

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO

Audiodescripción para niños/as

**Estudio exploratorio sobre la traducción de guiones de audiodescripción
como estrategia para aumentar el contenido infantil audiodescrito en
plataformas digitales**

Autora: Carla Piqueres Centelles

Tutora: Irene de Higes Andino

Fecha de lectura: Junio de 2023



Resumen

El foco de estudio del presente trabajo es la audiodescripción para personas con discapacidad visual, que consiste en la narración de la información de un producto audiovisual que únicamente puede deducirse por sus imágenes en pantalla. Más concretamente, se centra en la audiodescripción para niños/as, pues se consideran un tipo de espectador al que hay que prestar especial atención, no solo por las exigencias que los propios programas infantiles puedan presentar, sino también porque en la actualidad no existen unas directrices claras y unificadas que traten únicamente las necesidades de este tipo de público. Además, en el panorama español actual, la cantidad de productos audiovisuales infantiles accesibles para niños/as con discapacidad visual es escaso e incluso, en algunos casos, casi inexistente. Por este motivo, se considera esencial aumentar la audiodescripción en las plataformas digitales, pues estas han liderado el mercado del ocio y el entretenimiento audiovisual a nivel mundial. Como estrategia para alcanzar tal objetivo, este proyecto propone investigar acerca de la traducción inglés-español de guiones de audiodescripción. Para tal propósito, la investigación se divide en dos fases cruciales y toma como objeto de estudio el cortometraje *Charcos*, de la plataforma Disney+. Tras un periodo previo de documentación y comparación de normativas actuales de audiodescripción, la primera fase consiste en comparar el proceso de audiodescripción tradicional con el proceso de traducción inglés-español del guion de audiodescripción del mismo cortometraje, tanto a nivel cualitativo como a nivel cuantitativo. Por su parte, la segunda fase se basa en la realización de un estudio exploratorio donde se pone a prueba la recepción y la validación de ambos guiones, resultados de la fase previa, por un espectador potencial.

Palabras clave

Accesibilidad, audiodescripción para niños/as, plataformas digitales, traducción de guiones de audiodescripción, estudio de recepción.

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer la colaboración del encantador niño que participó en el estudio exploratorio. Este trabajo no hubiera sido posible sin él y, por supuesto, tampoco sin la amabilidad y la predisposición de su madre. Gracias a los dos por vuestro tiempo, cariño y ayuda.

También me gustaría agradecer la labor de mi tutora, Irene de Higes, por guiarme y acompañarme en esta recta final de mis estudios de grado. Ha sido un placer colaborar con ella y contar con la ayuda de una profesional en el ámbito de la Traducción Audiovisual.

Índice de contenidos

Introducción	6
Motivación personal	6
Objetivos.....	6
Preguntas de investigación	7
Metodología.....	8
Objeto de estudio	9
Estructura.....	9
Capítulo 1. Accesibilidad y audiodescripción en España	10
1.1. Definiciones y legislación	10
1.2. Situación de la audiodescripción para niños/as en España.....	11
Capítulo 2. Audiodescripción para niños/as	15
2.1. ¿Qué indican las principales normativas sobre la AD para niños/as?	16
2.2. Convenciones que se aplicarán en la AD propia	17
2.2.1. Análisis previo de la obra	17
2.2.2. Formato del guion.....	18
2.2.3. Elaboración del guion de AD	18
2.2.4. Locución	20
Capítulo 3. La traducción de guiones de audiodescripción	21
Capítulo 4. Metodología de la investigación y objeto de estudio	23
4.1. Metodología.....	23
4.2. Fases	23
4.2.1. Corpus: selección y justificación.....	23
4.2.2. Búsqueda de sujeto para estudio de recepción	24
4.2.3. Elaboración de los guiones	24

4.2.4. Diseño del formulario para la comparación de los guiones y análisis	24
4.2.5. Estudio exploratorio	27
Capítulo 5. Análisis y resultados	28
5.1. Comparación del proceso de audiodescripción y de traducción	28
5.1.1. Análisis cualitativo	28
5.1.2. Análisis cuantitativo	30
5.2. Estudio exploratorio	31
Conclusiones	34
Combinación de normativas de audiodescripción	34
Traducción de guiones de audiodescripción.....	35
Futuras líneas de investigación.....	38
Bibliografía y filmografía	40
Bibliografía.....	40
Filmografía	43
Anexos	44
Anexo 1: AD propia de <i>Charcos</i>	44
Anexo 2: AD traducida de <i>Charcos</i>	46
Anexo 3: Tablas de análisis	49
Comparación del proceso de AD y del proceso de traducción.....	49
Estudio exploratorio	51

Índice de tablas

Tabla 1. Evolución de la media de horas mensuales audiodescritas por canal en el periodo 2014-2018.	12
Tabla 2. Modelo de tabla de análisis empleada para llevar a cabo el estudio exploratorio. ...	27
Tabla 3. Tiempo trabajado en los procesos de audiodescripción y de traducción.	31

Índice de gráficos

Gráfico 1. Porcentaje anual de horas audiodescritas por género (2018).	12
Gráfico 2. Porcentaje anual de horas audiodescritas por cadenas infantiles en la franja horaria comprendida entre las 24h y las 7h (2018).	13

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Infografía sobre los servicios de accesibilidad en siete plataformas de vídeo bajo demanda.	13
Ilustración 2. ¿Qué mencionan las diferentes normativas sobre la audiodescripción para niños/as?.....	17
Ilustración 3. Formulario empleado para llevar a cabo la comparación del proceso de AD y de traducción.....	26
Ilustración 4. Respuestas a tres preguntas de comprensión general en el estudio exploratorio.	32
Ilustración 5. Respuesta a una pregunta específica de la trama en el estudio exploratorio....	32
Ilustración 6. Combinación de normativas de AD.	34
Ilustración 7. Traducción de guiones de AD: objetivos.	36
Ilustración 8. Traducción de guiones de AD: preguntas de investigación.	37

Introducción

Motivación personal

Como estudiante del itinerario de Traducción Audiovisual, he decidido centrarme en la especialidad de la audiodescripción (a partir de ahora «AD») por diversos motivos.

Considero que la accesibilidad juega un papel clave en nuestra sociedad, ya que ayuda a facilitar la vida diaria de aquellas personas que sufren algún tipo de discapacidad. Sin embargo, es evidente que todavía queda mucho camino por recorrer para crear una sociedad completamente accesible, sobre todo en lo que respecta a las personas con discapacidad visual. Es más, incluso podría considerarse que existe un sector todavía más vulnerable de la población que requiere especial atención: los niños/as con ceguera o pérdida de visión.

Por ello, mediante el presente trabajo de investigación, me gustaría contribuir a que el público infantil con discapacidad visual pueda gozar de una de las principales actividades de ocio de la actualidad: los productos audiovisuales de las plataformas digitales. En concreto, la motivación por centrarme en la AD para niños/as surgió al estudiar la Norma UNE 153020 (2005) en la asignatura *Traducció Audiovisual i Accessibilitat* (TI0952), pues empecé a ser consciente de que las especificaciones destinadas a este tipo de público eran mínimas.

En definitiva, la principal motivación de este proyecto es, por una parte, concienciar de las necesidades que puedan tener los niños/as con discapacidad visual; por otra, intentar que el número de productos audiovisuales audiodescritos aumente, con el fin de que el público infantil pueda beneficiarse de las mismas series o películas que consumen sus compañeros sin deficiencia visual.

Objetivos

Tras haber observado que en la televisión pública y, sobre todo, en las plataformas digitales la cantidad de programación infantil con AD en español es extremadamente escasa y, en algunos casos, incluso inexistente, se ha comenzado a indagar sobre diferentes estrategias que podrían llevarse a cabo para que dicha cifra aumente. Así pues, el objetivo principal del presente trabajo es estudiar la traducción de guiones de AD con el fin de aumentar el contenido infantil audiodescrito en plataformas digitales. En concreto, el foco de estudio de esta

investigación será la traducción inglés-español de guiones de AD. Para llevar a cabo tal tarea, se establecen tres objetivos secundarios:

- Analizar y comparar, desde un punto de vista teórico, las principales normativas que regulan la AD para niños/as en ambas lenguas (español e inglés). Se tendrán en cuenta, esencialmente, la Norma UNE 153020, la *Ofcom's Guidelines on the Provision of Television Access Services*, los *Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers* y la guía de estilo de AD de Netflix.
- Elaborar dos guiones de AD para niños/as en español del mismo producto audiovisual: el primero de ellos, desde cero, y el segundo, partiendo de un guion de AD ya existente en inglés, con el sumo objetivo de comparar ambos procesos, sobre todo en lo que concierne a la velocidad de trabajo y a las dificultades específicas que presente cada uno de ellos.
- Comprobar si ambos guiones serían validados por un espectador potencial: un niño con deficiencia visual de 9 años, así como observar si muestra preferencia por uno de ellos.

Preguntas de investigación

A lo largo de este estudio, se intentarán contestar las siguientes preguntas de investigación:

En primer lugar, ¿presentan las distintas normativas que mencionan aspectos sobre la AD para niños/as diferencias significativas entre ellas? Independientemente de la lengua o del país al que pertenezcan, ¿pueden combinarse aspectos de dichas normativas con el fin de elaborar una AD de mayor calidad?

En segundo lugar, en lo relativo a la tarea del audiodescriptor/traductor, ¿el hecho de traducir un guion de AD, en lugar de elaborar uno desde cero, facilita y aligera el trabajo? ¿Qué diferencias encuentra el traductor en cuanto a dificultades y problemas de traducción?

Por último, en lo que respecta a la recepción y la comprensión de una AD por parte del público infantil, ¿existen diferencias de significado relevantes que afecten a la comprensión total del producto en un guion de AD que se traduce del inglés al español? ¿Un espectador potencial recibe mejor una AD realizada desde cero, un guion de AD ya existente en otro

idioma, pero traducido a su lengua materna, o no existen diferencias significativas relativas a la comprensión?

Metodología

La presente investigación tomará como punto de partida un cortometraje de Disney+. La manera de trabajarlo consistirá, en primer lugar, en elaborar un guion de AD en español, cuya principal referencia serán los aspectos de AD para niños/as establecidos en distintas normativas, directrices y guías de estilo que puedan resultar útiles en el proceso. A continuación, se llevará a cabo una segunda versión de dicho guion. Sin embargo, esta versión ya no se realizará desde cero, sino partiendo del guion de AD ya existente en inglés, al cual puede accederse desde la propia plataforma digital.

Una vez terminados, se realizará una comparación teórica de ambos guiones, cuyo objetivo será examinar tanto el proceso de audiodescripción como el de traducción, con el fin de comparar las horas de trabajo y de enumerar las dificultades particulares encontradas en cada proceso. Estas dificultades podrán ser, por ejemplo, relativas a los bocadillos de información¹ o a los huecos de mensaje² en la primera fase, o problemas concretos de traducción en la segunda.

Por último, se pondrá en práctica la eficiencia de ambos guiones mediante un estudio exploratorio. Para ello, se contará con la ayuda de un niño de 9 años con deficiencia visual, quien actuará como espectador de ambas versiones. Tras la proyección, se le realizarán una serie de preguntas, tanto de comprensión general y de aspectos más concretos de la trama como de aspectos que solo pueden deducirse de la AD, para comprobar cuál de las dos versiones ha logrado una comprensión general más eficaz. Finalmente, se le pedirá que exprese su opinión sobre ambos guiones y que se decante, si lo considera oportuno, por una de las versiones.

¹ Cada una de las descripciones que se insertan en los huecos de mensaje. Únicamente debe contener la información necesaria que explique los aspectos visuales relevantes para una percepción más completa de la obra (AENOR, 2005: 5).

² Espacio útil para contener “bocadillos de información”. Dicho espacio debe estar limpio de diálogos y de sonidos relevantes para la comprensión de la obra. (AENOR, 2005: 5).

Objeto de estudio

Para llevar a cabo esta investigación, se tomará como referencia el cortometraje *Charcos* (Parrish, 2020), que corresponde al primer capítulo de la primera temporada de la serie *Circuito de cortos* (Russell et al., 2020-presente) de Disney+.

Estructura

El presente trabajo comienza con una primera parte, compuesta por los tres primeros capítulos, que corresponde a la revisión teórica y es útil para comprender el contexto sobre la accesibilidad y la AD en España, tanto para público general como para público infantil; así como a la traducción de guiones de AD, donde se incluye información sobre las normativas vigentes de AD en España, Reino Unido y Estados Unidos.

En la segunda parte, correspondiente al cuarto capítulo, se explica la metodología de trabajo y las diferentes fases que se han seguido para elaborar el proyecto.

A continuación, el quinto capítulo desarrolla el procedimiento de análisis y comparación de los guiones de AD y el procedimiento del estudio exploratorio, así como los resultados obtenidos en ambas fases.

Seguidamente, se indican las conclusiones finales de la investigación.

Por último, se incluye la bibliografía y la filmografía consultadas, así como los anexos con los archivos pertinentes.

Capítulo 1. Accesibilidad y audiodescripción en España

1.1. Definiciones y legislación

En España, según la Encuesta de discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia, hay más de 4,3 millones de personas con discapacidad, de las cuales más de un millón padecen algún tipo de discapacidad visual (EDAD, 2022: 1).

