

TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

MEMORIA

**SUBTITULADO PARA SORDOS:
ANÁLISIS DE CORPUS DEL SONIDO ANIMAL,
ALTERNANTE Y NARRATOLÓGICO DE LA
SERIE *STRANGER THINGS***

ALBA GONZÁLEZ LÓPEZ



**Departamento de Traducción e Interpretación
Universidad de Granada
Fecha: junio 2018**

**DIRIGIDO POR:
Dra. SILVIA MARTÍNEZ MARTÍNEZ**

Directora: Dra. Silvia Martínez Martínez

VºBº

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'S.M.', written in a cursive style.



Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. Alba González López, con DNI
(NIE o pasaporte) 76656664X, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la [Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) de 20
de mayo de 2013, esto *conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.*

Para que conste así lo firmo el 12 de junio (FECHA)

Firma del alumno

Índice

1. Objetivos	5
1.1. Objetivos individuales	6
2. Metodología	7
3. Conclusiones	9
3.1. Conclusiones generales	9
3.2. Conclusiones individuales	10
4. Bibliografía	11
5. Anexos	12
Anexo 1. Árbol de etiquetas, por Martínez-Martínez (2015: 220)	12

1. Objetivos

La traducción audiovisual no se trata simplemente de llevar a cabo la tarea traductora, sino que se trabaja con dos canales (el visual y el auditivo), por lo que hay que adaptar la traducción tanto al sonido como a la imagen y a los tiempos concretos que sean requeridos en cada escena. Esta modalidad de traducción no fue un campo de investigación hasta hace poco, especialmente si hablamos de la especialidad para sordos. Por lo tanto, sus características no son tan conocidas como las de los subtítulos que no son accesibles, así que más adelante nos encargaremos de exponerlas de manera clara para que puedan llegar a un público más amplio.

En la elaboración de este proyecto tenemos diferentes objetivos generales comunes para todas las autoras, que enumeraremos a continuación:

1. Analizar la forma en la que se han elaborado los subtítulos para sordos en inglés de la serie *Strangers Things* y ver si realmente se adecúan a las necesidades específicas de los usuarios finales.

2. Mostrar que no cualquiera puede llevar a cabo una subtitulación y, aún menos, si es para personas con discapacidad auditiva. Algo contra lo que los traductores profesionales luchan cada día es los «traductores aficionados», que ofrecen traducciones mediocres y poco profesionales por poca cantidad de dinero o incluso gratis. Esta práctica la llevan a cabo los fansubs, una contracción de las palabras inglesas fan y subtitled que se refiere a “ediciones no oficiales de animación japonesa o anime subtituladas por aficionados que se distribuyen habitualmente por Internet y no se ajustan a criterios traductológicos ni técnicos profesionales” (Ferrer Simó, 2005). Sin embargo, hoy en día ya se consideran fansubs todos aquellos subtítulos amateur realizados para series o películas extranjeras de cualquier tipo (Díaz Cintas y Muñoz, 2006), pues comparten esa misma naturaleza de creación. Como hemos mencionado anteriormente, la demanda de los espectadores para ver, por ejemplo, los nuevos capítulos de una serie, ha llevado a un aumento de traductores aficionados que realizan trabajos mediocres de subtitulado. Su trabajo finalmente tiene éxito porque mucha gente lo consume de inmediato para no perderse el capítulo nuevo de la serie que está viendo. No obstante, este producto final de subtitulado es de baja calidad y poco profesional, y hay que tenerlo siempre en cuenta.

3. Una vez terminado nuestro proyecto, pretendemos haber conocido las dificultades que presenta el SpS, así como sus características y necesidades específicas para ser capaces de, posteriormente, solucionar estos problemas y conseguir un subtítulo de calidad, en nuestro caso, de la lengua inglesa.

Nos gustaría mencionar que, tal como hemos expresado en el punto 2 de nuestros objetivos generales, la práctica de los fansubs ha llevado a los traductores a tener mala reputación en más de una ocasión, puesto que este tipo de traductor aficionado no conoce los parámetros y reglas que hay que seguir cuando se realiza una traducción, además de cometer numerosos errores ortotipográficos y desconocer la relevancia de plasmar las diferentes referencias culturales (si la subtitulación es de una lengua a otra). En el mundo de la traducción audiovisual y, en concreto, la subtitulación accesible, esta práctica no debería ser aceptada puesto que nunca se conseguiría un resultado óptimo y de calidad. Es por eso que, con nuestro estudio, hemos decidido ponernos en la piel de un traductor profesional y analizar su trabajo para ver los aspectos y mecanismos que deben tenerse en cuenta y todo aquello que ha de evitarse para poder conseguir una traducción de calidad.

1.1. Objetivos individuales

A los objetivos mencionados en el apartado anterior, añadiremos dos más específicos dentro del tema concreto del sonido animal:

1. Analizar que la traducción intersemiótica de los sonidos emitidos por animales se lleva a cabo de manera coherente y precisa.
2. Verificar nuestra premisa de que la técnica de traducción más usada para la transcripción de estos sonidos es la *atribución*. Partimos de esta premisa porque es una técnica que añade más información específica al sonido que la *categorización*, a la vez que, con una selección óptima de atributos, recoge la información de forma más concisa que la *explicación*.

2. Metodología

En este trabajo hemos desempeñado tareas de transcripción, categorización, análisis e interpretación de los resultados. La parte fundamental, y en torno a la cual gira todo el estudio, ha sido el etiquetado de los subtítulos de diez episodios de la serie *Stranger Things* de la plataforma *Netflix* a través del programa MAXQDA (Figura 1).

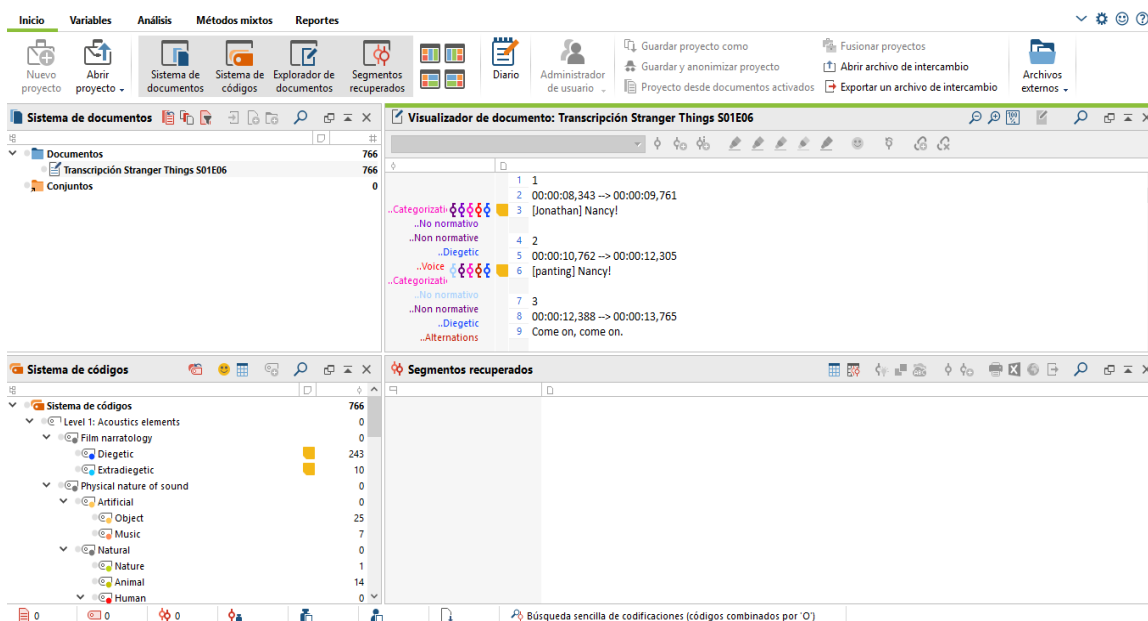


Fig. 1: Programa de etiquetado MAXQDA

Al tratarse de un estudio conjunto, esta tarea se dividió entre Alejandra García Sánchez, Alba González López, Lidia Hernández Aguado, Palma Prieto Gutiérrez y Anabel Serrano Martínez, por lo que cada una transcribió y etiquetó dos episodios. Nos basamos en el árbol de etiquetas propuesto por Martínez-Martínez (2015: 220) traducido al inglés por Jiménez y Martínez-Martínez (2018), y etiquetamos siguiendo las pautas indicadas por la norma de la BBC de Subtitulado para Sordos. A pesar de ser una producción de *Netflix* y ésta tener alguna estandarización del SpS, en búsqueda de coherencia encontramos que la estandarización de la BBC es utilizada como referencia en el SpS en inglés. Posteriormente, antes de pasar al análisis, dichas etiquetas fueron revisadas y corregidas a fin de obtener resultados fidedignos y coherentes (Figura 2).

1	Sistema de códigos	#
2	Sistema de códigos	747
3	Level 1: Acoustics elements	0
4	Film narratology	0
5	Diegetic	200
6	Extradiegetic	16
7	Physical nature of sound	0
8	Artificial	0
9	Object	27
10	Music	2
11	Natural	0
12	Nature	2
13	Animal	2
14	Human	62
15	Bodily action	5
16	Language	0
17	Language-Dialect	2
18	Paralanguage	1
19	Voice	70
20	Alternations	104
21	Level 2: Translations techniques	0
22	Interlinguistic translation	0
23	Intersemiotic translation	0
24	Categorization	127
25	Attribution	21
26	Explanation	58
27	Omission	0
28	Transcription	32
29	Symbols & Icons	6
30	Typograh	0
31	Capital/Lowercase Letters	0
32	Normative	0

Fig. 2: Datos de etiquetado

Una vez etiquetado nuestro corpus de episodios, cada una de las participantes elegimos un tema en el que enfocar nuestro análisis, para así conseguir un estudio completo y exhaustivo de un aspecto concreto del SpS. En este trabajo Alba González López, Lidia Hernández Aguado y Anabel Serrano Martínez estudiamos los sonidos animales, sonidos alternantes y sonidos del plano narrativo, respectivamente. Por otra parte, en trabajos complementarios, Alejandra García Sánchez se enfoca en la importancia de la música y los silencios y Palma Prieto Gutiérrez en los sonidos de los objetos.

Centrándonos en la metodología de este trabajo, usamos como principal referencia la tesis doctoral de Martínez-Martínez (2015), y nos basamos en su propuesta árbol de etiquetas (Anexo 1) para clasificar nuestros subtítulos. Finalmente, cabe destacar que a pesar de ser un trabajo colectivo y el estudio y redacción han sido colectivos, ciertos apartados son de autoría individual y aparecen indicados como tal a lo largo del trabajo.

3. Conclusiones

Este trabajo nos ha brindado la oportunidad de adentrarnos en el mundo de la traducción accesible, gracias a lo cual hemos sido capaces de extraer conclusiones, tanto generales a nivel grupal como específicas a nivel individual, tras el análisis crítico del subtítulo de una famosa serie de actualidad.

3.1. Conclusiones generales

Tras realizar un análisis exhaustivo tanto del Subtitulado para Sordos como de diferentes tipos de sonidos y sus técnicas de traducción, hemos sido capaces de cumplir con los objetivos que nos propusimos al comenzar nuestro proyecto.

El primero de los objetivos mencionados en el punto 1 de nuestro trabajo era realizar un análisis que nos permitiera comprobar si los subtítulos accesibles de esta serie se adecuaban a las necesidades de las personas sordas. Es cierto que hay diferentes aspectos que podrían mejorarse, como que estuvieran adaptados a las directrices indicadas por la BBC, que incluyeran más sonidos que en ocasiones no resultaban evidentes para el espectador sordo, o que fueran más coherentes a lo largo de toda la serie al utilizar ciertos tiempos verbales. No obstante, creemos que los traductores de *Netflix* han hecho un trabajo profesional y de calidad que podría llegar a gran parte de la comunidad sorda. Sin embargo, habría que realizar estudios de recepción con personas con discapacidad auditiva para corroborar si se adecuaban a sus necesidades o no.

En segundo lugar, nos propusimos demostrar que no cualquiera puede realizar un buen trabajo de subtitulación, sino que aquel que subtitule debe ser una persona tanto con conocimientos previos sobre el campo como con recursos y experiencia. Todos estos factores son los que conformarán una traducción y subtitulación de alta, media o baja calidad. Por esto, nos gustaría acentuar la gran diferencia que existe entre un trabajo realizado por un profesional y aquel realizado por los famosos *fansubs* que mencionamos al principio de nuestro trabajo.

El último objetivo que quisimos alcanzar fue aquel de conocer las dificultades que presenta el SpS y saber solucionarlas para conseguir un resultado satisfactorio. En efecto, al analizar cada paso que seguía el traductor hemos sido capaces de ponernos en su lugar y experimentar fase por fase la dificultad de llevar a cabo su trabajo, así como

ser conscientes de toda la documentación necesaria y que se debe tener en cuenta antes de subtitular.

Además de los objetivos generales, sería conveniente recordar que cada una de las realizadoras de este trabajo se propuso unos objetivos individuales que esperábamos alcanzar a la finalización de nuestro estudio.

3.2. Conclusiones individuales

Con respecto al sonido animal, en primer lugar, pretendíamos llevar a cabo un análisis pormenorizado de la traducción intersemiótica de este tipo de sonidos para comprobar su precisión y coherencia. En este punto, podemos concluir que los traductores de *Netflix* parecen llevar a cabo una labor exhaustiva de documentación para transcribir, sin miedo a equivocarse, los sonidos emitidos por animales. No obstante, si bien no podemos obviar la elevada profesionalidad con la que se elaboran los subtítulos de *Stranger Things*, el fin último de este trabajo es ofrecer una visión crítica con la que esperamos aportar nuestro granito de arena para que el mundo de la traducción audiovisual y, especialmente, la traducción accesible pueda continuar aumentando su calidad. Por tanto, también debemos reconocer la puntual falta de coherencia de algunos subtítulos con respecto a las estrategias adoptadas en contextos semejantes.

En segundo lugar, partíamos de la hipótesis de que de entre las tres estrategias de traducción más recurrentes en *Stranger Things* (*categorización, atribución y explicación*), la segunda sería la más empleada debido a su mayor concreción con respecto a la primera, y a su mayor concisión con respecto a la tercera. Sin embargo, una vez analizado nuestro corpus de diez capítulos, comprobamos que nuestra premisa era totalmente errónea, ya que la *atribución* se evidencia como la estrategia de traducción menos usada. Este resultado arroja luz a la intención de los traductores de hacer una traducción intersemiótica lo más minuciosa posible, al recurrir en mayor medida a la estrategia de *explicación*.

En base a estas dos conclusiones, nos gustaría reiterar la exquisita calidad de los subtítulos accesibles de *Stranger Things*, a pesar de la existencia de posibles mejoras que, aunque a simple vista parezcan insignificantes, supondrían un incremento en la experiencia global de los espectadores.

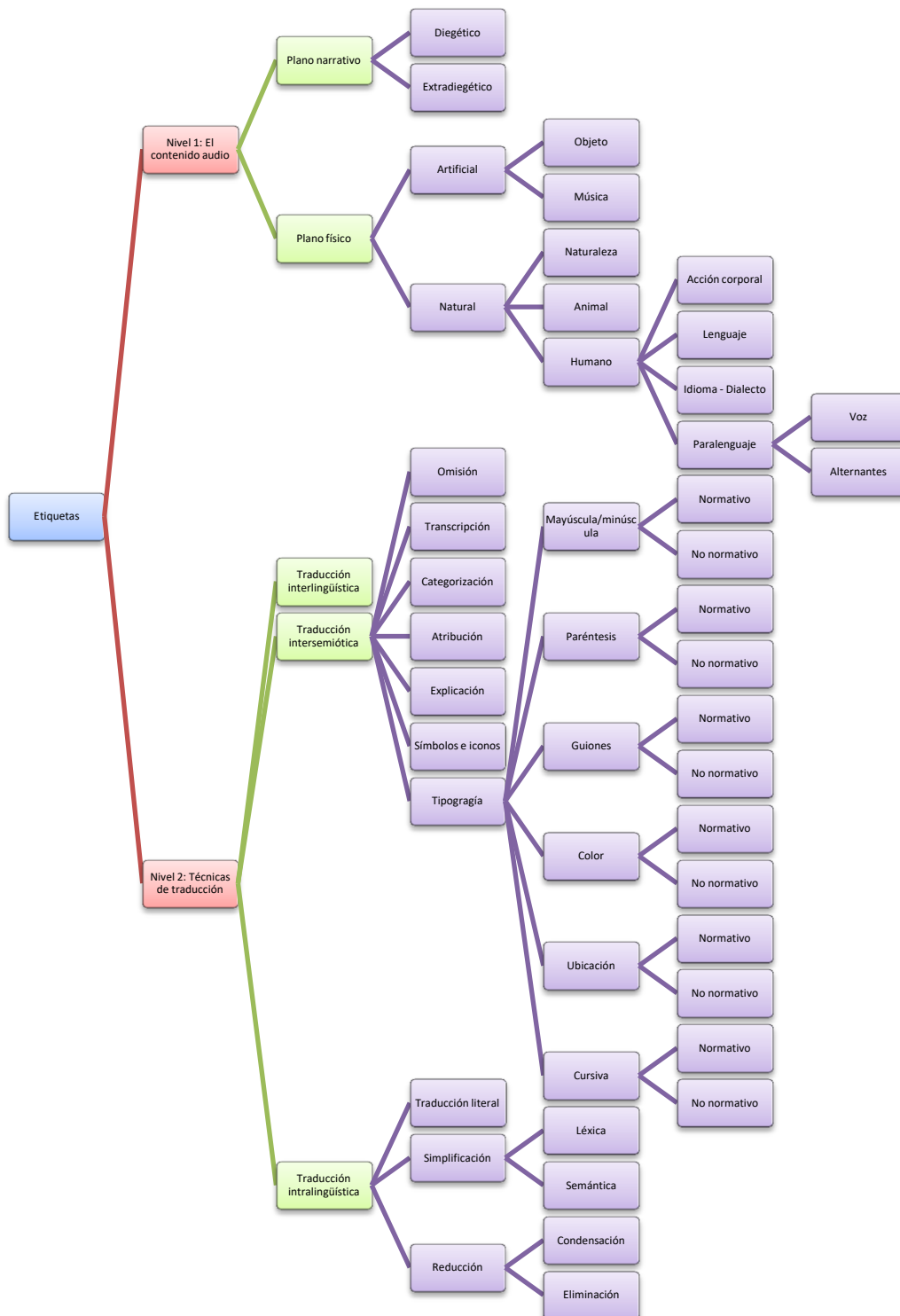
4. Bibliografía

Díaz Cintas, J. y Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation. *The journal of specialised translation*. (6), pp. 37-52.

