

Aspectos técnicos de la subtitulación creativa para personas con discapacidad auditiva: propuesta para *Toy Story 4*

Technical aspects of creative subtitling for people with hearing impairment: proposal for *Toy Story 4*

Sheila García-Muñoz Vizcaíno
Universidad de Córdoba

Received: 15/02/2022

Accepted: 23/06/2022

Resumen

Con la llegada del cine sonoro, la subtitulación pasó a un segundo plano. Aunque los subtítulos se crean como apoyo a la comprensión lingüística, Romero-Fresco (2013; 2020) o McClarty (2012) apuestan por una creatividad adicional, conocida como «subtitulación creativa».

Según Romero-Fresco (2013; 2020), lo ideal sería que existiese una conexión entre cineasta y subtitulador, para que el producto audiovisual final tenga el mismo efecto que la obra en su idioma original.

Por consiguiente, el presente trabajo consistirá en el análisis de los aspectos técnicos de la subtitulación creativa mediante la comparación de la subtitulación convencional y la subtitulación creativa, y se procederá a simular un encargo de traducción con subtítulos creativos en algunos pasajes de la película *Toy Story 4* para evaluar los resultados obtenidos, como es la posible aplicación de la subtitulación creativa al cine de animación teniendo en cuenta aspectos como las características físicas de los personajes o la estética de la imagen.

Palabras clave

Cine accesible, accesibilidad, subtitulación creativa, subtitulación convencional.



Abstract

With the arrival of sound to film, subtitling moved down to a second place. Although subtitling was mostly created as a support for linguistic understanding, Romero-Fresco (2013; 2020) or McClarty (2012) are committed to an additional creativity, known as “creative subtitling”.

According to Romero-Fresco (2013; 2020), there should exist a relationship between filmmakers and subtitlers to get a final product whose effect is the same as in the original language.

Therefore, the present paper will consist in analysing the technical aspects of creative subtitling by comparing both conventional subtitling and creative subtitling, and a translation project will be created including creative subtitles to some parts of *Toy Story 4* in order to observe which results can be obtained, such as the implementation of creative subtitles to animation films regarding some characters’ physical characteristics or the visual image.

Key Words

Accessible filmmaking, accessibility, creative subtitling, traditional subtitling.



1. Introducción

Las principales razones que han llevado a realizar este estudio han sido la «reciente» aparición de la subtitulación creativa, pues no existen muchos datos hasta la fecha, y el poco grado de reconocimiento y popularidad con la que cuenta en programas de enseñanzas superiores y universitarias. En cuanto a accesibilidad, Romero-Fresco (2020) ha querido incluir de manera simultánea tanto audiodescripción como subtitulación, con el objetivo de que un solo material resultase accesible para todo el mundo. Además, el *fansubbing* se puede considerar otra modalidad similar a la subtitulación creativa, ya que se aleja más del protocolo convencional y usa distintos colores, fuentes o posiciones.

De manera paralela, se cree que puede ser interesante investigar sobre este tema ya que se trata de un tipo de subtitulación que resulta atractiva para el espectador e impide que este pierda parte de la información visual o de la narrativa, como puede ocurrir con la subtitulación convencional. Es importante recalcar que la pérdida de información visual o del hilo

argumentativo no solo afecta a los espectadores con discapacidad sensorial, sino también a gran parte del público general que hace uso del subtitulado convencional, debido al esfuerzo que supone la lectura del texto en la parte inferior de la pantalla en un tiempo reducido.

Para emprender el presente artículo, se han formulado algunas hipótesis que se podrán confirmar o refutar más adelante. Una de ellas es que la incrustación de subtítulos creativos en la película *Toy Story 4* no contaminará la imagen ni afectará a la estética de la escena. Asimismo, como usuarios de subtítulos, se podrá establecer una primera prueba poniéndose en la piel del espectador y se podrá determinar si este tipo de subtítulos puede resultar atractivo para un público con discapacidades auditivas.

Por otro lado, se parte de la hipótesis de que los colores, fuentes o efectos empleados para la creación de los subtítulos creativos se adecuarán a la estética del filme y no afectarán a la velocidad de lectura, es decir, el espectador dispondrá del tiempo suficiente para asimilar la información escrita y apreciar los detalles presentes en los canales acústico y visual.

La tercera hipótesis está relacionada con el programa que se utilizará para la creación de subtítulos. Se parte de que Aegisub, un programa de uso libre para la edición de subtítulos, proporcione las herramientas adecuadas y necesarias para poder obtener un buen resultado al final de la investigación.

Y, finalmente, la última hipótesis es que la inserción o creación de subtítulos creativos se llevarán a cabo para que puedan ser consumidos por un público en particular, como son las personas con discapacidad auditiva y, así, puedan tener acceso a la misma información que tiene el espectador de la versión original y no pierdan ninguna parte de la trama o del contenido al leer el subtítulo en la parte inferior de la pantalla. Para ello, en el presente artículo, se presenta una propuesta metodológica que puede probar el potencial de las herramientas disponibles para la subtitulación creativa y su relación con la información visual. No obstante, debido a que el estudio se encuentra en su fase inicial, el pilotaje aún no se ha podido realizar.

2. Metodología

La metodología ha constado, principalmente, de la revisión teórica de las características de la subtitulación, tanto convencional como creativa. Esto es, en la parte teórica se exponen las características más definitorias de la subtitulación

convencional para, así, poder diferenciarlas de los subtítulos creativos que se crearán para la película *Toy Story 4*.

