

Creative subtitling as an accessibility tool for children with hearing impairment

La subtitulación creativa como herramienta de accesibilidad para niños con discapacidad auditiva

Sheila García-Muñoz Vízcaíno
Universidad de Córdoba, España

Abstract

With the arrival of sound to film, film translation and subtitling moved down to a second place. Spain is being considered a dubbing country (Talaván 2019), and it has been proved that subtitles for the deaf and hard of hearing (SDH) have not been exhaustively delved into among translation studies, and educational centres offering courses in this area are scarce (Díaz-Cintas 2017). On the other hand, although subtitling was mostly created as a support for linguistic understanding, some scholars, such as Romero-Fresco (2018; 2020) or McClarty (2012), are committed to an additional creational approach, known as “creative subtitling” or “creative subtitles”. This recent accessible translation has a principal aim, which is getting a final product whose effect is the same as the one in the original language, and we can establish a relationship between the audience and the audiovisual product in order to achieve a more immersive and dynamic experience in terms of accessibility and visualization.

Therefore, in the present paper, we will discuss what subtitling and subtitles for the deaf and hard of hearing (SDH) are about, focusing on children as spectators since we will use an animated short film as audiovisual material. We will also discuss about the advantages of creative subtitling for the youngest viewers and compare it with the protocol of traditional subtitling (Díaz-Cintas 2021; Karamitroglou, 1998). Finally, we will simulate a translation project consisting of the addition of accessible creative subtitles to an animated short film, in order to observe the results obtained, and to prove that a better visual experience is possible.

Keywords: Accessible translation, Accessibility, Creative subtitling, Creativity, Subtitles for the deaf and hard of hearing (SDH).

1. Introducción

Durante la última década, hemos sido testigos de un gran cambio en el mundo cinematográfico y audiovisual, tanto por parte de la industria como del consumidor. Por un lado, el número de series, cortometrajes y largometrajes ha aumentado drásticamente, al mismo tiempo que las plataformas *streaming* han puesto a nuestro alcance una inmensa oferta de productos audiovisuales. De manera paralela, la cantidad de material audiovisual consumido por el espectador ha crecido con el paso de los años y ha puesto de relieve la importancia de hacer llegar un producto personalizado a cada rincón del planeta de manera accesible y completa.

Sin embargo, y aunque España destaque por su papel fundamental en el doblaje, los subtítulos para personas con discapacidad auditiva no tienen el lugar que se merecen, debido a su poca investigación e inclusión en los estudios de Traducción e Interpretación (Díaz-Cintas 2017). Asimismo, Arias-Badia (2020), en su ponencia para la jornada hispaTAV del Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual celebrado el pasado 20 de noviembre de 2020, presentó una infografía¹ que muestra la oferta de contenido accesible en lengua española y lengua de signos española en diferentes plataformas *streaming*, como son Netflix, HBO, Disney+, AppleTV, Filmin, PrimeVideo y Movistar+. En ella, podemos observar que, de 20 661 títulos en total escogidos de manera aleatoria, solo el 7,85 % ofrece subtítulos para personas sordas, destacando AppleTV, pues de 44 obras analizadas, todas ellas presentan la opción de SpS. HBO y Filmin, por su parte, de todos los títulos elegidos, ninguno de ellos ofrece subtítulos para personas sordas, por lo que no podrían considerarse plataformas accesibles a día de hoy. Además, y en relación con el presente trabajo, de 1017 títulos analizados en Disney+, la plataforma que presenta más contenido dirigido a un público infantil y juvenil, únicamente 2 de ellas se pueden visualizar con SpS. Teniendo en cuenta estos datos, es conveniente resaltar que aún queda mucho por conseguir una oferta más variada y adaptada a cada público, pues hemos podido observar que la mayoría de ellas no presentan un contenido accesible para personas con discapacidad auditiva.

Por otra parte, Romero-Fresco (2018; 2020) y McClarty (2012) apuestan por un enfoque más creativo donde, además de funcionar como soporte lingüístico, el subtítulo debe crearse de manera más accesible con el objetivo de conseguir un producto final cuyo resultado sea el mismo que el del producto original y, así, establecer una unión entre el espectador y la imagen para obtener una experiencia más inmersiva y dinámica.