Ferrer Simó, M. R. (2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*. (6), pp. 27-44.

5. Anexos

Anexo 1. Árbol de etiquetas, por Martínez-Martínez (2015: 220)



TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

**SUBTITULADO PARA SORDOS:
ANÁLISIS DE CORPUS DEL SONIDO
ANIMAL, ALTERNANTE Y
NARRATOLÓGICO DE LA SERIE
*STRANGER THINGS***

ALBA GONZÁLEZ LÓPEZ

LIDIA HERNÁNDEZ AGUADO

ANABEL SERRANO MARTÍNEZ



Departamento de Traducción e Interpretación

Universidad de Granada

Fecha: junio 2018

DIRIGIDO POR:

Dra. SILVIA MARTÍNEZ MARTÍNEZ

Directora: Dra. Silvia Martínez Martínez

VºBº

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'SM', located below the text 'VºBº'.



Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. Alba González López, con DNI
(NIE o pasaporte) 76656664X, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la [Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) de 20
de mayo de 2013, esto *conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.*

Para que conste así lo firmo el 12 de junio (FECHA)

Firma del alumno



Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. Lidia Hernández Aguado, con DNI
(NIE o pasaporte) 75927396A, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la [Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) de 20
de mayo de 2013, esto *conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.*

Para que conste así lo firmo el 12 de junio (FECHA)

Firma del alumno



Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. Anabel Serrano Martínez, con DNI
(NIE o pasaporte) 45604466C, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la [Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) de 20
de mayo de 2013, esto *conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.*

Para que conste así lo firmo el 12 de junio (FECHA)

Firma del alumno

Índice

1. Introducción	8
1.1. Objetivos	9
1.1.1. Sonido animal	11
<i>Por Alba González López</i>	
1.1.2. Sonido alternante	11
<i>Por Lidia Hernández Aguado</i>	
1.1.3. Sonido narratológico	11
<i>Por Anabel Serrano Martínez</i>	
1.2. Estructura del trabajo	12
2. Marco teórico	14
2.1. Traducción accesible	14
2.2. Público meta del SpS	15
2.3. Subtitulado para Sordos	18
2.3.1. Directrices de la BBC	18
2.4. Traducción en el SpS	21
2.4.1. Traducción literal	24
2.4.2. Reducción	24
2.4.3. Simplificación	25
2.4.4. Omisión	26
2.4.5. Ampliación	26
2.5. Sonido animal	26
<i>Por Alba González López</i>	
2.6. Sonido alternante	32
<i>Por Lidia Hernández Aguado</i>	
2.7. Sonido narratológico	38
<i>Por Anabel Serrano Martínez</i>	
3. Metodología	45
4. Análisis y resultados	47
4.1. Sonido animal	47

<i>Por Alba González López</i>	
4.2. Sonido alternante	51
<i>Por Lidia Hernández Aguado</i>	
4.3. Sonido narratológico	54
<i>Por Anabel Serrano Martínez</i>	
5. Conclusiones	59
5.1. Conclusiones generales	59
5.2. Sonido animal	60
<i>Por Alba González López</i>	
5.3. Sonido alternante	61
<i>Por Lidia Hernández Aguado</i>	
5.4. Sonido narratológico	62
<i>Por Anabel Serrano Martínez</i>	
5.5. Futura línea de investigación	63
6. Bibliografía	64
7. Anexos	67

1. Introducción

Este proyecto, realizado por Alba González López, Lidia Hernández Aguado y Anabel Serrano Martínez, estudiantes de Traducción e Interpretación en la Universidad de Granada, tiene por objetivo realizar un análisis exhaustivo de los subtítulos intralingüísticos e intersemióticos de *Stranger Things*, una serie web estadounidense de ciencia ficción estrenada en 2016 que ha tenido mucho éxito en estos dos últimos años, dirigida por Matt Duffer, Ross Duffer and Shawn Levy. Hemos decidido utilizar los capítulos de esta serie para nuestro corpus porque se trata de una serie de actualidad y, además, cuenta con una gran cantidad de efectos sonoros con los que hemos podido profundizar en el tema de la subtitulación para sordos (SpS). En nuestra opinión, es un campo que se encuentra bastante abandonado en la actualidad y que no ha gozado nunca de un gran prestigio, puesto que se suele considerar que la traducción en la subtitulación ha sido siempre limitada, y más en el Subtitulado para Sordos. Esto se debe a la limitación tanto espacial en pantalla, con 37 caracteres por línea (entendiendo como caracteres cualquier letra signo o espacio) como temporal, puesto que un subtítulo puede aparecer en pantalla durante un máximo de 6 segundos (Martí, 2012: 39-48).

Muchos son los motivos que nos han movido a decidírnos por este tema para nuestro trabajo y es que es de gran interés para nosotras. Algo en común que tenemos las tres es el interés por la traducción audiovisual, por lo que no dudamos cuando vimos la posibilidad de participar en este proyecto, pues nos pareció que, además de ser interesante, sería ameno y nada tedioso.

Al mismo tiempo que empezamos a trabajar en este proyecto, estábamos cursando la asignatura de Traducción Multimedia, que creemos que ha sido de gran ayuda para entender mejor cómo funciona la técnica del subtitulado y que nos ayudó a llevar a cabo nuestras primeras prácticas. De esta manera, nos fuimos adentrando más en este mundo y cada vez nos parecía más interesante.

Otro motivo que nos gustaría destacar es que la subtitulación se ve superada en numerosas ocasiones por el doblaje en muchos países, incluido el nuestro. Como estudiantes de traducción, consideramos la práctica de la subtitulación como una herramienta muy útil a la hora de aprender idiomas y culturas de otros países, por lo que quisimos descubrir lo que se esconde tras un trabajo de subtitulación, en este caso para sordos, con las limitaciones anteriormente mencionadas. Sin embargo, es cierto que en

el sector audiovisual nos encontramos cada vez con más productos que ofrecen el subtítulo debido a la demanda de los espectadores. «Los operadores de emisión y proveedores de contenido quieren conseguir el máximo de audiencia posible, mientras el *boom* de los vídeos de Internet ha conseguido que sea más común descargar o ver el contenido online acompañado de subtítulos». ¹

Si la subtitulación en sí es una práctica que no se lleva a cabo de manera tan frecuente como el doblaje, ni que decir tiene que la subtitulación accesible es todavía más difícil de encontrar. No obstante, el auge en el que se encuentra la traducción audiovisual en la actualidad con las nuevas tecnologías ha significado un aumento en los productos que incluyen la subtitulación accesible en sus diferentes opciones. Aun así, creemos que quedan muchos aspectos por investigar de este campo. Con este proyecto intentaremos aportar nuestro propio granito de arena.

1.1 Objetivos

La traducción audiovisual no se trata simplemente de llevar a cabo la tarea traductora, sino que se trabaja con dos canales (el visual y el auditivo), por lo que hay que adaptar la traducción tanto al sonido como a la imagen y a los tiempos concretos que sean requeridos en cada escena. Esta modalidad de traducción no fue un campo de investigación hasta hace poco, especialmente si hablamos de la especialidad para sordos. Por lo tanto, sus características no son tan conocidas como las de los subtítulos que no son accesibles, así que más adelante nos encargaremos de exponerlas de manera clara para que puedan llegar a un público más amplio.

En la elaboración de este proyecto tenemos diferentes objetivos generales comunes para todas las autoras, que enumeraremos a continuación:

1. Analizar la forma en la que se han elaborado los subtítulos para sordos en inglés de la serie *Strangers Things* y ver si realmente se adecúan a las necesidades específicas de los usuarios finales.
2. Mostrar que no cualquiera puede llevar a cabo una subtitulación y, aún menos, si es para personas con discapacidad auditiva. Algo contra lo que los traductores profesionales luchan cada día es los «traductores aficionados», que ofrecen

¹ <https://www.gosub.tv/es/porque>

traducciones mediocres y poco profesionales por poca cantidad de dinero o incluso gratis. Esta práctica la llevan a cabo los *fansubs*, una contracción de las palabras inglesas *fan* y *subtitled* que se refiere a “ediciones no oficiales de animación japonesa o anime subtituladas por aficionados que se distribuyen habitualmente por Internet y no se ajustan a criterios traductológicos ni técnicos profesionales” (Ferrer Simó, 2005). Sin embargo, hoy en día ya se consideran *fansubs* todos aquellos subtítulos *amateur* realizados para series o películas extranjeras de cualquier tipo (Díaz Cintas y Muñoz, 2006), pues comparten esa misma naturaleza de creación. Como hemos mencionado anteriormente, la demanda de los espectadores para ver, por ejemplo, los nuevos capítulos de una serie, ha llevado a un aumento de traductores aficionados que realizan trabajos mediocres de subtitulado. Su trabajo finalmente tiene éxito porque mucha gente lo consume de inmediato para no perderse el capítulo nuevo de la serie que está viendo. No obstante, este producto final de subtitulado es de baja calidad y poco profesional, y hay que tenerlo siempre en cuenta.

3. Una vez terminado nuestro proyecto, pretendemos haber conocido las dificultades que presenta el SpS, así como sus características y necesidades específicas para ser capaces de, posteriormente, solucionar estos problemas y conseguir un subtitulado de calidad, en nuestro caso, de la lengua inglesa.

Nos gustaría mencionar que, tal como hemos expresado en el punto 2 de nuestros objetivos generales, la práctica de los *fansubs* ha llevado a los traductores a tener mala reputación en más de una ocasión, puesto que este tipo de traductor aficionado no conoce los parámetros y reglas que hay que seguir cuando se realiza una traducción, además de cometer numerosos errores ortotipográficos y desconocer la relevancia de plasmar las diferentes referencias culturales (si la subtitulación es de una lengua a otra). En el mundo de la traducción audiovisual y, en concreto, la subtitulación accesible, esta práctica no debería ser aceptada puesto que nunca se conseguiría un resultado óptimo y de calidad. Es por eso que, con nuestro estudio, hemos decidido ponernos en la piel de un traductor profesional y analizar su trabajo para ver los aspectos y mecanismos que deben tenerse en cuenta y todo aquello que ha de evitarse para poder conseguir una traducción de calidad.

1.1.1. Sonido animal *Por Alba González López*

A los objetivos mencionados en el apartado anterior, añadiremos dos más específicos dentro del tema concreto del sonido animal:

1. Analizar que la traducción intersemiótica de los sonidos emitidos por animales se lleva a cabo de manera coherente y precisa.
2. Verificar nuestra premisa de que la técnica de traducción más usada para la transcripción de estos sonidos es la *atribución*. Partimos de esta premisa porque es una técnica que añade más información específica al sonido que la *categorización*, a la vez que, con una selección óptima de atributos, recoge la información de forma más concisa que la *explicación*.

1.1.2. Sonido alternante *Por Lidia Hernández Aguado*

En lo que respecta al análisis del sonido *alternante*, nos hemos propuestos varios objetivos específicos que expondremos a continuación:

1. Obtener resultados sobre la cantidad de alternantes utilizados en el subtítulo, en particular en una serie de ciencia ficción, para poder así mostrar la necesidad de incluir este tipo de información en el SpS de la sociedad actual.
2. Encontrar todos aquellos posibles cruces de etiquetas en los que se vean involucrados los alternantes con el objetivo de comparar el número de veces que el traductor ha optado por una u otra estrategia de traducción, en este caso alternantes + *categorización*, alternantes + *atribución* y alternantes + *explicación*.

1.1.3. Sonido narratológico *Por Anabel Serrano Martínez*

En el estudio del sonido del plano narrativo encontramos los siguientes objetivos específicos:

1. Contrastar las cifras de aparición del sonido *diegético* y *extradiegético* en el SpS de nuestro corpus de estudio y analizar la naturaleza física de cada uno de los sonidos para evidenciar a qué categorías da más importancia el traductor.

2. Dentro de las categorías anteriores, nos centraremos en los sonidos musicales y ambientales para comprobar su nivel de representación en el corpus. Estos sonidos cumplen una función de ambientación muy importante en *Stranger Things* que debería figurar en su subtítulo accesible.

1.2. Estructura

Este trabajo estará dividido en diferentes partes. Primero, la introducción en la que expresamos nuestra motivación para hacer este trabajo, los objetivos que nos hemos marcado con él y la estructura.

Después se encontrará el marco teórico en el que explicaremos de manera detallada en qué consiste el SpS, su historia, su público específico, y las directrices y parámetros que debe seguir el traductor para ofrecer una traducción de calidad que cumpla tanto con las necesidades de las personas sordas como con las normas oficiales de la BBC. A pesar de tratarse de una serie estadounidense, hemos decidido basarnos en las directrices ofrecidas en la guía de subtítulo de la BBC porque este servicio público de radio y televisión del Reino Unido es pionero en Subtitulado para Sordos y está sensibilizado con la accesibilidad. De hecho, «A nivel europeo, el Reino Unido es quizá el país líder en este campo y desde mayo de 2008 la BBC subtitula el 100% de su programación» (BBC, 2008).

A continuación, pasaremos a explicar la metodología que hemos seguido para llevar a cabo nuestro proyecto, analizando el corpus que hemos obtenido tras la transcripción de diez capítulos diferentes de la serie. El corpus obtenido ha sido gracias a un trabajo común en el que cinco estudiantes, las tres ya mencionadas junto a Alejandra García Sánchez y Palma Prieto Gutiérrez, realizamos el etiquetado de dos capítulos cada una. No obstante, en este trabajo solo participamos tres de nosotras utilizando toda la información recogida en el análisis de ese corpus conjunto para centrarnos cada una en un aspecto diferente de análisis y teoría. El proceso de etiquetado lo hemos realizado con el programa MAXQDA, que nos ha ayudado a comprobar las tendencias más comunes en el SpS.

Como tercer paso realizaremos un análisis de tres aspectos diferentes del etiquetado, que podremos analizar gracias al corpus obtenido. Cada una se centrará en un factor: Alba González López (apartados 2.5 y 4.1) se encargará de estudiar el sonido

de los animales, Lidia Hernández Aguado (apartados 2.6 y 4.2) por su parte, investigará sobre los alternantes en el discurso de los personajes y, por último, Anabel Serrano Martínez (apartados 2.7 y 4.3) centrará su investigación en los sonidos diegético y extradiegético, es decir, los que ocurren tanto dentro como fuera del plano narrativo.

Finalmente, obtendremos unas conclusiones que esperamos sean relevantes para realizar futuras investigaciones sobre el tema y podamos seguir aportando opiniones e ideas fundamentadas en diferentes tipos de análisis.

2. Marco teórico

En los siguientes puntos se tratará de esclarecer conceptos clave del Subtitulado para Sordos, así como del público potencial al que este tipo de subtitulación irá destinada. A un nivel más particular, se introducirán los temas de análisis que se van a abordar en este trabajo: el sonido animal, por Alba González López; el sonido alternante y diferenciador, por Lidia Hernández Aguado; y el sonido narratológico, por Anabel Serrano Martínez.

2.1. Traducción accesible

El Subtitulado para Sordos (SpS) es una modalidad de traducción amparada bajo el abanico de la llamada *traducción accesible*, que recoge también las modalidades de audiodescripción y de interpretación de lengua de signos. Sin embargo, el concepto de accesibilidad no siempre ha estado ligado a la accesibilidad sensorial, sino que, tradicionalmente, este término se definía, como se puede leer en la página web de la Sociedad Española de Documentación e Información Científica², como el fácil acceso a un lugar, persona o cosa. Afortunadamente, la tecnologización global y los avances sociales han posibilitado una definición de accesibilidad más amplia, que recoge tanto la idea tradicional ligada al espacio físico, como aquella más novedosa relacionada con las capacidades cognitivas. El resultado de esta suma da lugar a la llamada *accesibilidad universal*, cuyo último fin es el de «conseguir que todas las personas tengan las mismas oportunidades y beneficios en el uso y disfrute de los entornos, productos o servicios» (Alonso, 2007: 18).

En la misma línea, para López (2005: 23) la accesibilidad se presenta como una herramienta mediante la cual se pretende potenciar la igualdad de oportunidades para ejercer el derecho de acceso a la cultura, ocio y tiempo libre. En contraste con la situación de hace relativamente pocos años, en España la concienciación con respecto al tema que nos ocupa es cada vez mayor. Esto se personifica en las numerosas asociaciones centradas en mejorar y expandir la accesibilidad, entre las que destaca, dentro del ámbito de la traducción, el Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA); o en los grupos de investigación académicos que buscan el

² <https://www.sedic.es/autoformacion/accesibilidad/2-definicion-accesibilidad.html>

mismo fin citado, donde cabría mencionar al grupo TRACCE, nacido en el seno de la Universidad de Granada.

Dado que *Stranger Things* es una producción estadounidense, también sería digno destacar asociaciones que luchan por la accesibilidad y, concretamente, por los derechos de la comunidad sorda en este país. Por ejemplo, nos encontramos con *The National Association of the Deaf*, fundada en 1880; o, en el ámbito académico, con *Gallaudet University*, única universidad en todo el mundo que está orientada a formar a alumnos sordos y que, a través de su *Office of Research Support and International Affairs*, contribuye a la creación y publicación de investigaciones sobre la comunidad sorda.

2.2. Público meta del SpS

Para delimitar nuestro trabajo dentro de todas las posibles vertientes de la traducción accesible, nos centraremos concretamente en el Subtitulado para Sordos. Antes de profundizar en esta modalidad, sería conveniente contextualizar y familiarizarnos con los principales destinatarios del Subtitulado para Sordos.

La Confederación Estatal de Personas Sordas define a la comunidad sorda como «aquella que participa de unos valores culturales y lingüísticos construidos en torno a la lengua de signos y a una concepción visual del mundo».