Así pues, en el territorio español, el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social establece el principio de accesibilidad universal, definido como la «condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos, instrumentos, herramientas y dispositivos para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible» (Real Decreto Legislativo 1/2013: 11).

Ante este contexto, la Traducción Audiovisual cuenta con una modalidad orientada a la accesibilidad para personas con discapacidad visual: la audiodescripción. Según la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), se trata de «un sistema de apoyo a la comunicación que consiste en intercalar información sonora en los huecos de mensaje de las producciones audiovisuales, para explicar a las personas con discapacidad visual los aspectos más significativos de la imagen que no pueden percibir» (ONCE, s.f.). En otras palabras, el principal objetivo de la AD es proporcionar a sus espectadores/as la información necesaria para que estos/as puedan comprender y disfrutar del producto audiovisual en su totalidad.

En lo concerniente a la legislación vigente relacionada con la AD, el segundo capítulo de la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual «regula las obligaciones de garantizar que se mejore de forma continua y progresiva la accesibilidad de los servicios para las personas con discapacidad» (Ley 13/2022: 9) y considera al Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción como centro estatal técnico «de referencia en materia de accesibilidad audiovisual para personas con discapacidad» (Ley 13/2022: 9).

Cabe destacar los siguientes artículos:

- Artículo 102. Accesibilidad al servicio de comunicación audiovisual televisivo lineal en abierto.
 - La legislación obliga incluir un mínimo de **cinco horas semanales** de programación con AD.
 - En lo que respecta al **servicio público** de comunicación audiovisual televisivo lineal en abierto, la ley establece la obligatoriedad de incluir un mínimo de **quince horas semanales** de programas audiodescritos.
 - Prioritariamente, estos contenidos deben emitirse en horario de máxima audiencia y deben incluir «películas cinematográficas de cualquier género incluido documental y animación, películas para televisión de cualquier género incluido documental y animación y series» (Ley 13/2022: 49).
- Artículo 103. Accesibilidad al servicio de comunicación audiovisual televisivo lineal de acceso condicional.
 - Este artículo determina que dichos prestadores de servicios han de incorporar un mínimo de **cinco horas semanales** de programación audiodescrita, «que incluirán aquellos que puedan resultar de mayor interés para la audiencia» (Ley 13/2022: 50).
- Artículo 104. Accesibilidad al servicio de comunicación audiovisual televisivo a petición.
 - Según este artículo, las plataformas digitales deben **incorporar gradualmente programas con audiodescripción** y lengua de signos, «dotados con la debida prominencia en el catálogo» (Ley 13/2022: 50).

Asimismo, dicha ley también establece ciertas obligaciones para los prestadores de servicios audiovisuales en materia de accesibilidad y que afecta a la calidad de sus contenidos. Concretamente, decreta que las audiodescripciones deben concordar con los estándares de calidad establecidos en la Norma UNE 153020 (2005).

1.2. Situación de la audiodescripción para niños/as en España

Del más de un millón de personas que sufren algún tipo de discapacidad visual en España, cabe destacar que más de diez mil son niños/as de entre 6 y 15 años (EDAD, 2022: 2). Sin embargo, la ya mencionada Ley General de Comunicación Audiovisual solo especifica, en el

artículo 102, que el género de animación debe incluirse entre los distintos tipos de programas audiodescritos (Ley 13/2022: 49).

Por su parte, la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), en el *Informe sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad* (2020) correspondiente al año 2018, aportó los siguientes datos sobre la evolución de horas mensuales audiodescritas por canal en el periodo 2014-2018, de los cuales se destacan los de programación infantil:

CANAL	OBLIGACIÓN HORAS/MES 2017	2014	2015	2016	2017	2018
Clan TV	40 h	0.5	54.4	103.9	101.4	126.6
Boing	8 h	9.8	10.5	16	11	11.1
Disney	8 h	45.2	110.7	38.5	34	29.2

Tabla 1. Evolución de la media de horas mensuales audiodescritas por canal en el periodo 2014-2018.

Fuente: Elaboración propia a partir de CNMC (2020).

Puede observarse que estos canales infantiles cumplen con la legislación vigente y, además, han aumentado considerablemente la emisión de programas audiodescritos durante los últimos años. Ahora bien, en lo que respecta al género, la programación infantil audiodescrita «se situó lejos de los niveles alcanzados por los géneros mayoritarios, pero el porcentaje de emisión fue ligeramente superior al 2017, en concreto, un 1,7 % mayor» (CNMC, 2020: 26).

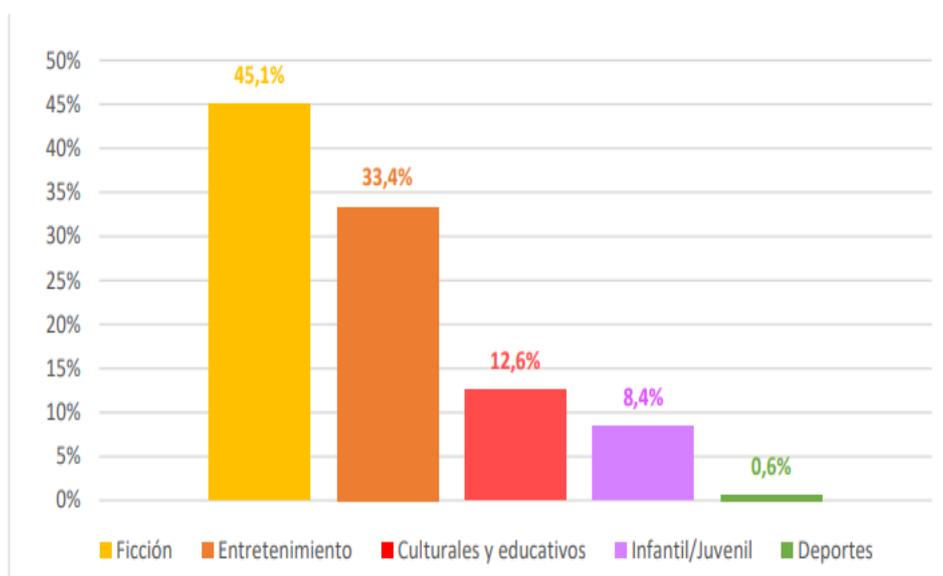


Gráfico 1. Porcentaje anual de horas audiodescritas por género (2018).

Fuente: CNMC (2020: 26).

En lo que concierne a las franjas horarias de emisión de programación audiodescrita, la CNMC también destacó negativamente los resultados obtenidos de las cadenas infantiles.



Gráfico 2. Porcentaje anual de horas audiodescritas por cadenas infantiles en la franja horaria comprendida entre las 24h y las 7h (2018).
Fuente: CNMC (2020: 28)

Dejando de lado el papel de este tipo de prestadores de servicio, cabe centrarse ahora en las plataformas de *streaming*, pues durante los últimos años han avanzado a pasos agigantados en el mercado del entretenimiento audiovisual, tanto a nivel global como en España. No obstante, la mayoría de ellas escasean en contenido audiovisual accesible para personas con discapacidad visual. De hecho, las principales plataformas de digitales del panorama español cuentan con menos del 3 % de su contenido audiodescrito en español (Arias Badía, 2020).

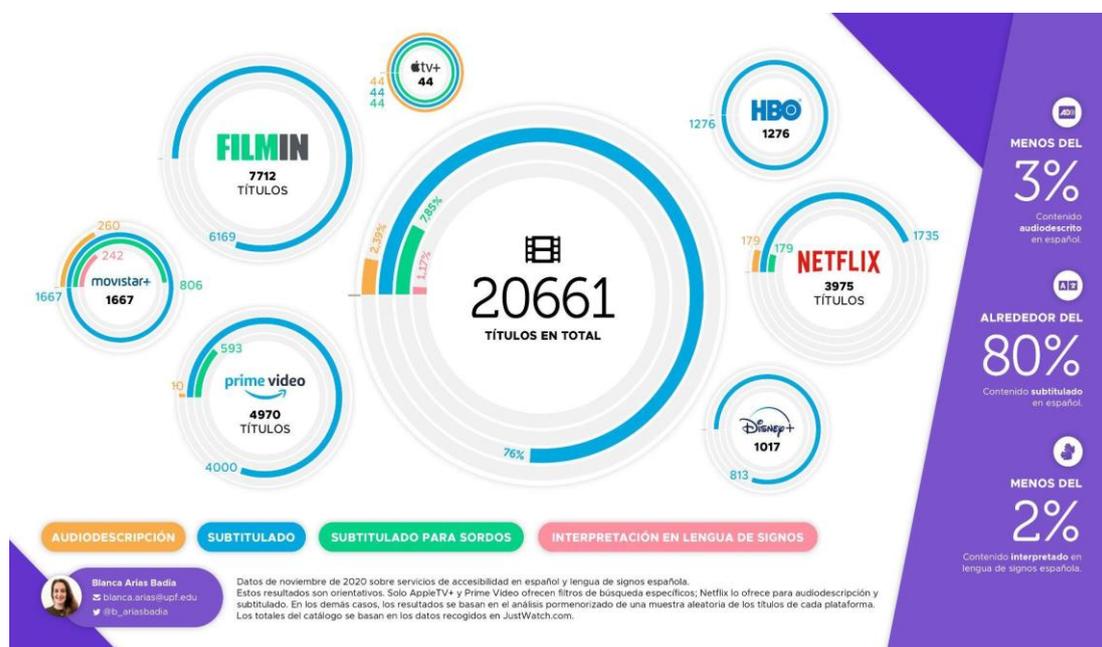


Ilustración 1. Infografía sobre los servicios de accesibilidad en siete plataformas de vídeo bajo demanda.
Fuente: Arias Badía (2020).

Por añadidura, la legislación vigente que regula la cantidad de AD que debe incluirse en las plataformas digitales podría considerarse ineficiente, pues no establece unos requisitos ni una cantidad mínima de contenido audiodescrito en su programación (véase el [Apartado 1.1](#)).

Lamentablemente, tanto la investigación de Blanca Arias Badía como otras más recientes constatan que Disney+ —que podría considerarse como la plataforma más orientada a público infantil y juvenil— carece de contenido audiodescrito en español peninsular.

En el caso de Disney+ sí que existen algunas películas que la incluyen [la AD], pero la mayoría, por no decir el 95 %, son en inglés. Y el resto en alemán, francés, portugués de Brasil y español de Latinoamérica. Curiosamente no en español de España (Aragunde y Rodríguez, 2022).

En efecto, lo curioso del caso de Disney+ es que sí dispone de más de 300 títulos con AD en inglés (Mabe, 2020) y, por ello, cabe reflexionar sobre la posibilidad de traducir guiones de audiodescripción del inglés al español como estrategia para poder aumentar dichas cifras.

Capítulo 2. Audiodescripción para niños/as

En lo que respecta a la AD específica para público infantil, cabe destacar que no existen normativas únicamente destinadas a este tipo de espectadores. Es decir, la información con la que se cuenta actualmente siempre parte de capítulos o secciones de normativas de AD generales. No obstante, cabría reflexionar sobre si el público infantil debería considerarse un caso especial y, por tanto, sobre si deberían elaborarse unas directrices propias que traten únicamente sobre la AD para niños/as. Y es que, por ejemplo, el Royal National Institute of Blind People (RNIB) considera que la AD puede jugar un papel clave en el proceso de aprendizaje del lenguaje de los niños/as:

Audio described films for children can help with language development in several ways. The songs, rhymes, and process of listening to the film over and over again can help a child to develop echolalic speech. Audio description which signposts objects and events can also help with language development because it reinforces the meaning of words. It is important that children can hear significant sound effects because they add meaning to words such as “train” or “laugh” (RNIB, 2009: 1-2).

Además, sus directrices *Audio Description for Children* (2009) también hacen hincapié en ciertas recomendaciones relevantes a la hora de realizar una AD destinada a público infantil, tales como:

- Debe evitarse audiodescribir por encima de canciones, pues la letra, el ritmo y la melodía de las mismas puede influir positivamente en el disfrute y, por ende, en el proceso de aprendizaje del niño/a.
- Los niños/as más pequeños/as presentan dificultades para prestar atención y para asimilar grandes cantidades de información verbal. Así pues, la AD debe emplear oraciones simples, claras y concisas y enfatizar en transmitir la historia, en lugar de intentar ofrecer información sobre todo lo que podrían perderse.
- En ocasiones, pueden incluirse palabras de mayor complejidad léxica con el fin de despertar el interés del espectador. Además, la AD debe contribuir a la función recreativa del producto, por lo que también pueden emplearse rimas y aliteraciones para mantener la atención del público.

Por su parte, Alicia Palomo López (2010: 213) afirma que es vital considerar al AD para niños/as como un caso diferente, con sus propias características y requisitos particulares. De

este modo, alude a los principales retos y dificultades de la AD para programas infantiles: la cantidad de AD que debe incluirse, la complejidad léxica, la importancia de la música, las canciones, los efectos de sonido y el tono y la expresividad en el proceso de locución.