La escasa investigación sobre subtitulación creativa y el incremento de productos audiovisuales a nivel internacional hacen que empecemos, cada vez más, a trabajar en este campo de la traducción. Por esta razón, pretendemos abordar la subtitulación creativa como herramienta de accesibilidad dirigida a un público infantil y, de esta manera, hacer llegar este tipo de accesibilidad a todo el mundo.

El producto que hemos elegido como objeto de estudio es *The Present*, un cortometraje de 2014 dirigido por Jacob Frey e inspirado en la tierna tira de cómic del autor Fabio Coala, titulada *Perfeição*

y publicada en 2012. *The Present* destaca por las diferentes emociones, empatía e inclusión que transmite, ya que cuenta la historia de un niño obsesionado con los videojuegos que recibe un regalo inesperado de su madre. Ese regalo le hará cambiar de opinión frente a diferentes aspectos de la vida debido a que comparte con él mucho más de lo que cree. Este cortometraje, por tanto, aborda temas como la discapacidad, los prejuicios, la aceptación o el respeto, y la llegada del perro demuestra al niño que ahí fuera existe un mundo accesible para todos.

Este estudio pretende, por consiguiente, delimitar los aspectos generales de la subtítulos para personas sordas o con discapacidad auditiva (SpS) frente a las características esenciales de la subtítulos creativa para poder reflejar estas últimas en la simulación del proyecto de traducción en el corto de animación. Asimismo, destacaremos las ventajas que ofrece este último tipo de subtítulos en comparación con el subtítulo convencional o el subtítulo para personas sordas o con deficiencias auditivas, y determinaremos las características del público al que queremos dirigirnos con el objetivo de diseñar de manera más precisa el proyecto de subtítulos. Además, queremos hacer conocer este tipo de traducción accesible a nivel nacional e internacional para que se pueda ofrecer un material audiovisual personalizado a un público infantil específico hasta un rango de edad de 12 años, pues la naturaleza de este corto es comprensible para niños y su principal objetivo es la transmisión de valores pedagógicos y sociales (BOE núm. 44, de 16 de febrero de 2010). Por último, la fase final será la simulación de un proyecto de traducción con el programa de edición Adobe Premiere, donde se han creado unos subtítulos creativos para el cortometraje *The Present* con el fin de analizar los resultados obtenidos y confirmar o refutar si la experiencia visual es favorable.

2. La traducción audiovisual

Hurtado Albir (2004) define la traducción audiovisual como «la traducción, para cine, televisión o vídeo, de textos audiovisuales de todo tipo (películas, telefilmes, documentales, etc.) en diversas modalidades: voces superpuestas, doblaje, subtítulos e interpretación simultánea de películas» (77). Por otro lado, Chaume (2004) afirma que la traducción audiovisual es «una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia interlingüística» (30) y que, a su vez, muestra una serie de peculiaridades que señala, asimismo, Mayoral (2001, 3) donde la comunicación se desarrolla a través de canales auditivos y visuales. Chaume (2004, 30), además, diferencia estos dos canales de comunicación como canal acústico y canal visual, a través de los cuales se transfiere información traducible.

Díaz-Cintas recalca el auge que ha tenido en los mercados internacionales, en especial, en el español debido a causas como la gran oferta de plataformas digitales a través de diferentes medios y, sobre todo, al aumento de la producción cinematográfica en

el mundo (2001). No obstante, debido a la falta de comunicación que existe entre cineastas y traductores y a la separación con la accesibilidad en los medios, se está dejando a un lado el lenguaje fílmico, que es considerado un elemento crucial de la obra audiovisual.

Por otro lado, Rica Peromingo (2016, 20) distingue cinco bloques dentro de las modalidades de traducción audiovisual:

- a) Traducción interlingüística, donde está el subtítulo para oyentes o convencional, el doblaje y las voces superpuestas.
- b) Traducción intralingüística o monolingüe, es decir, el subtítulo para personas sordas. Sin embargo, aquí he de refutar dicha conclusión de Rica Peromingo. El subtítulo para sordos o para personas con discapacidad auditiva también puede darse en la traducción interlingüística. Se debería extender la idea de que este tipo de subtítulo no solo se da en el seno de la misma lengua.
- c) La audiodescripción.
- d) El sobretítulo, ya sea para teatro, ópera o musicales.
- e) La subtítulos en directo, o también conocida como *live subtitling*, que la podemos ver principalmente en espacios de noticias.