Esta comunidad, según las estadísticas (Bravo, 2017), está compuesta por más del 5% de la población mundial, es decir, más de 360 millones de personas padecen algún tipo de sordera. Si restringimos el rango geográfico, por ejemplo a España, la sordera afecta aproximadamente al 8% de la población (más de un millón de españoles), mientras que en Estados Unidos, país de creación de *Stranger Things*, la cifra asciende al 20%, lo que corresponde a aproximadamente 48 millones de estadounidenses, según las estadísticas publicadas por *Hearing Loss Association of America*³.

Para tener una idea más global del alcance de la pérdida de audición, adjuntamos el siguiente gráfico, proporcionado por *Statistics Portal* (Statista, 2015). En él se ha recogido el porcentaje de población afectada por la pérdida total o parcial de la audición en 5 países europeos: Francia, Alemania, Italia, Suiza y Reino Unido. Es digno de

³ <http://www.hearingloss.org/content/basic-facts-about-hearing-loss>

mención el hecho de que estos datos corresponden con encuestas realizadas durante los años 2014 y 2015, por lo que las cifras reflejadas son menores en comparación con las actuales.

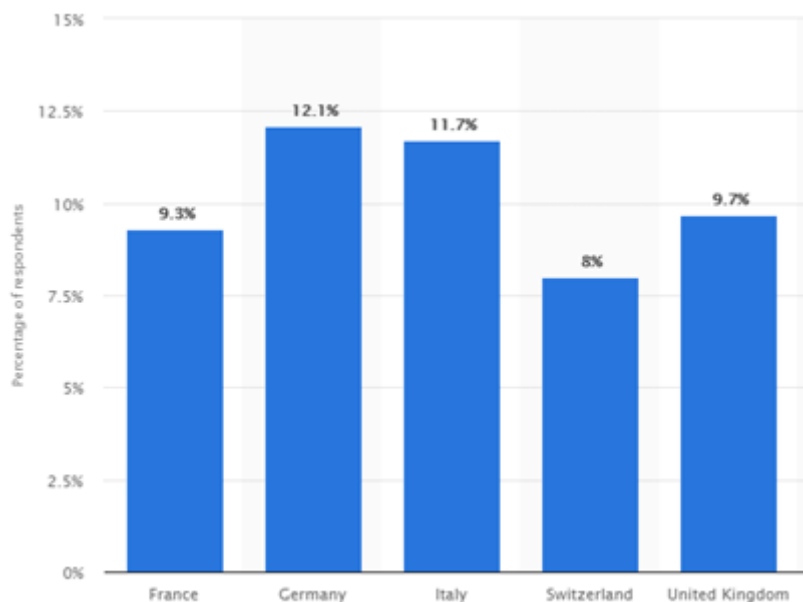


Fig. 1: Pérdida auditiva en determinados países desarrollados durante 2014-2015

Sorprendentemente, a pesar de las abrumadoras cifras, destaca la invisibilidad y marginación que la comunidad sorda viene sufriendo desde que el mundo es mundo. Como defienden Oporto y Vergara (2008: 22), desde la época grecorromana la comunidad sorda ha sido privada de sus derechos debido a la errónea y estereotipada consideración de las personas sordas como inferiores y enfermas. La situación no empezó a vislumbrar un cambio hasta la Edad Media, cuando una innumerable población sorda fue acogida por congregaciones religiosas que tenían voto de silencio. A partir de ese momento la situación de marginación en la que vivían fue revocándose muy paulatinamente, aunque Camacho y Ferreira (2006) apuntan que no fue hasta mitad del siglo XX que la comunidad sorda se concienció políticamente sobre la necesidad de lucha por sus derechos. Esta implicación ha dado lugar a la creación de numerosas asociaciones y grupos, como los mencionados en el punto anterior, que comparten el mismo afán de igualdad que la comunidad sorda. De hecho, tal y como afirma Martínez-Martínez (2015: 95), el asociacionismo es una de las características principales de la cultura sorda.

A pesar de esta particularidad común para toda esta comunidad, es importante señalar que, aunque se hable de «comunidad sorda», realmente no existe una

heterogeneidad entre las personas que padecen algún tipo de deficiencia auditiva. Sin ir más lejos, estas personas se podrían clasificar en base a diferentes parámetros, como el grado de pérdida auditiva, el momento de aparición de la misma, el momento del diagnóstico o la actitud con respecto a la lengua de signos (Pazó, 2011: 205).

Por tanto, debido a tal heterogeneidad, algunos autores, entre los que se encuentra Cambra (2006), defienden la creación de diferentes versiones de un mismo producto en función de las necesidades de cada subgrupo dentro de la comunidad sorda. Esta propuesta ideal conlleva el evidente problema del elevado coste de esta técnica, lo que otros autores, como Pereira y Lorenzo (2006: 26), solucionan mediante el *subtitulado universal*, que pretende responder a las necesidades más generalizadas.

En cualquier caso, a pesar de la dificultad de crear un producto que pretenda satisfacer a la mayoría de la población sorda, queda indudablemente patente el esfuerzo por conseguir este objetivo y, por consiguiente, por intentar erradicar los problemas de marginación e invisibilidad que la comunidad sorda padece involuntaria e históricamente. Prueba de ello es el siguiente gráfico publicado por el CESyA, que muestra las cifras siempre positivas de programas televisivos subtitulados en lo que llevamos de 2018.

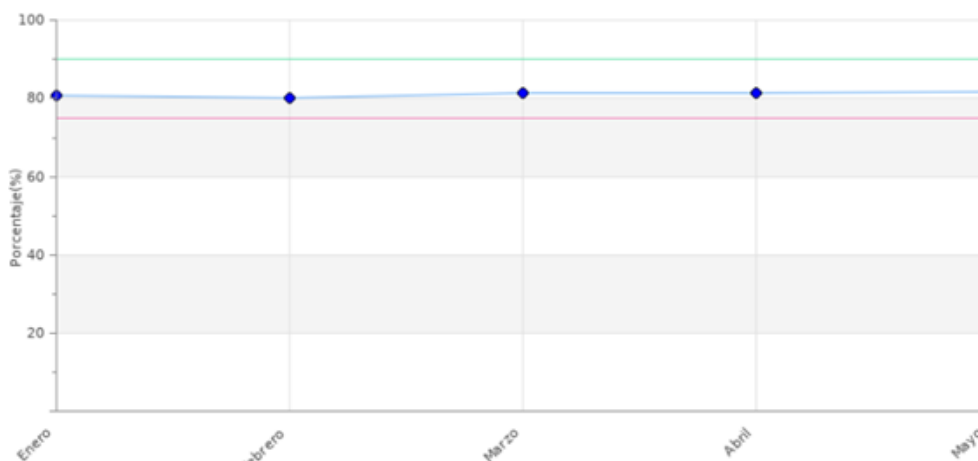


Fig. 2: Servicios de subtitulado en la TDT durante 2018

Probablemente, este aumento de la subtitulación en el ámbito audiovisual se deba a un hecho que hemos mencionado en nuestra introducción: la creciente demanda de los espectadores.

2.3. Subtitulado para Sordos

El Subtitulado para Sordos es una modalidad de traducción triple, pues abarca la traducción intralingüística («interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language»), la interlingüística («interpretation of verbal signs by means of some other language») y la intersemiótica («interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems») (Jakobson, 1959: 114). En nuestro corpus, cuyos resultados se reflejarán más adelante, se abarcan la primera y la última modalidad.

Con el fin de visualizar una línea temporal, estableceremos que los orígenes del subtitulado accesible se remontan al Estados Unidos de los años 70 (Izard, 1992: 108), aunque Díaz-Cintas (2009: 162) considera que el país pionero en la emisión de SpS fue el Reino Unido con un documental emitido en 1979 por la BBC llamado *Quietly in Switzerland*. Cabe mencionar que en España el SpS llegó casi 10 años después de dicho documental.

2.3.1 Directrices de la BBC

A raíz de la primera aportación de la BBC en subtitulado accesible, este servicio público de comunicación ha ido compilando una serie de directrices para la creación de subtítulos de calidad. Esta finalidad es primordial, ya que el SpS es una de las herramientas principales que posibilitan que el espectador sordo pueda acceder a productos que de otra forma les serían privados.

Una de las claves para conseguir la anhelada calidad es el mantenimiento de la coherencia. Concretamente, en el caso de la transcripción de sonidos, el problema más generalizado es la incongruencia en la manera en la que se representa un mismo sonido. Ante esto, Suárez (2009: 127) recuerda que el cerebro de las personas sordas construye esquemas con los que representa mentalmente el mundo que las rodea de forma diferente a como lo hacen los oyentes. Por tanto, esta construcción mental se vería facilitada si el espectador siempre pudiera asociar un sonido a una misma transcripción. De esta manera, no solamente comprendería mejor y más fácilmente el producto que estuviera visualizando, sino que, consecuentemente, también disfrutaría más y tendría una experiencia e inmersión más completa.

Grosso modo, en las directrices de subtulado publicadas en 2017 por la BBC se establecen las siguientes recomendaciones principales:

1. Subtitles should normally occupy the bottom of the screen, except where they would obscure the speaker's mouth or other vital information or activity. It is particularly important to avoid obscuring the face.
2. Pre-prepared block subtitles are the best approach to providing accurate, easily legible and well-synchronised subtitles and should be used for pre-recorded programmes. Recommended colours are white, yellow, cyan and green against a solid black background.
3. Subtitles should normally comprise a single sentence occupying no more than two lines.
4. Subtitles should clearly describe relevant non-speech information, such as the mood of any music playing and the words of songs if possible (using the # sign to precede and conclude music), louder speech, inaudible mutterings or incoherent shouts etc.
5. The aim should be to synchronise speech and subtitling as closely as possible. Subtitle appearance should coincide with speech onset and disappearance should coincide roughly with the end of the corresponding speech segment. If necessary, subtitling may be edited conservatively if this is necessary to avoid long delays between speech and subtitling.
6. The speed should not normally exceed 160 to 180 words per minutes for pre-recorded programmes. Although it may not be practicable to restrict the speed of subtitles, the dialogue which would require subtitles faster than 200 wpm would be difficult for many viewers to follow. Slower speed and more heavily edited subtitles are appropriate for young children, though care should be taken to ensure that these are accurate and grammatical, as children and parents use subtitles in developing literacy skills.

Debido a que en España rigen unas directrices diferentes a aquellas definidas por la BBC (Norma UNE 153010: 2012), resultaría interesante establecer una comparativa entre ambas, así que pasaremos directamente a ello.

Entre los aspectos comunes, ambas normas recomiendan un máximo de dos líneas en cada subtítulo, así como el uso de colores para diferenciar el discurso emitido por diferentes personajes. Con respecto a la primera recomendación, debemos posicionarnos a favor, ya que más de dos líneas supondría una contaminación excesiva de la pantalla con el texto, lo que obstruiría la visualización de las imágenes. Sin embargo, distamos de la segunda en base a dos motivos. El primero es el hecho de que el uso de colores variados podría resultar agresivo a la vista y, en lugar de facilitar la comprensión, podría conseguir el efecto contrario. En segundo lugar, al identificar un color con la importancia de un personaje dentro de la trama, se estaría adelantando información.

Evidentemente, ambas normas también establecen la necesidad de indicar el modo de habla de los personajes, puesto que es una información de vital importancia que podría ser decisiva para el curso de la historia y que en la mayoría de los casos pasaría desapercibida por parte de un espectador sordo si no se le indica. De igual manera, tanto en español como en inglés habría que indicar toda aquella música que se considere de relevancia para la trama. He aquí donde se encuentra la primera diferencia entre la normativa española y la inglesa: la UNE 153010: 2012 recomienda que la música, al igual que los efectos sonoros, se posicionen en la esquina superior derecha de la pantalla, mientras que la BBC recomienda que se posicionen centrados en la parte inferior.

Las normas vuelven a coincidir en el ritmo de los subtítulos, que deberían seguir aquel del audio. Para ello, es permisible la alteración de los subtítulos, aunque lo preferente es mantener la literalidad. El evidente problema de este último aspecto es la dificultad de combinar la literalidad y el ritmo del audio con una velocidad de lectura cómoda. A este respecto, cabe destacar que los subtítulos de *Stranger Things* cumplen con ambas recomendaciones (la de la literalidad y la del ritmo), lo que nos muestra que, probablemente, han sido llevados a cabo por un traductor profesional.

Por un lado, compartimos esta estrategia de subtitulación, ya que responde a las incesantes demandas de la comunidad sorda de que los subtítulos no se alteren con respecto al discurso del personaje; por otro lado, consideramos que la literalidad y el ritmo de los subtítulos de *Stranger Things* podría no ser accesible para todos los integrantes de la comunidad sorda, pues una gran parte de ellos no tienen una alta

capacidad lectora. Teniendo en cuenta ambos factores contradictorios (la demanda de literalidad y la barrera que esta supondría), sería de gran utilidad un estudio de caso en el que se le presentaran dos versiones de un producto a un grupo de voluntarios: una en la que primara la literalidad y el ritmo de habla, y otra en la que prevaleciera la mejor comprensión del producto. De esta manera podrían plasmarse cuantitativamente las implicaciones que cada producto conllevaría.

Por último, a modo de aclaración, sería conveniente apuntar que, a pesar de la existencia de normativas como la UNE 153010: 2012 o aquella compilada por la BBC, ni en España ni en Estados Unidos se suelen respetar. La realidad es que cada plataforma, como ocurre en el caso de *Netflix*, sigue sus propias convenciones. Esto conlleva, naturalmente, una incoherencia absoluta en términos de subtítulado, ya no solo entre productos de un mismo país, sino también a lo largo de los subtítulos de un mismo producto. Ambas consecuencias (aunque especialmente la segunda), aparte de denotar una clara falta de rigurosidad y profesionalidad, dificultan el disfrute del espectador a la vez que entorpecen la comprensión y asimilación de la trama y de cómo esta se representa a través de los subtítulos.

Por consiguiente, proponemos la existencia de normas cuya aplicabilidad sea imperativa. Sin embargo, somos conscientes de la dificultad que supondría la creación de estándares homogeneizadores a nivel mundial, idea que además rayaría en la utopía. Por tanto, lo que defendemos es una homogeneidad a nivel nacional que agilizaría el proceso del traductor y enriquecería la experiencia del espectador.

2.4. Traducción en el SpS

Cuando hablamos de traducción del SpS debe considerarse, en primer lugar, que se trata de una traducción interlingüística, intersemiótica e intralingüística. Es decir, a diferencia del subtítulado para normo-oyentes, debe realizarse una adaptación no solamente del diálogo, sino de todo el sonido que pueda ser relevante para la comprensión del TO. Díaz-Cintas (2010) clasifica dicho sonido de la siguiente forma:

1. Lo que se dice: los diálogos de los actores o personas que hablan en el programa audiovisual así como las canciones.
2. Quién lo dice: indicando la persona que habla cuando sea necesario.

3. Cómo se dice: la información suprasegmental que acompaña la entrega de los diálogos o monólogos como el énfasis, la entonación, el tono de voz, los acentos, los idiomas extranjeros, etc.
4. Lo que se oye: los efectos sonoros que se escuchan en la pista de audio, como los ruidos ambientales y la música instrumental.
5. Lo que se ve: aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía y están en otros idiomas, como cartas, pintadas, leyendas, pantallas de ordenador, pancartas, etc.

Es importante recordar que el espectador recibe toda la información a través de la imagen, por lo tanto esta debe reflejar toda la información necesaria mediante el subtítulo para comprender la trama que no sea perceptible en la imagen nativa. Serán, principalmente, elementos suprasegmentales del discurso como la entonación, y elementos relacionados con el sonido que no pertenece al diálogo de los personajes como música o sonidos de ambiente. Tercedor (2007) clasifica la información que debe incluirse en el subtítulo como interna, relacionada con el discurso y con la forma de hablar de los personajes; y externa, que embarca todo aquello ajeno a la información interna.

Por otra parte, la ya mencionada heterogeneidad que caracteriza a la comunidad sorda dificulta la tarea de proporcionar unos subtítulos que puedan adaptarse a las todas las necesidades. En muchos casos, para el espectador sordo la lengua en la que visualiza los subtítulos es una lengua extranjera, por lo que no existe homogeneidad en el nivel de conocimiento del idioma. Por ello, sería necesario elaborar subtítulos que pudieran adaptarse al mayor público posible a través de la adopción de estrategias de traducción pensando en todas las necesidades que podría tener la audiencia meta.

Centrándonos en las estrategias empleadas en el SpS, encontramos que las estrategias de traducción del SpS y las del subtítulo para normo-oyentes no presentan demasiadas diferencias y, por tanto, la clasificación de estrategias de traducción del subtítulo para normo-oyentes puede suponer un acercamiento a las del SpS. A este respecto, encontramos diversos estudios que proponen distintas categorizaciones de dichas técnicas, dando como resultado una amplia y exhaustiva lista de técnicas de traducción categorizadas. Basándose en estas clasificaciones, Martínez-Martínez (2015:

220) elaboró un árbol de etiquetas (Anexo 1) del cual extraemos las estrategias de traducción más significativas, es decir, aquellas que son empleadas con mayor frecuencia por parte de los traductores:

- Traducción literal: transmitir exactamente el mismo mensaje que en el TO. Difiere de otra técnica, la traducción palabra por palabra, en que el orden sintáctico y léxico no se mantienen.
- Reducción: eliminar o condensar algún elemento del TO, siempre que no se suprima información esencial del mensaje y este no se vea alterado.
- Simplificación: modificar el léxico o la sintaxis con el fin de que el mensaje sea más sencillo y fácilmente comprensible.
- Omisión: eliminar algún elemento de información del TO.
- Ampliación: añadir al TM elementos no presente en el TO con el propósito de hacerlo más comprensible y suplir carencias de información.

Antes de pasar a detallar estas estrategias más ampliamente, cabe mencionar que en el SpS se utilizan otras técnicas exclusivas a este, ya que son las que el traductor emplea a la hora de describir sonidos no pertenecientes al diálogo. Estas técnicas, que destacan por su elevada frecuencia en nuestro estudio de corpus, las propuso Martínez-Martínez en su árbol de etiquetas (2015: 220) y son las siguientes:

- *Categorización*: respondería a la pregunta «*qué es*», es decir, instala el sonido en el marco de un estado o proceso.
- *Atribución*: respondería a la pregunta «*cómo es*», es decir, atribuye a lo categorizado una cualidad.
- *Explicación*: proporciona información relacionada con el sonido distinta del qué es y el cómo es, como su duración o su procedencia.

