (4) y colocación de sonido	Iconográfico (5), movilidad (4) y colocación de sonido.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional.

<b>FICHA 11</b>		<b>Capítulo 2</b>	
<b>Código principal</b>	Iconográfico	<b>TCR</b>	00:40:14-00:39:14
<b>Códigos en escena</b>		<b>Iconográfico</b> , fotográfico, lingüístico, sintáctico y movilidad.	
<b>AD</b>	La furgoneta verde y blanca llega a una nave en un lugar rural (S+MV+I). Marsella y el Profesor se bajan de la furgoneta y entran en la nave (MV). Dentro de la nave hay dos motos grandes en penumbra (I+F). El Profesor, con el casco puesto, asiente con la cabeza (MV). Marsella se pone su casco y se sube a la moto (MV). Se bajan la visera, arrancan y salen de la nave (MV). Dos motos conducen por	<i>Meanwhile, the boxy van pulls up outside of a shabby remote garage</i> (S+MV+I). <i>The Professor and Marseille enter the dim boarded-up garage</i> (F+MV). <i>Three motorbikes stand inside</i> (I). <i>The Professor nods, he wears a motorcycle helmet with a visor lifted</i> (MV). <i>The Professor puts on his glasses and flips down the visor</i> (MV). <i>He and Marseille ride along a ridge, pass a line of <b><u>old-fashion windmills</u></b></i> (I+MV).	

	un camino lleno de <b><u>quijotescos molinos de viento</u></b> (I+MV).	
<b>Códigos</b>	Sintáctico, movilidad (6), iconográfico (3) y fotográfico.	Sintáctico, movilidad (5), iconográfico (3) y fotográfico.
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Narrativo y ≈ convencional.

<b>FICHA 12</b>		<b>Capítulo 2</b>	
<b>Código principal</b>	Iconográfico	<b>TCR</b>	00:11:42-00:09:55
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>iconográfico</b> y movilidad.	
<b>AD</b>	En los alrededores del Banco de España la multitud protesta ataviada con buzos rojos y caretas (S+I+MV). El Profesor y Marsella avanzan entre la gente con <b><u>máscaras de Dalí</u></b> (I+MV). Un helicóptero sobrevuela la ciudad (I+MV). Los manifestantes llevan pancartas (I). Los dos hombres llegan hasta primera línea de la barrera de seguridad (MV). Ángel consulta su teléfono fuera de la carpa (MV). Alicia sale bostezando (MV+I). El Profesor y Marsella se giran y se mezclan entre la multitud (MV).	<i>Outside, the Professor and Marseille, clad in red coveralls and <b><u>Dali masks</u></b>, move through the crowd of protesters (S+I+MV). They make their way to a plastic barrier at the front of the crowd, facing police officers and riot gear (I+MV). The Professor wears an earpiece as he scans the scene outside the bank (I+MV). Angel exits the command tent (MV). Angel smiles (I). Alicia emerges yawning (MV+I). The Professor watches (I). Marseille and the Professor withdraw into the crowd of protesters (MV).</i>	

<b>Códigos</b>	Sintáctico, iconográficos (5) y movilidad (7).	Sintáctico, iconográficos (6) y movilidad (6).
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional y ≈ narrativo.

<b>FICHA 13</b>		<b>Capítulo 3</b>	
<b>Código principal</b>	Fotográfico	<b>TCR</b>	00:26:39-00:25:31
<b>Códigos en escena</b>		Gráfico, <b>fotográfico</b> , iconográfico y movilidad	
<b>AD</b>	<p>Un coche antiguo circula por una pista con charcos y entra por una puerta donde pone «Estanque de tormentas. Prohibido el paso» (I+MV+G). <b><u>Está oscuro</u></b> y el coche lleva los faros encendidos (F). <b><u>En el interior hay grandes columnas circulares</u></b> (F). El coche para y de él salen el Profesor y Marsella (MV). Caminan decididos por el interior, abren una puerta y <b><u>recorren una pasarela iluminada con una hilera de luces tenues</u></b> (MV+F). Suben por una escalera vertical (MV). El Profesor abre una puerta de reja y retira las mantas que cubren los equipos (MV+I).</p>	<p><i>A boxy vintage pick-up truck drives down a ramp (I+MV). It turns and enters <b><u>a dank dark space</u></b> (MV+F). A sign at the entrance reads: “Storm reservoir. No trespassing” (G). Inside, the truck drives down a corridor with <b><u>high ceilings and a soaking wet concrete floor</u></b> (MV+F). It turns left and parks in <b><u>a space dotted with studded columns</u></b> (MV+F). The Professor and Marseille get out of the truck (MV). They walk through a door, then march along a <b><u>mezzanine walkway along one side of a huge rectangular space</u></b> (MV+F). <b><u>Big cement crossbeams hang over a deep channel below them</u></b> (F). The Professor climbs a ladder leading up the wall, Marseille follows (MV). The Professor pushes open a metal</i></p>	