2.1. El subtítulo convencional

Díaz-Cintas (2021, 4) describe el proceso de subtítulo como:

A practice constrained by the need to reach synchrony between the linguistic target text (TT) and these additional translational parameters of images and sound as well as time. The subtitles should not contradict what the characters are doing or saying on screen, and the delivery of the translated message should coincide with that of the original speech. In addition, subtitles entail a change of mode from oral to written and resort frequently to the condensation and omission of lexical items from the original (§6.3) in order to maintain temporal synchrony with the dialogue.

El mismo autor (2003, 195), en lo que respecta a los aspectos técnicos, define el subtítulo como «written text, usually at the bottom of the screen, giving an account of the actors' dialogue and other linguistic information».

Esto es, el subtítulo se trata de un texto escrito que aparece en la parte inferior central de la pantalla, como también afirma Karamitroglou (1998, 2), sin ocultar la imagen y localizado en la parte menos importante, con el fin de hacer llegar al público meta el diálogo y otra información lingüística. Sin embargo, y con el objetivo de no ocultar información relevante, el subtítulo también puede posicionarse en la parte superior de la pantalla. Además, otras de las características fundamentales es la sincronización con el texto auditivo que aparece en la escena (Díaz-Cintas 2003, 195).

Rica Peromingo (2016, 92) denomina a los subtítulos para oyentes «subtítulos interlingüísticos», ya que se trata del trasvase del código oral al código

escrito. De manera paralela, existe un trasvase de una lengua original a otra lengua que, en este caso, se trata de unos subtítulos de la lengua meta pero en una versión más reducida, donde el traductor adapta el texto original a las limitaciones espacio-temporales del subtítulo proporcionando toda la información necesaria. Por tanto, se habla de subtítulos interlingüísticos porque se reproducen en una lengua mientras lo que estamos escuchando es en otro idioma.

Por último, y antes de continuar con el subtítulo para personas sordas, los aspectos fundamentales de la subtitulación convencional se pueden resumir en:

- El subtítulo debe tener un máximo de dos líneas y un máximo de 35 caracteres por línea, incluyendo los espacios y los signos de puntuación.
- La duración mínima sería de un segundo y la duración máxima estaría en 6 segundos. Además, sería ideal dejar un intervalo de $\frac{1}{4}$ segundo o de 2 a 6 fotogramas entre subtítulos.
- En cuanto a caracteres por segundo (CPS), se establece alrededor de 17 CPS para adultos y, aproximadamente, 13 CPS para el contenido infantil.
- El color debe ser monocromático, esto es, se recomienda el blanco.

2.2. El subtítulo para personas sordas (SpS)

El subtítulo para personas sordas o con discapacidad auditiva se considera una modalidad de la traducción audiovisual donde existe un trasvase entre los canales oral y escrito y, a veces, como ocurre en este caso, entre dos lenguas. Según Talaván, Ávila-Cabrera y Costal (2016, 147), el SpS «ofrece un texto escrito que reproduce la pista oral en términos semánticos», pero añade información extralingüística que una persona con discapacidad auditiva necesita para poder recibir el mensaje en su totalidad, como puede ser la manera en que habla un personaje, quién habla o elementos paralingüísticos (música, efectos sonoros, etc.).

Antes de pasar a mencionar las diferentes pautas del SpS, creemos necesario hablar sobre la sordera y sus distintos tipos. Según la Confederación Española de Familias de Personas Sordas (FIAPAS), la sordera «se refiere a la pérdida o anomalía de una función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral». Teniendo en cuenta que es una de las vías principales para desarrollar el lenguaje y el habla, esto puede afectar al desarrollo lingüístico y comunicativo del niño. En cuanto a los diferentes tipos de sordera, se clasifican según el momento de adquisición, según la localización de la lesión y según el grado de pérdida auditiva, lo que hace que las necesidades de este colectivo no se compartan entre todos ellos. Por tanto, y como Báez Montero y Fernández Soneira (2010) citan, dependiendo del momento de adquisición, podríamos hablar de tres tipos de espectadores con discapacidad auditiva: sordos prelocutivos (utilizan la lengua de signos debido a que la pérdida auditiva

está presente antes de desarrollar el lenguaje), sordos postlocutivos o hipoacúsicos (la pérdida de audición aparece después de desarrollar el lenguaje y, por tanto, usan SpS como solución) y sordos con implante coclear (para quienes los subtítulos convencionales serían suficientes).