Al mismo tiempo, y tras realizar la traducción para un subtítulo creativo, la parte práctica tendrá un enfoque descriptivo, puesto que se explican y detallan los diferentes aspectos que se han tenido en cuenta para hacer esta obra más accesible, como son la fuente, el tamaño, el color, la posición o los efectos y, así, poder llegar a la conclusión de si este tipo de subtítulo es más accesible para el público meta.

Por tanto, para aplicar dichos enfoques al trabajo y obtener un resultado final representativo, se han seguido una serie de pasos.

La primera fase consistió en la elección del material audiovisual que se quería analizar y tras decidir que se quería proponer una traducción para subtitulación creativa en la fase de posproducción de la película, se eligió *Toy Story 4*, porque se trata de una obra apta para todos los públicos, aunque se trate de dibujos animados, y presenta una gran variedad de personajes, de colores y también de emociones, que es lo que podía ayudar a jugar con los subtítulos.

Después del visionado y la extracción de tres fragmentos de entre 3 y 6 minutos, teniendo en cuenta la presencia de colores, personajes o emociones, se pasó a la búsqueda y lectura de bibliografía. A fin de describir y analizar el objeto de estudio para la caracterización y teorización de la subtitulación creativa, el estudio se ha basado, fundamentalmente, en los trabajos publicados por Romero-Fresco (2013; 2020).

A continuación, se llevó a cabo el pautado de las escenas y la posterior subtitulación. Aunque ya se conocía el programa de subtitulación, se tuvo que hacer una labor de documentación para poder aplicar los distintos efectos que se querían conseguir para obtener un resultado final óptimo y creativo.

El programa de subtítulo Aegisub permitirá verificar, a través de la práctica de subtitulación, si es una buena herramienta para la creación de subtítulos creativos, es decir, si presenta una gran variedad de colores, proporciona diferentes efectos para transmitir diversos mensajes y da la opción de colocar el subtítulo en otras posiciones, como la parte lateral o superior, pues se trata de un programa libre y gratuito que los alumnos podrían usar en el aula para realizar diferentes prácticas.

Después de subtítular los tres fragmentos, se empezó a probar distintas funciones del programa para aplicar una serie de efectos que pudiesen hacer esta obra más accesible y creativa para el espectador.

En último lugar, se redactó la sección 5, con la finalidad de reflejar los diferentes casos y ejemplos que surgieron de la creación de los subtítulos creativos en la película, así como las dificultades que aparecieron en esta etapa.

3. Marco teórico

3.1 La subtitulación

Para emprender esta investigación, resulta pertinente aclarar algunos datos sobre la práctica que es objeto de análisis. Díaz Cintas y Remael (2021) describen el proceso de subtitulado tal y como se expone a continuación:

A practice constrained by the need to reach synchrony between the linguistic target text (TT) and these additional translational parameters of images and sound as well as time. The subtitles should not contradict what the characters are doing or saying on screen, and the delivery of the translated message should coincide with that of the original speech. In addition, subtitles entail a change of mode from oral to written and resort frequently to the condensation and omission of lexical items from the original (§6.3) in order to maintain temporal synchrony with the dialogue. (Díaz Cintas y Remael, 2021, p. 4)

Además, en lo que respecta a los aspectos técnicos que distinguen esta práctica de otras modalidades de traducción audiovisual, el autor define el subtitulado como sigue:

Written text, usually at the bottom of the screen, giving an account of the actors' dialogue and other linguistic information which form part of the visual image (letters, graffiti [and] captions) or of the soundtrack (songs). (Díaz Cintas, 2003, p. 195)

Esto es, se trata de un texto escrito que aparece en la parte inferior central de la pantalla, sin ocultar la imagen y ocupando la parte menos importante, con el fin de hacer llegar al público meta el diálogo y otra información lingüística, como pueden ser las canciones o los letreros que aparezcan en pantalla, debido a que no dispone de la versión en su idioma nativo. Sin embargo, el subtítulo también puede posicionarse en la parte superior de la pantalla si apareciese algún tipo de información lingüística o visual en la parte inferior y, por consiguiente, no pudiese ser ocultado (Díaz Cintas y Remael, 2021, pp. 94-95) Además, otra de las características fundamentales es la sincronización con el texto auditivo que aparece en la escena (Díaz Cintas, 2003, p. 195).

3.1.1 Aspectos técnicos

En cuanto a los aspectos técnicos, Díaz Cintas y Remael (2021, p. 105) indican que los subtítulos deberían tener un máximo de dos líneas y una longitud

máxima de 35 a 42 caracteres por línea, incluyendo los espacios y signos de puntuación. Por otro lado, Talaván, Ávila-Cabrera y Costal (2016, pp. 71-72) mencionan que cada subtítulo puede contener una o dos líneas, aunque algunos subtítulos, como los multilingües, pueden presentar hasta cuatro líneas. En relación con los caracteres, aconsejan que el máximo por subtítulo estaría entre 70 y 80, y el máximo por línea, por su parte, entre 28 y 40.

Otras de las convenciones técnicas relacionadas con el pautado son la duración y la velocidad del subtítulo. En primer lugar, la duración mínima del subtítulo se prefiere que sea entre 1 segundo o 20 fotogramas (Díaz Cintas y Remael, 2021, p. 106). Después, la duración máxima en pantalla sería, para algunos autores, de alrededor de 6 segundos si el subtítulo se divide en dos líneas (Díaz Cintas y Remael, 2021, p.106; Talaván, Ávila-Cabrera y Costal, 2016, p. 67), aunque no pueden considerarse números absolutos y puede variar en función de cada cliente.