Más adelante, la investigación de Andrea Bella (2016) incidió en la importancia de la entonación, la velocidad y la necesidad de audiointroducción. De igual modo, Raquel Santonja (2018) analizó la importancia de la AD de los productos audiovisuales infantiles con el fin de comprobar su eficacia, mediante la comparación de la comprensión de un niño invidente y de uno vidente del mismo producto.

2.1. ¿Qué indican las principales normativas sobre la AD para niños/as?

A continuación, se detallan las indicaciones sobre AD para niños/as de cuatro normativas, guías de estilo o directrices que se han tenido en cuenta para elaborar unas directrices propias. En concreto, se toman las siguientes como referencia:

1. Norma UNE 153020 (2005), normativa sobre AD predominante en España.
2. Ofcom's Guidelines on the Provision of Television Access Services (2021), directrices sobre AD predominantes en Reino Unido.
3. Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers (2009), criterios predominantes en Estados Unidos, lugar donde se llevó a cabo la AD del cortometraje *Charcos*.
4. Netflix Audio Description Style Guide v2.3 (2021), guía de estilo de la plataforma digital Netflix³.

La siguiente imagen detalla los aspectos concretos de AD para niños/as que mencionan dichas normativas y directrices y que se tendrán en cuenta en el presente proyecto.

³ Cabe mencionar que esta se ha escogido para actuar como modelo de guía de AD en plataformas digitales, debido a una falta de directrices o guía de estilo de acceso público por parte de la plataforma del objeto de estudio de este proyecto, Disney+.

¿QUÉ MENCIONAN LAS DIFERENTES NORMATIVAS SOBRE LA AUDIODESCRIPCIÓN PARA NIÑOS/AS?

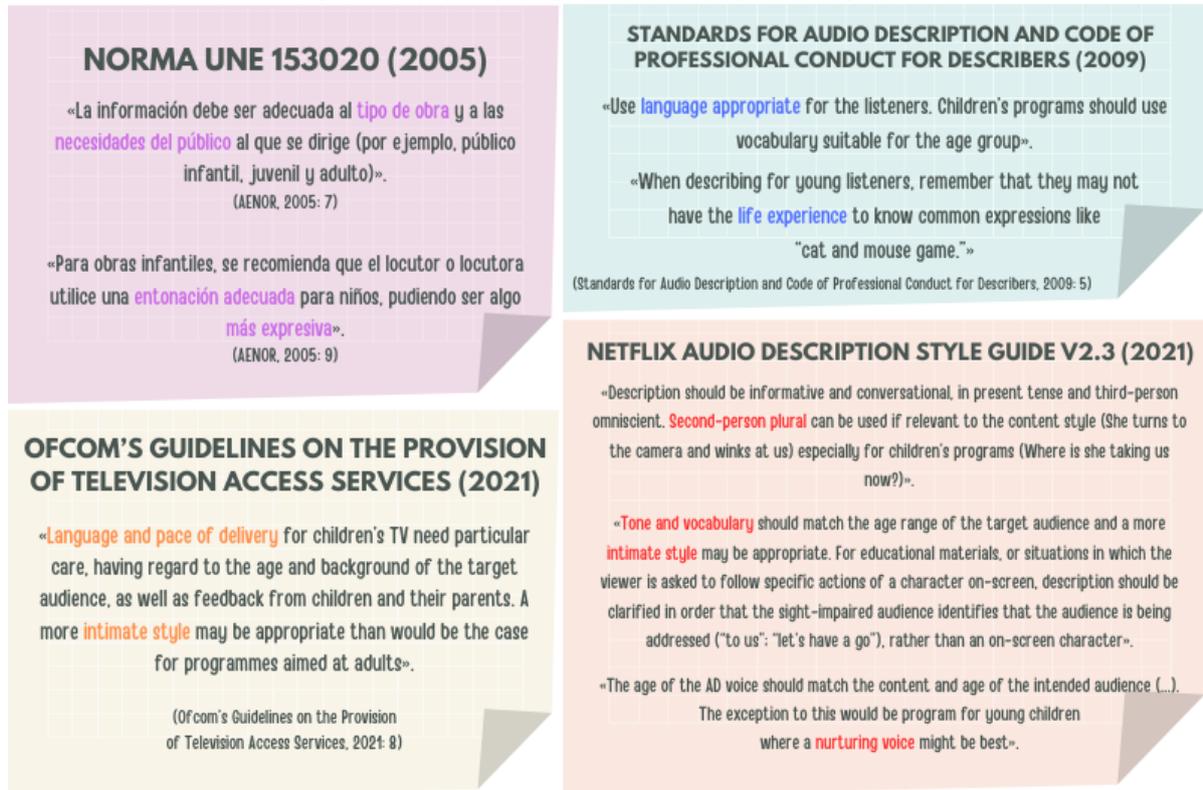


Ilustración 2. ¿Qué mencionan las diferentes normativas sobre la audiodescripción para niños/as?
Fuente: Elaboración propia.

2.2. Convenciones que se aplicarán en la AD propia

Como resultado de la combinación y la comparación de las normativas, directrices y guías detalladas anteriormente, se han elaborado unas pautas personales que se seguirán en la fase de elaboración de una propuesta de AD en español del cortometraje *Charcos*. En cuanto al contenido de la AD, se seguirán sobre todo las recomendaciones especiales dedicadas a público infantil detalladas, aunque también se tendrán en cuenta otras más generales. No obstante, cabe destacar que no se mencionarán aspectos relativos a los requisitos técnicos, pues no se cuenta con los conocimientos ni los medios técnicos adecuados.

2.2.1. Análisis previo de la obra

Siguiendo las recomendaciones de la Norma UNE 153020, se considera esencial realizar un análisis previo de la obra que permita determinar si es factible realizar una AD. En dicho análisis, se tendrá en cuenta la cantidad de diálogo y de huecos de mensaje, con el fin de evitar ansiedad en el espectador, ya sea por saturación de información o por falta de la misma.

2.2.2. Formato del guion

En lo que concierne al formato, se seguirán las recomendaciones aportadas por Vázquez Martín en su obra *Audiodescripción: norma y experiencia* (2019), debido a que las anteriores normativas no especifican nada relevante.

- **Fuente:** Arial.
- **Tamaño:** 12 puntos.
- **Interlineado:** sencillo.
- **Sangría:** 3 centímetros en ambos lados.

Cada bocadillo de información se iniciará en un párrafo independiente, separado del resto de unidades descriptivas mediante una línea en blanco. Además, en la primera línea de cada bocadillo de información se incluirá la duración, mediante el TCR de entrada y de salida. Tras un salto de línea, se comenzará a redactar la audiodescripción. Finalmente, se tendrá en cuenta información adicional como el texto en pantalla. Este, se indicará como tal mediante el uso de la negrita. También se escribirá entre paréntesis la pronunciación de toda palabra, generalmente en otra lengua, que deba realizarse de manera especial.

2.2.3. Elaboración del guion de AD

¿Cuándo se describe?

- La audiodescripción se introducirá en los huecos de mensaje y, por tanto, no se solapará con diálogos ni con música o efectos sonoros relevantes para la trama. Excepcionalmente, podrá incluirse audiodescripción sobre un diálogo, siempre y cuando se trate de una palabra o expresión que se repita seguidamente⁴.
- Se evitará describir sobre música o efectos sonoros que refuercen la acción principal, con el fin de permitir al espectador disfrutar de ellos e imitarlos.
- El orden en el que se describirán los elementos seguirá la regla espacio-temporal propuesta por la Norma UNE 153020 (2005: 8): cuándo, dónde, quién, qué y cómo.

⁴ Por ejemplo, en el caso de *Charcos*, esto puede suceder cuando el protagonista repite constantemente el nombre de Skylar mientras entra y sale de los charcos.

- En cuanto a la identificación y descripción de los personajes, los rasgos clave se describirán lo antes posible para ayudar a identificar a la persona en la mente del oyente⁵.
- A ser posible, la acción en pantalla se describirá al mismo tiempo que está ocurriendo. Se priorizará la trama y se evitará adelantar y desvelar acontecimientos, así como romper situaciones de tensión dramática, suspense o misterio. De manera excepcional, podrá adelantarse información que ayude a comprender posteriormente una referencia cómica o la trama principal.

¿Qué se describe?

- Se priorizará, ante todo, la trama de la acción dramática y, seguidamente, los ambientes y la información visual proporcionada por la imagen.
- Teniendo en cuenta el nivel de importancia sobre la trama, se describirán personajes, entornos, tiempo fílmico, sonidos difíciles de identificar, acciones y texto en pantalla.
- Se describirán expresiones faciales, lenguaje corporal y reacciones de los personajes, sobre todo cuando estas puedan ser contradictorias con el diálogo⁶.
- Se hará referencia a colores, siempre y cuando el tiempo lo permita y sean relevantes para la trama.
- Cuándo/dónde: se incluirá información sobre el lugar y el tiempo fílmico (el momento del día, la hora, la estación del año o la fecha), así como sobre las condiciones meteorológicas, siempre y cuando sean relevantes para la trama⁷.
- Quién: deben describirse los personajes principales y secundarios relevantes, incluyendo aspectos visuales que revelen información sobre su identidad, personalidad y rasgos (qué aspecto y edad tienen, cómo se mueven, qué llevan puesto, etc.).
- Qué/cómo: se describirá la acción que sucede en pantalla con la mayor precisión posible y, si el tiempo lo permite, de manera simultánea a la imagen.
- No se describirá aquella información que pueda deducirse fácilmente de la obra.
- Siempre que no se solape con información relevante para la trama, se incluirá información sobre los títulos de crédito en pantalla, si es necesario, de manera resumida. Asimismo, se incluirá información sobre el audiodescriptor y el locutor.

⁵ Por ejemplo, en el caso de *Charcos*, la edad de los protagonistas puede resultar relevante.

⁶ En el caso de *Charcos*, por ejemplo, el motivo por el que Skylar se ríe puede resultar confuso, ya que puede presuponerse que se ríe por la acción de Noah y no por estar mirando el móvil.

⁷ Como lo es en el caso de *Charcos*.

¿Cómo se describe?

- La audiodescripción será lo más específica posible y evitará términos ambiguos y generales.
- Se usarán estructuras sintácticas simples, directas y concisas y predominará la coordinación frente a la subordinación. La estructura predominante será: *sujeto + verbo + objeto*.
- El narrador será omnisciente y, como tiempo verbal principal, se empleará el presente de indicativo. Preferentemente, la AD se expresará en tercera persona del singular, aunque también podrá emplearse la segunda persona del plural, si la trama lo requiere.
- En cuanto al léxico, se tratará de fomentar el aprendizaje de nuevo vocabulario. A su vez, también podrán incluirse adjetivos y adverbios expresivos, así como diminutivos y aumentativos, que ayuden al espectador a mantener la atención. Con el mismo fin, también podrán emplearse rimas y aliteraciones.
- Se empleará vocabulario que refleje la variedad dialectal principal del espectador potencial⁸.
- En la descripción de personajes, se evitarán descripciones demasiado largas y confusas. Además, siempre que no resulte repetitivo o que la trama requiera lo contrario, se identificará a los personajes mediante su nombre propio, su apodo o un apelativo descriptivo. Por tanto, se evitará el uso de pronombres personales tónicos.
- Se evitará describir desde un punto de vista subjetivo.

2.2.4. Locución

- La locución podrá exteriorizar sentimientos y emociones mediante la entonación e incluir cambios de ritmo para ayudar al espectador a mantener la atención.
- La locución se expresará en la misma variedad dialectal que el espectador potencial⁹.
- En el proceso de selección del locutor/a, se podrá tener en cuenta el género para complementar o contrastar el tipo de voz predominante en el producto original, con el fin de que el espectador sea capaz de diferenciar con mayor facilidad la voz del diálogo original y la de la AD¹⁰.

⁸ En este caso, el español peninsular

⁹ En este caso, el español peninsular.

¹⁰ En el caso de *Charcos*, este aspecto no resulta del todo relevante, pues en el producto original solo intervienen dos personajes, cada uno de ellos de un género.

Capítulo 3. La traducción de guiones de audiodescripción

Pese a que, en ciertos países, tales como Estados Unidos o Canadá, la AD ha pertenecido tradicionalmente a campos de estudio como la educación especial, la psicología o la comunicación audiovisual (Jankowska, 2015), hace años que en otros países despertó la curiosidad de expertos en traducción. Así pues, desde una perspectiva traductológica, la AD en España es considerada un ejemplo de traducción intersemiótica (Jakobson, 1984), incluida en la especialidad de Traducción Audiovisual. De hecho, la AD tiene mucho en común con otras modalidades de Traducción Audiovisual, tales como el doblaje y la subtitulación. Por ejemplo, al igual que en el doblaje o en la subtitulación la traducción debe estar en sincronía con los enunciados del texto original, el texto audiodescrito debe estar en sincronía con la acción y ajustarse a los huecos de mensaje.

Ahora bien, son pocos los investigadores que han estudiado el proceso de traducción interlingüística de guiones de AD. En primer lugar, cabría destacar el estudio de Veronica Hyks (2005), pues podría considerarse la primera publicación que investigaba la posibilidad de aplicar la traducción interlingüística como estrategia para la AD. No obstante, las conclusiones de dicho artículo, que afirmaban que el proceso de traducción de guiones de AD no era factible porque requería demasiado tiempo (Hyks, 2005: 8), se basaron en una mera opinión no sustentada por ninguna investigación adicional.