Resulta evidente que las diferentes necesidades de cada grupo de espectadores no se ven contempladas, pues la norma *UNE 153010* solo recoge pautas para un tipo de SpS y no tiene en cuenta la diversidad del colectivo, donde encontramos al público infantil. Tamayo (2017) afirma que la investigación en traducción audiovisual sobre niños con discapacidad auditiva es escasa, al igual que en otros campos como la educación. Asimismo, destaca que la variedad de técnicas y estrategias de subtítulo pueden fomentar las habilidades lectoras de un niño con o sin discapacidad auditiva y les ayuda a comprender el mensaje que el producto audiovisual quiere transmitir, aunque el subtítulo sufra una pequeña adaptación de vocabulario, sintaxis y velocidad de lectura para quienes presentan un problema de audición. Si es cierto que existen estudios sobre SpS infantil centrado en el código lingüístico y la velocidad de lectura, pero aún queda mucho por investigar en relación con las necesidades específicas de un público infantil en un contexto audiovisual y a cómo un niño sordo o con discapacidad auditiva lee un texto en un producto fílmico.

Dentro de este orden de ideas, la norma *UNE 153010* (2012) recoge los diferentes criterios de regularización:

- El texto debe tener una longitud de una o dos líneas, y en casos excepcionales está permitido el uso de tres líneas, ubicado en la parte inferior de la pantalla.
- Es necesario indicar quién habla si no aparece en pantalla mediante el uso de colores distintivos o didascalias, dando prioridad a la primera opción.
- El límite máximo de caracteres por línea es de 37 y a una velocidad de 15 CPS (caracteres por segundo).
- Se recomienda que los efectos sonoros se indiquen entre paréntesis y en la parte superior derecha, evitando la redundancia, es decir, sin incluir aquellos que se ven en pantalla.
- En cuanto a los sonidos vocales o voces en *off*, la norma señala que aparezcan entre paréntesis, en mayúscula y antes del diálogo.
- La música se subtitaría cuando sea relevante para la trama. Cuando se incluyen datos sobre el tipo de música, este se coloca en la parte superior derecha, entre paréntesis y con la primera letra en mayúscula, como ocurre con los efectos sonoros.

En resumen, el SpS trata de reflejar por escrito tanto el diálogo de los personajes como los agentes externos que puedan aparecer, ya sean ruidos o música, además de plasmar los elementos paralingüísticos que sean relevantes para la trama, como pueden ser el timbre de voz, el tono o el ritmo (Chaume y Tamayo 2016), y su principal función es adaptar y hacer accesible

todo producto, con el fin de que cualquier persona disfrute de igual manera. Además, es importante tener en cuenta que el subtítulado no debe interferir en el seguimiento de la trama y, por consiguiente, no debería presentar información excesiva u opcional.

2.3. La subtitulación creativa

La creatividad en subtitulación no surge en las últimas décadas, sino que se remonta a la época del cine mudo donde empleaban los «intertítulos», un elemento que formaba parte del proceso de posproducción. Sin embargo, pronto empezaron a prescindir de estos intertítulos debido a sus altos costes y a la aparición del cine sonoro.

Más tarde, en 1999, Nornes acuñó el término «subtítulos abusivos» para poder acercar el texto meta al original imponiendo la cultura de llegada y que no modificasen la condición de traducción de un producto audiovisual ya traducido. De la misma manera, Foerster (2010, 85) habla de «subtítulos estéticos» e, incluso, más creativos, ya que su nuevo enfoque se caracteriza por subtítulos que aparecen en diferentes posiciones, con distintas fuentes o colores o el uso de efectos.

Del mismo modo que Romero-Fresco (2020), McClarty (2012, 138) afirma que una buena práctica de subtitulación se consigue atendiendo a las necesidades de cada texto fílmico y mediante la adopción de un enfoque multidisciplinar. Esto es, el subtítulador debe tener conocimientos sobre estudios fílmicos o de diseño gráfico, por ejemplo, para poder facilitar al espectador la comprensión de los diferentes códigos semióticos.

Por lo tanto, y tomando como referencia los estudios actuales sobre subtitulación creativa, en *The Accessible Filmmaking Guide*, Romero-Fresco y Fryer (2018) afirman lo siguiente: que los subtítulos creativos «respond to the specific qualities of every film, giving the subtitlers and filmmakers more freedom to create an aesthetic that suits that of the original film». En otras palabras, la traducción accesible mediante los subtítulos creativos se adapta a cada producto audiovisual con el fin de que se personalice cada película o cada serie y que, además, transmita la misma información que la versión original. Asimismo, este tipo de subtitulación permite al subtítulador trabajar de manera más libre y creativa. Con esto consiguen que el público pase más tiempo mirando a la pantalla y, por tanto, no pierda información importante.