		<i>mesh door and enters a control room (MV). The Professor pulls clothes from various pieces of equipment (MV+I).</i>
<b>Códigos</b>	Gráfico, fotográfico (3), iconográfico (2) y movilidad (5).	Gráfico, fotográfico (5), iconográfico (2) y movilidad (9).
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ cinematográfico.	Narrativo y ≈ cinematográfico.

<b>FICHA 14</b>		<b>Capítulo 6</b>	
<b>Código principal</b>	Fotográfico	<b>TCR</b>	00:03:19-00:01:55
<b>Códigos en escena</b>		<b>Fotográfico</b> , planificación, movilidad, sintáctico, musical e iconográfico.	
<b>AD</b>	En el vestíbulo, Mónica, Bogotá y Río se acercan incrédulos al cuerpo de Nairobi, que yace en el suelo (S+MV+I). Palermo grita con rabia (I). Helsinki se arrodilla a su lado, desconsolado (I). Denver llora en el despacho del gobernador (I+S). Nairobi yace muerta con los ojos y la boca abiertos (I). En Toledo, Nairobi mira a cámara con una margarita en la boca (S+PL+I). Helsinki llora desconsolado sobre su cadáver (I). Río, agachado,	<i>Nairobi lies lifeless on the floor of the main hall (S+I). Palermo screams (P+I). Helsinki's face twists into a grimace (I). Nairobi lies on her back, her wide eyes staring blankly (I). Outside the villa, she lies on her blanket with a daisy in her mouth (S+I). <b><u>The sun bathes her serene face</u></b> (F). At the bank, Helsinki weeps (S+I). Palermo bows his head, Monica sobs (MV+I). Outside the villa, Nairobi rests her hand on her belly (S+I). At the bank, Bogota stares blankly, his face expressionless (S+I). In the panic room, Tokyo's lips part (S+I). In the main hall, the pool of</i>	

	<p>apoya su cabeza sobre el hombro de Mónica (MV+I). En Toledo, Nairobi yace tumbada en la hierba sobre una manta blanca, con una de sus manos en el pecho y otra sobre su vientre (S+I). En el vestíbulo, Bogotá permanece de pie, incrédulo (S+I). En la habitación del pánico, Tokio respira agitada (S+I). En Toledo, Oslo <b>al sol</b> se gira y sonrío (S+F+MV). Recostada en el suelo sobre su brazo, mordisquea una margarita (MV+I). Moscú la mira y sonrío (MV+I). Berlín se gira hacia ella (MV). Nairobi juega con la margarita y los contempla desde la hierba (MV+I).</p>	<p><i>blood widens under Nairobi's head (S+I). Outside the villa, Oslo turns toward her (S+MV). He smiles, Nairobi props herself up on her one elbow and looks to one side with a furrowed brow (MV+I). Moscow stands nearby, wearing a slight smile (I). Berlin turns to Nairobi (MV). She twirls the daisy in her fingers, looking toward the three men with parted lips (MV+I).</i></p>
<b>Códigos</b>	Fotográfico, planificación, movilidad (7), sintáctico (7) e iconográfico (14).	Fotográfico, movilidad (5), sintáctico (8) e iconográfico (13).
<b>Estilo(s)</b>	Narrativo, ≈ cinematográfico y ≈ convencional.	Narrativo.

<b>FICHA 15</b>		<b>Capítulo 1</b>	
<b>Código principal</b>	Planificación	<b>TCR</b>	00:48:41-00:47:03
<b>Códigos en escena</b>		<b>Planificación</b> , efectos especiales, paralingüístico, movilidad, iconográfico y lingüístico.	