Una vez aclaradas las tres técnicas de traducción más recurrentes en el SpS, pasaremos sin más dilación a explicar en mayor profundidad aquellas que se emplean tanto en el subtítulo general como en su modalidad accesible.

2.4.1. Traducción literal

La traducción literal suele ser la más demandada para los subtítulos en el SpS en comparación con unos subtítulos más adaptados (Martínez-Martínez, 2015). Si bien esto puede deberse a la creencia de que el mensaje se transmite exactamente de la misma manera tanto para el espectador normo-oyente como para el espectador sordo, y que, por tanto, este último no sufre pérdidas de información, lo cierto es que esta técnica no tiene por qué ser la más correcta. Según Neves (2007) el espectador sordo considera, erróneamente, que, recibiendo un mensaje idéntico al del espectador normo-oyente, podrá igualar su nivel lingüístico.

Aunque dicha técnica de traducción puede verse como un instrumento de aprendizaje, muchos expertos difieren en esta teoría. Por una parte, Díaz-Cintas (2001) señala que debido a que la velocidad de lectura es menor a la de audición, una transcripción exacta del sonido en el diálogo propicia una comprensión dificultosa, interrumpida o cargante. Por otra parte, como se ha mencionado anteriormente, el colectivo sordo es muy heterogéneo. Esto conlleva que, dependiendo de si la sordera se presentó antes o después del aprendizaje del lenguaje, tendrán mayor o menor competencia para acceder al subtítulo literal, y que por lo tanto es imposible que el empleo de una sola técnica de traducción (en este caso, la literalidad) sea conveniente para toda la comunidad (Nieves y Lorenzo, 2007). A este respecto, Pazó (2010) sugiere que se divida al colectivo en dos grupos según su nivel comprensión del lenguaje para ofrecer un mayor o menor nivel de literalidad que satisfaga sus necesidades.

2.4.2. Reducción

En el punto anterior señalamos que la traducción literal no se adecúa al conjunto de la comunidad sorda. En el SpS, la reducción suele estar muy presente en los subtítulos ya que por cuestiones de velocidad de lectura, es preciso que, aunque el mensaje global se vea reflejado, algunos aspectos se compriman. Sin embargo, y de acuerdo a estudios recientes, la complejidad de la oración original no debería verse alterada, y la estructura morfosintáctica ha de respetarse lo máximo posible (Cambra *et al.*, 2015).

Por otra parte, la velocidad de lectura no es el único aspecto relevante para el empleo de la reducción en el SpS. Como se ha mencionado en el punto anterior, aquella parte del colectivo sordo cuya competencia lingüística sea menor encontrará los

subtítulos reducidos o simplificados como una solución más eficaz, puesto que el mensaje llegará de manera menos entorpecida por las dificultades de comprensión. Esta reducción puede llevarse a cabo mediante la condensación de información o mediante la supresión de elementos no relevantes (Díaz-Cintas, 2001).

La práctica de la reducción en el subtitulado es bastante compleja porque no existe una única solución y debe encontrarse la forma de comunicar el mensaje lo más efectivamente posible. Para poder resolver los problemas que plantea la técnica, Martínez-Martínez (2015) propone la división de condensación y eliminación. La primera se lleva a cabo eliminando redundancias lingüísticas o intersemióticas, pero manteniendo la coherencia del texto. La segunda, por el contrario, sirve de objeto de estudio ya que contempla la eliminación de elementos que no responden a redundancias, sino a otras cuestiones que deberían ser analizadas.

2.4.3. Simplificación

Aunque los límites que separan la reducción y la simplificación no estén del todo definidos porque en ocasiones se solapan, sí se puede establecer una diferencia clara entre ambas. *Grosso modo*, simplificar es hacer el mensaje más sencillo y fácil de comprender, mientras que la reducción responde a cuestiones de eliminación de elementos lingüísticos por exigencias del tiempo y el espacio del subtitulado en pantalla, facilidad de lectura u omisión de elementos redundantes.

Como se ha mencionado anteriormente, existe una discrepancia sobre la que se considera la mejor técnica de subtitulado en el SpS, contraponiendo la simplificación y la literalidad. En la búsqueda de una solución que se adecúe a todo el conjunto de la comunidad sorda, no se suele tener en cuenta que la competencia lingüística es totalmente dispar y no existe una técnica de traducción perfecta para todo el colectivo. La simplificación, a pesar de ser más conveniente para niños o personas con dificultad lectora, sigue siendo menos demandada que la literalidad debido al pensamiento de que no impulsará tanto su competencia lingüística.

Por otra parte, cabe destacar que la simplificación va más allá del SpS y hoy en día encontramos que está en crecimiento en distintos ámbitos y que sus destinatarios no son únicamente las personas que presentan alguna discapacidad. Martínez (2015) señala que esto se debe a que, en distintos entornos como instituciones jurídicas o

administrativas, el lenguaje es muy opaco y los mensajes no llegan a transmitirse de forma clara. Esta realidad del *lenguaje simplificado* ya está reconocida en algunos países y recibe una denominación propia.

2.4.4. Omisión

Dentro del SpS encontramos que en ocasiones se omite información que puede ser relevante en la narración como estrategia de traducción. La omisión es una de las técnicas más arriesgadas ya que no siempre está claro qué elementos son omisibles, y la decisión puede no ser objetiva. Como apuntan Díaz-Cintas y Remael (2007), «*subtitlers must become experts in distinguishing what is essential from what is ancillary*». Sin embargo, se trata de algo totalmente inevitable ya que mantener todos los elementos del TO es prácticamente imposible y hay que prescindir de aquellos que consideremos menos relevantes.

2.4.5. Ampliación

Para que la narración sea totalmente comprensible para el espectador, muchas veces es necesario aportar información que no aparece en el discurso original. Esta técnica se define como ampliación y tiene como destinatarios principales a niños o personas cuya competencia lingüística sea menor y precisen de más información para que el TO sea comprensible.

La información que se añade suele estar compuesta por ser elementos lingüísticos como explicaciones o datos relevantes que suplan las carencias lingüísticas que pueda tener el espectador sordo. Sin embargo, la ampliación o adaptación de los subtítulos pueden provocar cierto rechazo ya que los usuarios suelen demandar la literalidad y puede considerarse como poco inclusivo (Arnáiz, 2012 y Neves, 2015).

2.5. Sonido animal *Por Alba González López*

En base al árbol de etiquetas del sonido elaborado por Martínez-Martínez (2015: 220), debemos diferenciar entre el sonido que se produce en el plano narrativo y aquel que se genera en el plano físico. Dentro del primero, existe la diferenciación entre sonido diegético y extradiegético (introducidos en el punto 1.3); con respecto al segundo plano,

la subcategorización vuelve a ser doble, entre sonido artificial (conformado por objetos o música) y natural (proveniente de la naturaleza, un humano o un animal). Para restringir el ámbito de estudio, nos vamos a centrar en los sonidos naturales provocados por animales, debido a que una de las figuras sobre la cual gira el eje argumental de la trama de *Stranger Things* es el *Demogorgon*.

A la hora de categorizar este personaje durante el etiquetado con MAXQDA, cuyo análisis se presentará más adelante, tuvimos ciertas dudas iniciales en relación a qué era esta criatura, especialmente porque hasta el final de la serie no se muestra su apariencia claramente. Por tanto, debemos reflexionar sobre si categorizarlo como *humano*, como intenta describirlo el personaje de Joyce (Figura 3), o si, siguiendo la lógica de que los monstruos parecen estar más cercanos a los animales que a las personas, etiquetarlo como *animal*. Esta última idea fue por la que finalmente nos decantamos, apoyada, además, por la forma en la que se describe el sonido producido por el *Demogorgon*. Tal y como se puede observar en la Figura 4, el verbo con el que se transcribe el sonido que caracteriza al monstruo, es decir, aquel que el espectador va a asociar con este personaje concreto, se trata de un verbo ligado al mundo animal. De hecho, así recoge el diccionario *Collins* la definición de *growl*: «*When a dog or other animal growls, it makes a low noise in its throat, usually because it is angry*».

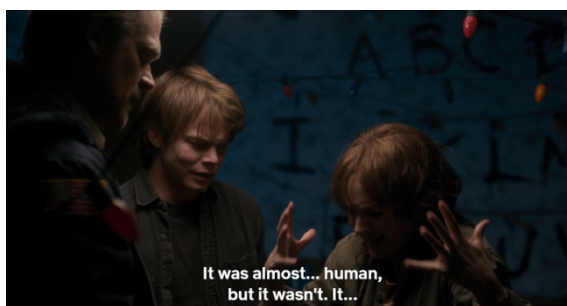


Fig. 3: *Stranger Things* 1x04 (2016)



Fig. 4: *Stranger Things* 1x03 (2016)

La definición aportada por *Collins* es muy completa ya que recoge información acerca de la procedencia del sonido (*dog or other animal*), el tipo de sonido (*low noise*), dónde se origina exactamente (*throat*) y cuál es la motivación (*angry*).

Nos parece especialmente interesante este último punto (la motivación del sonido), ya que se trata de una cuestión que ha sido objeto de estudio en los últimos años. Por ejemplo, destacamos un artículo publicado por Morton en 1977 en el que se

afirma que los animales emiten diferentes sonidos en función del contexto en el que se encuentren. Así, «*harsh, relatively low-frequency sounds are used in hostile contexts*» (Morton, 1977: 856). Además, el autor demostró que este contexto de hostilidad puede sufrir graduaciones, las cuales también se manifiestan a través del sonido: «*Sounds decreasing in frequency indicate an increasing hostile motivation*» (ibid., 1977: 861).

Curiosamente, hay una escena en la que el personaje de Bárbara está siendo perseguido por el monstruo. Durante esta situación típica del mundo animal entre depredador y presa, el *Demogorgon* no cesa de emitir el mismo sonido que lo caracteriza hasta que captura a la chica. En este momento, que representa el culmen del contexto hostil, el sonido, que hasta ahora no se había modificado, pasa a describirse como *low* (Figura 5).



Fig. 5: *Stranger Things* 1x03 (2016)

Atendiendo a la investigación de Morton (1977), deberíamos valorar positivamente la precisión de este subtítulo, ya que con el cambio tan sutil que representa la adición de un adjetivo, se consigue representar fielmente el comportamiento animal.

Otra característica que el emisor percibe gracias al sonido, además del grado de hostilidad, es el tamaño del animal, debido a que «*the larger the animal, the lower the sound frequency it can produce*» (ibid., 1977: 864). Por tanto, hay que reconocer nuevamente el acierto de los traductores de *Netflix* con respecto a la categorización de la transcripción del sonido que produce el monstruo, debido a que vuelven a respetar las leyes que rigen en el mundo animal. Igualmente sucede con las escenas en las que los protagonistas atacan al monstruo, cuyo sonido se transcribe con un verbo de tonalidad

opuesta al anterior: *screech* (Figura 6). El diccionario *Merriam-Webster* (2018) define la forma sustantivada de dicho verbo como «*a high shrill piercing cry usually expressing pain or terror*». Esta definición, además de caracterizar el sonido, también aporta información acerca de la motivación por la que se produce, que corresponde con la siguiente afirmación de Morton (1977: 865): «*High tonal sounds in fearful contexts*».



Fig. 6: *Stranger Things* 1x08 (2016)

De manera altamente adecuada, el traductor transcribe el sonido que produce el Demogorgon después de haber sido herido en base al sonido que un animal real produciría en la misma situación.

Evidentemente, la alternativa a la descripción de un sonido es su transcripción a través de una onomatopeya. De cara a la traducción, es importante tener presente que las onomatopeyas no son iguales en todas las lenguas, ya que estas se construyen a partir de la fonología (Márquez, 2016: 9). A pesar de que nuestro análisis de *Stranger Things* gira en torno a la traducción intralingüística, en el supuesto de que fuéramos a realizar una traducción interlingüística habría que consultar aquellas fuentes que confirmaran la onomatopeya de los sonidos necesarios. Por ejemplo, en España podrían ser de inmensa utilidad obras como *El diccionario de onomatopeyas del cómic*, de Gasca y Gubern (2008); o la *Lista de 95 onomatopeyas*, de José Martínez de Sousa (2011). Para conocer las onomatopeyas en la lengua inglesa podríamos acudir a los libros *If You Were Onomatopoeia* (2008) o *Sound Symbolism* (1994).

Por tanto, para recapitular, se pueden seguir dos estrategias a la hora de subtítular un sonido: la primera, hacer una descripción lo más precisa y objetiva posible; y la segunda, transcribir la onomatopeya del sonido. Por su parte, la plataforma *Netflix* parece seguir la primera estrategia, ya que a lo largo de los 10 capítulos de los que consta nuestro corpus se suceden innumerables sonidos (muchos de los cuales tienen procedencia animal, como *growl*, *roar* o *chirp*) y en ningún subtítulo se transcribe una onomatopeya. A continuación, las Figuras 7 y 8 recogen dos ejemplos de ello.

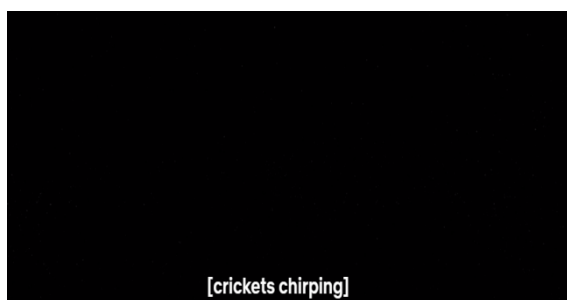


Fig. 7: *Stranger Things* 1x01 (2016)



Fig.8: *Stranger Things* 1x01 (2016)

Consideramos que esta posición de *Netflix* es muy recomendable, ya que los subtítulos resultantes tienden a ser más ricos gracias a una descripción más o menos amplia, y menos subjetivos, ya que no todas las personas perciben un sonido de la misma forma. Así, pensando en la subtitulación accesible, si se le presentara a un espectador sordo un sonido en forma de onomatopeya, si bien serviría de acercamiento al sonido, se estaría cayendo en una generalización.

En cualquier caso, ya sea en modo de onomatopeya o en modo de descripción, darle nombre a un sonido no es una tarea sencilla. Prueba de ello es el descubrimiento hace tan solo dos años del sonido emitido por los pulpos, que fue descrito como similar al de un disparo (Buceo Donosti, 2017). El mero hecho de que hasta el año pasado se desconocía la habilidad de los pulpos de emitir sonidos ya es significativo, pero ahora este descubrimiento desvela nuevas incógnitas: de igual modo que un perro ladra o un caballo relincha, ¿qué verbo representa el sonido de un pulpo? Y, de cara a la traducción intersemiótica, ¿debería emplearse un neologismo o describirse tal y como hicieron los investigadores marinos?

Para concluir, nos gustaría hacer hincapié en la absoluta relevancia que alberga el subtulado de los sonidos para el público con discapacidad auditiva. Es indiscutible

que para un normo-oyente, un producto falto de sonidos carecería totalmente de sentido. Ocurre exactamente lo mismo en el caso de que el espectador sea sordo.

Los sonidos, independientemente del canal a través del cual se perciban (auditivo o visual), cumplen siempre dos funciones: la primera, contextualizar al espectador; y la segunda, consecuencia de la primera, sumergirlo más plenamente en la trama. Cayendo en un error ignorante, podría pensarse que la comunidad sorda, al no contar con el sentido del oído, no necesitaría descripciones de sonidos, puesto que estos no significarían nada para ellos. Sin embargo, debemos evitar a toda costa caer en prejuicios ya que, como ya hemos comentado, no todos los integrantes de la comunidad sorda tienen una pérdida total del sentido auditivo; por tanto, al subtítular los sonidos se estaría ayudando al espectador que los escucha con cierta dificultad. Además, la subtitulación se presenta como herramienta de aprendizaje, por lo que, al incluir la descripción de un sonido, no solo se estaría ayudando a la persona sorda a aumentar su lexicón, sino que también se le facilitaría el mejor entendimiento del mundo que la rodea.

Por otro lado, bastaría con hacer un estudio para verificar que el grado de seguimiento y disfrute nunca llegaría al mismo nivel en el caso de un producto audiovisual con traducción accesible que en el caso de un producto en el que se subtítularan únicamente los diálogos de los personajes. Nuestra hipótesis se basa en que vivimos rodeados por sonidos, ya se manifiesten en su forma más purista para poder percibirlos por el oído, en forma de luz para poder percibirlos por la vista, o en forma de vibración para poder percibirlos por el tacto. Por consiguiente, si nos encontramos en continua relación con los sonidos, si estos desaparecieran por completo, también desaparecería una parte esencial del ser humano: la experiencia. Esta idea la planteó por primera vez Murray Schafer en 1977 bajo el concepto de *paisaje sonoro*: «Si dejo de tener en cuenta las cosas a las cuales el sonido está ligado, el mundo fenomenológico desaparece [...] De alguna manera, el sonido me da mi lugar en el mundo; me sitúa».

2.6. Sonido alternante *Por Lidia Hernández Aguado*

Es relevante destacar la importancia de la información paralingüística en este campo de investigación. Para ello, nos basaremos en el marco teórico de Poyatos (1994, II:25, 49, 87, 143) donde hace una clasificación del sistema paralingüístico en la que diferencia las cualidades primarias de la voz, los diferenciadores y los alternantes. Las primeras se centran en las distintas modificaciones de la voz, tales como el timbre, la resonancia, el volumen, el ritmo o la intensidad, es decir, aquellos elementos que nos diferencian como individuos, mientras que los segundos son aquellas reacciones emocionales como, por ejemplo, una risa o un bostezo. Por último, define los alternantes como los sonidos que hacemos los individuos tanto de manera consciente como inconsciente a través de nuestros labios, faringe y fosas nasales. Algunos ejemplos de este último grupo serían los carraspeos o los chasquidos de los labios. Así, Poyatos recoge esta información y además explica que los alternantes son emisiones independientes segmentales no verbales, sencillas o compuestas, articuladas o no, producidas o formadas en las zonas abarcadas por las cavidades supraglóticas (cavidades nasales, nasofaringe, boca, faringe), la cavidad laríngea, las cavidades infraglóticas, el diafragma, y los músculos abdominales o ayudadas de la mano, con o sin voz, así como silencios momentáneos combinadas con la kinésica y otros sistemas verbales [...]. Además, Poyatos aprovecha la mención de la kinésica para comparar los silencios momentáneos con las interrupciones kinésicas. Asimismo, el autor nos ofrece una gran variedad de ejemplos para mostrar la gran variedad de funciones que tienen estos elementos paralingüísticos.