Además, Karamitroglou (1998, p.4) insiste en dejar un intervalo de aproximadamente $\frac{1}{4}$ de segundo entre cada subtítulo con el fin de que el ojo humano identifique el paso al siguiente y, así, evite un efecto de «superposición».

El último aspecto relacionado con la velocidad que el traductor debe tener en mente es la velocidad de lectura. La medida más común es la de, aproximadamente, 13 CPS (caracteres por segundo) para contenido infantil y 17 CPS para espectadores adultos (Díaz Cintas, 2021, pp. 110-111).

El tamaño y tipo de fuente de la letra también son otros dos aspectos importantes a la hora de subtítular un producto audiovisual. Se cree que algunos tipos de fuente mejoran la legibilidad por parte del espectador y, por tanto, aumenta su velocidad de lectura.

Ivarsson y Carroll (1998, p. 3) y Karamitroglou (1998, p. 2) afirman que una fuente legible debe carecer de adornos, como es el remate o serifa, aunque resulte más atractiva cuando se ve sobre el papel.

El color, a diferencia de los subtítulos para personas con discapacidad auditiva, para Karamitroglou (1998, p.3), debe ser monocromático y, por tanto, recomienda el blanco con el objetivo de no cansar la vista del espectador. Además, aconseja que se posicione delante de una caja de color gris o semitransparente, o también denominada *ghost box*, en lugar de usar una fuente sombreada para, así, no ocultar la imagen ni el fondo que aparece en pantalla.

3.2. *La subtitulación creativa*

Según Romero-Fresco y Fryer (2018, p. 18) la traducción accesible, mediante los subtítulos creativos, se adapta a cada material audiovisual con el objetivo de que se personalice cada película o cada serie y que, además, transmita la misma información que la versión original. Asimismo, este tipo de subtitulación permite al subtitulador y al director trabajar de manera más libre y creativa y, así, conseguir que su producto sea único. Este tipo de subtítulos es parte de la imagen y contribuye a la identidad estética y tipográfica del material audiovisual. Con esto, consiguen que el público pase más tiempo mirando a la pantalla y, por tanto, no pierda información importante, además de romper la distancia que existe entre el espectador de la versión original y la versión traducida o accesible.

La posibilidad de ser creativo en la subtitulación no surge en las últimas décadas, sino que se remonta a la época del cine mudo donde empleaban lo que se denomina «intertítulos», que formaban parte del proceso de posproducción y que, como Dwyer (2005) anota: «translation formed an integral part of the industry as a whole» (p. 302). Sin embargo, debido a sus altos costes y a la aparición del cine sonoro, empezaron a prescindir de estos intertítulos y la traducción o la subtitulación utilitaria de productos audiovisuales terminó pasando a la fase de distribución (McClarty, 2012, p. 136).

Nornes (1999), por su parte, ofrecía una alternativa a la subtitulación convencional y acuñó el término «subtítulos abusivos» (*abusive subtitling*). Su principal objetivo era acercar el texto meta al texto original, pero imponiendo la cultura de llegada sobre la cultura de origen. La razón por la que proponía el uso de subtítulos abusivos era porque los convencionales eran «violentos» y, por lo tanto, había que aplicar «soluciones creativas mediante estrategias abusivas» (Nornes, 1999, pp. 17-18). Con esto, el autor pretendía que se empleasen estrategias traductológicas que no modificasen la condición de traducción de un producto audiovisual ya traducido para que no se apreciase el producto original.

De la misma manera, Johnston (2010) acogió el término acuñado por Nornes, pero lo aplicó a una forma de subtítulo más creativa o «estética». Foerster (2010, p. 85) habla de «subtítulos estéticos» y defiende la postura de Nornes en cuanto a la imposibilidad de que los subtítulos sean invisibles y analiza el estilo y eficacia de este nuevo tipo de subtitulación tomando como referencia el *Code*

of *Good Subtitling Practice* (Ivarson y Carroll, 1998). Este nuevo enfoque se caracteriza por subtítulos que aparecen en diferentes posiciones, con diferentes fuentes o colores o por el uso de efectos de desvanecimiento encajando en la estética de la película. La autora hace hincapié en la necesidad de innovar en subtitulación y, en particular, en subtitulación creativa, con la finalidad de que se adapten a las necesidades de cada película o serie.

En 2007, Johnston, en una charla para la Universidad de Alicante, habló sobre este tipo de subtitulado como «tipografía kinética» y la ejemplificó con el caso de la serie *Sherlock*. Además, este mismo autor dice que la colaboración entre el traductor, el director y los actores crea una experiencia significativa en la mente del público (Johnston, 2010/ibid.).

En su artículo *Towards a Multidisciplinary Approach in Creative Subtitling*, McClarty (2012, p. 138) asegura que una buena práctica de subtitulación creativa conseguirá atender a las necesidades de cada texto fílmico mediante la adopción de un enfoque multidisciplinar. Con «enfoque multidisciplinar», se refiere a que, para obtener un resultado óptimo de subtítulos creativos, el subtitulador debe tener en cuenta disciplinas como los estudios fílmicos o el diseño gráfico para facilitar al espectador la comprensión de los códigos semióticos. Es también este enfoque multidisciplinar lo que permite que los subtítulos sean creativos y específicos para cada producto audiovisual y que, asimismo, transmita «explícitamente» el mismo mensaje a la cultura meta que el que recibía la cultura fuente.