Más adelante, el traductor Juan Francisco López Vera (2006) realizó su propia aportación al campo de estudio. Debido a que dicho autor presuponía que el proceso de crear una AD desde cero requería no solo demasiado tiempo, sino también demasiado costo económico, estableció la hipótesis de que la traducción de guiones de AD podría suponer una solución alternativa que garantizara un aumento del número de productos audiodescritos en España. Los resultados preliminares de su experimento indicaron que el proceso de traducción de un guion de AD requería menos tiempo, aunque la diferencia entre ambos, apenas media hora, era tan reducida que resultaba insignificante (López Vera, 2006: 7). Sin embargo, estos resultados podrían haberse visto influenciados por el hecho de que los participantes tenían experiencia en traducción, pero no en audiodescripción.

En tercer lugar, ha de hacerse hincapié en la aportación de Anna Jankowska (2015), pues no solo tuvo en cuenta los costos temporales y económicos de la tarea del traductor, sino también la opinión y la recepción de la AD traducida por parte de espectadores potenciales.

Para tal fin, Jankowska llevó a cabo tres investigaciones. La primera de ellas consistía en un análisis que trataría de determinar el tiempo medio que se necesitaría, por un lado, para redactar un guion de AD y, por otro, para traducirlo del inglés al polaco. La segunda investigación pretendía averiguar cuál sería la reacción de espectadores con discapacidad visual a ambos guiones. Este estudio piloto se llevó a cabo con la ayuda de un grupo experimental de jóvenes con discapacidad visual y, además, con la ayuda de un grupo de control de jóvenes sin problemas de visión. Por último, la tercera investigación trataba de comparar las reacciones de los grupos experimental y de control a tres guiones de AD realizados por traductores inexpertos y a tres guiones de AD realizados por audiodescriptores inexpertos.

En cuanto a los resultados de su estudio, Jankowska (2015) concluyó que los receptores potenciales de la AD —las personas con discapacidad visual— mostraron preferencia por los guiones traducidos del inglés al polaco, al menos en lo que respecta a las películas dobladas. Es más, incluso el grupo sin discapacidad visual se decantó en su mayoría por los guiones traducidos. Por su parte, la traducción de guiones también resultó ser un proceso casi tres veces más rápido, lo que contradice en cierta medida los resultados preliminares de López Vera (2006) y las conclusiones del artículo de Veronica Hyks (2005). Por tanto, el hecho de que el proceso de traducción requiera una menor cantidad de horas de trabajo está estrechamente relacionado con los costos económicos, pues puede resultar más rentable para ciertas empresas, no solo por una mayor rapidez respecto a los plazos de entrega, sino también por una cuestión salarial (Jankowska, 2015).

Pese a que estos tres estudios resultan muy interesantes y determinantes para el presente trabajo, sobre todo el de Anna Jankowska (2015), no se han logrado localizar investigaciones que conciernan únicamente a la traducción de guiones de AD de programas infantiles.

Capítulo 4. Metodología de la investigación y objeto de estudio

4.1. Metodología

Esencialmente, la presente investigación consiste en:

1. Realizar un análisis mayormente cualitativo sobre la comparación del proceso del audiodescriptor y del traductor en la elaboración de sus respectivos guiones, aunque también se tendrá en cuenta un aspecto cuantitativo: la cantidad de tiempo empleado para sendas tareas.
2. Llevar a cabo un estudio exploratorio donde se analice la recepción de ambos guiones de AD por parte de un espectador potencial.

4.2. Fases

4.2.1. Corpus: selección y justificación

El cortometraje *Charcos* se seleccionó como objeto de estudio en base a dos variables principales: que se tratara de programación infantil presente en una plataforma digital y que contara con un guion de AD en inglés. Concretamente, la primera de ellas se tuvo en consideración en base al artículo 104 de la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual, que decreta que las plataformas digitales deben incorporar gradualmente programas con audiodescripción. En cambio, Disney+ parece estar lejos de cumplir este objetivo (véase el [Capítulo 1](#)).

Asimismo, se siguieron las dos primeras recomendaciones del apartado *Análisis previo de la obra* de la Norma UNE 153020 (2005):

- Las obras deben contener “huecos de mensaje” que permitan introducir la información audiodescrita en los momentos esenciales para poder seguir la trama (AENOR, 2005: 7).
- Al realizar la audiodescripción se debe evitar provocar cansancio en el oyente discapacitado visual, por saturación de información o ansiedad por ausencia de la misma (AENOR, 2005: 7).

En concreto, fue el segundo de ellos el que provocó que se descartara prácticamente el resto de los capítulos de la temporada, pues la mayoría de ellos carecían de diálogo y, por tanto, se consideró que al AD provocaría cansancio en el espectador por saturación de información.

4.2.2. Búsqueda de sujeto para estudio de recepción

Seguidamente, se llevó a cabo una de las etapas claves para esta investigación: la búsqueda de un/a niño/a con ceguera total o parcial que accediera a colaborar en el proyecto. Se contactó con una conocida, cuyo hijo tiene problemas de visión, que finalmente aceptó participar en el estudio.

El sujeto de estudio tiene 9 años. Actualmente, sufre pérdida de visión debido a una enfermedad rara llamada neurofibromatosis, la cual le diagnosticaron con cinco años. En concreto, esta enfermedad ha afectado a su visión mediante gliomas en los nervios ópticos y, como consecuencia, en estos momentos tiene un 0,5 de agudeza visual en el ojo derecho y un 0,1 de agudeza visual en el ojo izquierdo. Además, está afiliado a la ONCE desde 2021 y actualmente está aprendiendo braille.

4.2.3. Elaboración de los guiones

Con el propósito de que la AD en inglés ya existente no sesgara la información, se decidió elaborar primeramente el guion de AD en español, partiendo únicamente del vídeo doblado a esta lengua. Para ello, se tuvieron en cuenta las recomendaciones de AD para niños/as mencionadas en el [Capítulo 2](#) y, más concretamente, las convenciones redactadas en el [Apartado 2.2](#).

Una vez finalizado, se procedió a la traducción inglés-español de la AD del corto, a la cual pudo accederse directamente desde la propia plataforma digital.

Ambos procesos fueron cronometrados con el fin de poder llevar a cabo un análisis cuantitativo (véase el [Apartado 5.1.2](#)).

4.2.4. Diseño del formulario para la comparación de los guiones y análisis

Concluido el proceso de elaboración de ambas versiones, se procedió a realizar un análisis cualitativo. Para tal fin, primeramente, hubo que diferenciar entre el proceso de

audiodescripción y el proceso de traducción. A continuación, se establecieron los aspectos que se tendrían en cuenta y que, posteriormente, se compararían y analizarían.

Por una parte, a nivel cualitativo, se valoraron las siguientes dificultades en el proceso de audiodescripción (tomando como referencia las directrices del [Apartado 2.2](#)):

- Dificultad para introducir la información visual en los huecos de mensaje.
- Dificultad respecto a la cantidad de información que debía incluirse, tratando de evitar la saturación.
- Dificultad de redacción, sobre todo en lo que respecta al uso de un léxico adecuado a la edad del espectador.

Por otra parte, también a nivel cualitativo, se valoraron las siguientes dificultades en el proceso de traducción inglés-español del guion de AD:

- Problemas concretos de traducción, en lo que respecta a problemas pragmáticos, problemas culturales, problemas lingüísticos y problemas de traducción extraordinarios (Nord, 2009: 234-236).
- Dificultad a la hora de encajar la traducción en los huecos de mensaje, en lo que respecta a la duración y a la longitud de los enunciados traducidos.
- Dificultad a la hora de adaptar el léxico al público infantil.

Por último, se comparó la cantidad de horas de trabajo empleadas en cada uno de los procesos.

Proceso de audiodescripción

¿Qué tan difícil resultó introducir la información visual en los huecos de mensaje?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó seleccionar la cantidad de información para la AD, teniendo en cuenta que debe evitarse saturar al espectador con demasiada información?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó redactar la información (léxico, complejidad sintáctica, etc.), teniendo en especial consideración el público al que va dirigido?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Cuántas horas de trabajo se emplearon en el proceso de audiodescripción?

Proceso de traducción

¿Qué tan difícil resultó encajar la longitud de los enunciados traducidos en los huecos de mensaje?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó el proceso, teniendo en cuenta los problemas de traducción establecidos por Christiane Nord (problemas pragmáticos, problemas culturales, problemas lingüísticos y problemas de traducción extraordinarios)?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó adaptar el léxico al público infantil?

- Muy difícil
- Difícil
- Neutral
- Fácil
- Muy fácil

¿Cuántas horas de trabajo se emplearon en el proceso de traducción?

Ilustración 3. Formulario empleado para llevar a cabo la comparación del proceso de AD y de traducción.
Fuente: Elaboración propia.

4.2.5. Estudio exploratorio

Para empezar, se decidió que se emplearía un cuestionario como recurso debido a que «ofrece un mayor control sobre lo que se pregunta empleando el cuestionario que haciéndolo directamente» (Alaminos y Castejón, 2006). Además, se consideró todavía más oportuno al tener en cuenta que el estudio se realizaría con un niño de 9 años.

El estudio se diseñó en torno a unas tablas de análisis que, inicialmente, contenían preguntas sobre aspectos importantes que podían tratarse en ambas AD, y que, posteriormente, se rellenaron con las respuestas literales del niño y con los comentarios pertinentes que permitieran analizar la eficacia de ambas (véase el [Anexo 3](#)). Cabe destacar que dichas preguntas se centraban tanto en aspectos de comprensión general como en aspectos más concretos de la trama, e incluso otros que solo podían deducirse gracias a la AD.

La investigación se desarrolló durante una sesión dividida, a su vez, en tres fases. Se trató de evitar que una AD adelantara información o sesgara la opinión del niño, por lo que se consideró oportuno realizar una primera fase para mostrarle la AD traducida de *Charcos* y, tras un periodo de descanso, mostrarle la AD realizada desde cero. Tras la proyección de ambas versiones, iniciamos una breve conversación donde se le preguntó su opinión y se le pidió añadir cualquier comentario que considerara oportuno.

Cabe mencionar que la sesión fue grabada en audio, bajo el consentimiento de la madre, con el fin de poder acceder a las palabras literales del niño.

PREGUNTA	
RESPUESTA	
COMENTARIO	

Tabla 2. Modelo de tabla de análisis empleada para llevar a cabo el estudio exploratorio.

Fuente: Elaboración propia a partir de Bella Catalá (2016).

Capítulo 5. Análisis y resultados

Tras la comparación de las diferentes pautas existentes sobre AD para niños/as, la elaboración de las dos versiones de AD del cortometraje *Charcos* y la realización del estudio exploratorio, se obtuvieron los resultados detallados en este capítulo. Ambos guiones de AD y las tablas de análisis empleadas para la comparación del proceso de audiodescripción y del proceso de traducción, así como las empleadas en el estudio exploratorio, pueden consultarse en el [Anexo](#).

5.1. Comparación del proceso de audiodescripción y de traducción

5.1.1. Análisis cualitativo

En el proceso de audiodescripción, las principales dificultades correspondieron a dos aspectos concretos: los huecos de mensaje y el léxico.

Por una parte, la selección de cierta información supuso un reto por diversos motivos. Pese a que los huecos de mensaje eran relativamente largos y adecuados, no quiso abusarse de incluir demasiada cantidad de AD con el fin de no saturar al espectador. Además, se tuvo en cuenta que los niños/as pequeños/as tienden a distraerse con facilidad cuando deben asimilar demasiada información. No obstante, esta tarea no fue del todo sencilla, pues la información visual relevante o esencial para la comprensión de la trama era abundante. Finalmente, se optó por establecer tres focos de atención: la acción de Noah al entrar y salir de los charcos, la adicción de Skylar al móvil y las características del mundo mágico. Por tanto, podría considerarse que este tipo de información es repetitiva, intencionadamente, con el objetivo de insistir en que el espectador comprenda la trama.

También en lo que concierne a los huecos de mensaje, el hecho de describir sobre ciertos diálogos o efectos de sonido fue objeto de reflexión. Por un lado, en ocasiones se quiso respetar el silencio en momentos donde la música ambiental tomaba más énfasis y se vinculaba a la trama. Por ejemplo, esto sucede entre los minutos 01:12 y 01:14, donde la música presenta un cambio de ritmo y un aumento de volumen. Sin embargo, en ocasiones se tomó la decisión contraria y se optó por describir por encima de diálogos y música, incluso si esta última también presentaba cambios de ritmo o de volumen. Esta decisión se tomó en base a que la información visual cobraba mayor importancia que la propia música ambiental o el propio diálogo, por lo

que la trama no se vio afectada, sino reforzada. Por ejemplo, esto ocurre entre los minutos 01:46 y 01:52, donde puede escucharse a Noah gritar repetidamente el nombre de Skylar, o entre los minutos 02:04 y 02:07, donde la música denota misterio. En ambos casos, resulta más pertinente describir la imagen para comprender realmente qué está sucediendo en pantalla.