En la misma línea encontramos las palabras que el autor Benveniste (1996: 26) le dedica a la diferenciación entre «historia» y «discurso».

La lengua reproduce la realidad. Esto hay que entenderlo de la manera más literal: la realidad es producida de nuevo por mediación del lenguaje. El que habla hace renacer por su discurso el acontecimiento y experiencia del acontecimiento. El que oye capta primero el discurso y a través de este discurso el acontecimiento reproducido. Así, la situación inherente al ejercicio del lenguaje, que es la del intercambio y del diálogo, confiere al acto del discurso una función doble: para el locutor representa la realidad; para el oyente recrea esta realidad. Esto hace del lenguaje el instrumento mismo de la comunicación intersubjetiva. (Benveniste, 1996: 26)

Esta reflexión nos hace darnos aún más cuenta de la relevancia que tienen los efectos sonoros en la representación de la realidad.

Como ya hemos mencionado, todos estos aspectos paralingüísticos resultan fundamentales en la traducción audiovisual, y más si se trata de una traducción accesible que tiene como finalidad llegar al mayor número de espectadores posible, así como brindarles la oportunidad de sumergirse en la trama narrativa de la misma manera que lo haría un normo-oyente.

Siguiendo el árbol de etiquetas elaborado por Martínez-Martínez (2015: 220) hemos clasificado los subtítulos en dos niveles principales: el contenido del audio y las técnicas de traducción. En este caso, los alternantes se encuentran en el primer nivel, dentro del plano físico > natural > humano. Dentro de la etiqueta *humano*, vemos que los alternantes están dentro del paralenguaje.

Contenido			
Plano narrativo	Diegético		
	Extradiegético		
Plano físico	Artificial	Objeto	
		Música	
	Natural	Humano	Acción corporal
			Lenguaje
			Idioma - Dialecto
		Paralenguaje	Voz
			Diferenciadores y alternantes
		Naturaleza	
	Animal		

Fig. 9: Sistema de anotación de Subtitulado para Personas Sordas (SpS) (Martínez-Martínez, 2015: 220)

Así, siguiendo este modelo de etiquetado, podemos decir que hemos identificado todos los alternantes de manera clara a lo largo de la serie que nos concierne. Al principio, fue difícil reconocerlos puesto que a veces nos resultaba confusa la diferencia entre los alternantes y los calificadores de la voz. No resultó mayor problema cuando nos adentramos de lleno en el etiquetado y análisis de la serie e investigamos exhaustivamente el significado de cada uno de ellos.

Al realizar nuestro etiquetado nos dimos cuenta de que los alternantes era una de las etiquetas que se repetía con mayor frecuencia en la serie. Esto demuestra la importancia de indicar todo tipo de sonido, tanto humano como animal, de la naturaleza, o música, ya sean sonidos diegéticos o extradiegéticos. Vemos cómo ayudan al

espectador con discapacidad auditiva a vivir la experiencia de la misma manera que lo haría un normo-oyente. Asimismo, este tipo de información, según las directrices establecidas por la guía de la BBC (2017), se indican siempre entre paréntesis y en mayúscula, aunque *Netflix* parece no seguir estas recomendaciones, como ya mencionamos en el apartado 2.3.1, y utiliza corchetes y minúscula para indicar este tipo de información.



Fig. 10: *Stranger Things* 1x05 (2016)

Quizás resulte evidente que Joyce, en este caso, está sollozando pero nada más lejos de la realidad. Para un espectador sin ningún tipo de discapacidad, resulta más fácil identificar y relacionar gestos con sonidos, tarea que, sin embargo, no es tan sencilla para un espectador sordo. Por lo tanto, cuando estamos realizando una subtítulos accesible es necesario prestar especial atención a estos detalles, que sin duda resultan decisivos en el desarrollo de la trama narrativa. Como vemos, el traductor ha tomado una decisión acertada con la palabra *sobbing*, definida en el diccionario *Collins* (2018) como «[...] *cry in a noisy way, breathing in short breaths*».

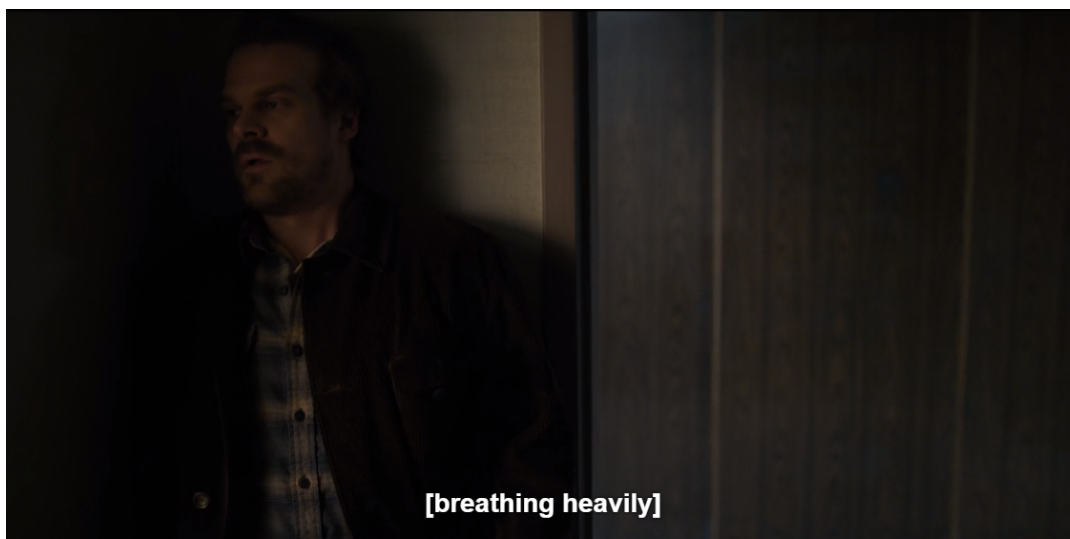


Fig. 11: *Stranger Things* 1x05 (2016)

En la figura anterior vemos la decisión del traductor de añadir un adjetivo al alternante. Este tipo de decisiones traductológicas son las que hacen que una subtitulación sea más rica, ayudando al espectador sordo a aumentar su competencia lingüística y a comprender mejor los aspectos que aparecen en la serie. En este caso, *breathing heavily* nos indica la manera en la que Hopper está respirando (profundamente), lo que significa que se encuentra o bien en tensión, o nervioso por los acontecimientos o por el sitio en el que está y el peligro que corre. Vemos que, con la adición de un simple adjetivo, que en un principio solo aporta un matiz, el significado se ve ampliado considerablemente.

Una de las escenas de este capítulo que nos resulta especialmente curiosa es una en la que aparece la imagen del perro de Will Byers (Figura 12). En ella, el perro gimotea porque está triste por la pérdida de su dueño. Sin embargo, esta información solamente la conocería un espectador normo-oyente si no existiera el trabajo del traductor y del subtitulador que han decidido utilizar el verbo *whimper*, por lo que esta escena no tendría mucho sentido para un espectador sordo. El diccionario de *Cambridge* (2018) especifica que este verbo es utilizado especialmente para los animales cuando estos emiten una serie de pequeños o débiles sonidos cuando sienten dolor o tristeza.



Fig. 12: *Stranger Things* 1x05 (2016)

Un último ejemplo que nos gustaría ilustrar es el mostrado en la Figura 13, incluida más abajo, en la que vemos cómo el traductor ha decidido de manera acertada utilizar el verbo *scoff*, definido por el diccionario de *Cambridge* (2018) como «*to laugh and speak about a person or idea in a way that shows that you think they are stupid or silly*». Es de absoluta relevancia la inclusión de este tipo de información, puesto que si el subtítulo se constituyera simplemente del discurso del personaje, carecería de todo tipo de matices decisivos y necesarios para entender la historia. En este caso, Jonathan Byers está teniendo una discusión con su padre sobre el funeral de su hermano Will y, en un momento de la discusión, le expresa su descontento al decir, de manera irónica, «*Thank God you're here*». Ese pequeño matiz de significado resulta obvio para un oyente puesto que se encuentran en una situación de conflicto y tensión, y sería un claro candidato a ser obviado y pasado por alto a la hora de traducir o, en este caso, subtitular, pero no resulta tan claro y fácil de entender para aquellos que tienen un déficit auditivo de mayor o menor nivel.



Fig. 13: *Stranger Things* 1x05 (2016)

En definitiva, tanto en el punto anterior en el que analizamos la importancia de los sonidos de animales como en este punto centrado en los calificadores de la voz, diferenciadores y alternantes, hemos mostrado con imágenes la enorme importancia de reflejar todo tipo de sonidos y diferenciadores para ayudar a los espectadores con discapacidad auditiva a seguir el marco narrativo de manera completa, al igual que lo haría cualquier otro espectador sin discapacidad. Además hemos reflexionado sobre la necesidad de incluir todos los matices posibles para que los espectadores sordos puedan aumentar su competencia lingüística.

Una técnica que puede resultar innecesaria pero que, creemos, es efectiva, es aquella de visualizar el capítulo de la serie de la cual has realizado los subtítulos con el volumen apagado. De esta forma, conseguiremos ponernos en el lugar de una persona sorda, lo que nos ayudará a identificar posibles omisiones que serían fundamentales para conseguir unos subtítulos accesibles de calidad que pudieran llegar al mayor número de espectadores posible.

El hecho de haber trabajado con unos subtítulos ya publicados y oficiales en lugar de con unos realizados por nosotras mismas o *amateurs* nos ha ayudado a analizar el trabajo de subtituladores profesionales, comprender cómo funciona este sector en el ámbito audiovisual y ponernos en el lugar de los traductores, cosa que no es muy habitual en el mundo actual.

2.7. Sonido narratológico *Por Anabel Serrano Martínez*

Los dos puntos expuestos anteriormente, los sonidos de animales y los sonidos alternantes y diferenciadores pertenecen al plano físico del sonido. Según Martínez-Martínez (2015: 238), este «constituye una ontología del sonido como fenómeno físico del mundo, independiente del proceso de producción de un texto filmico». Dentro de cualquier producción audiovisual, centrándonos en nuestro caso en *Stranger Things*, encontramos que además del sonido del plano físico, el sonido del plano narrativo tiene una relevancia total en el desarrollo de la trama. Este «está relacionado con las decisiones del creador del texto filmico y hace referencia, por tanto, al uso intencionado del sonido en el proceso de montaje del filme» (íbid., 2018: 232)

La importancia que adquiere el sonido del plano narratológico en *Stranger Things* se debe a varias razones. En primer lugar, encontramos la serie tiene una ambientación muy definida inspirada en los años 80 en la cual el sonido tiene un papel muy relevante. El conjunto estético, en el cual se incluyen por supuesto la música y otros efectos sonoros, está inspirado en esta época. Basta con el espectador vea el *opening* de la serie para que instantáneamente vengan a su mente otras producciones audiovisuales de la década de los 80 como *E.T. el extraterrestre* (Spielberg, 1982), *Los Goonies* (Donner, 1985) o *El resplandor* (Kubrik, 1980). Los sonidos que se incluyen para ambientar la serie tienen una función muy concreta en este sentido. En lo que respecta al SpS, posteriormente analizaremos la forma en la que se presentan dichos sonidos en el subtítulo accesible y de qué manera cumple su función comunicativa.

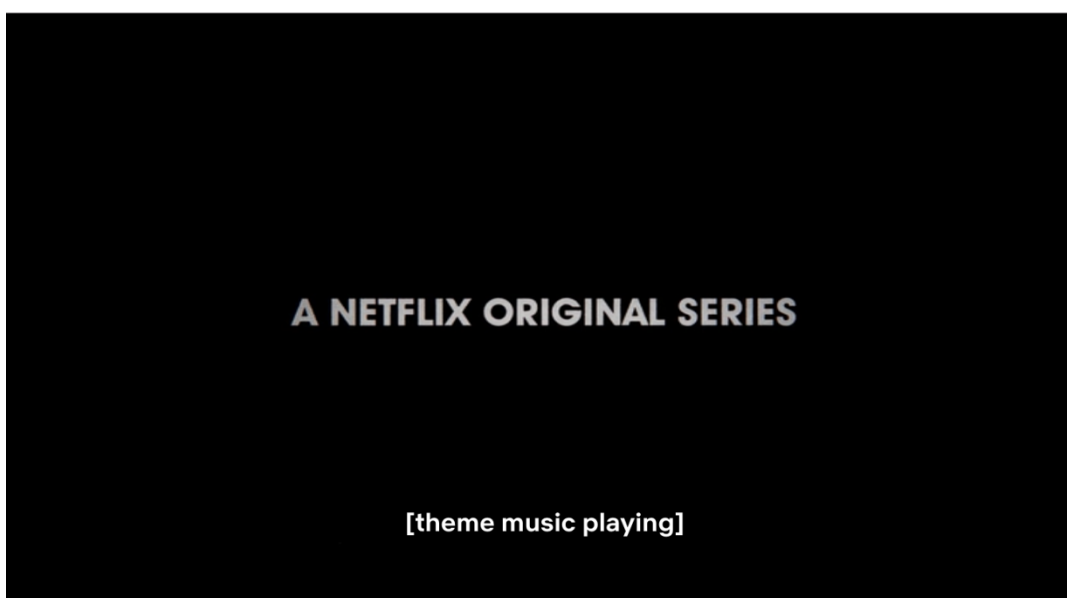


Fig. 14: Subtítulo de la música del *opening* de *Stranger Things*

Otra de las razones por la que destacamos la relevancia del sonido narratológico puede realmente aplicarse a la mayoría de producciones audiovisuales. Se trata de la función de refuerzo de la escena que cumple determinados sonidos, como por ejemplo, la música dulce y romántica que estamos acostumbrados a escuchar en las escenas de amor. En *Stranger Things*, debido al propio carácter de la serie, destaca la sucesión de varias escenas de tensión en las cuales se incluye música o sonidos que apoyan la imagen. Encontramos, además, otros sonidos de ambiente que, si bien no transmiten información *per se*, sirven de refuerzo a la imagen para conseguir que el espectador se sumerja en la narración. De este modo, en este trabajo también analizaremos cómo se presentan este tipo de sonidos en el SpS y de qué manera podrían afectar al espectador sordo.

Encontramos asimismo en distintos episodios de *Stranger Things* que los sonidos del plano narratológico que aparecen cumplen funciones determinadas dentro del desarrollo de la trama. Por ejemplo, la canción *Should I Stay or Should I Go* del grupo The Clash aparece en distintas escenas vinculadas entre sí (Figura 15), y se relaciona con el personaje de Will Byers. Además, los sonidos de tensión o relacionados con el extraño mundo del *Upside Down* también son bastante recurrentes para enlazar escenas entre sí y servir de apoyo a la trama. Al igual que los puntos anteriores, estos sonidos se estudiarán dentro del marco del SpS y cómo se presentan en el subtítulo.



Fig. 15: *Stranger Things* 1x02 (2016)

Vista la importancia que adquiere el sonido del plano narratológico en el desarrollo de las producciones audiovisuales, no es de extrañar que haya sido objeto de estudio para varios investigadores. Si bien las clasificaciones propuestas presentan similitudes entre sí, existen algunas diferencias. Por una parte, Gorbman (1987) propone clasificar estos sonidos como *diegéticos*, *extradiegéticos* y *metadiegéticos*. Bordwell y Thompson (2010) los clasifican como diegéticos y no diegéticos. Por su parte, Chion (1998) propone los términos de sonido *in*, *off* y *fuera de campo*. Esta clasificación del sonido corresponderá a si este pertenece al mundo en el que se desarrolla la escena (diegético o extradiegético), y si podemos ver en ésta la procedencia del sonido (acusmático o visualizado).

Si bien estas clasificaciones pretenden definir unas líneas en las cuales encuadrar todo sonido del plano narrativo, debemos tener en cuenta que pueden existir infinitas posibilidades dentro del relato filmico que no se adapten a dichas categorizaciones (Martínez-Martínez, 2015: 233). Por esta razón, y teniendo como base el árbol de etiquetas propuesto por Martínez-Martínez para la clasificación del sonido, nos ceñiremos a las categorías de diegético y extradiegético que, además, coinciden con la mayoría de las propuestas de clasificación mencionadas.

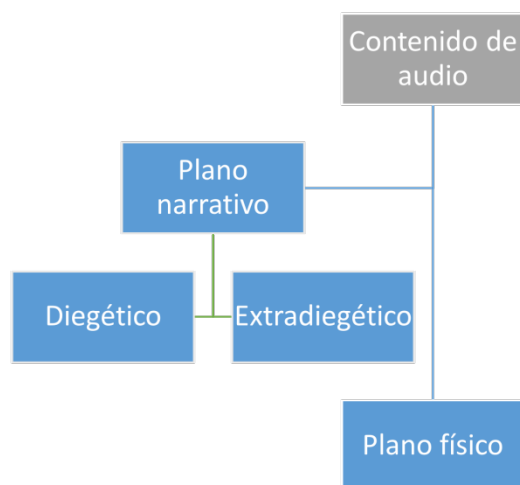


Fig. 16: Clasificación del contenido del audio

Las dos categorías en las que se desdobra el sonido del plano narrativo no funcionan como categorías autónomas, es decir, basándonos de nuevo en el árbol de etiquetas de Martínez-Martínez (2015: 220), los sonidos que se categorizan según su naturaleza dentro del plano narrativo también se categorizan según su correspondencia con las etiquetas del sonido del plano físico. De esta forma, vemos cómo lo expuesto en los

apartados 2.4 y 2.5 sobre los sonidos animales y los alternantes, tienen relevancia en el estudio del sonido en el plano narrativo.