Por otro lado, algunos directores de cine recurren a lo que se conoce como «all for all» (Romero-Fresco, 2020). Romero-Fresco (2020, p. 12) comenta que, en vez de tener varias versiones para diferentes espectadores, el «all for all» apuesta por producir una sola versión para todo el mundo mediante la incrustación de subtítulos y la inclusión de audiodescripción. Del mismo modo, y a excepción de para las personas con discapacidad visual, la subtitulación creativa se «fabrica» para llegar a todos los espectadores y no solo a aquellas personas con discapacidad auditiva. Esto es, no solo la persona sorda puede disfrutar de este tipo de subtitulación que, a diferencia del subtitulado convencional, puede satisfacer las necesidades de todo el mundo. McClarty (2012, p. 150) señala, además, que la traducción para teatro y la práctica conocida como *fansubbing* se pueden considerar un cambio hacia un subtitulación menos convencional y más creativa.

El *fansubbing* es la creación e incrustación de subtítulos por parte de los aficionados del producto audiovisual, es decir, un subtitulado de usuarios para

usuarios como dice Guillot en Pérez-González (2019, p. 31). McClarty (2012, p. 136) indica que tiene sus orígenes en el *anime* y juega con el uso de diferentes colores, fuentes y posiciones, así como a incorporar notas en la traducción. Esta práctica ha provocado que se produzcan cambios en el subtitulado, visibles en las técnicas de diálogo, en el número de líneas por subtítulo o el uso de colores.

Otro fenómeno recurrente en películas y series y cercano a la subtitulación creativa es lo que Fox (2018, p. 39) denomina «visualización de mensajes de texto», que consiste en la aparición de mensajes de textos en forma de burbujas que se envían los personajes y que se añade en la fase de posproducción.

Los subtítulos creativos cuentan con una serie de herramientas para solventar los problemas y restricciones a los que la subtitulación convencional se enfrenta. De esta manera, se abordará la subtitulación creativa haciendo referencia a aspectos como la posición, la fuente y su tamaño y los efectos a los que puede someterse.

3.2.1. Aspectos técnicos

En primer lugar, en vez de usar una fuente de letra común y redonda, como es Arial o Verdana, el subtitulador creativo y el director de cine deciden si utilizar otra fuente en función de su legibilidad en pantalla, la situación emotiva que presenta el producto audiovisual en ese momento o la compenetración con otro texto que aparezca en pantalla, entre otros (Romero-Fresco y Fryer, 2018, p. 13).

Deryagin (2018) muestra un estudio completo sobre la legibilidad y la estética de la fuente. El autor distingue entre cuatro aspectos que caracterizan a cada letra o carácter:

- La tipicalidad es un parámetro que depende de cada persona y hace referencia a la facilidad con la que el lector reconoce el carácter o letra por su forma.
- La distinción, por su parte, sugiere que existe la posibilidad de que varios caracteres tengan formas similares y, por consiguiente, se confundan, como ocurre con la *i* mayúscula y la *l* minúscula.

- La uniformidad se refiere a la imposibilidad de combinar diferentes tipos de caracteres o fuentes. Las ligaduras o los «números saltarines» son dos ejemplos de uniformidad.
- El potencial de contraste se considera el aspecto más importante. Con esto, señala que un subtítulo debe amoldarse a su fondo para que sea legible. Los elementos delgados, como los remates, pueden ocasionar una peor legibilidad.

Después, el tamaño de la letra de los subtítulos también es personalizable y puede variar dependiendo de si el subtitulador quiere indicar la distancia en la que hable el personaje o el volumen o tono que utilice. (Romero-Fresco y Fryer, 2018, p. 13)

El color es otro parámetro que el subtitulador puede elegir con total libertad y no es obligatorio usar el blanco o amarillo como ocurre con los subtítulos convencionales.

Otro de los aspectos es la posición del subtítulo, que es considerado el más característico de la subtitulación creativa (Romero-Fresco y Fryer, 2018). Este juega con el lugar donde se encuentra el subtítulo en pantalla por razones como la mejor legibilidad para el espectador, la identificación del personaje que habla o el encaje en la imagen estéticamente. Esta última razón ofrece al espectador una mayor exploración de la imagen del producto audiovisual y, por consiguiente, recibe más información visual que el visualizador de una película con subtítulos convencionales.

La libertad de posicionamiento de los subtítulos en pantalla puede provocar que el espectador tarde más tiempo en encontrarlo, pero Fox (2017) demuestra en un estudio que el tiempo de lectura es menor, por lo que se compensa.

Por último, cuando se habla de efectos en los subtítulos, se refiere a la adición de movimiento por la pantalla, desvanecimiento o interacción con el personaje y sus acciones. La posición es uno de los parámetros que pueden seguirse a la hora de añadir efectos a un subtítulo, ya que pueden ser dinámicos y, por tanto, moverse por la pantalla de izquierda a derecha o viceversa (Romero-Fresco y Fryer, 2018, p. 13).