En cuanto al léxico empleado, se reflexionó sobre cómo encontrar el equilibrio entre un léxico sencillo de comprender, pero que denotara cierta exigencia, para así despertar el interés del espectador (véase el [Capítulo 2](#)) y promover el aprendizaje de nuevo vocabulario. Por ello, finalmente se optó por emplear una combinación de léxico más exigente (*arroja una piedra, colinas, miran el paisaje, se eleva frente a ellos...*) con léxico más informal y propio del lenguaje infantil (*sale disparado, haciendo piruetas, perrito, pececitos de colores, pez de colorines...*). A su vez, este aspecto está estrechamente relacionado con la sintaxis empleada, pues se intentó que predominara la coordinación y las oraciones simples.

En un caso concreto (minuto 02:22), cabe destacar la enorme dificultad que supuso describir una imagen que giraba sin mencionar ningún término cinematográfico. Tras un periodo de reflexión y de comparación con escenas similares de otros filmes, tales como *Origen* (Nolan, 2010), se optó por «El mundo gira y se pone del derecho».

En lo que respecta al proceso de traducción, cabe mencionar de antemano que no se hallaron tantas dificultades como en el proceso de audiodescripción.

Al contrario de lo esperado, el hecho de encajar la longitud de los enunciados traducidos en los huecos de mensaje no supuso un reto mayor. Es decir, se conoce que la lengua española tiende a enunciar oraciones más largas que la inglesa, pero, pese a ello, se consiguió adaptar con bastante facilidad la longitud de los enunciados a los huecos de mensaje. Como excepción, podrían mencionarse dos casos concretos: *wide-eyed* («con los ojos como platos») y *he scowls* («frunce el ceño»). La estrategia aplicada en ambos casos fue compensar la longitud total del enunciado mediante el uso de otros elementos más cortos en la oración.

Asimismo, tampoco resultó un gran reto adaptar el léxico, el vocabulario y la sintaxis a la edad del espectador. Es decir, el hecho de partir de una información ya redactada, pese a ser en la lengua inglesa, denota que este aspecto ya se ha tenido en cuenta anteriormente, cosa que facilita el proceso de localización de palabras o expresiones donde puede existir más libertad de adaptación al público infantil. Por ejemplo, podría destacarse el caso de «se tira en plancha» o de «perrito».

Por el contrario, sí se encontraron dificultades en lo que respecta a problemas específicos de traducción. Tomando como referencia los problemas de traducción definidos por Christiane Nord (2009: 234-236), cabría destacar principalmente los problemas pragmáticos y los problemas de traducción extraordinarios. Del primer tipo, el uso abusivo en el texto origen de los adverbios temporales, tales como *now*, *then* y *later*, supusieron un reto específico. En diversas ocasiones se recurrió o bien a la omisión (por ejemplo, *Then scowls*, «Frunce el ceño»), o bien a la traducción literal (por ejemplo, *Later, the boy faces Skylar*, «Luego, el niño se planta frente a Skylar»). Del segundo tipo, cabría destacar que, en el texto meta, se ha recurrido esencialmente a la traducción literal e incluso a la sinonimia léxica. Por ejemplo, podría mencionarse la traducción de *ground*, que aparece en dos ocasiones, como «tierra» (*they land on the ground above them*) y como «terreno» (*on a ground filled with puddles*). Asimismo, cabría destacar el uso de la transposición en algunos casos, con el fin de conseguir un orden sintáctico más lógico y propio del español (por ejemplo, *Turning, the kids stare wide-eyed at a blue and white whale (...)* se ha traducido como «Con los ojos como platos, los niños se giran y observan fijamente una ballena azul y blanca (...»)»).

En suma, en lo concerniente a aspectos cualitativos, en el proceso de audiodescripción hubo que tener especial cuidado con el léxico y los huecos de mensaje, mientras que las dificultades del proceso de traducción consistieron, básicamente, en problemas de traducción.

5.1.2. Análisis cuantitativo

Para elaborar el guion de AD propio, se invirtió una hora y media en la que se llevó a cabo una primera versión. Más adelante, se realizó un proceso de revisión con el fin de elaborar el guion definitivo, al que se dedicaron dos horas más.

Por su parte, a la primera fase de traducción inglés-español del guion de AD también se le dedicó una hora y media. En cambio, cabe destacar que se realizó una traducción de oído, por lo que, probablemente, el proceso hubiera resultado más corto si se hubiera contado con el guion de AD original escrito. Del mismo modo que en el proceso anterior, en este también se llevó a cabo un proceso de revisión para elaborar el guion definitivo, al que se dedicó una hora.

	AUDIODESCRIPCIÓN	TRADUCCIÓN
Primera fase: elaboración de una primera versión	1,5 horas	1,5 horas
Segunda fase: revisión y elaboración del guion definitivo	2 horas	1 hora
Total	3,5 horas	2,5 horas

Tabla 3. Tiempo trabajado en los procesos de audiodescripción y de traducción.

Fuente: Elaboración propia.

En definitiva, el proceso completo de audiodescripción tuvo una duración de 3 horas y media, mientras que el proceso completo de traducción ocupó 2 horas y media. Por tanto, podría concluirse que el proceso de traducción es más corto que el de audiodescripción, pese a que la diferencia no es demasiado significativa.

5.2. Estudio exploratorio

Como se ha detallado anteriormente, el estudio se dividió en tres fases. En las dos primeras, se proyectaron las dos versiones de la AD del corto *Charcos*, donde el espectador contestó a diversas preguntas de comprensión de la trama. La mayoría de estas preguntas correspondían a aspectos generales y específicos de la trama, aunque también se incluyó una pregunta, cuya respuesta solo podía deducirse a partir de la AD de la versión traducida. En la tercera fase, se mantuvo una conversación, cuyo objetivo fue que el espectador expresara su opinión al respecto.

En lo concerniente a las dos primeras fases, huelga decir que el participante contestó a las preguntas de comprensión general con más seguridad tras la proyección de la AD propia. Además, proporcionó más información y sus respuestas fueron algo más detalladas. Pese a ello, parece que el espectador fue capaz de seguir y comprender la trama sin problema en ambas versiones.

Séptima pregunta DEL ESTUDIO EXPLORATORIO
¿Qué sucede o qué hay dentro de los charcos?

RESPUESTA EN LA FASE 1 (AD TRADUCIDA)
«El niño ve otro mundo, que hay peces. Primero pasa una ballena y después una manada de peces. No me acuerdo muy bien».

RESPUESTA EN LA FASE 2 (AD PROPIA)
«Hay un mundo, donde de repente se sumergen. Primero, se acerca una ballena. Luego, sale otra ballena y los mira. Y después viene un pez, una manada de peces».

Octava pregunta DEL ESTUDIO EXPLORATORIO
¿Cómo descubre Skylar finalmente qué hay dentro de los charcos?

RESPUESTA EN LA FASE 1 (AD TRADUCIDA)
«Porque el niño le quita el móvil, lo mete, y se mete ella también. Llega al mundo metiéndose en el charco. Se mete con el niño».

RESPUESTA EN LA FASE 2 (AD PROPIA)
«Coge su móvil, lo tira. Sale volando el niño. Con rapidez, cuando vuelve a pasar, le coge de la mano y se meten los dos».

Novena pregunta DEL ESTUDIO EXPLORATORIO
¿Qué sucede al final con el móvil de Skylar?

RESPUESTA EN LA FASE 1 (AD TRADUCIDA)
«Lo pierde».

RESPUESTA EN LA FASE 2 (AD PROPIA)
«Se pierde, porque al final va a hacer una foto, un pez viene y se lo queda».

Ilustración 4. Respuestas a tres preguntas de comprensión general en el estudio exploratorio.
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a preguntas más específicas de la trama, ambos guiones aparentan ser bastante eficientes, pues el participante fue capaz de responderlas con bastante precisión tanto en la AD propia como en la AD traducida.

Segunda pregunta DEL ESTUDIO EXPLORATORIO
¿Qué edad aproximada tiene Noah? ¿Y Skylar?

RESPUESTA EN LA FASE 1 (AD TRADUCIDA)
«El niño, 7. Y la nena, 10, creo. Ella es más mayor».

RESPUESTA EN LA FASE 2 (AD PROPIA)
«El niño tiene 5 y la niña va a cumplir 10. Se llevan 5 años».

Ilustración 5. Respuesta a una pregunta específica de la trama en el estudio exploratorio.
Fuente: Elaboración propia.

En lo que respecta a la pregunta cuya respuesta solo podía deducirse gracias a la AD de la versión traducida, cabe mencionar que el participante respondió erróneamente. En concreto, a la pregunta «¿Qué relación tienen Noah y Skylar?», el espectador contestó: «Son amigos», cuando realmente son hermanos. No obstante, el guion de AD traducido solo menciona este aspecto en dos ocasiones y, además, es un detalle que no influye realmente en la comprensión general del producto.

Por último, en la fase final del estudio, el participante declaró que ambas versiones le habían gustado por igual y que, a su parecer, con ambas fue capaz de comprender por igual la trama. Si se analizan sus respuestas¹¹, sí podría concluirse que la comprensión fue similar en ambos casos, aunque en la versión propia contesta con mayor seguridad y proporciona respuestas más detalladas. Por otra parte, algo realmente interesante de esta última fase es que el participante indicó que la AD le ayudó a entender mejor la trama y que, de hecho, recomendaría incluir AD en otro tipo de productos audiovisuales de su agrado. No obstante, también indicó que no le gustaría que se incluyera AD en productos audiovisuales de mayor duración, hecho que podría estar relacionado con la cantidad de AD que se incluye en los huecos de mensaje.

¹¹ Todas las preguntas y respuestas completas, así como las respuestas esperadas a cada pregunta, pueden consultarse en el [Anexo](#).

Conclusiones

Este capítulo se destina a indicar hasta qué punto se han conseguido lograr los objetivos del proyecto y a contestar las preguntas de investigación iniciales, en base a los análisis y el estudio detallados en los capítulos previos. Cabe recordar que el objetivo principal de esta investigación era estudiar la traducción de guiones de audiodescripción con el fin de aumentar el contenido infantil audiodescrito en plataformas digitales.

Primeramente, se establecen dos focos de atención: la combinación de normativas de AD y la traducción de guiones de AD. Así pues, en cada subapartado se tratan tanto los objetivos, principales y secundarios, como las preguntas de investigación relacionados con la propia temática de la sección.

Por último, se detallan futuras líneas de investigación que podrían contribuir a seguir mejorando el panorama de la AD para niños/as en las plataformas digitales.

Combinación de normativas de audiodescripción

Ante todo, cabe retomar los objetivos y las preguntas de investigación relacionados con el ámbito de la combinación de normativas de AD:

Combinación de normativas de AD	
Objetivos secundarios	Preguntas de investigación
<p>1. Analizar y comparar, desde un punto de vista teórico, las principales normativas que regulan la AD para niños/as en ambas lenguas (español e inglés). Se tendrán en cuenta, esencialmente, la Norma UNE 153020, la <i>Ofcom's Guidelines on the Provision of Television Access Services</i>, los <i>Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers</i> y la guía de estilo de AD de Netflix.</p>	<p>1. ¿Presentan las distintas normativas que mencionan aspectos sobre la AD para niños/as diferencias significativas entre ellas?</p> <p>2. Independientemente de la lengua o del país al que pertenezcan, ¿pueden combinarse aspectos de dichas normativas con el fin de elaborar una AD de mayor calidad?</p>

Ilustración 6. Combinación de normativas de AD.
Fuente: Elaboración propia.

Si se retoma la comparación de las cuatro normativas mencionadas en el [Apartado 2.1](#), cabría destacar que ha podido accederse a la información que proporcionan todas ellas para compararlas con facilidad, por lo que sí se habría cumplido el objetivo concerniente a la combinación de normativas de AD.

Además, en lo que respecta a la AD para niños/as, las normativas analizadas presentan muchas similitudes y rasgos comunes:

- Todas ellas mencionan que la AD debe adaptarse a su espectador potencial y, además, consideran los productos infantiles como un caso singular al que debe prestarse una atención especial, debido a la edad de su público.
- Las normativas predominantes en Reino Unido y en Estados Unidos, así como la guía de estilo de Netflix, tratan la importancia de emplear un lenguaje adaptado al público infantil. Además, la última es la más específica, pues no solo alude al léxico, sino también a la sintaxis.
- La Norma UNE 153020 y la guía de estilo de Netflix aluden al proceso de locución y hacen hincapié en que esta puede ser más expresiva en programas infantiles.
- Las directrices propuestas por *Ofcom* y por Netflix valoran la posibilidad de emplear un estilo más cercano.
- Los estándares estadounidenses tienen en cuenta la experiencia vital de los niños/as invidentes.

Sin embargo, podría concluirse que, pese a que las diferencias no son demasiado significativas, la guía de estilo de Netflix parece ser la más completa y específica.

Por último, tal como se ha constatado en el [Apartado 2.2](#), la combinación de dichas pautas sí podría interferir en la calidad de la AD para niños/as, pues, de este modo, puede sacarse provecho de cada elemento concreto y complementarse la información, con el fin de elaborar unas directrices más completas.