En conexión con la investigación que estamos llevando a cabo, algunos directores apuestan por lo que se conoce como «all for all». Romero-Fresco (2020) comenta que, en vez de tener diferentes versiones para cada tipo de espectador, el «all for all» busca la producción de una sola versión para todo el mundo, donde la subtitulación creativa se «fabricaría» para llegar a todos los espectadores y no solo a aquellas personas con discapacidad auditiva. Teniendo esto en cuenta, este trabajo busca orientarse en la subtitulación creativa para un público infantil con discapacidad auditiva, especialmente, pero también como subtitulación con fines didácticos dirigida a un público infantil general con la finalidad de que, con la

visualización de un producto audiovisual subtítulado, puedan aumentar y mejorar su vocabulario en ambas lenguas.

Antes de analizar los resultados obtenidos, cabe mencionar los aspectos generales que pueden verse editados o personalizados en la subtitulación creativa y que se pueden distinguir en los siguientes:

Aspecto	Personalización
Fuente	Mejor legibilidad en pantalla Situación emotiva Compenetración con el texto en pantalla
Tamaño	Distancia del personaje Volumen o tono de la voz
Color	Libre elección de otro color que no sea amarillo o blanco
Posición	Mejor legibilidad por parte del espectador Identificación del personaje que habla Encaje en la imagen estéticamente
Efecto	Adición de movimiento en pantalla Desvanecimiento Interacción con el personaje

Figura 1 – Aspectos de la subtitulación creativa

Esta clasificación, por tanto, nos permitirá sentar las bases de nuestro estudio, pues nos servirá para saber qué criterios podemos personalizar para conseguir un producto accesible que transmita la misma información que el producto en su lengua original.

3. La subtitulación creativa en *The Present*

3.1 Sobre *The Present*

De la misma manera que otros cortometrajes, *The Present* busca promover y generar ciertas reacciones en el espectador. Aunque pueda verse como una historia simple donde el protagonista, Jake, un chico de unos 9 o 10 años, está obsesionado con los videojuegos, en realidad incluye mucho más, haciéndonos llegar un aspecto de nuestro día a día y siendo capaz de cambiar nuestras ideas frente al tema principal del corto, como es la discapacidad.

The Present es un cortometraje de Jacob Frey estrenado en 2014, inspirado en el cómic del autor Fabio Coala, y lleva a sus espaldas más de 60 premios y 180 apariciones en festivales de cine.

En el vídeo, podemos ver a un niño sentado en el sofá jugando a la consola y en un ambiente muy oscuro, donde las cortinas no dejan pasar la luz. La madre llega a casa con una caja y, dentro de ella, lleva un perrito. Aunque al principio el niño muestra felicidad, pronto se da cuenta de que le falta una pata y lo ignora con desprecio. Sin embargo, el cachorro no se rinde y le muestra que solo quiere jugar con la pelota, cayéndose una y otra vez. A lo largo del cortometraje, vemos cómo se levanta tras cada caída demostrando sus ganas de superación y su positivismo, que es lo que hace que el niño salga de su zona de confort para jugar con él.

Con este cortometraje, cuyo tema principal es la discapacidad física, queremos aprovechar para seguir investigando sobre una subtitulación creativa dirigida a un público con problemas de audición y, así, poner de relieve que ningún tipo de discapacidad es motivo para dejar a un lado los derechos de cada persona, pues todo el mundo debería tener acceso a cualquier producto audiovisual y disfrutar de él tanto como puede hacerlo una persona sin problemas auditivos.

3.2. Resultados

Como se menciona en el apartado de los aspectos generales de la subtitulación creativa, lo que pretendemos conseguir con la simulación de un proyecto de traducción en el cortometraje de *The Present* es adaptar el subtítulo a la propia obra audiovisual y al espectador, obteniendo un resultado final personalizado y único que transmita la misma información y obtenga el mismo objetivo que el producto en su idioma original. Además, a esto le hemos añadido que el espectador será un niño con discapacidades auditivas y, por tanto, al mismo tiempo que lea y siga la trama, uno de nuestros objetivos es que se sienta atraído, se divierta y comprenda fácilmente el hilo del argumento.