<b>AD</b>	<p>En el banco (S). Río coloca la bolsa de sangre en el soporte y abre el conducto (I+MV). Colocan a Nairobi de lado, le cuesta mucho respirar (MV+P). Helsinki pone gel sobre el ecógrafo y lo pasa por la espalda de Nairobi (I+MV). Helsinki le clava una inyección de adrenalina en el corazón y ella eleva el cuello para coger aire con energía (MV+P). Helsinki sonrío (I). Nairobi reposa la cabeza aliviada (MV+I). Río la observa (I). Tokio dirige su mirada a Helsinki (I). Helsinki, con lágrimas en los ojos, mira a Bogotá, que la observa cabizbajo (I). Nairobi gime de dolor y desesperación (P). Río la mira consternado (I). <b><u>Vista cenital de Nairobi sobre la camilla</u></b> (PL). Tokio le acaricia el pelo mientras Helsinki presiona la herida del pecho (I+MV).</p>	<p><i>Then, at the bank (S). Rio hangs a blood bag on hook above Nairobi (I+MV). Tokyo turns Nairobi onto her side (MV). Nairobi's wide eyes roll (I). Helsinki squirts gel on a small breast sensor and glides it along Nairobi's ribs, just under the band of her bra (I+MV). Helsinki thrusts a long needle into Nairobi's chest (I+MV). A tear spills from Nairobi's eye (I). Tokyo and Bogotá exchange a look (I). Nairobi stares up with pleading eyes (I). Tokyo strokes her hair (I+MV).</i></p>
<b>Códigos</b>	<p>Planificación, paralingüístico (3), movilidad (6), iconográfico (9) y sintáctico.</p>	<p>Movilidad (5), iconográfico (7) y sintáctico.</p>
<b>Estilo(s)</b>	<p>Narrativo y ≈ cinematográfico.</p>	<p>≈ convencional y ≈ narrativo</p>

FICHA 16		Capítulo 7	
<b>Código principal</b>	Planificación	<b>TCR</b>	00:51:53-00:51:41
<b>Códigos en escena</b>		<b>Planificación</b> , movilidad, iconográfico y gráfico.	
<b>AD</b>	<b>Vista aérea del Banco de España</b> (PL). Varios policías atrincherados y un francotirador desde una azotea apuntan a la puerta principal (I+MV). «Madrid. 09:40 de la mañana» (G).	<i>Snipers kneel behind the sand-back barrier outside the bank (I+MV). Another aims at the rooftop from a neighbouring building (MV). “Madrid. 09:40 a.m.” (G).</i>	
<b>Códigos</b>	Planificación, iconográfico, movilidad y gráfico.	Iconográfico, movilidad (2) y gráfico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ cinematográfico.	Convencional y ≈ narrativo.	

FICHA 17		Capítulo 1	
<b>Código principal</b>	Movilidad	<b>TCR</b>	00:52:37-00:51:30
<b>Códigos en escena</b>		<b>Movilidad</b> , efectos especiales, iconográfico, sintáctico y paralingüístico.	

AD	<p><b><u>Un blindado de la policía avanza hacia el Banco de España</u></b> (I+MV). Tamayo y Alicia Ruedo observan expectantes (I). Se abren las puertas (MV). <b><u>Desde el banco disparan dos misiles al blindado</u></b>, que explota y entra en llamas (MV+I+EE). Tamayo y Rueda se sobresaltan (P). Del blindado sale una enorme bola de fuego (EE). Denver presiona el botón rojo de cierre de puertas, estas se cierran mientras el tanque sigue ardiendo fuera (MV). <b><u>Un coche de policía acude hacia el tanque</u></b> (MV+I). Dentro del banco Tokio se muestra abatida, jadea y se deja caer en el suelo mientras sostiene su fusil (S+MV+P+I). <b><u>Un camión de bomberos llega al lugar del atentado</u></b> (MV+I). <b><u>Una persona en llamas sale del tanque</u></b> (MV+I+EE). Río llora (I+P). <b><u>Agentes de la policía armados se aproximan al banco</u></b> (I+MV). Tokio yace en el suelo con los brazos en cruz y el fusil sobre su cuerpo y llora (MV+I).</p>	<p><i><b><u>The blue armored trucks speeds toward the bank</u></b></i> (I+MV). Tamayo smiles grimly (I). <i>The doors slide open</i> (MV). <i><b><u>Tokyo and Rio fire the RPGs at the blue vehicle</u></b></i> (MV+I). <i>A fireball consumes it</i> (EE). Tamayo gapes (P). <i>Denver hits the red button</i> (MV). <i>The doors slide close</i> (MV). <i>Inside, Tokyo flaps backward onto the floor</i> (S+MV+I). <i><b><u>An emergency vehicle pulls up next to the blue truck</u></b></i> (MV+I). <i><b><u>The flaming soldier emerges from the vehicle flailing</u></b></i> (MV+I+EE). <i>Inside, Rio weeps</i> (S+P). <i>Tokyo's chin quivers</i> (I).</p>
Códigos	Movilidad (10), efectos especiales (3), iconográfico (9), paralingüístico (3) y sintáctico.	Movilidad (8), efectos especiales (2), iconográfico (7), paralingüístico (2) y sintáctico (2)
Estilo(s)	Convencional y ≈ narrativo.	Narrativo.