Traducción de guiones de audiodescripción

En primer lugar, deben retomarse los objetivos concernientes a la traducción de guiones de AD:

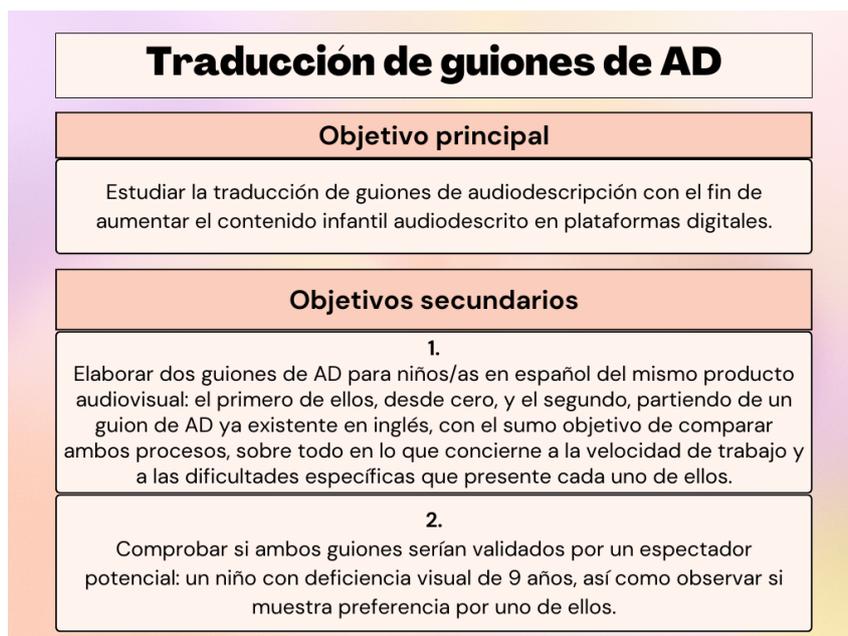


Ilustración 7. Traducción de guiones de AD: objetivos.
Fuente: Elaboración propia.

El presente proyecto ha logrado la consecución del primer objetivo secundario relacionado con la traducción de guiones de AD. Es decir, tal como se constata en el [Apartado 5.1](#) y en el [Anexo 3](#), se ha conseguido llevar a cabo un análisis exhaustivo de ambos procesos, que ha permitido comparar la velocidad de trabajo y sus dificultades específicas. Además, la consecución de este objetivo está estrechamente ligada a las tres primeras preguntas de investigación relativas a la traducción de guiones de AD (véase la Ilustración 8), cuyas respuestas se detallarán más adelante.

Asimismo, en cuanto a la consecución del segundo objetivo secundario relativo a la traducción de guiones de AD, cabe destacar que ambos guiones de AD sí serían validados por un espectador potencial (véase el [Apartado 5.2](#)). De hecho, es altamente probable que los niños/as con deficiencia visual agradecieran la presencia de más productos audiovisuales audiodescritos. En cambio, se establece la nueva hipótesis de si sería pertinente reducir, todavía en mayor medida, la cantidad de información incluida en los huecos de mensaje, sobre todo en largometrajes o en productos de mayor duración, con el fin de evitar la saturación del público.

En suma, el hecho de traducir un guion de AD sí podría contribuir a aumentar el número de productos infantiles audiodescritos en plataformas digitales, debido a que el proceso es menos costoso (véase el [Apartado 5.1](#)) y a que el resultado final es muy similar al de un guion de AD realizado desde cero. Así pues, pese a las limitaciones detalladas en el siguiente subapartado de este capítulo, ha sido posible estudiar el proceso de traducción de guiones de

AD, compararlo con el proceso de audiodescripción e, incluso, comprobar su eficacia con la ayuda de un espectador potencial. Ahora bien, se considera que el objetivo principal se ha alcanzado parcialmente, ya que, pese a esta humilde aportación al campo de estudio, cabría esperar a que se realizaran muchas más investigaciones al respecto y a que la traducción de guiones de AD se convirtiera en una realidad profesional establecida, para que finalmente la cantidad de contenido infantil audiodescrito aumentara considerablemente en las plataformas digitales.

A continuación, deben retomarse las preguntas de investigación relacionadas con el ámbito de la traducción de guiones de AD:

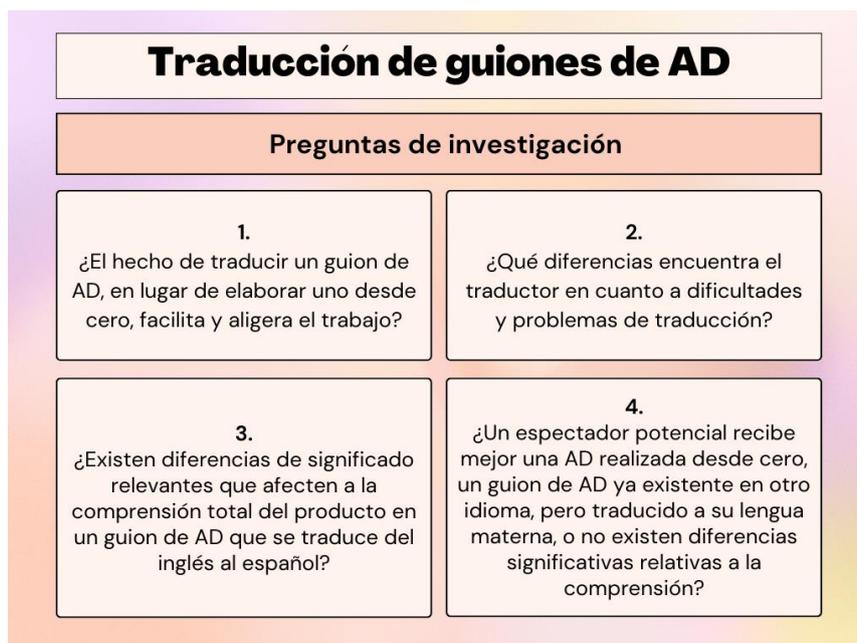


Ilustración 8. Traducción de guiones de AD: preguntas de investigación.
Fuente: Elaboración propia.

Como respuesta a las dos primeras preguntas de investigación, podría concluirse que la tarea de traducción es más sencilla que la de audiodescripción, dado que el principal reto corresponde a problemas específicos de traducción (véase el [Apartado 5.1.1](#)). En cambio, cabe establecer una nueva hipótesis relacionada con el contenido y, más concretamente, con los referentes culturales del producto original: ¿cambiaría el tipo de problemas de traducción y, por ende, la dificultad del proceso si la obra audiovisual está muy marcada culturalmente? Además, en el proceso de traducción no debe prestarse tanta atención a aspectos como la cantidad de información que debe incluirse, cuáles son los huecos de mensaje o qué tipo de léxico es más adecuado para el espectador potencial, pues ya se parte de un texto de referencia que facilita el proceso. Por su parte, en el proceso de elaborar una AD desde cero, no solo

suponen un reto las características lingüísticas, sino también otras más formales, tales como la localización de los huecos de mensaje, la adaptación de la cantidad de información, etc.

También puede concluirse que la diferencia de horas de trabajo entre ambos procesos no es demasiado significativa, siempre que el proceso de traducción conlleve una traducción de oído. Así pues, se establece la nueva hipótesis de que, si en el proceso de traducción se cuenta con el guion escrito de AD en la lengua de origen, la cantidad de tiempo trabajado disminuirá considerablemente, ya que, paralelamente, disminuirán las dificultades para comprender el texto original.

En lo que respecta a las dos últimas preguntas de investigación, podría concluirse que el sujeto de estudio de esta investigación comprendió con mayor detalle aspectos generales y concretos de la trama principal tras la proyección de la AD elaborada desde cero (véanse los ejemplos de la Ilustración 4 y de la Ilustración 5). No obstante, también es cierto que ambos guiones pueden ser recibidos con agrado por un espectador potencial y que la diferencia de comprensión con un guion de AD traducido es mínima. Por tanto, un guion de AD traducido sí cumpliría con la función de informar al espectador sobre los aspectos más relevantes de la trama sin afectar a la comprensión total de un producto audiovisual.

Futuras líneas de investigación

Como ya se ha constatado anteriormente, todavía queda mucho camino por recorrer en lo concerniente a la AD para niños/as. Sin embargo, es necesario adaptarse a las nuevas realidades virtuales en todos los ámbitos y, por ende, crear más contenido accesible en las plataformas digitales.

Pese a ello, es evidente que el estudio exploratorio llevado a cabo en el presente trabajo es muy humilde y ha contado con muchas limitaciones que podrían haber influenciado el proceso y los resultados. Así pues, para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la muestra del objeto de estudio, para así poder obtener una visión más general de cuáles son las dificultades reales y comunes de los distintos productos audiovisuales. Además, también debería realizarse una comparación entre productos audiovisuales de corta y larga duración, pues este podría ser un aspecto relevante que influyera en la decisión de cuánta información debe incluirse en los huecos de mensaje.

También se considera de vital importancia no solo aumentar el número de participantes en el estudio, sino también tener en cuenta las propias diferencias de deficiencia visual que puedan presentar. Es decir, debería comprobarse si un mismo guion de AD sería validado de igual modo, por ejemplo, por niños/as de diferentes edades, con diferentes grados de ceguera, con ceguera adquirida o congénita, etc.

Por otra parte, sería conveniente que o bien los propios investigadores fueran expertos en ambos campos —audiodescripción y traducción—, o bien contactaran con audiodescriptores y traductores profesionales para realizar la AD, con el fin de comparar los procesos de manera más objetiva, tanto cualitativa como cuantitativamente.

Finalmente, sería esencial investigar más acerca de las necesidades específicas que presentan los niños/as a la hora de recibir una AD y, como resultado, deberían elaborarse unas directrices de AD orientadas únicamente al público infantil.

Bibliografía y filmografía

Bibliografía

- AENOR. (2005). Norma UNE 153020. Audiodescripción para personas con discapacidad visual.
- Alaminos, A. y Castejón, J. L. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Marfil, DL.
- Aragunde, I., y Rodríguez, G. (25 de enero de 2022). *Accesibilidad en Disney+. Subtítulos, audiodescripción y más. Ver sin límites*. https://versinlimitesaccesibilidad.com/accesibilidad-en-disney-subtitulos-y-audiodescripcion/#Audiodescripcion_en_Disney
- Arias-Badia, Blanca (2020). *Accesibilidad en las plataformas de vídeo actuales: Repaso de la oferta de servicios en España*. Infografía presentada en el Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual. Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/49038>
- Audio Description Coalition. (2009). *The Audio Description Coalition Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers*.
- Bella Catalá, A. (2016). *Audiodescripción para niños: Estudio de caso de tres aspectos concretos de la Audiodescripción de películas infantiles*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Jaume I] Repositorio de la Universidad Jaume I. <http://hdl.handle.net/10234/164039>
- Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (2020). *Informe sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2018*. https://www.cnmc.es/sites/default/files/3062819_0.pdf
- Damián Santilli. (20 de noviembre de 2020). *#HispaTAVencasa*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FiXCCItPpmg&t=8447s>

- De Higes Andino, I. (2018). *Cómo se redacta la AD para un público infantil*. Materiales de clase de la asignatura TI0952 (Traducció Audiovisual i Accessibilitat 2021/2022), del cuarto curso del Grado en Traducción e Interpretación en la Universidad Jaume I.
- García-Prieto, V. (2020). La audiodescripción en televisión lineal y bajo demanda: el caso de TVE. *TRANS*, 24, 129–144. <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/7484/11706>
- Hyks, V. (2005). Audio Description and Translation. Two related but different skills. *Translating Today*, 4, 6–8. <https://mapaccess.uab.cat/publications/journal-article/audio-description-and-translation-two-related-different-skills>
- Instituto Nacional de Estadística. (2022). *Encuesta de discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia*. https://www.ine.es/prensa/edad_2020_p.pdf
- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general*. Ariel.
- Jankowska, A. (2015). *Translating Audio Description Scripts – Translation as a New Strategy of Creating Audio Description*. Peter Lang.
- Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. *Boletín Oficial del Estado*, 163, de 8 de julio de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/l/2022/07/07/13/con>
- Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. *Boletín Oficial del Estado*, 289, de 3 de diciembre de 2003. <https://www.boe.es/eli/es/l/2003/12/02/51>
- Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. *Boletín Oficial del Estado*, 79, de 1 de mayo de 2010. <https://www.boe.es/eli/es/l/2010/03/31/7/con>
- López Vera, J. (2006). Translating audio description scripts: the way forward? – Tentative first stage project results. En Carroll, M., Gerzymisch-Arbogast, H. & Nauert, S. (Eds.) *MuTra 2006. Audiovisual translation scenarios. Conference proceedings*, 148–157. http://www.translationconcepts.org/pdf/MuTra_2006_Proceedings.pdf
- Mabe, T. (2020). *Disney+ Titles with Audio Description*. In *Sight: Full Life*. <https://www.insightfullife.com/disney-plus-audio-description/#movielist>

- Netflix | Partner Help Center. (s.f.). *Audio Description Style Guide v2.5*.
<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215510667-Audio-Description-Style-Guide-v2-3>
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 2 (2), 209–243.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/mutatismutandis/article/view/2397/2080>
- Ofcom. (2021). Ofcom’s Guidelines on the Provision of Television Access Services.
https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0025/212776/provision-of-tv-access-services-guidelines.pdf
- ONCE-CTI. (2013). *AudescMobile* [Aplicación móvil]. Google Play.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.once.audescmobile&hl=es&pli=1>
- Organización Nacional de Ciegos Españoles. (s.f.). *Audiodescripción: para quienes gustan del cine y del teatro*. <https://www.once.es/servicios-sociales/cultura-y-ocio/audiodescripcion-para-quienes-gustan-del-cine-y-del-teatro>
- Palomo López, A. (2010). The benefits of audio description for blind children. *New insights into audiovisual translation and media accessibility: Media for all*, 2. 213–226.
- Piety, P. J. (2004). The Language System of Audio Description: An Investigation as a Discursive Process. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 98(8), 453–469.
<https://doi.org/10.1177/0145482X0409800802>
- Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. *Boletín Oficial del Estado*, 289, de 4 de diciembre de 2013.
<https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2013/11/29/1/con>
- Remael, A., Reviere, N. y Vercauteren, G. (2015). *Pictures painted in Words. ADLAB Audio Description guidelines*. <http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html>
- Royal National Institute of Blind People. (2009). *Audio Description For Children*.
- Santonja Aguilar, R. (2018). *Estudio de recepción: audiodescripción infantil en el film Buscando a Nemo*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Jaime I] Repositorio de la Universidad Jaime I. <http://hdl.handle.net/10234/176909>

Vázquez Martín, A. (2019). *Audiodescripción: norma y experiencia*. Ediciones Tragacanto.