Dentro del sonido diegético se encuentra todo aquel se dé dentro de la narración filmica, como pueden ser la voz de un personaje, sonidos de objetos o animales. Normalmente la fuente sonora de los sonidos diegéticos aparece en pantalla, por lo cual no es necesario indicar su procedencia en el SpS. Sin embargo, esto no siempre se cumple y debería indicarse en el subtítulado para que el espectador con déficit auditivo no sufra pérdidas de información relevantes. En el caso de *Stranger Things*, encontramos un caso relevante y representativo que se repite a lo largo de los distintos episodios: los varios personajes se comunican entre sí a través de *walkie-talkies*, tan propios de la década de los 80. El diálogo que no aparece en pantalla pero sí aparece dentro de la escena narrativa está indicado en el subtítulo en cursiva. Esta distinción tipográfica pretende informar al espectador de la distinción que existe entre el diálogo que proviene de la persona que aparece en pantalla y la intervención de aquella persona que no aparece.



Fig. 17: *Stranger Things* 1x02 (2016)

Existen otros casos con los que podemos ejemplificar cómo la fuente sonora se explicita en *Stranger Things* cuando no aparece en pantalla. El espectador normo-oyente puede reconocer la voz o la forma de hablar de los personajes, y de esta forma relacionar un diálogo con los mismos sin necesidad de estar presente en pantalla. Sin embargo, para el

espectador sordo no puede presentarse el texto del diálogo sin explicitar su procedencia ya que, de lo contrario, sería inevitable que hubiera confusiones o pérdida en la trama. En el SpS de *Stranger Things*, la norma que se sigue es explicitar mediante corchetes el personaje que habla.



Fig. 18: *Stranger Things* 1x01 (2016)

Sin embargo, lo que *a priori* puede parecer algo totalmente conveniente para el espectador sordo, en ocasiones se convierte en una desventaja. Si la convención del SpS en *Stranger Things* es explicitar la fuente sonora del sonido, es inevitable que en ocasiones la decisión tomada no sea un acierto y adelante o revele información de la trama. Encontramos un ejemplo muy claro en una escena en la que suena el teléfono en la casa de la familia Byers. En el contexto de la desaparición de Will, la madre responde a la llamada y el sonido que se escucha es prácticamente inteligible. Para el espectador normo-oyente, se crea un escenario de curiosidad e inquietud sobre la procedencia de la llamada, además de incertidumbre por intentar descifrar el mensaje. Sin embargo, de manera intencional o no, el misterio queda totalmente desvelado para el espectador sordo, ya que explicitan claramente en el subtítulo quién llama y qué dice.



Fig. 19: *Stranger Things* 1x02 (2016)

Por otra parte, centrándonos en la otra cara del sonido narratológico, encontramos el sonido extradiegético. Este se define como aquel cuya fuente no es visible en pantalla o no está implícita en la acción presente que vemos en la película (Chion, 2008). Generalmente, cumple una función meramente de refuerzo, es decir, potenciar las emociones que quieran transmitir las escenas por medio de la música. Como se ha mencionado anteriormente, en *Stranger Things* abundan las escenas de suspense o tensión que van acompañadas de música. Ya que dicha música realmente no cumple ningún tipo de función informativa dentro de la trama, explicitarlos no es del todo necesario. Sin embargo, sí que es conveniente hacerlo ya que cada sonido tiene una función y el espectador sordo también tiene derecho a conocer estos matices de sonido que marcan cada escena.

En el caso de *Stranger Things*, la música de ambiente no suele estar muy presente en el SpS a no ser que sea muy relevante para seguir el argumento de la serie. Encontramos, sin embargo, algunos ejemplos en los que se indica que suena principalmente música, sin dar más detalles acerca de su procedencia.



Fig. 20: *Stranger Things* 1x01 (2016)

Es necesario comentar que, a pesar de la mayoría de los sonidos pueden clasificarse como únicamente diegéticos o extradiegéticos, también puede suceder que la tipología del sonido cambie a lo largo de una escena. No es algo atípico que lo que inicialmente es una canción cantada por algún personaje o que suena en el mundo de la escena y tiene relevancia en la historia, acaba convirtiéndose en música ajena al hilo narrativo. Este cambio de diegético a extradiegético debe indicarse aplicando la etiqueta adecuada. Según indica Martínez-Martínez (2015: 226), «en el caso de una canción que comienza como extradiegética y pasa a ser diegética, se aplicará primero la etiqueta *extradiegético* y a continuación, la de *diegético*, cuando se produzca el cambio».

3. Metodología

En este trabajo hemos desempeñado tareas de transcripción, categorización, análisis e interpretación de los resultados. La parte fundamental, y en torno a la cual gira todo el estudio, ha sido el etiquetado de los subtítulos de diez episodios de la serie *Stranger Things* de la plataforma *Netflix* a través del programa MAXQDA (Figura 21).

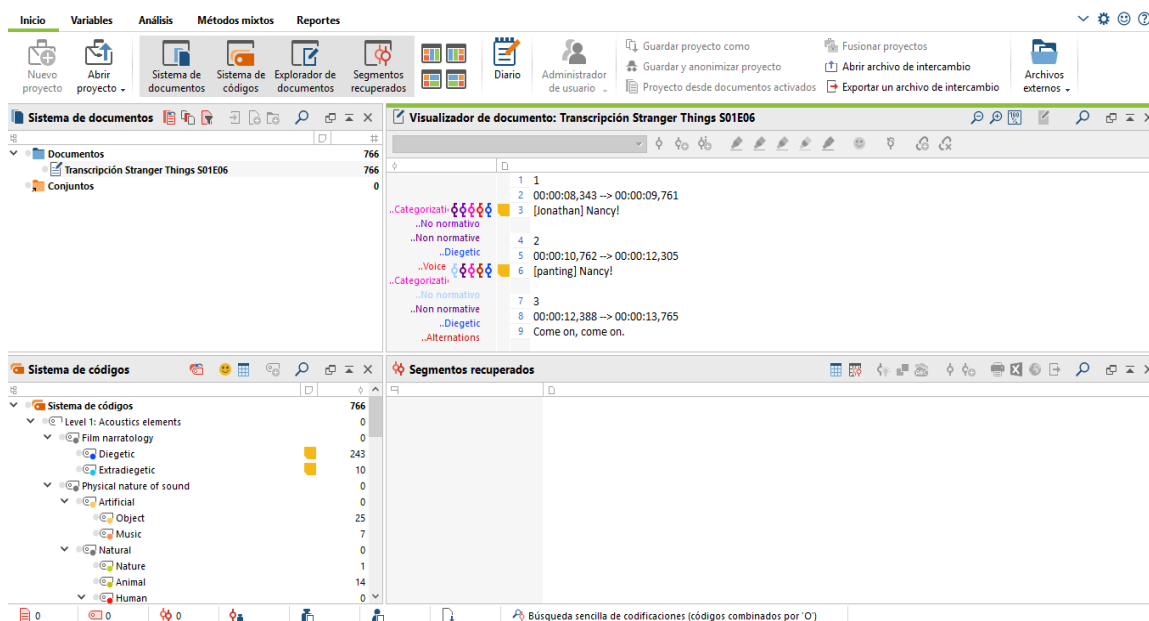


Fig. 21: Programa de etiquetado MAXQDA

Al tratarse de un estudio conjunto, esta tarea se dividió entre Alejandra García Sánchez, Alba González López, Lidia Hernández Aguado, Palma Prieto Gutiérrez y Anabel Serrano Martínez, por lo que cada una transcribió y etiquetó dos episodios. Nos basamos en el árbol de etiquetas propuesto por Martínez-Martínez (2015: 220) traducido al inglés por Jiménez y Martínez-Martínez (2018), y etiquetamos siguiendo las pautas indicadas por la norma de la BBC de Subtitulado para Sordos. A pesar de ser una producción de *Netflix* y ésta tener alguna estandarización del SpS, en búsqueda de coherencia encontramos que la estandarización de la BBC es utilizada como referencia en el SpS en inglés. Posteriormente, antes de pasar al análisis, dichas etiquetas fueron revisadas y corregidas a fin de obtener resultados fidedignos y coherentes (Figura 22).

1	Sistema de códigos	#
2	Sistema de códigos	747
3	Level 1: Acoustics elements	0
4	Film narratology	0
5	Diegetic	200
6	Extradiegetic	16
7	Physical nature of sound	0
8	Artificial	0
9	Object	27
10	Music	2
11	Natural	0
12	Nature	2
13	Animal	2
14	Human	62
15	Bodily action	5
16	Language	0
17	Language-Dialect	2
18	Paralanguage	1
19	Voice	70
20	Alternations	104
21	Level 2: Translations techniques	0
22	Interlinguistic translation	0
23	Intersemiotic translation	0
24	Categorization	127
25	Attribution	21
26	Explanation	58
27	Omission	0
28	Transcription	32
29	Symbols & Icons	6
30	Typograhcy	0
31	Capital/Lowercase Letters	0
32	Normative	0

Fig. 22: Datos de etiquetado

Una vez etiquetado nuestro corpus de episodios, cada una de las participantes elegimos un tema en el que enfocar nuestro análisis, para así conseguir un estudio completo y exhaustivo de un aspecto concreto del SpS. En este trabajo Alba González López, Lidia Hernández Aguado y Anabel Serrano Martínez estudiamos los sonidos animales, sonidos alternantes y sonidos del plano narrativo, respectivamente. Por otra parte, en trabajos complementarios, Alejandra García Sánchez se enfoca en la importancia de la música y los silencios y Palma Prieto Gutiérrez en los sonidos de los objetos.

Centrándonos en la metodología de este trabajo, usamos como principal referencia la tesis doctoral de Martínez-Martínez (2015), y nos basamos en su propuesta árbol de etiquetas (Anexo 1) para clasificar nuestros subtítulos. Finalmente, cabe destacar que a pesar de ser un trabajo colectivo y el estudio y redacción han sido colectivos, ciertos apartados son de autoría individual y aparecen indicados como tal a lo largo del trabajo.

4. Análisis y resultados

Una vez explicada la metodología seguida, pasaremos directamente a analizar los resultados obtenidos a través del sistema de etiquetado de MAXQDA.

4.1. Sonido animal *Por Alba González López*

El primer dato representativo que obtenemos tras el análisis del corpus es que todos los sonidos animales que aparecen a lo largo de los diez capítulos que han sido objeto de estudio se corresponden con sonidos diegéticos (Figura 23).

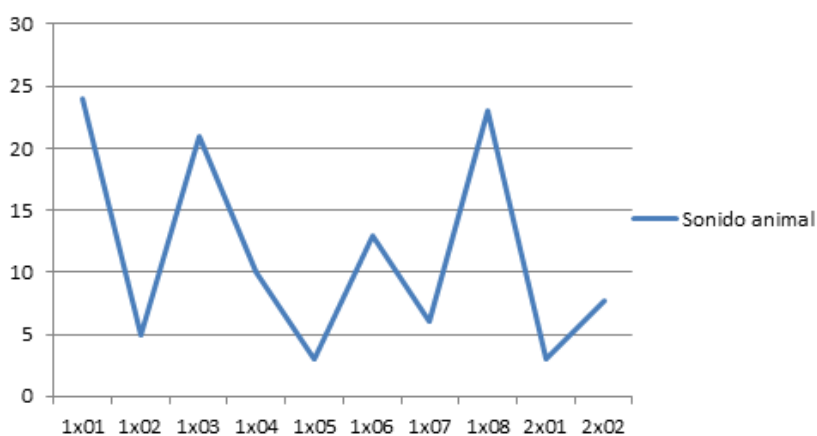


Fig. 23: Sonido diegético animal

En cifras absolutas, del total de 117 sonidos animales, la mayoría se agrupa en el primer y en el último capítulo de la primera temporada (24 y 23 sonidos, respectivamente). Entre estos dos picos, los valores fluctúan considerablemente, lo cual quizá se deba a que el personaje animal principal tiene especial relevancia en el primer capítulo (cuando se presenta al espectador) y en el último (cuando se derrota, aparentemente), mientras que en el resto de capítulos la figura del *Demogorgon* permanece oculta la mayor parte del tiempo. Esta misma hipótesis, basada en la línea argumental de la serie, podría explicar los datos que se extraen de la segunda temporada: inicialmente nos encontramos con un pico inferior (3 sonidos animales) que podría corresponder con la desaparición del monstruo, aunque en el segundo capítulo los valores vuelven a subir, por lo que intuiríamos que el personaje animal principal no va a desaparecer de la trama. Naturalmente, para verificar esta hipótesis habría que analizar la segunda temporada al completo, así como las temporadas venideras.

Por otro lado, con el fin de realizar un análisis exhaustivo, identificamos todos los verbos con los que se representan los sonidos animales en *Stranger Things* (Figura 24).

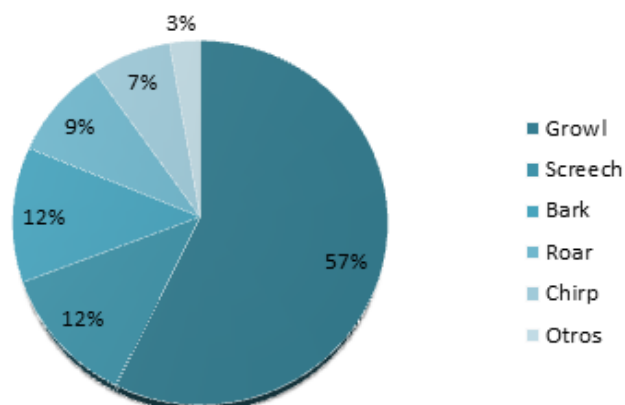


Fig. 24: Verbos con los que se transcriben los sonidos animales

Los verbos predominantes a lo largo de toda la serie son, respectivamente, *growl* y *screech*, ya analizados en el punto 2.4. Curiosamente, el verbo *bark* tiene el mismo porcentaje de aparición que *screech* (12%). Este dato probablemente responda a la intención de representar un entorno familiar que contraste con el mundo paranormal que lo amenaza; hipótesis que se ve reforzada por el empleo relativamente frecuente del verbo *chirp* (7%), es decir, aquel que transcribe el sonido que producen los pájaros. Según un estudio elaborado por el Instituto de Acústica del CSIC (2001: 3), este sonido tiende a evocar sentimientos de seguridad y tranquilidad, lo que volvería a provocar un contraste emocional al percibir sonidos como *roar*, o como los que aparecen agrupados bajo la categoría «otros»: *whine* (gimotear), *caw* (graznar) o *squeal* (chillar). Como ya se ha mencionado en el apartado 2.5, sería relevante destacar que ninguno de estos sonidos se transcribe mediante una onomatopeya.

Para terminar con el análisis de los verbos, mediante la Figura 25 vamos a analizar el modo en el que estos se transcriben.

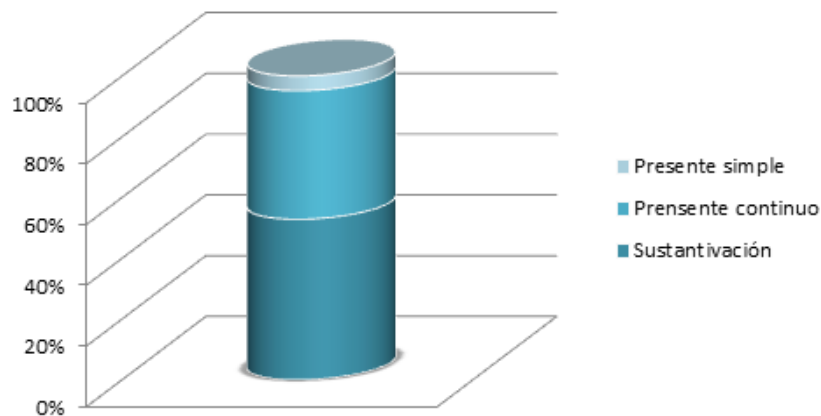


Fig. 25: Modo de transcripción del sonido animal

En casi la mitad de los casos (47%), los traductores de *Stranger Things* han optado por sustantivar los efectos sonoros, tal y como se recomienda en las directrices de subtulado de la BBC. En el resto de los casos, el tiempo verbal que se emplea es siempre el presente, aunque el presente continuo tiene una clara dominancia sobre el presente simple. La decisión probablemente esté basada en un matiz temporal, ya que el presente continuo crea una sensación de sonido que se alarga en el tiempo, mientras que el presente simple causa la sensación totalmente opuesta (GOSUB⁴).



Fig. 26: *Stranger Things* 1x01 (2016)



Fig. 27: *Stranger Things* 1x01 (2016)

De este modo, en la Figura 26 el espectador con discapacidad auditiva obtiene la información de que el perro está ladrando continuamente, mientras que en la Figura 27 la información que recibe es que el animal emite un único ladrido. En esta escena nos vemos en la obligación de criticar la estrategia de subtulado, ya que después del subtítulo «*[barks]*», hay una pausa y a continuación el perro continúa ladrando, sonido que no se vuelve a transcribir. Nuestra deducción es que se espera que el público ya haya asociado el movimiento de la boca del animal con el sonido que emite, por lo que, si el perro se ve en pantalla, no habría necesidad de subtular su ladrido. Sin embargo,

⁴ <https://www.gosub.tv/blog/2016/07/02/the-ins-and-outs-of-sound-effects-in-captioning/>

consideramos que una práctica más coherente sería la de transcribir el sonido mediante un presente continuo, tal y como se ha hecho en la secuencia anterior.

Finalmente, y para profundizar más en las estrategias de traducción, la Figura 28 muestra cuáles son las más recurrentes.

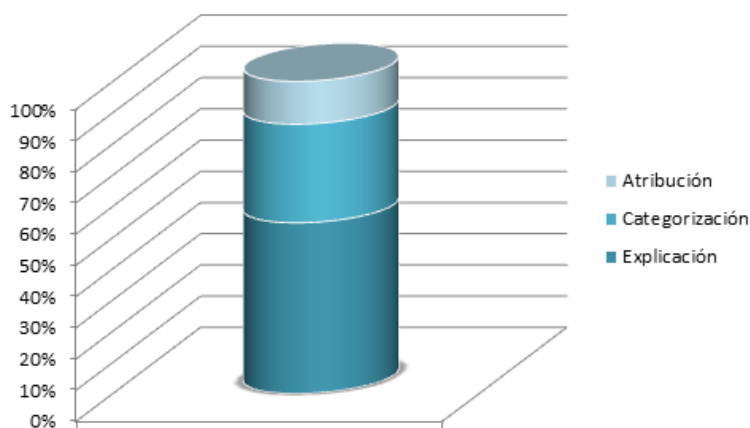


Fig. 28: Estrategias de traducción del sonido animal

En más de la mitad de las ocasiones (54,7%), el traductor sigue la estrategia de la *explicación* (Figura 29) para enriquecer o esclarecer el subtítulo, mientras que la que menos se sigue es la estrategia de la *atribución* (13,7%). A pesar de que partíamos de la hipótesis de que esta última sería la técnica más usada, comprobamos que la *categorización* se emplea incluso más (Figura 30), ya que siempre se sigue esta estrategia para no indicar un sujeto que aparece en pantalla.