3.3. Accesibilidad y subtitulado para personas con discapacidad auditiva

Aunque España destaque por su papel fundamental en el doblaje, los subtítulos para personas sordas no tienen el lugar que se merecen. Además, Arias-Badia (2020) presentó en el Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual una infografía que muestra la oferta de contenido accesible en lengua española en diferentes plataformas *streaming*, como son Netflix, HBO, Disney+, AppleTV, Filmin, PrimeVideo y Movistar+. En ella, se puede observar que, de 20 661 títulos en total escogidos de manera aleatoria, solo el 7,85 % ofrece subtítulos para personas con discapacidad auditiva, destacando AppleTV, pues de 44 obras analizadas, todas ellas presentan la opción de SpS. Asimismo, de 1017 títulos analizados en Disney+, únicamente 2 de ellas se pueden visualizar con SpS. Teniendo en cuenta estos datos, se puede observar que la mayoría de ellas no presentan un contenido accesible para personas con discapacidad auditiva.

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

Antes de enumerar las diferentes características del subtitulado para personas sordas, es necesario hablar sobre la sordera. Según la Confederación Española de Familias de Personas Sordas (FIAPAS), la sordera «se refiere a la pérdida o anomalía de una función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral». Al tratarse de una de las vías principales para desarrollar el lenguaje y el habla, esto podría afectar al desarrollo lingüístico y comunicativo del niño. En cuanto a los diferentes tipos de sordera, Báez Montero y Fernández Soneira (2010, p. 25) hablan de tres tipos de espectadores con problemas auditivos: sordos prelocutivos (quienes utilizan la lengua de signos debido a que la pérdida auditiva está presente antes de desarrollar el lenguaje), sordos postlocutivos o hipoacúsicos (la pérdida de audición aparece después de desarrollar el lenguaje y utilizan SpS como

solución) y sordos con implante coclear (quienes pueden hacer uso de los subtítulos convencionales).

Con esto en mente, es evidente que las diferentes necesidades de cada grupo de espectadores no se ven contempladas, ya que la norma *UNE 153010* (2012) solo recoge pautas para un tipo de SpS y no atiende a la diversidad del colectivo. Los criterios de regularización son los siguientes:

- El texto debe tener una longitud de una o dos líneas y en casos excepcionales podrían encontrarse subtítulos de tres líneas, ubicado en la parte inferior de la pantalla.
- Es imprescindible indicar quién habla si no aparece en pantalla mediante el uso de colores distintivos o didascalias, priorizando la primera opción.
- El límite máximo de caracteres por línea es de 37 y a una velocidad de 15 CPS.
- Es recomendable que los efectos sonoros se indiquen entre paréntesis y en la parte superior derecha, evitando la redundancia sin incluir aquellos que se ven en pantalla.
- En relación con los sonidos vocales o voces en *off*, la norma señala que aparezcan en mayúscula, entre paréntesis y antes del diálogo.
- La música se debe subtítular cuando sea relevante para la trama. Si se incluyen datos sobre el tipo de música, se colocarían en la parte superior derecha, entre paréntesis y con la primera letra en mayúscula.

En resumen, el subtitulado para personas sordas trata de reflejar por escrito el diálogo de los personajes, así como los agentes externos que puedan aparecer, ya sean los ruidos o la música y elementos paralingüísticos como el timbre de voz, el tono o el ritmo (Chaume y Tamayo, 2016, p. 310), y su principal objetivo es adaptar y hacer accesible todo producto audiovisual para que cualquier persona disfrute de igual manera. Además, es primordial tener en cuenta que el subtitulado no debe interferir en el seguimiento de la trama y, por tanto, no debería presentar información excesiva ni opcional.

4. Objetivos

El principal objetivo es el estudio de los subtítulos creativos, al igual que la puesta en marcha de esta práctica creativa en la película *Toy Story 4*. Con esto, se delimitarán teóricamente las diferencias y semejanzas que existen entre el protocolo de la subtitulación convencional y el protocolo de la subtitulación creativa, y se podrá llegar a la conclusión de si este último ayuda a la imaginación del público de cara al visionado de la película y observar hasta qué punto se pueden hacer subtítulos creativos.

De manera secundaria, se pretende reflexionar sobre si la subtitulación creativa permite, en realidad, la adaptación de los subtítulos a personas con discapacidad auditiva, para que puedan recibir el producto de manera completa y fiel, tal y como ocurre con la audiencia de la versión en su idioma original. Además, quizá ayude a extender y hacer conocer la subtitulación creativa para que su práctica aumente a escala nacional e internacional y se pueda ofrecer un material audiovisual personalizado, con subtítulos que encajen en la imagen y que reflejen la identidad estética de la película.

5. La subtitulación creativa en *Toy Story 4*

El objeto de estudio es la película estadounidense *Toy Story 4*, que los estudios Pixar sacaron a la luz en el año 2019. Se trata de la cuarta entrega de la saga de animación *Toy Story*, y cuenta la historia de cómo Andy, un niño, crece al lado de unos juguetes que tienen vida. Algunos de estos juguetes son Woody, Buzz Lightyear o Bo Peep, que son conocidos a escala internacional después del gran éxito de la saga y de su comercialización. Esta última entrega comienza con el recuerdo de cuando los padres de Andy se deshacen de los juguetes que ya no utiliza y se los dan a otra niña que sí puede darles una nueva vida.

Esta película fue doblada al español por Lucía Rodríguez, quien consiguió el premio a «Mejor traducción y adaptación para doblaje de película estrenada en cine» en los VIII Premios ATRAE¹, y subtitulada al español por Lía Moya. Sin embargo, no se ha realizado ninguna traducción con subtitulación creativa. Por este motivo, y en relación con los diferentes objetivos e hipótesis que se plantean, en el presente artículo se proponen unos posibles subtítulos creativos

¹ Sigla de Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España.

para algunos fragmentos de la obra, teniendo en cuenta un público con discapacidad auditiva y añadidos después de su emisión.