Filmografía

Kohut, D. y Russell, N. (Productores). Parrish, Z. (Guionista). (24 de enero de 2020). *Puddles* [Charcos] (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En Russell, N.; Brown, L. N.; Kohut, D; Cunanan, C. M.; Moss, A. (Productores ejecutivos), *Short Circuit* [Circuito de cortos]. Walt Disney Animation Studios.

Nolan, C. (Director). (2010). *Inception* [Origen] [Película]. Warner Bros; Legendary Pictures; Syncopy Production.

Anexos

Anexo 1: AD propia de *Charcos*

Autora: Carla Piqueres Centelles

Título V.O.: Puddles

Título V.T.: Charcos

00:43 – 00:49

En otoño, los edificios se reflejan sobre los charcos.
Noah abre la puerta de casa y corre hacia la calle.

00:53 – 00:54

Skylar (Scáilar) sale tras él mirando su móvil.

00:58 – 01:01

Noah, sonriendo y vestido con botas de agua, brinca
para evitar los charcos.

01:04 – 01:05

Salta en un charco.

01:08 – 01:10

Se hunde en él y sale disparado por otro charco.

01:14 – 01:16

Se agacha y asoma la cabeza en el charco.

01:20 – 01:23

Le mira y vuelve a chatear. Él arroja una piedra al
charco.

01:24 – 01:27

La piedra se escapa por un charco distinto.

01:32 – 01:33

Salta en un charco y sale por otro.

01:36 – 01:37

Skylar chatea sin levantar la mirada.

01:46 – 02:01

Corriendo, Noah entra y sale por diferentes charcos haciendo piruetas. Le saluda desde un charco. Skylar continúa chateando y haciéndose fotos. Coge a un perrito en brazos y lo lanza a un charco. Él le imita, entra y sale de los charcos. Noah se planta frente a Skylar y ella le mira por un instante.

02:04 – 02:07

De nuevo baja la vista al móvil. Noah se lo quita y lo arroja en un charco.

02:09 – 02:31

Skylar le empuja ligeramente hacia el charco. Noah desaparece al entrar en él. Enseguida, sale volando. Al volver a caer, le coge la mano y la arrastra dentro. Skylar agarra a Noah mientras caen del revés en un mundo mágico con nubes rosas. El mundo gira y se pone del derecho. Se ponen en pie. El perrito sale de un charco y salta contento sobre otro.

02:33 – 02:45

A la luz del sol, en unas colinas con charcos, Noah y Skylar admiran el paisaje. Una ballena y pececitos de colores flotan en el cielo. De repente, el cielo se oscurece. Una ballena enorme se eleva frente a ellos y los mira fijamente. Sobre el cielo rosa.

02:46 – 02:47

Charcos.

02:48 – 02:56

Maravillada, Skylar eleva su móvil. Un pez de colorines se lo come y se va volando. Sobre imágenes de Noah y Skylar en el mundo mágico.

02:57 – 03:03

Corto dirigido por Zach (Sac) Parrish. ¡Gracias a toda la gente de Walt Disney Animation Studios (Buolt Dísney Animeision stúdios) por vuestro talento y apoyo!

03:04 – 03:06

Audiodescripción realizada y locutada por Carla Piqueres.

Anexo 2: AD traducida de *Charcos*

Autora: Carla Piqueres Centelles

Título V.O.: Puddles

Título V.T.: Charcos

00:44 – 00:50

Caen gotas de agua por un semáforo. Un charco de la acera refleja cómo un niño y una chica más mayor salen de una casa.

00:52 – 00:54

Ella mira fijamente su móvil.

00:58 – 01:02

El niño salta a la pata coja entre los charcos. Después, corre hacia uno.

01:04 – 01:05

Se zambulle.

01:07 – 01:13

Skylar (Escáilar) mira fijamente su móvil. El niño sale por un charco más lejano. Con los ojos como platos, vuelve al primero.

01:14 – 01:16

Mete la cabeza y se pone de pie.

01:20 – 01:23

Contesta al teléfono y él lanza una piedra en el charco.

01:24 – 01:27

La piedra sale disparada por otro charco y el niño se gira.

01:29 – 01:30

Ella levanta la vista.

01:32 – 01:37

Skylar vuelve a mirar el móvil, mientras él se tira de bomba a un charco y sale volando por la carretera.

01:38 – 01:39

Se acerca corriendo.

01:41 – 02:01

Gesticula alucinado. Frunce el ceño y se tira en plancha al charco. Skylar sigue mirando fijamente al móvil, mientras él entra y sale disparado de los charcos. Asoma la cabeza desde uno y saluda. Su hermana se hace un selfi y él se estrella contra un árbol. El niño tira un perrito dentro de un charco. Los

dos entran y salen de los charcos. Luego, el niño se planta frente a Skylar.

02:02 – 02:03

Ella asiente.

02:05 – 02:06

Él le quita el móvil.

02:08 – 02:13

Lanza el móvil al charco y Skylar le da un golpecito. Mira horrorizada cómo se sumerge y se esfuma.

02:15 – 02:46

Al salir disparado, el niño le coge la mano y tira de ella. Llegan del revés a un mundo con un precioso cielo rosa. Skylar agarra a su hermano y aterrizan en la tierra que hay sobre ellos. La imagen se pone del derecho y los niños se levantan sobre un terreno lleno de charcos. El perrito sale de un charco y salta sobre otro. Con los ojos como platos, los niños se giran y observan fijamente una ballena azul y blanca que nada por el cielo soleado con bancos de peces de colores. Una figura gris y descomunal se alza frente a los niños y se detiene, mirándoles con su enorme ojo. Aparece un título.

02:46 – 02:47

Charcos

02:48 – 02:55

De pie, Skylar levanta el móvil para hacer una foto y un pez verde se lo traga y se va nadando. Skylar lo mira aturdida. Aparece una frase.

02:56 – 02:59

Gracias al personal de Walt Disney Studios por su talento y apoyo.

03:00 – 03:06

Audiodescripción realizada por Deluxe (delúx).
Financiada por Disney+ Originals (dísney plás
oríchnals). Voz de Carla Piqueres.

Anexo 3: Tablas de análisis

Comparación del proceso de AD y del proceso de traducción

Proceso de audiodescripción	
	<p>¿Qué tan difícil resultó introducir la información visual en los huecos de mensaje?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy difícil <input type="checkbox"/> Difícil <input checked="" type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Muy fácil</p> <p>¿Qué tan difícil resultó seleccionar la cantidad de información para la AD, teniendo en cuenta que debe evitarse saturar al espectador con demasiada información?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Muy difícil <input type="checkbox"/> Difícil <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Muy fácil</p> <p>¿Qué tan difícil resultó redactar la información (léxico, complejidad sintáctica, etc.), teniendo en especial consideración el público al que va dirigido?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy difícil <input checked="" type="checkbox"/> Difícil <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Fácil <input type="checkbox"/> Muy fácil</p>
Pregunta 1: justificación	La cantidad de huecos de mensaje era adecuada, por lo que no resultó extremadamente complicado localizarlos para introducir la información en ellos.
Pregunta 2: justificación	El cortometraje contiene una gran cantidad de información visual relevante para comprender la trama. A niveles teóricos, no hubiera resultado demasiado complicado incluirla en los huecos de mensaje. No obstante, si se tiene en cuenta la edad del espectador potencial del producto, resulta evidente que no debe incluirse demasiada descripción para evitar una sensación de saturación o una pérdida de atención, que puede desembocar en una falta de comprensión de la trama. Por ello, se establecieron tres focos de atención, se trató de seleccionar la información esencial y se repitió aquello sobre lo que se quería enfatizar.
Pregunta 3: justificación	Sin duda, la sintaxis, pero sobre todo la elección del léxico supuso un reto en la elaboración del guion. Tuvo que atenderse al dilema entre promover un léxico complejo con fines didácticos y emplear un léxico sencillo, informal y familiar que no supusiera un gran esfuerzo de comprensión para el espectador.

	En relación con este aspecto, el mayor reto particular fue describir, sin incluir ningún término cinematográfico, cómo la imagen comienza a girar en el minuto 02:22. Finalmente, se optó por «El mundo gira y se pone del derecho».
--	--

Proceso de traducción

¿Qué tan difícil resultó encajar la longitud de los enunciados traducidos en los huecos de mensaje?

Muy difícil
 Difícil
 Neutral
 Fácil
 Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó el proceso, teniendo en cuenta los problemas de traducción establecidos por Christiane Nord (problemas pragmáticos, problemas culturales, problemas lingüísticos y problemas de traducción extraordinarios)?

Muy difícil
 Difícil
 Neutral
 Fácil
 Muy fácil

¿Qué tan difícil resultó adaptar el léxico al público infantil?

Muy difícil
 Difícil
 Neutral
 Fácil
 Muy fácil

Pregunta 1: justificación	<p>Inicialmente, se esperaba que esta resultara una gran dificultad, pues, por norma general, el español tiende a emplear enunciados más largos que el inglés. No obstante, en este caso concreto, no lo destacaría como un reto, ya que se ha conseguido adaptar la longitud de los enunciados con bastante facilidad.</p> <p>Como excepción, podrían mencionarse los siguientes casos, donde la traducción era algo más larga que el texto original:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Wide-eyed</i>, traducido como <i>con los ojos como platos</i>. - <i>He scowls</i>, traducido como <i>frunce el ceño</i>.
--------------------------------------	---

Pregunta 2: justificación	<p>Como en prácticamente cualquier traducción, sí se han encontrado ciertos problemas de diferentes tipos. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Problemas pragmáticos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - En la AD en inglés, tal y como rigen las normas de esta lengua, no se ha omitido el sujeto en ningún caso. Además, en la mayoría de los casos, se hacía uso de los pronombres personales <i>he</i>, <i>she</i> y <i>they</i>. Sin embargo, en español suena demasiado cargante repetir el sujeto en todas las oraciones —y esta sensación todavía se intensifica más si dichos sujetos son pronombres personales como <i>él</i>, <i>ella</i> y <i>ellos</i>—. Tras un proceso de reflexión y siempre con la imagen presente, se ha optado por incluir dichos pronombres cuando el espectador podría quedar confuso al no saber qué personaje habla.
--------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Otro ejemplo similar correspondería al uso de <i>now, then</i> y <i>later</i>, cuyas traducciones literales en español sonarían un tanto repetitiva. Por ello, se ha optado por omitirlos, a excepción de dos casos donde sí se han traducido literalmente (<i>then</i>: «después» y <i>later</i>: «luego»). - Por último, cabría destacar el uso de la transposición en algunos casos, con el fin de conseguir un orden sintáctico más lógico y propio del español (por ejemplo, <i>Turning, the kids stare wide-eyed at a blue and white whale (...)</i> se ha traducido como <i>Con los ojos como platos, los niños se giran y observan fijamente una ballena azul y blanca (...)</i>). - <u>Problemas culturales</u>: solo se ha detectado un caso (<i>a few feet away</i>) y se ha solucionado mediante una generalización (<i>más lejano</i>). - <u>Problemas lingüísticos</u>: no han predominado en esta traducción. Sin embargo, cabría mencionar la traducción de <i>puppy</i> como <i>perrito</i>. - <u>Problemas de traducción extraordinarios</u>: cabría destacar algunos términos concretos cuya traducción ha supuesto un reto, sobre todo por el hecho de intentar encontrar un término más específico en español para facilitar la comprensión del espectador. Por ejemplo, se han detectado problemas para traducir los siguientes términos y expresiones: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Stare</i> («mira fijamente»): se ha empleado la equivalencia. - <i>Jump in</i> («se zambulle»): se ha traducido mediante la modulación. - <i>Emerge upside down</i> («llegan del revés»): se ha traducido literalmente. - <i>Ground</i> (primero, «tierra», después, «terreno»): se ha recurrido a la traducción literal y a la sinonimia léxica.
<p>Pregunta 3: justificación</p>	<p>Es evidente que uno de los retos que presenta la AD para niños/as es adaptar el léxico y vocabulario a la edad del espectador. Sin embargo, el hecho de partir de una información ya redactada y que, muy probablemente, ya ha tenido en cuenta la edad del público, facilita el proceso de localización de las palabras o expresiones donde puede haber más libertad de adaptación al público infantil. Por ejemplo, podría destacarse el caso de «se tira en plancha» o «perrito».</p>

Estudio exploratorio

RESPUESTAS ESPERADAS:

PREGUNTA	¿Cómo se llaman los protagonistas del cortometraje?
RESPUESTA	Noah y Skylar.
COMENTARIO	

PREGUNTA	¿Qué edad aproximada tiene Noah? ¿Y Skylar?
RESPUESTA	Skylar es adolescente y tiene entre 14 y 17 años. Noah es un niño más pequeño que ella y tiene en torno a 8 o 9 años.