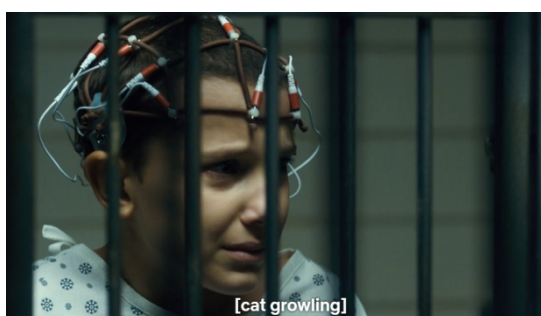


Fig. 29: *Stranger Things* 1x03 (2016)



Fig. 30: *Stranger Things* 1x03 (2016)

La estrategia que se sigue en estos casos es muy lógica, pues de otra manera se estaría incumpliendo la recomendación de las normas de subtítulo (tanto la inglesa como la española) de evitar subtítular aquello que es obvio.

4.2. Sonido alternante *Por Lidia Hernández Aguado*

En segundo lugar, pasaremos a analizar el número de sonidos alternantes que hemos encontrado y etiquetado en nuestro corpus conjunto de diez capítulos.

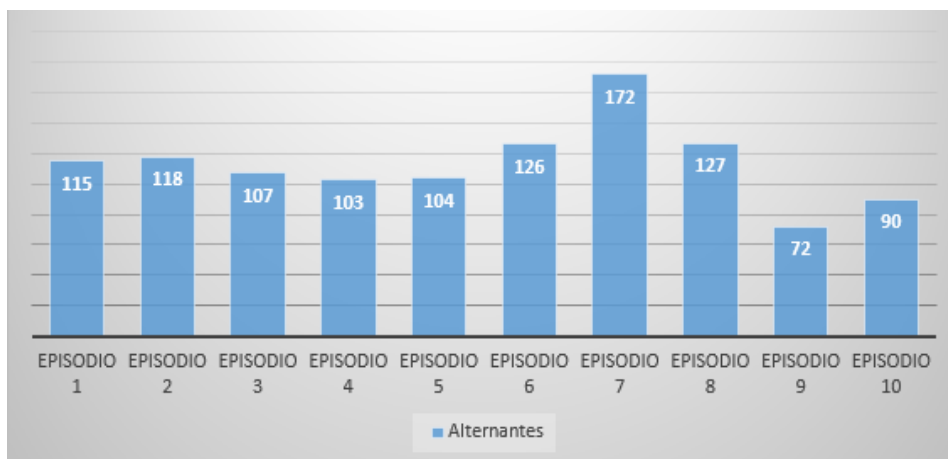


Fig. 31: Frecuencia de alternantes

En total, a lo largo de los diez capítulos objeto de estudio comprobamos que aparecen 1151 sonidos alternantes lo que los convierte en la etiqueta de nivel 1 que más se repite en el subtítulo de *Stranger Things*. Al ser una serie en la que predominan las escenas de acción además de los diálogos, no nos ha sorprendido este resultado, pues era obvio que nos encontraríamos con muchas emociones y procesos de los personajes (*scream, whimper, pant...*) que deberían ser marcadas como alternantes.

Como podemos observar, la mayoría se encuentra en los capítulos 6, 7 y 8, siendo el número más elevado el del episodio 7 con un total de 172 alternantes. De esta manera, intuiríamos que, si bien todos los capítulos presentan un gran número de alternantes, los tres mencionados anteriormente serían los que más carga discursiva incluyen, esto es, se producen más interacciones entre los diferentes personajes, e incluso entre los personajes y el monstruo. Esto lleva a un aumento en el número de alternantes, puesto que esta etiqueta ocupa un campo tan amplio que resulta difícil concebir una serie de ciencia ficción sin la aparición de este tipo de sonidos. Sorprendentemente, el episodio 9 solo cuenta con un total de 72 alternantes, lo que nos lleva a pensar que el peso de este episodio recaía en los diálogos y los silencios.

No obstante, este tipo de sonido no aparece etiquetado de una única manera, lo cual es de esperar. A través del ya mencionado árbol de etiquetas elaborado por Martínez-Martínez (2015) hemos analizado las estrategias de traducción más utilizadas

a lo largo de la serie y, al contar con un corpus tan extenso, hemos conseguido una cantidad de información considerable para realizar nuestros gráficos y obtener resultados verídicos. Así, como hemos visto en apartados anteriores, existen tres estrategias de traducción fundamentales que el o los traductores han empleado en los alternantes: *categorización*, *atribución* y *explicación*. Estas etiquetas se encuentran en el nivel 2 de nuestro sistema de etiquetado.

De esta manera, creemos que con las tres estrategias de traducción estaría cubierta gran parte de las necesidades del espectador sordo para ser capaz de seguir el hilo narrativo de la misma manera que lo haría un espectador sin este tipo de discapacidad.

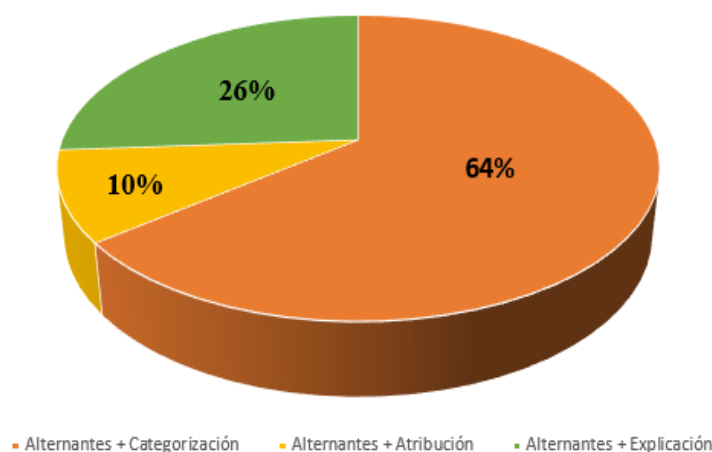


Fig. 32: Cruces de etiquetas del nivel 1 con el 2

En primer lugar, resulta evidente la predominancia del cruce entre los alternantes (nivel 1) y la *categorización* (nivel 2). Tanto es así, que de 1151 alternantes encontramos este cruce en 741, lo que supone un 64% del total de ocasiones en las que aparece un sonido alternante.

Por otra parte, en segundo lugar se encuentra el cruce de alternante + *explicación* con un 26%. En cifras totales, este cruce aparece 300 veces dentro del total de los 1151 alternantes en los diez capítulos analizados.

Centrándonos en la tercera y última categoría, la *atribución*, podemos observar que es la menos utilizada por el traductor a la hora de realizar los subtítulos. Así, solamente 110 alternantes (10%) están cruzados con la estrategia de la *atribución*. Hemos utilizado las Figuras 33, 34, y 35 para ilustrar este análisis y ver ejemplos dentro

del contexto de la aparición de cada una de estas estrategias en la serie objeto de nuestro estudio.



Fig. 33: *Stranger Things* 1x03 (2016)



Fig. 34: *Stranger Things* 1x08 (2016)

La Figura 30 es un claro ejemplo de alternante + *categorización* en el que se expresa la forma en la que Barbara dice *Hello?* Sin esta información adicional, el espectador con discapacidad auditiva podría entender que este personaje está buscando a alguien pero se perdería pequeños detalles y matices (en este caso, la desesperación que lleva a Barbara a gritar buscando ayuda) que son los que hacen que nos sumerjamos en la historia que se está contando. En este caso, la *categorización* indica un estado en el que se encuentra el personaje y está representado por el verbo *shout*. A su vez, en la Fig. 31 vemos un ejemplo de *atribución* con la expresión *inhales deeply*, puesto que expresar ese alternante simplemente con *inhales* no sería suficiente. Así, el adverbio *deeply* ayuda de manera considerable a entender mejor las intenciones, los sentimientos y las sensaciones del personaje en ese momento.

Siguiendo la estructura del estudio de Martínez-Martínez (2015) que hemos mencionado anteriormente, nos quedaría por exponer un ejemplo que muestre la técnica de la *explicación* aplicado a la serie que nos concierne.



Fig. 35: *Stranger Things* 1x08 (2016)

En esta imagen podemos ver a la perfección la técnica utilizada, en este caso representada por la oración *agents yelling indistinctly*. Quizás la *explicación* sea una estrategia más difícil de utilizar a la hora de realizar el subtítulo puesto que ocupa un mayor número de caracteres y, teniendo en cuenta la limitación de espacio y tiempo con la que contamos, es necesario realizar un importante trabajo de selección para reflejar solamente aquello que resulte de mayor utilidad para el espectador discapacitado auditivo. Sin embargo, en numerosas ocasiones es aún más necesario reflejar quién está realizando la acción, qué está haciendo el personaje, y la manera en la que lo lleva a cabo. En este ejemplo concreto, estas tres cuestiones resultan de gran relevancia ya que hay dos grupos de personas en escena (los niños y los agentes de policía) por lo que hay que indicar, en este caso, quién grita para que no haya ningún tipo de confusión. En definitiva, la *explicación* se utiliza cuando la *categorización* y la *atribución* no son suficientes para expresar todo el contenido auditivo de la escena.

4.3. Sonido narratológico *Por Anabel Serrano Martínez*

Debido a la naturaleza de la categoría de sonido narratológico, que engloba todo el sonido de un filme, el análisis del corpus nos ha devuelto cifras muy altas, aunque es cierto que corresponden principalmente al sonido diegético (Figura 36). Esto no ha resultado sorprendente ni revelador, ya que el hilo conductor principal de la serie, al igual que en la mayoría de productos audiovisuales, es el diálogo. Sin embargo, sí que nos sorprende la excesivamente baja cifra de sonidos extradiegéticos. Como se ha mencionado anteriormente, *Stranger Things* es una serie con una ambientación y un

propósito muy claro en el que la música y los sonidos ambientales son de suma importancia. Por lo tanto, se omiten numerosos sonidos relevantes para la trama narrativa.

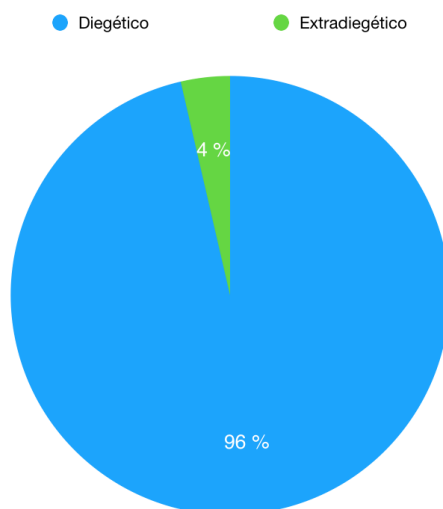


Fig. 36: Porcentajes de sonido narratológico

Centrándonos en primer lugar en los sonidos extradiegéticos, y contrariamente a presuposiciones anteriores al análisis, en el siguiente gráfico (Figura 37) vemos como dentro de la pequeña representación del sonido extradiegético en *Stranger Things*, la música está aún más ausente en su SpS. Podemos observar que en la totalidad de los episodios analizados el sonido fuera del plano narrativo se divide en dos categorías: *humano* y *música*. La primera se refiere en todo momento voz de personajes que no pertenecen a la escena narrativa, y en música englobamos tanto sonidos de ambiente como temas musicales que aparecen en la serie. Asimismo, no solo se divide únicamente en estas dos categorías, sino que hemos observado una considerable variación de frecuencia que se repite en todos los episodios, desde las más de 100 apariciones de sonido en el 2x02 a una cifra que no llega a 30 en el 1x03.

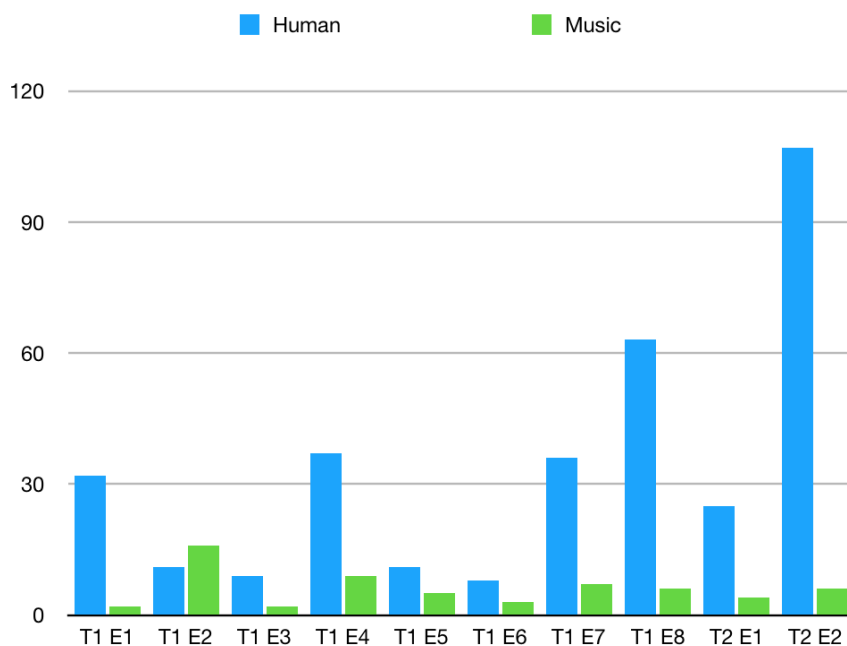


Fig. 37: Aparición de sonidos extradiegéticos divididos en *human* y *music*

La música es un aspecto muy relevante en la historia de *Stranger Things*, cada escena tiene una ambientación específica que va acompañada de música. Por tanto, la pérdida de información que sufre el espectador sordo es abrumadora. Si bien esta información no es totalmente relevante para poder seguir el hilo argumental de la historia, sí que es muy importante porque forma parte de la atmósfera que envuelve la serie, hace que el espectador esté alerta o refuerza el carácter de cada escena.

Dentro de las fugaces apariciones de la música en el SpS, podemos distinguir dos estrategias que se aplican en el tratamiento de la música. En primer lugar, si se trata de un sonido puramente ambiental, el traductor la omite. Esto podría estar motivado por un intento de no sobrecargar de información al espectador, aunque es bastante probable que simplemente no se hiciera un análisis previo de la función que cumple la música y el subtítulo y se optara por suprimirlos. Por otra parte, se encuentran los temas musicales que tienen cierta relevancia en la escena en la que aparecen. En este caso, el traductor ha optado por transcribir la letra. Si se trata de música que se repite en distintas ocasiones, gracias a este tratamiento de la música el espectador puede vincular la canción a otras escenas y personajes. No podemos constatar que esta haya sido la motivación y estrategia a seguir del traductor, ya solamente encontramos una única canción que se repite a lo largo de los distintos episodios (Figura 38). Por último, aquellas canciones que no son únicamente ambientales pero que no cumplen una

función informativa se representan de forma breve en el subtítulo siguiendo la estrategia de *explicación* (Figura 39).

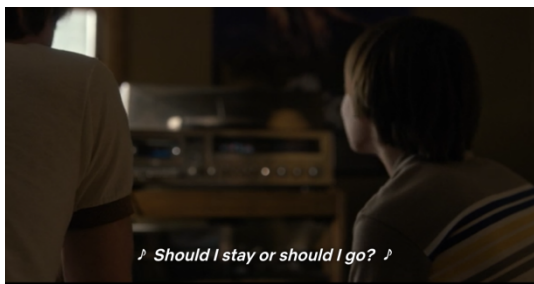


Fig. 38: *Stranger Things* 1x02 (2016)

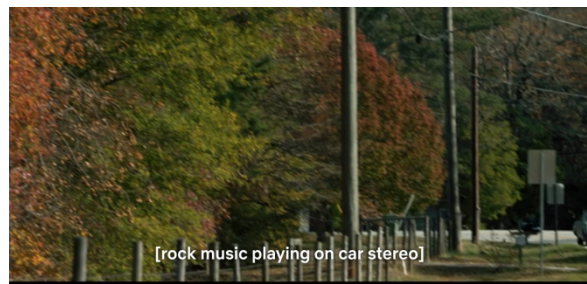


Fig. 39: *Stranger Things* 1x02 (2016)

Para concluir, nos centraremos en el sonido diegético. A pesar de atribuir principalmente el diálogo a las altas cifras en el SpS, hay muchas otras categorías de sonidos diegéticos que aparecen en el subtítulo: *object*, *music*, *nature* y *animal*. En el siguiente gráfico (Figura 40) se presentan dichas categorías según su número de apariciones en los episodios analizados. La razón por la que no aparecen etiquetas que categorizan el diálogo (*human*) es porque deformarían y desmerecerían el resto de etiquetas, que tienen un número mucho menor de apariciones.