FICHA 18		Capítulo 6	
Código principal	Movilidad	TCR	00:45:32-00:43:10
Códigos en escena		<b>Movilidad</b> , iconográfico, paralingüístico, efectos especiales e iconográfico.	
AD	Gandía observa la rejilla del baño del despacho del gobernador (I). <b><u>Gandía desmonta la rejilla y salta hasta el conducto</u></b> (MV). Bogotá entra en el despacho, Gandía cierra la rejilla (MV). <b><u>Gandía reptá por el conducto y levanta otra rejilla</u></b> (MV). En el cuarto de baño común Nairobi apunta a la puerta con su fusil (S+MV). <b><u>Gandía salta y se abalanza sobre ella</u></b> (MV). Entran en el baño del despacho del gobernador y miran la rejilla, Denver y Río retiran la rejilla y trepan (MV). <b><u>Nairobi forcejea con Gandía, le quita el pasamontañas</u></b> (MV). Sus compañeros se apuestan junto a la puerta del baño (MV). Nairobi le golpea con el codo (MV). Bogotá baja el picaporte para abrir (MV). <b><u>Gandía ametralla la puerta a la altura de la</u></b>	<i>In the governor's bathroom, Gandia glances over his shoulder (S+I). <b><u>He reaches toward the toilet paper holder</u></b> (MV). <b><u>He pauses and eyes the vent cover</u></b> (I). <b><u>He climbs into the dark</u></b> (MV). Gandia replaces the cover just as Bogotá and Monica enter (I+MV). Gandia lifts the vent cover in the bathroom (MV). Nairobi sits below in her powerchair with her rifle resting on the handlebars (I). <b><u>Gandia puts her in a chokehold, then aims her rifle at the ceiling</u></b> (MV). Bogotá, Helsinki and Monica sprint away (MV). Palermo enters the governor's bathroom (MV). Denver and Rio pull off the vent cover (MV). In the bathroom <b><u>Nairobi struggles with Gandia</u></b> (S+MV). <b><u>She yanks off his mask</u></b> (MV). Bogotá, Helsinki, Palermo and Monica gather outside (MV). Bogotá turns the door handle (MV). Inside, Gandia slams Nairobi into the door (S+MV). Outside, the robbers step back (S+MV). Inside, Gandia aims his rifle at</i>	

	<p><b><u>cabeza</u></b> (MV+I+EE). Los miembros de la banda se apartan sin dejar de apuntar (MV). <b><u>Gandía abre un agujero en la puerta con la culata de su fusil e introduce la cabeza de Nairobi por el agujero</u></b> (MV+EE+I). Gandía golpea con saña a Nairobi en el costado (MV). Afuera, sus compañeros observan aterrorizados sus gestos de dolor (I). <b><u>Gandía ata una de las manos de Nairobi a una cuerda, la pasa por una argolla y clava la argolla a la puerta</u></b> (MV+I). Helsinki se acerca a la puerta y acaricia la cara de Nairobi (MV+I). La mira y señala a la derecha y a la izquierda, ella señala a la izquierda (MV+I). Gandía termina de atar la segunda mano de Nairobi (MV+I). Da tres pasos atrás (MV). <b><u>Helsinki pega un tiro en el lado izquierdo de la puerta y la bala impacta directamente contra el pecho de Gandía, que cae al suelo y rueda</u></b> (MV+EE). Se incorpora y le pega un tiro a Nairobi en la mano (MV+EE).</p>	<p><i>the door</i> (S+MV). <b><u>Gandia knocks a hole in the door and shoves Nairobi's head through it, facing her friends</u></b> (MV+EE+I). <i>Gandia strikes Nairobi</i> (MV). <i>Outside the robbers stare as she winces</i> (I+P). <b><u>Inside, Gandia wraps a rope around her neck, then her left wrist</u></b> (S+MV+I). <b><u>Gandia hammers a metal loop into the door on her left</u></b> (MV+I). <b><u>He coops the rope through the loop securing her left hand to the door</u></b> (MV+I). <b><u>He does the same to her other hand so that her palms press against the door on either side of her head</u></b> (MV+I). <i>Outside, Nairobi jerks her head to her right, indicating Gandia's position</i> (MV+I). <i>Helsinki aims his pistol at the door</i> (MV). <b><u>Gandia falls backward onto a sofa in the bathroom</u></b> (MV). <i>He gets to his feet and aims a gun at Nairobi's left hand</i> (MV+I). <i>Palermo keeps a steady aim</i> (I). <i>Monica stares wide-eyed</i> (I). <i>Bogota clenches his jaw, quivering</i> (I).</p>
<b>Códigos</b>	Movilidad (21), iconográfico (8), sintáctico y efectos especiales (4).	Movilidad (25), iconográfico (15), sintáctico (6), paralingüístico y efectos especiales.