COMENTARIO	Las edades son aproximadas, pues ni el cortometraje ni la AD indican en ningún momento la edad exacta de los personajes. Sin embargo, sí debe quedar claro que Noah es un niño más pequeño que Skylar y que esta se acerca a la adolescencia.
-------------------	---

PREGUNTA	¿Qué relación tienen Noah y Skylar (son amigos, familia, se acaban de conocer...?)
RESPUESTA	Son hermanos.
COMENTARIO	Se espera que esta pregunta solo se conteste correctamente en la AD traducida, pues es información incluida en el guion. Por el contrario, la AD propia no menciona qué tipo de relación tienen.

PREGUNTA	¿Qué tiempo hace?
RESPUESTA	En las calles: es otoño y ha llovido hace poco. En el mundo mágico: hace sol.
COMENTARIO	Se espera que no se responda que está lloviendo.

PREGUNTA	¿Por qué Noah no deja de llamar a Skylar?
RESPUESTA	Porque ha descubierto un mundo mágico en los charcos y quiere enseñárselo. Sin embargo, Skylar no le hace caso.
COMENTARIO	

PREGUNTA	¿Por qué Skylar no hace caso a Noah?
RESPUESTA	Está mirando su móvil todo el tiempo.
COMENTARIO	

PREGUNTA	¿Qué sucede o qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	Hay un mundo mágico.
COMENTARIO	Se intentará que se detallen más características del mundo mágico, como, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - El mundo está del revés. - Las nubes son rosas. - El mundo tiene colinas con charcos. - Los peces flotan en el cielo.

PREGUNTA	¿Cómo descubre Skylar finalmente qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	Como Skylar no hace caso a Noah, Noah le quita el móvil y lo lanza dentro de un charco. Entonces, Skylar da un pequeño empujón a Noah y él se sumerge dentro del charco. En un principio, Skylar se horroriza por ver desaparecer a Noah, pero él sale disparado del charco, le agarra la mano a Skylar y la arrastra dentro del mundo mágico. Es entonces cuando Skylar entra en el charco y descubre qué hay dentro.
COMENTARIO	Se intentará que esta respuesta sea lo más detallada posible.

PREGUNTA	¿Qué sucede al final con el móvil de Skylar?
RESPUESTA	Skylar intenta tomar una foto al mundo mágico con su móvil, pero un pez se lo traga.
COMENTARIO	

FASE 1: PROYECCIÓN DE LA AD TRADUCIDA

PREGUNTA	¿Cómo se llaman los protagonistas del cortometraje?
RESPUESTA	No me acuerdo mucho. Sé cómo se llamaba Skylar. No me acuerdo de más.
COMENTARIO	Recuerda únicamente el nombre de uno de los dos personajes principales. Curiosamente, el que más se menciona en los diálogos originales del corto, pero no en la AD.

PREGUNTA	<p>¿Qué edad aproximada tiene Noah*? ¿Y Skylar*?</p> <p>*NOTA: Si no recuerda los nombres de los personajes (no ha contestado correctamente a la primera pregunta), nos referiremos a ellos como «el niño» y «la niña»; para comprobar si, tras proyectar la segunda versión, sí es capaz de recordarlos. Esta nota aplica a todas las preguntas que contengan los nombres de los personajes.</p>
RESPUESTA	El niño, 7. Y la nena, 10, creo. Ella es más mayor.
COMENTARIO	Se aventura a mencionar una edad exacta, pese a que ni el cortometraje ni la AD indican en ningún momento la edad exacta de los personajes. Sin embargo, lo importante es que sí comprende que Skylar es mayor que Noah.

PREGUNTA	¿Qué relación tienen Noah y Skylar (son amigos, hermanos, primos, se acaban de conocer...)?
RESPUESTA	No lo sé. Son amigos, yo creo.
COMENTARIO	<p>Contesta que tienen una relación de amistad, pero indica que no está seguro de su respuesta.</p> <p>La AD solo menciona en dos ocasiones la relación que tienen entre ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Su hermana se hace un selfi y él se estrella contra un árbol». - «Skylar agarra a su hermano y aterrizan en la tierra que hay sobre ellos». <p>Por ello, no resulta sorprendente que esta información haya pasado desapercibida y que, por tanto, los niños/as puedan hacer sus propias suposiciones.</p> <p>Es un detalle complementario de la AD que, realmente, los niños/as</p>

	sin deficiencia visual no tienen por qué conocer.
--	---

PREGUNTA	¿Qué tiempo hace?
RESPUESTA	Hace sol.
COMENTARIO	Responde directamente y con certeza. No responde que está lloviendo, pero tampoco menciona en ningún momento que haya llovido hace poco.

PREGUNTA	¿Por qué Noah no deja de llamar a Skylar?
RESPUESTA	Porque ha visto un perrito en un charco. Y él salta. Y quiere que ella vea lo que pasa.
COMENTARIO	No da demasiados detalles, pero parece que ha comprendido bien esta parte de la trama. De hecho, se entiende que puede haber extraído la información sobre el perro gracias a la AD.

PREGUNTA	¿Por qué Skylar no hace caso a Noah?
RESPUESTA	Porque está viendo el teléfono y está pasando de él. Está hablando con sus amigos, con sus amigas...
COMENTARIO	Responde con mucha certeza. Parece que esta parte de la trama ha quedado muy clara.

PREGUNTA	¿Qué sucede o qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	El niño ve otro mundo, que hay peces. Primero pasa una ballena y después una bandada de peces. No me acuerdo muy bien.
COMENTARIO	Pese a denotar cierta inseguridad e indicar que no recordaba exactamente las características del mundo mágico, sí parece que ha conseguido identificar los detalles básicos. Sin embargo, otros han pasado más desapercibidos, tales como el color de las nubes o el hecho de que el mundo esté del revés.

PREGUNTA	¿Cómo descubre Skylar finalmente qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	Porque el niño le quita el móvil, lo mete, y se mete ella también. Llega al mundo metiéndose en el charco. Se mete con el niño.
COMENTARIO	Responde con bastante precisión a la pregunta, pese a que no menciona que es Noah quien le agarra de la mano y la introduce dentro del charco.

PREGUNTA	¿Qué sucede al final con el móvil de Skylar?
RESPUESTA	Lo pierde.
COMENTARIO	Recuerda que lo pierde, pero no recuerda cómo.

FASE 2: PROYECCIÓN DE LA AD PROPIA

PREGUNTA	¿Cómo se llaman los protagonistas del cortometraje?
RESPUESTA	La niña se llama Skylar y el niño, no me acuerdo.
COMENTARIO	Anteriormente, sí había mencionado el nombre de Noah, pero finalmente no estaba convencido de su respuesta e indicó que no se acordaba.

PREGUNTA	¿Qué edad aproximada tiene Noah? ¿Y Skylar?
RESPUESTA	El niño tiene 5 y la niña va a cumplir 10. Se llevan 5 años.
COMENTARIO	En esta segunda versión, también queda clara la diferencia de edad entre ambos. No obstante, dicha diferencia aumenta con respecto a la versión de la AD traducida, según el participante.

PREGUNTA	¿Qué relación tienen Noah y Skylar (son amigos, hermanos, primos, se acaban de conocer...)?
RESPUESTA	Son amigos.
COMENTARIO	En esta ocasión, responde con gran certeza y seguridad. No duda de su respuesta. Cabe destacar que la AD propia, a diferencia de la AD traducida, no menciona en ningún momento qué tipo de relación tienen entre ellos, por lo que es comprensible que el participante haya hecho sus propias suposiciones.

PREGUNTA	¿Qué tiempo hace?
RESPUESTA	Soleado.
COMENTARIO	Responde con certeza. Cabe destacar que se le preguntó si sabía qué tiempo había hecho hace poco, con el fin de comprobar si deducía, a través de la información referente a los charcos, que había llovido. Sin embargo, indicó que no lo sabía.

PREGUNTA	¿Por qué Noah no deja de llamar a Skylar?
RESPUESTA	Porque salta en un charco. Se mete en uno y sale por otro.
COMENTARIO	En esta ocasión, no menciona información referente al perro. Sin embargo, es más explícito en lo que concierne a la propia acción de Noah. Por ello, parece que esta parte de la trama se ha comprendido con bastante claridad.

PREGUNTA	¿Por qué Skylar no hace caso a Noah?
RESPUESTA	Porque está viendo el móvil, hablando con sus amigas, o con sus amigos...
COMENTARIO	Responde con certeza. Al igual que en la versión anterior, parece que esta parte de la trama ha quedado muy clara.

PREGUNTA	¿Qué sucede o qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	Hay un mundo, donde de repente se sumergen. Primero, se acerca una ballena. Luego, sale otra ballena y los mira. Y después viene un pez, una manada de peces.
COMENTARIO	Esta vez, sí responde con gran certeza e intenta proporcionar los máximos detalles posibles. Parece que, con esta versión, esta parte de la trama ha quedado más clara. Sin embargo, no ha indicado el color de las nubes ni el hecho de que el mundo esté del revés.

PREGUNTA	¿Cómo descubre Skylar finalmente qué hay dentro de los charcos?
RESPUESTA	Coge su móvil, lo tira. Sale volando el niño. Con rapidez, cuando vuelve a pasar, le coge de la mano y se meten los dos.
COMENTARIO	En esta ocasión, responde con más certeza y su respuesta es mucho más detallada. Así pues, parece que, con esta versión, sí ha quedado

	más claro que es Noah quien coge de la mano a Skylar y la arrastra dentro del charco.
--	---

PREGUNTA	¿Qué sucede al final con el móvil de Skylar?
RESPUESTA	Se pierde, porque al final va a hacer una foto, un pez viene y se lo queda.
COMENTARIO	Responde con mucha más certeza que en la versión anterior. Además, en esta ocasión sí recuerda cómo lo pierde exactamente.

FASE 3: PREFERENCIAS Y OPINIÓN

En esta parte, se pregunta la opinión de ambas versiones al espectador. Concretamente, se pregunta qué matices le han gustado más de cada una, si considera una más completa que otra o si muestra preferencia por alguna de las dos. También se pregunta sobre cuestiones más generales de la AD.

PREGUNTA	¿Alguna de las dos te ha gustado más?
RESPUESTA	Las dos me han parecido chulísimas.
COMENTARIO	No muestra preferencia por ninguna de las dos.

PREGUNTA	¿Crees que con alguna has entendido mejor lo que estaba pasando?
RESPUESTA	Con las dos he entendido lo mismo.
COMENTARIO	Sus respuestas en las fases previas sí parecen indicar que, en general, el nivel de comprensión de la trama ha sido similar. Sin embargo, puede que en la AD propia se haya mostrado más seguro a la hora de responder y haya dado respuestas más detalladas.

PREGUNTA	¿Crees que hay algo que se podría mejorar?
RESPUESTA	No. Me ha gustado y lo recomendaría más veces y de otras personas, como de Mickey, de Minnie...
COMENTARIO	Es interesante observar cómo le gustaría que las AD estuvieran presentes en otro tipo de productos audiovisuales de su agrado.

PREGUNTA	¿Te ha gustado el hecho de que haya una voz que te cuente lo que está pasando? ¿Crees que te ha ayudado a entenderlo mejor?
RESPUESTA	Sí, muy bien. Porque con las imágenes, no*.
COMENTARIO	Contesta con mucha certeza y parece haber quedado muy satisfecho con la AD.

	*Debe tenerse en cuenta que no tiene ceguera total y que su ceguera no es congénita, sino adquirida. Esto podría haber influido en sus respuestas.
--	--

PREGUNTA	Cuando estás con la tablet, ¿te gustaría que hubiera siempre una voz [la AD] que te cuente lo que está pasando?
RESPUESTA	No, demasiado agobio. Pero para vídeos cortitos, bien.
COMENTARIO	Es curioso cómo en la pregunta anterior se muestra muy a favor de la AD en el cortometraje que se le acaba de proyectar, pero cómo en esta respuesta considera que no le gustaría consumir AD en productos audiovisuales más largos. Esto hace reflexionar sobre que es posible que la AD para niños/as deba ser muy simple e incluir únicamente la información esencial para la comprensión de la trama. De lo contrario, puede que causara agobio en el espectador.