5.1. Color

Para el color o los colores que se han empleado en los subtítulos, se ha tomado como referencia el personaje que habla. Esto es, cada juguete, físicamente, presenta un color característico, por lo que es esto lo que ha llevado a escoger el tono que aplicar a cada subtítulo o línea dependiendo del momento en que hablan y no solo a emplear los colores blanco o amarillo, entre otros, como ocurre en los subtítulos convencionales o subtítulos para personas sordas. Sin embargo, al haber una gran cantidad de personajes en cada escena, ha sido necesario ser preciso con el tono, por lo que, a primera vista, puede parecer que se han utilizado el mismo color para diferentes personajes. Aquí es importante recalcar que, en el momento que dos personajes dialogan y se utiliza un subtítulo bilineal, no es necesario marcarlo con guiones, ya que el propio color identifica al que interviene.

Por otro lado, alguna de las escenas escogidas presenta fondos bastante oscuros, intentando transmitir, por ejemplo, la tristeza del momento en que Bo Peep tiene que irse con otro niño, y el color del subtítulo de algún personaje, como el de Woody, no desprende tanta luz como puede hacerlo el de Rex, que es verde. Por tanto, la solución, en este caso, ha sido posicionarlo en una caja de color negro para que exista un contraste entre la imagen y el diálogo del personaje.

Para los insertos, se ha procurado mantener el mismo color que aparece en pantalla, como ocurre al principio de la película cuando recuerda lo que ocurrió nueve años antes.

De manera paralela, el color secundario de los subtítulos que se ha elegido para cada personaje es, en su mayoría, de unos tonos más claros. El objetivo de esta decisión se debe, principalmente, a un posible uso futuro de la opción de karaoke, para, así, poder diferenciar con claridad el cambio de tonalidad mientras el efecto está en proceso.

Por consiguiente, los diferentes colores y tonos empleados para cada personaje son los siguientes:

Aspectos técnicos de la subtitulación creativa para personas con discapacidad auditiva

Nombre del personaje	Colores primario y secundario	Observaciones
Jessie, la vaquera	Amarillo Amarillo pera	Se han empleado dos tonalidades de amarillo por el color del coiletero y la parte superior de su camisa
Woody, el vaquero	Marrón Marrón claro	Se identificará a través del color marrón, de nuevo, en dos tonos diferentes ya que coincide con el color de su sombrero
Bo Peep	Rosa Rosa fuerte	Aunque aparezca con vestidos distintos, la pastorcilla de porcelana porta una prenda de color rosa en las escenas elegidas, por lo que se han empleado dos tonalidades del rosa
Buzz Lightyear, el astronauta	Violeta Lila	Por su parte, aunque uno de los colores que destaque sea el verde, el morado no se repite con tanta frecuencia, así que es más sencillo de identificar con estos tonos
Rex, el dinosaurio	Verde Verde claro	Es totalmente verde, por tanto, el color con el que el público puede reconocerlo más rápidamente es el verde
Hamm, el cerdito	Fucsia Magenta	Ocurre lo mismo que con el personaje anterior. Es de color rosa, por lo que se han escogido dos tonos diferentes al de Bo Peep para no causar confusión
Madre de Andy	Naranja Naranja claro	Ha sido uno de los personajes más complicados de asignar un color. Por ello, su diálogo aparecerá en color naranja debido a que se asemeja a su color de cabello
Padre de Andy	Azul azur Azul celeste	Se ha identificado mediante el color de su camisa

Andy	Rojo Rojo claro	Aunque su aparición en la película sea escasa, al principio interviene en varias ocasiones. Su juguete favorito era Woody y, como él, siempre llevaba puesto un sombrero, pero, en este caso, con tonos más rojizos. Por esta razón, sus intervenciones aparecerán en rojo
Bonnie	Verde lima Verde oliva	A la segunda niña a la que le dan los juguetes, se le ha asignado dos tonalidades del color verde porque aparece en la mayoría de las escenas con vestidos o camisetas de ese color
Madre de Bonnie	Malva Malva oscuro	Se muestra en la película con un polo de color lila. Al no tratarse del morado que he usado para Buzz Lightyear, la madre de Bonnie se identificará con el diálogo en un tono más claro que el de este personaje
Padre de Bonnie	Azul cielo Azul zafiro	Al igual que el padre de Andy, se le identificará gracias al color que caracteriza a su camisa
Slinky	Gris oscuro Gris claro	El juguete que es medio perro y medio muelle tendrá el color gris debido a los muelles que une la parte inferior con la parte superior del cuerpo
Molly, la hermana de Andy	Azul zafiro Azul verdoso claro	Se ha identificado con el color de sus ojos, es decir, un tono de azul, con el objetivo de no repetir los demás colores
Dolly, la muñeca de trapo	Beige Beige oscuro	Porta un vestido naranja y su pelo es morado. Sin embargo, esos colores ya están asignados, por lo que el color de su piel sería el condicionante para la identificación del personaje

Trixie, la dinosauria	Azul oscuro Azul	Es de color azul y el tono oscuro será el que la represente
Buttercup, el unicornio	Blanco Fucsia	Es de color azul y el tono oscuro será el que la represente
Duque Boom	Blanco Rojo	Debido a que la mayoría de los colores están escogidos, será representado con el color blanco, pero los bordes de las letras serán rojos ya que son los colores que se pueden ver en su vestimenta

Tabla 1. Asignación de colores a los personajes

5.2. Tamaño

El tamaño para la subtitulación creativa en *Toy Story 4* ha sido el aspecto que menos modificaciones ha requerido. Se ha ajustado un tamaño estándar para cuando el personaje que interviene está en primer plano y el cambio se debe, sobre todo, a la proximidad. Esto es, cuando el personaje que habla aparece en la lejanía o en otra parte del plano, el tamaño se ha disminuido para expresar esa distancia que antes no existía. En estos casos, no ha habido un tamaño estándar, sino que, dependiendo de la distancia a la que estaba el personaje, la letra del subtítulo se convierte en más o menos pequeña.