La clasificación que hemos seguido es la siguiente:

- a) Según el aspecto:
 - i. Fuente.
 - ii. Tamaño.
 - iii. Color.
 - iv. Posición.
 - v. Efecto.
- b) Según el tipo de texto:
 - i. Música.
 - ii. Efectos sonoros.

Empezando por los aspectos dentro de la subtitulación creativa, la fuente es uno de los que más juego han dado a la hora de expresar qué tipo de información estamos transmitiendo. Por un lado, hemos usado la fuente Tahoma para representar toda intervención procedente de un personaje y considerada parlamento, como vemos en la figura 2:



Figura 2 – Subtítulo con fuente Tahoma

Por otro lado, aquellas onomatopeyas que provienen del videojuego y muestran disparos o estallidos y el sonido del teléfono cuando alguien llama se han representado mediante la fuente BadaBoom BB, ya que su apariencia es similar a la que podríamos ver en una viñeta de un cómic cuando aparece uno de estos efectos sonoros (Figura 3, Figura 4 y Figura 5):



Figura 3 – Subtítulo con fuente BadaBoom BB representando un disparo



Figura 4 – Subtítulo con fuente BadaBoom BB representando una explosión



Figura 5 – Subtítulo con fuente BadaBoom BB representando el sonido de un teléfono

La última fuente de letra que hemos escogido es la que designa a los ladridos del cachorro. Por el mismo motivo que el caso anterior, la tipografía Comix Loud, por su parte, muestra una gran similitud a la que puede aparecer en un cómic y creemos que es una forma más rápida, sencilla e, incluso, dinámica de identificar cuando interviene el perro, en lugar de indicarlo con la didascalía [LADRIDO], como ocurriría en SpS:



Figura 6 – Subtítulo con fuente Comix Loud representando un ladrido

El tamaño del texto no se ha visto modificado en numerosas ocasiones. Hemos seguido un tamaño estándar y predeterminado por el programa a 48 (Figura 7) y únicamente lo hemos aumentado a 70 (Figura 8) cuando el personaje alza la voz o el tono al intervenir para conseguir ese efecto de aumento y sorpresa por parte del espectador.



Figura 7 – Subtítulo con tamaño 48



Figura 8 – Subtítulo con tamaño 70

En tercer lugar, el color es uno de los aspectos que más destacan, ya que su principal función es identificar al personaje que interviene. Con esto en mente, hemos seguido el protocolo que recomienda la norma de SpS (*UNE 153010*) según el orden de legibilidad: blanco, amarillo y verde. La asignación que aconsejan es la siguiente:

Color	Asignación
Amarillo	Primer protagonista o personaje con mayor densidad de diálogo
Verde	Personajes con menor densidad de diálogo
Blanco	Resto de personajes

Figura 9 – Asignación de colores según la norma *UNE 153010*

Por tanto, el color amarillo se ha asignado al niño, pues es el protagonista del cortometraje (Figura 10). Después, la madre, quien tiene un papel importante, pero interviene con menos frecuencia, se identifica mediante el color verde (Figura 11). Al tercer personaje que, en este caso, es un perro, hemos decidido asignarle un color que lo identifique de manera más precisa, a pesar de que esto suponga alejarse del protocolo de SpS. Para ello, hemos tomado como referencia el color beis de su pelo para mostrar los sonidos que produce mediante sus onomatopeyas correspondientes (Figura 12). El blanco, por último, lo hemos utilizado para designar al capitán del videojuego, cuyas intervenciones son escasas (Figura 13).



Figura 10 – Subtítulo del protagonista en color amarillo



Figura 11 – Subtítulo de personaje secundario en color verde



Figura 12 – Subtítulo para interjección del perro en color beis



Figura 15 – Posición del subtítulo sin personaje en pantalla



Figura 13 – Subtítulo del capitán en color blanco

A diferencia de lo que se estipula en la norma *UNE 153010*, en la subtítulos creativa que hemos propuesto para el cortometraje de *The Present*, el subtítulo o el texto que aparece en pantalla se ha colocado cerca de la boca de cada personaje, y no centrado en la parte inferior. De esta manera, el espectador podrá identificarlo con más rapidez y, además, no perderá parte de la trama ni detalles de la imagen, como puede suceder cuando se dirige la vista a la parte inferior para leer el subtítulo convencional. Aun así, debemos tener en cuenta que la posición puede variar en aquellos casos en los que no contamine la imagen ni obstaculice ningún elemento que sea importante para la trama.