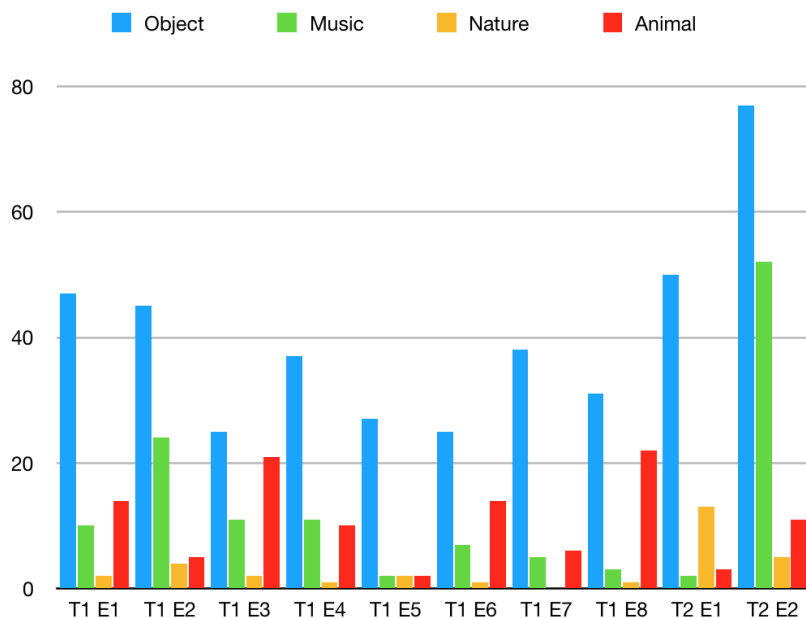


Fig. 40: Frecuencia de *object*, *music*, *nature* y *animal* en el sonido diegético

Como puede apreciarse, en un nivel inferior al diálogo estarían los sonidos emitidos por objetos. No resulta un dato sorprendente, pues estos sonidos suelen ser relevantes para la trama de producciones audiovisuales, y a pesar de que la fuente sonora aparezca en pantalla, cada objeto puede producir sonidos muy distintos que han de representarse en

el subtulado. En el resto de categorías destaca muy ligeramente la aparición de música, por lo que deducimos que, comparando con su aparición en los sonidos extradiegéticos, el traductor da ligeramente más importancia a los sonidos musicales que aparecen dentro de la escena. Finalmente, en cuanto a sonidos de la naturaleza y animales, estos últimos tienen una mayor representación aunque las cifras varían a lo largo de los episodios.

5. Conclusiones

Este trabajo nos ha brindado la oportunidad de adentrarnos en el mundo de la traducción accesible, gracias a lo cual hemos sido capaces de extraer conclusiones, tanto generales a nivel grupal como específicas a nivel individual, tras el análisis crítico del subtítulo de una famosa serie de actualidad.

5.1. Conclusiones generales

Tras realizar un análisis exhaustivo tanto del Subtitulado para Sordos como de diferentes tipos de sonidos y sus técnicas de traducción, hemos sido capaces de cumplir con los objetivos que nos propusimos al comenzar nuestro proyecto.

El primero de los objetivos mencionados en el punto 1 de nuestro trabajo era realizar un análisis que nos permitiera comprobar si los subtítulos accesibles de esta serie se adecuaban a las necesidades de las personas sordas. Es cierto que hay diferentes aspectos que podrían mejorarse, como que estuvieran adaptados a las directrices indicadas por la BBC, que incluyeran más sonidos que en ocasiones no resultaban evidentes para el espectador sordo, o que fueran más coherentes a lo largo de toda la serie al utilizar ciertos tiempos verbales. No obstante, creemos que los traductores de *Netflix* han hecho un trabajo profesional y de calidad que podría llegar a gran parte de la comunidad sorda. Sin embargo, habría que realizar estudios de recepción con personas con discapacidad auditiva para corroborar si se adecúan a sus necesidades o no.

En segundo lugar, nos propusimos demostrar que no cualquiera puede realizar un buen trabajo de subtitulación, sino que aquel que subtitule debe ser una persona tanto con conocimientos previos sobre el campo como con recursos y experiencia. Todos estos factores son los que conformarán una traducción y subtitulación de alta, media o baja calidad. Por esto, nos gustaría acentuar la gran diferencia que existe entre un trabajo realizado por un profesional y aquel realizado por los famosos *fansubs* que mencionamos al principio de nuestro trabajo.

El último objetivo que quisimos alcanzar fue aquel de conocer las dificultades que presenta el SpS y saber solucionarlas para conseguir un resultado satisfactorio. En efecto, al analizar cada paso que seguía el traductor hemos sido capaces de ponernos en su lugar y experimentar fase por fase la dificultad de llevar a cabo su trabajo, así como

ser conscientes de toda la documentación necesaria y que se debe tener en cuenta antes de subtitular.

Además de los objetivos generales, sería conveniente recordar que cada una de las realizadoras de este trabajo se propuso unos objetivos individuales que esperábamos alcanzar a la finalización de nuestro estudio.

5.2. Sonido animal *Por Alba González López*

Con respecto al sonido animal, en primer lugar, pretendíamos llevar a cabo un análisis pormenorizado de la traducción intersemiótica de este tipo de sonidos para comprobar su precisión y coherencia. En este punto, podemos concluir que los traductores de *Netflix* parecen llevar a cabo una labor exhaustiva de documentación para transcribir, sin miedo a equivocarse, los sonidos emitidos por animales. No obstante, si bien no podemos obviar la elevada profesionalidad con la que se elaboran los subtítulos de *Stranger Things*, el fin último de este trabajo es ofrecer una visión crítica con la que esperamos aportar nuestro granito de arena para que el mundo de la traducción audiovisual y, especialmente, la traducción accesible pueda continuar aumentando su calidad. Por tanto, también debemos reconocer la puntual falta de coherencia de algunos subtítulos con respecto a las estrategias adoptadas en contextos semejantes (véanse Figuras 24 y 25).

En segundo lugar, partíamos de la hipótesis de que de entre las tres estrategias de traducción más recurrentes en *Stranger Things* (*categorización, atribución y explicación*), la segunda sería la más empleada debido a su mayor concreción con respecto a la primera, y a su mayor concisión con respecto a la tercera. Sin embargo, una vez analizado nuestro corpus de diez capítulos, comprobamos que nuestra premisa era totalmente errónea, ya que la *atribución* se evidencia como la estrategia de traducción menos usada. Este resultado arroja luz a la intención de los traductores de hacer una traducción intersemiótica lo más minuciosa posible, al recurrir en mayor medida a la estrategia de *explicación*.

En base a estas dos conclusiones, nos gustaría reiterar la exquisita calidad de los subtítulos accesibles de *Stranger Things*, a pesar de la existencia de posibles mejoras

que, aunque a simple vista parezcan insignificantes, supondrían un incremento en la experiencia global de los espectadores.

5.3. Sonido alternante *Por Lidia Hernández Aguado*

En lo que concierne a los objetivos que nos propusimos respecto al sonido alternante, era importante para nosotras contabilizar la cantidad de apariciones que tenía este tipo de sonido a lo largo de toda la serie y, de esta manera, ser capaces de mostrar con datos la necesidad actual de incluir esta información en cualquier tipo de Subtitulado para Sordos. Tras realizar nuestro etiquetado y analizar capítulo por capítulo, hemos conseguido un corpus conjunto en el que aparece un total de 1151 alternantes, cifra que muestra la suma importancia de estos sonidos.

Además, no solo pensábamos en la importancia de la cantidad de alternantes que aparecieran, sino también en la manera en la que aparecían. Analizamos, así, cada uno de los cruces de etiquetas con las estrategias de traducción empleadas e hicimos una reflexión profunda para comprender por qué se utilizaba cada una en cada momento. Nos dimos cuenta de lo necesario que es que existan distintos tipos de estrategias, ya que cada una atiende a una necesidad diferente aunque, al final, todas tengan el mismo objetivo de conseguir que el espectador sordo pueda vivir la serie de manera global.

En primer lugar, comprobamos que la estrategia más frecuente era la de *categorización* con un porcentaje muy elevado (64%), teniendo en cuenta que las estrategias más recurrentes eran tres. Al comenzar nuestro análisis, creímos que la más utilizada, sin embargo, sería la *atribución*, al tener más carga informativa que la *categorización* y ocupar menos caracteres que la *explicación*. Sorprendentemente no fue así, y pudimos comprobar que, de hecho, la *atribución* es la estrategia menos utilizada con un 10% del total de los alternantes encontrados. La *explicación*, por su parte, sigue a la *categorización* y se encuentra en segundo lugar en cuanto a frecuencia de uso, con un 26%. Otra decisión traductológica que nos produjo sorpresa, precisamente por lo que mencionábamos anteriormente de la cantidad de caracteres que supone.

En suma y a nuestro juicio, la labor de los traductores de *Netflix* en esta serie en particular ha sido excelente y estudiada, y coincidimos con su criterio en la mayoría de los casos. Si bien su trabajo nos ha parecido profesional, siempre quedarán cosas que

mejorar para alcanzar un punto en el que la inclusión sea total, por lo que se debería seguir trabajando en ello de manera constante.

5.4. Sonido narratológico *Por Anabel Serrano Martínez*

A diferencia de los sonidos alternantes o los provenientes de animales, el sonido del plano narrativo es un concepto más amplio que engloba dentro de sí otros elementos, ya que se encuentra en un nivel jerárquico superior dentro del árbol de etiquetas. Por tanto, en los objetivos específicos que nos planteamos en este estudio nos enfocamos en aspectos que se alejan del análisis de la traducción intersemiótica y cómo se adaptaban lingüísticamente los sonidos en el subtítulo como se ha hecho en los puntos anteriores.

Dentro del sonido del plano físico, como hemos mencionado, distinguimos los sonidos diegéticos y extradiegéticos y cada uno de ellos recibe un tratamiento distinto en el subtítulo. Por tanto, nuestro primer objetivo se basó en analizar la frecuencia de aparición de estas dos categorías para comprobar cómo de relevantes considera el traductor estos sonidos. Distinguimos, por tanto, dos apartados distintos dentro de este objetivo. En primer lugar, en cuanto al sonido diegético, los resultados obtenidos no supusieron ninguna revelación, más bien se ajustaban a lo esperado. Antes de realizar el análisis sabíamos que el sonido más abundante, por lo general, iba a ser el diálogo, cosa que se cumple en *Stranger Things*. Por otra parte, centrándonos en los sonidos extradiegéticos, encontramos que los resultados obtenidos no eran los que *a priori* podrían esperarse. Precisamente en *Stranger Things* la música y el sonido de ambiente tiene un papel muy relevante en la ambientación y el desarrollo de las escenas, por lo que las bajas cifras de representación de sonido extradiegético resultaron sorprendentes. A nuestro juicio, un elemento tan importante de la serie no debería estar tan escasamente representado.

Finalmente, fijamos un segundo objetivo enfocado en el sonido extradiegético, más concretamente en los sonidos humanos y la música. Estos dos elementos podrían servir de estudio mucho más pormenorizado, pero en nuestro caso nos enfocamos únicamente en observar y contabilizar su aparición en el subtítulo. Con sonidos humanos nos referimos en este caso al diálogo que aparece fuera de la escena, y una vez más se posiciona por encima de los sonidos musicales. Estos últimos, además de tener muy poca representación, tampoco siguen una coherencia absoluta, sino que

dependiendo de la relevancia que tengan para el traductor, aparecerán de una forma u otra en el SpS.

5.5. Futuras líneas de investigación

Este trabajo se presenta como un estudio de tres temas que hemos considerado relevantes dentro de la serie *Stranger Things*, aunque, por supuesto, si no nos hubiéramos visto limitadas por requisitos de espacio, nos habría gustado abarcar más campos, como el aspecto técnico o estilístico del subtítulo, con el propósito de elaborar un estudio aún más completo.

Asimismo, debido nuevamente a limitaciones, en este caso temporales, pudimos recoger en nuestro corpus los ocho capítulos de la primera temporada junto con los dos primeros de la segunda, sin posibilidad de analizar esta última al completo. Por tanto, para obtener datos más representativos, propondríamos incrementar nuestro corpus con los siete capítulos restantes que completan la segunda temporada de *Stranger Things*, así como las temporadas venideras.

Evidentemente, si bien esta serie ha supuesto la base de nuestro estudio, no nos gustaría analizar simplemente el subtítulo accesible de una serie concreta, sino que nuestra visión es más ambiciosa: nos planteamos la posibilidad de examinar diferentes series, tanto alojadas en la misma plataforma como en otras, por ejemplo HBO. En esta misma línea de ampliar el rango de estudio, sería altamente interesante comparar y contrastar el subtítulo de series de producción americana con aquellas de producción británica. Aunque en principio se pueda pensar que al ser el mismo idioma y seguir las mismas directrices no debería haber diferencias en cuanto al subtítulo, nunca estaría de más elaborar un estudio que probara, o más probablemente rebatiera, esta hipótesis inicial.

Conscientes de las necesidades de ampliación y profundización del estudio, esperamos haber contribuido a las investigaciones que se hagan con respecto al Subtítulo para Sordos con el fin de conseguir una calidad cada vez más óptima en los productos destinados a esta audiencia.

6. Bibliografía

Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *TRANS*, 11, 15-30. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Bravo, J. (2017). *La sordera en cifras*. Recuperado desde <http://blog.beltone.es/la-sordera-cifras/> [consultado en: 25 de mayo de 2018].

BBC (2008). «BBC Vision Celebrates 100% Subtitling»: Recuperado desde: <www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2008/05_may/07/subtitling.shtml>. [consultado en: 17 de mayo de 2018].

Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.

British Broadcasting Corporation (BBC) (2017). *Subtitle guidelines*. Recuperado desde <http://bbc.github.io/subtitle-guidelines/>. [consultado en: 22 de abril de 2018].

Buceo Donosti (2017). *Los científicos registran por primera vez el sonido emitido por un pulpo*. Recuperado de <http://www.buceodonosti.com/buceodonosti/de/los-cientificos-registran-por-primera-vez-el-sonido-emitido-por-un-pulpo>. [consultado en: 25 de mayo de 2018].

Caamaño, M. y Ferreira, M. A. V. (2006). Sociología de la discapacidad: una propuesta teórica crítica. En *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales*, 13. Universidad Complutense de Madrid.

Cambra i Vergés, C. (2006). *Los subtítulos en televisión: ¿facilitan a los adolescentes sordos la comprensión de los programas?*. FIAPAS (Federación Española de Asociaciones de Padres y Amigos de los Sordos), (110) pp. 28-31.

Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (2018). *Seguimiento de la televisión (Subtitulado y audiodescripción)*. Recuperado desde <http://www.cesya.es/television/seguimiento>. [consultado en: 26 de mayo de 2018].

Chion, M. (1998): *El sonido*. Barcelona: Paidós.

_____ (2008). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

Díaz Cintas, J. (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters.

_____ (2010). *La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y de la audiodescripción*. Recuperado desde <http://docplayer.es/4425803-La-accesibilidad-a-los-medios-de-comunicacion->

[audiovisual-a-traves-del-subtitulado-y-de-la-audiodescripcion.html](#). [consultado en: 10 de mayo de 2018].

Ferrer Simó, M. R. (2005). *Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales*. Castellón de la Plana. Recuperado desde <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf> [consultado en: 12 de mayo de 2018].

Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies*. Londres: BFI Publishing.

GOSUB. (2016). *The ins and outs of sound effects in captioning!* Recuperado desde <https://www.gosub.tv/blog/2016/07/02/the-ins-and-outs-of-sound-effects-in-captioning/>.

Growl. (2008). En *Collins Free Online Dictionary*. Recuperado de <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/growl>. [consultado en: 10 de mayo de 2018].

Hearing Loss Association of America (2011). *Basics Facts About Hearing Loss*. Recuperado desde <http://www.hearingloss.org/content/basic-facts-about-hearing-loss>. [consultado en: 20 de abril de 2018].

Instituto de Acústica del CSIC (2001). *Estudio de preferencias en la evaluación de sonidos*. Recuperado desde <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://digital.csic.es/bitstream/10261/7862/1/arv30.pdf>. [consultado en: 22 de abril de 2018].

Izard, N. (1992). *La traducció cinematogràfica*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Centre d'Investigació de la Comunicació.

Jakobson, R. (1959). *On Linguistic Aspects of Translation*. En Ketola, A. (2016). *Translating picturebooks: Re-examining interlingual and intersemiotic translation. Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference*. Brighton.

Jiménez-Hurtado, C. y Martínez-Martínez, S. (2018) *Concept Selection and Translation Strategy. Subtitling for the Deaf and HH from the Perspectives of Corpus Analysis*". En *LANS-TTS (Linguistica Antverpiensia, New Series - Themes in Translation Studies)*. Special Issue: Methods for the Study of Multimodality in Translation.

López Torrijo, M. (2005). *La educación de las personas con sordera. La escuela oralista*. Valencia: Martín Impresores S.L.

Márquez Prieto, C. (2016). *La onomatopeya y su traducción*. Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Trabajo de fin de grado.

Martí, J. L. (2012). Nueva aproximación al cálculo de velocidades de lectura de subtítulos. *TRANS*. (16), pp. 39-48. Recuperado desde

http://www.trans.uma.es/trans_16/Trans16_039-048.pdf [consultado en: 6 de mayo de 2018].

Martínez-Martínez, S. (2015). *El Subtitulado para Sordos: estudio de corpus sobre tipología de estrategias de traducción*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

Morton, E. S. (1977). On the occurrence and significance of motivation-structural rules in some birds and mammal sounds. En *The American Naturalist*, 111(981), pp. 855-869.

Murray Schafer, R. (1993). *Voices of Tyranny. Temples of Silence*. Canadá: Arcana Editions.

Oporto Jara, I. y Vergara Rubio, C. (2008). *Hijo... ¿me escuchas? Discapitados Auditivos formando cultura en un mundo de oyentes: Una experiencia de Trabajo Social en el CECASOV*. Tesis doctoral. Centro de Estudios y Capacitación para Sordos de Valparaíso.

Pazó Lorenzo, I. (2011). La adaptación del subtitulado para personas sordas. En Di Giovanni, E. (ed.), *Between Text and Receiver: Translation and Accessibility*. Fráncfort del Meno: Peter Lang, pp. 203-216.

Screech. (2018). En *Merriam-Webster*. Recuperado de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/screech>. [consultado en: 14 de mayo de 2018].

SEDIC (Sociedad Española de Documentación e Información Científica) (s.f.) *Definición de accesibilidad web*. Recuperado desde <https://www.sedic.es/autoformacion/accesibilidad/2-definicion-accesibilidad.html>. [consultado en: 29 de abril de 2018].

Statista (2015). *Hearing loss prevalence in selected developed countries in 2014-2015*. Recuperado desde <https://www.statista.com/statistics/670158/hearing-loss-prevalence-in-select-developed-countries/>. [consultado en: 29 de abril de 2018].

Anexos

Anexo 1. Árbol de etiquetas, por Martínez-Martínez (2015: 220)