Además, el tamaño del subtítulo se ha incrementado o se ha disminuido en los casos en que el personaje alza o baja la voz, como ocurre cuando Bonnie pierde a su juguete, Forky, y llama a sus padres subiendo el volumen.

En último lugar, otro factor que se ha tenido en cuenta para la variación del tamaño de letra es si, dependiendo de la posición, el subtítulo cabe o no en pantalla. Un ejemplo es cuando Bo y el Duque Boom están dialogando y, al mismo tiempo, hacen bastantes movimientos, por lo que era necesario ajustar el subtítulo para que no obstaculizase la imagen. La solución, por tanto, ha sido disminuir el tamaño.

5.3. Fuente

La fuente utilizada para la subtitulación de *Toy Story 4* ha sido, principalmente, la Arial, ya que es una fuente sin remate, para asegurar una mejor lectura por parte del espectador y, así, aumentar la velocidad de lectura. Además, las letras monoespaciadas o fuentes proporcionales son una serie de fuentes de letra que al usarse ahorran espacio en el subtítulo, como ocurre con la fuente Arial.

Por otro lado, hay escenas donde los personajes transmiten tristeza, como ocurre con el Duque Boom al recordar que su antiguo niño lo había abandonado porque él, como juguete, no cumplía con las expectativas que tenía el niño. En estos casos, el objetivo era emplear una fuente que pudiese transmitir este sentimiento estableciendo unos criterios propios en cuanto a la tipografía y las dos que más se ajustan y se leen con facilidad son Impact y Agency FB, pues su apariencia puede expresar esa tristeza y soledad mediante sus líneas rectas y, así, mantener la atención del lector.

Otra fuente que se ha empleado para diferenciar la voz de un personaje de la voz que emite la televisión es la MS Gothic ya que su apariencia sencilla y proporcional y la lejanía de las letras hacen que se asemeje a una voz electrónica y no humana.

5.4. Posición

Una de las características más importantes es la posición, ya que acerca el diálogo del personaje que habla en ese momento al espectador. Esto es, modificar la posición del subtítulo, olvidar que debe ir centrado en la parte inferior de la pantalla y tener la oportunidad de colocarlo al lado del parlante son técnicas que pueden ayudar al público a identificarlo de manera más rápida y sencilla, evitando mirar al subtítulo en la parte inferior y, después, levantar la mirada en busca del personaje.

De esta manera, y debido a que las escenas escogidas presentan una gran cantidad de personajes que intervienen seguidamente o, incluso, a la vez, los subtítulos se «mueven» por la pantalla acercándose a aquel que habla, tanto a su izquierda o derecha como arriba o debajo del personaje. Se ha entrecomillado la palabra «mueven» porque el producto audiovisual contará con algunos subtítulos que son estáticos, pero que se mueven de la posición tradicional, y otros subtítulos que sí tienen algunos efectos y que, por tanto, se mueven por la pantalla siguiendo, por ejemplo, al personaje que interviene.

Por otro lado, se ha querido que los insertos también fueran más accesibles y estuvieran adaptados a las necesidades del público meta. En los diferentes fragmentos elegidos para subtitular, no aparecía una gran cantidad de insertos. Sin embargo, aunque fuesen pocos, la opción más idónea para que el espectador no pierda parte de la información visual mientras lee el subtítulo en la parte inferior de la pantalla puede ser ajustarlo al inserto para que se lea con más facilidad.

En este apartado, es fundamental recalcar y nombrar que el cambio de lugar de un subtítulo convencional se efectúa teniendo en cuenta que el subtítulo creativo no obstaculice la imagen. En otras palabras, si se quiere mover el subtítulo con el objetivo de hacer una obra más accesible e identificar al personaje más fácilmente, es necesario saber que no es posible si aparece otro personaje o algún objeto importante para la trama que pueda ser tapado por el subtítulo.

5.5. Efectos

El último aspecto analizado en este trabajo es el efecto o los efectos que se han podido aplicar a la hora de subtitular con Aegisub. Después de investigar sobre el programa, se ha observado que esta herramienta de subtitulado no es tan versátil como se imaginaba al principio, es decir, sí es cierto que ofrece algunas opciones para experimentar con el texto, pero no se aplican con facilidad y, además, parecen un poco desfasadas, ya que la mayoría se deben realizar manualmente.

No obstante, ha habido una serie de efectos que sí se han podido añadir para que el subtítulo sea más accesible y dinámico que el convencional:

- El movimiento en pantalla.
- La aparición y desaparición progresivas.
- El karaoke.
- El estiramiento y compresión.