Figura 14 – Posición del subtítulo con personaje en pantalla



Figura 16 – Subtítulo de canción con nota musical

Si el personaje, no obstante, interviene, pero no aparece en pantalla, hemos optado por mantener su posición inferior, pero desplazándolo a la izquierda o a la derecha, dependiendo de dónde podría estar ubicado, como se puede ver en la siguiente imagen:

En lo que respecta al efecto o los efectos que se pueden aplicar a un subtítulo o al texto para que pueda encajar más favorablemente con la estética de la imagen, solo hemos llevado a cabo dos. El primero de ellos ha sido la herramienta cuchilla, ya incluida en el programa, que nos ha permitido realizar distintos cortes de la línea de tiempo en los subtítulos y, así, dividir el clip en varias pistas para simular un efecto de aparición y desaparición. Esto, por tanto, lo hemos asignado a cuando se escuchan los disparos provenientes del videojuego con el fin de crear un efecto similar al que puede ocasionar el sonido de un arma en los oídos de una persona oyente. El segundo de ellos ha sido el que el programa denomina «Iris box» y que se encuentra dentro de las transiciones de vídeo. Esto consigue que el texto aparezca con un efecto barrido, es decir, aparece letra por letra para imitar la manera en que el personaje pronuncia el texto del subtítulo.

En relación con el tipo de texto, y empezando por la música, hemos seguido lo que se recomienda en la norma *UNE 153010*. Esto es, al considerar que la letra de la canción es importante para el espectador, pues se compuso a propósito del cortometraje, la hemos traducido y subtítulo en el idioma meta. Asimismo, la hemos marcado con el símbolo de la nota musical al principio de cada subtítulo de la canción y, en el subtítulo final, hemos añadido una nota de inicio y otra de cierre.

Por otro lado, las melodías, que se consideran efectos sonoros, las hemos colocado en la parte superior derecha de la pantalla, entre paréntesis y con la primera letra en mayúscula. Además, se deben designar mediante el uso de sustantivos y no de

verbos, como aconseja la norma. Por consiguiente, el sustantivo que elijamos para marcar la melodía debería ser el tipo de música o la sensación que transmite, como vemos en la figura siguiente. A estas recomendaciones, le hemos añadido un cambio de color, pues la música que aparece es alegre, tal y como se señala en el subtítulo, y, por tanto, aparece en color naranja, simulando esa alegría.



Figura 17 – Efecto sonoro en color naranja y posición superior derecha

De manera contraria, cuando la música termina, el color del subtítulo se convierte en blanco, con la finalidad de crear ese final de la felicidad que puede transmitir la melodía.

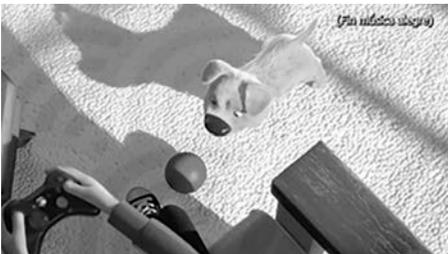


Figura 18 – Fin de efecto sonoro en color blanco

Conclusión

Durante el proceso de investigación y subtítulos de este proyecto, hemos llegado a la conclusión de que existen pocos estudios sobre la subtítulos creativa, pues se trata de una práctica muy reciente. Por este motivo, este proyecto ha sido diseñado para un desarrollo a largo plazo, ya que aún existen muchos aspectos que ver y trabajar en distintos géneros y formatos audiovisuales.

Por otro lado, hemos intentado superar las deficiencias o limitaciones que puede presentar el SpS, ya sea la asignación de colores a los diferentes personajes, la posición o el uso de distintas fuentes que se asemejen al propio significado del subtítulo, como ha sido el caso de las onomatopeyas. El principal motivo por el que hemos implementado estos cambios ha sido la posibilidad de conseguir un producto final más accesible dirigido a un público infantil con discapacidad auditiva, al igual que un mayor disfrute y entretenimiento del cortometraje. Asimismo, otro

reto al que nos enfrentamos a la hora de subtítulos un producto audiovisual es transmitir toda la información procedente del canal auditivo y visual mediante el canal escrito.