<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Narrativo.
------------------	-----------------------------	------------

<b>FICHA 19</b>		<b>Capítulo 1</b>	
<b>Código principal</b>	Gráfico	<b>TCR</b>	00:24:12-00:24:01
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>gráfico</b> e iconográfico.	
<b>AD</b>	En el banco (S). <u>Islamabad, Pakistán</u> (G).	<i>At the bank, Tokyo videocalls with a doctor in <u>Islamabad, Pakistan</u> (S+G+I).</i>	
<b>Códigos</b>	Sintáctico y gráfico.	Sintáctico, gráfico e iconográfico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Convencional.	

<b>FICHA 20</b>		<b>Capítulo 3</b>	
<b>Código principal</b>	Gráfico	<b>TCR</b>	00:36:23-00:36:02
<b>Códigos en escena</b>		Sintáctico, <b>gráfico</b> , iconográfico, fotográfico y movilidad.	
<b>AD</b>	Un tejado de tipo asiático (S+I). « <u>Mindanao [sic]</u> . Día 1 del atraco» (G). «Sur de España. Día 1 del atraco» (G).	<i>A woman with shoulder-length black hair exits a house (I+MV). She holds a phone (I). Text appears: “<u>Mindanao</u>. Day 1 of the heist” (G).</i>	

		<i>The woman steps through a lush gold garden (MV). The RV drives along a highway (MV). “South of Spain. Day 1 of the heist” (G).</i>
<b>Códigos</b>	Sintáctico, iconográfico y gráfico (2).	Iconográfico (2), gráfico (2), movilidad (3).
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional, ≈ narrativo y ≈ cinematográfico.

FICHA 21		Capítulo 4	
<b>Código principal</b>	Sintáctico o de montaje	<b>TCR</b>	00:50:11-00:49:55
<b>Códigos en escena</b>		Movilidad y <b>sintáctico</b> .	
<b>AD</b>	Los dos hombres, con la espalda muy erguida, suben por la escalera (MV). Berlín mira al frente mientras Gandía le observa al caminar (MV). Gandía se adelanta (MV). <b>En el presente</b> , Nairobi pestaña y respira lentamente (S+MV).	<i>They follow Amanda up the stairs (MV). Gandia eyeballs Berlin, then moves past him up the stairs (MV). <b><u>Now, in the governor’s office</u></b>, Nairobi opens her eyes (S).</i>	
<b>Códigos</b>	Movilidad (4) y sintáctico.	Movilidad (2) y sintáctico.	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional y ≈ narrativo.	Convencional y ≈ narrativo.	

FICHA 22		Capítulo 6	
<b>Código principal</b>	Sintáctico o de montaje	<b>TCR</b>	00:08:45-00:08:17
<b>Códigos en escena</b>		Fotográfico, de movilidad, iconográfico y <b>sintáctico</b> .	
<b>AD</b>	<p><b><u>En la habitación del pánico</u></b> (S). Tokio recuerda (F). La cara de Nairobi saliendo por la puerta mirando al suelo (I).</p> <p><b><u>En el monasterio</u></b> Nairobi despierta a Tokio de la siesta (S+MV).</p>	<p><b><u>In the panic room</u></b>, Tokyo's head lowers to the side, scenes flash (S+MV+F). She falls back on the floor after launching the RPG (I). Nairobi lies on the operating table (I). Nairobi stares vacantly (I). Tokyo's eyes fly open (MV). <b><u>At the monastery</u></b> (S). Nairobi joins Tokyo in her bed (MV).</p>	
<b>Códigos</b>	Sintáctico (2), fotográfico, iconográfico y movilidad.	Sintáctico (2), fotográfico, iconográfico (3) y movilidad (3).	
<b>Estilo(s)</b>	Convencional.	Narrativo y ≈ convencional	