Tras realizar la subtítulos con el programa Adobe Premiere y a pesar de la dificultad de este tipo de herramientas de edición, creemos necesario destacar la gran versatilidad y la cantidad de opciones que ofrece para poder convertir un texto en contenido accesible, ya sea por la variedad de fuentes, la adición de un efecto o el cambio de posición. No obstante, hemos de aclarar que el programa no permite añadir efectos al subtítulo ni insertar de manera simultánea en pantalla varios subtítulos a la vez, como podría ser oportuno cuando subtítulos las onomatopeyas que coincidían en pantalla durante algunos segundos. Por esta razón, todo el contenido que perteneciese a un sonido o ruido y se tuviese que presentar mediante una onomatopeya con diferentes subtítulos simultáneos, decidimos asignarle la función de texto en lugar de subtítulo. Es importante mencionar que la elección de texto o subtítulo no ha afectado ni contaminado el vídeo.

En último lugar, como hemos mencionado anteriormente, debido a la diferente naturaleza y origen de las personas con discapacidad auditiva, resulta difícil adaptar un único material audiovisual para satisfacer las necesidades de todos los grupos de audiencia. Por esta razón, y junto al hecho de que el SpS infantil muestra pocos estudios, nos hemos centrado en el género de animación para poder concienciar sobre la necesidad de profundizar en este aspecto y ayudar a este sector de la población.

Notas finales

¹ Según Arias-Badía, los datos se compilaron en noviembre de 2020. Estos resultados son orientativos y extraídos de manera aleatoria.

Bibliografía

- AENOR. 2012. "Norma UNE: 153010. Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva."
- Albir, Amparo Hurtado. 2004. Traducción y traductología. Madrid: Cátedra.
- Arias-Abadía, Blanca. 2020. "Accesibilidad en las plataformas de vídeo actuales: Repaso de la oferta de servicios en España." Comunicación presentada en Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual, 20 noviembre 2020.
- Báez Montero, Inmaculada y Ana María Fernández Soneira. 2010. "Spanish deaf people as recipients of closed captioning", en A. Matamala y P. Orero. Listening to Subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing. Berna: Peter Lang, 25-44.
- Chaume, Frederic. 2004. Cine y traducción. Madrid: Cátedra.
- Chaume, Frederic y Ana Tamayo. 2016. "Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtítulos y la accesibilidad". Revista Linguae, no. 3: 301-335.
- Díaz-Cintas, Jorge. 2017. "Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual." *TRANS. Revista De Traductología*, no. 11: 45-59.

—.2021. *Subtitling: Concepts and Practices*. Nueva York: Routledge.

—.2003. *Teoría y práctica de la subtitulación*. Madrid: Ariel.

España. Ministerio de Cultura. Resolución del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. Criterios para la calificación por grupos de edad de las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales, así como pictogramas informativos. Boletín Oficial del Estado, 16 de febrero de 2010, núm. 44, pp. 16602 a 16606.

FIAPAS. Qué es la sordera. s.f. <http://www.fiapas.es/que-es-la-sordera> (último acceso: 21 de marzo de 2022).

Foerster, Anna. 2010. "Towards a creative approach in subtitling: a case study. 81-98.

Karamitroglou, Fotios. 1998. "A proposed set of subtitling standars in Europe." *Translation Journal*.

Mayoral, Roberto. 2001. "El espectador y la traducción audiovisual." En *La traducción en los medios audiovisuales*, por Frederic Chaume Varela y Rosa Agost Canós, 33-46. Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I.

McClarty, Rebecca. 2012. "Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling." *MonTI*: 133-155.

Nornes, Abé Mark. 1999. "For an abusive subtitling." *Film Quarterly* 52, no. 3: 17-34.

Rica Peromingo, Juan Pedro. 2016. *Aspectos Lingüísticos y Técnicos de la Traducción Audiovisual*. Madrid.

Romero-Fresco, Pablo. 2013. "Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking." *The Journal of Specialised Translation*.

Romero-Fresco, Pablo. 2020. "Moving from Accessible filmmaking towards Creative Media Accessibility." Leonardo.

Romero-Fresco, Pablo y Louise Fryer. 2018. *Accessible Filmmaking Guide*. London.

Talaván, Noa. 2019. "Using Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing As an Innovative Pedagogical Tool in the Language Class." *International Journal of English Studies* 19, no. 1: 21-40.

Talaván, Noa, José Javier Ávila-Cabrera y Tomás Costal. 2016. *Traducción y accesibilidad audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Tamayo, Ana. 2017. "Subtitling for d/Deaf and Hard of Hearing Children: Past, Present and Future." *CoMe II*, no. 1: 74-90.