El primero de ellos, el movimiento en pantalla, es el más sencillo, ya que existe una tecla en la parte central izquierda que, al pulsarla, se puede mover el subtítulo desde su posición inicial a una final. Para ello, se debe arrastrar el subtítulo con el cursor y, a continuación, ajustar el tiempo en fotogramas para que la velocidad se sincronice al mismo tiempo que la duración del subtítulo.

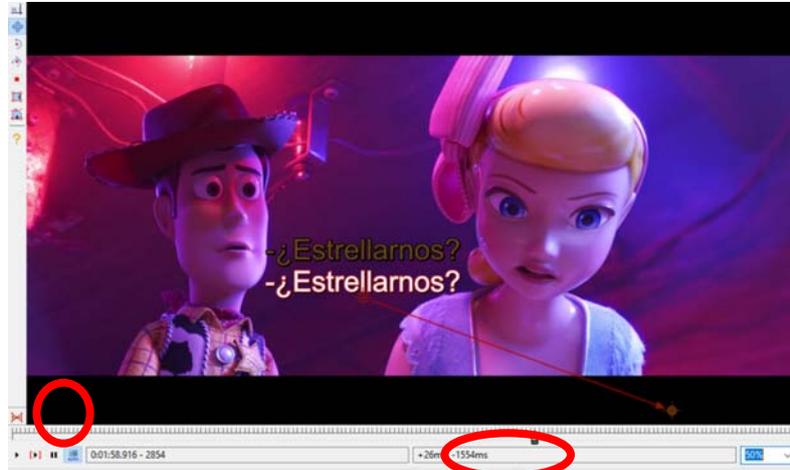


Imagen 1. Efecto de movimiento

En segundo lugar, el efecto de aparición y desaparición progresivas se consigue con el código «\fad(xx,xxx)», correspondiendo el valor X con los tiempos de entrada y salida del subtítulo. Por tanto, se ha atribuido a cuando una voz se escucha en un tono bajo y va desapareciendo. Además, otra aplicación ha sido en un momento en concreto cuando el Duque Boom está recordando, pero la imagen se funde y se puede observar tanto él en el pasado como en el presente. Este efecto es el que se identifica con menos claridad.



Imagen 2. Efecto de aparición y desaparición



Imagen 3. Efecto de aparición y desaparición

El karaoke, por otro lado, es uno de los efectos más interactivos. Se ha asignado a aquellos personajes o voces que se emiten a través de algún aparato electrónico, como es la televisión, e incluso a las voces interiores de Buzz Lightyear y Woody. Este efecto se puede aplicar para que el color del karaoke cambie letra por letra, sílaba por sílaba o palabra por palabra. En este caso, con el fin de que se identificase con más facilidad y precisión, el efecto se ha empleado por cada letra, esto es, el color primario cambia al color secundario letra por letra, como se puede observar en la siguiente imagen:



Imagen 41. Efecto de karaoke

El efecto de karaoke se aplica al pulsar el icono de un micrófono que aparece en la parte inferior del espectrograma. Al clicar, la apariencia del espectrograma

cambia para indicar si se quiere que el color primario cambie al secundario por letra, por sílaba o por palabra. Para ello, las letras se deben separar en la fila que se ve debajo del espectrograma y los botones con las diferentes funciones del programa, y al terminar, para confirmar el cambio y el deseo de que este subtítulo se vea en forma de karaoke, se pulsaría en el tic verde que se encuentra a la izquierda de la pantalla.

Por último, el único efecto que se ha podido llevar a cabo relacionado con el contenido del propio subtítulo es el de estiramiento y compresión. Sin embargo, el resultado no se ha obtenido satisfactoriamente dentro de un solo subtítulo, sino que se han tenido que crear varios subtítulos con el mismo texto y a cada uno de ellos, darle una longitud diferente. Esto, como consecuencia, ha afectado al tiempo del subtítulo en pantalla, que ha sido inferior a 1 segundo, y a los caracteres por segundo, que han superado con diferencia el máximo de 20 CPS. No obstante, la unión de ellos sí superaba la duración mínima de subtítulos y respetaba el número ideal de caracteres por segundo.

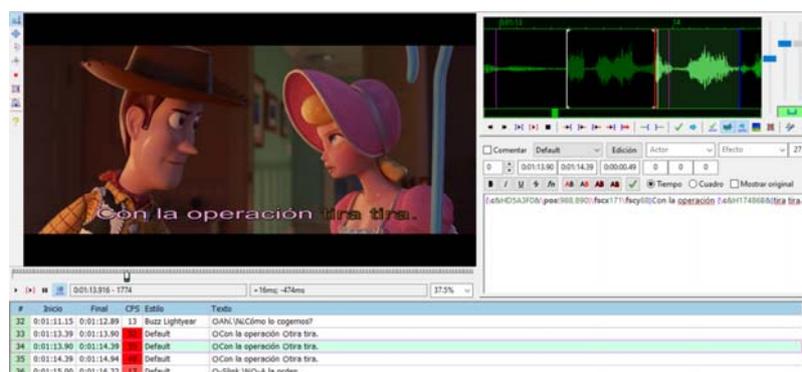


Imagen 5. Efecto de estiramiento y compresión

Este cambio de longitud del subtítulo se consigue mediante la herramienta «Escala los subtítulos en los ejes X/Y (G)» que presenta el programa en la parte izquierda de la imagen de la película. Para ello, es necesario pulsar en el icono correspondiente y aparecen unas líneas para editar el subtítulo.

5.6. Dificultades

Tal y como se ha ido recalando a lo largo del presente trabajo y, en especial, en la sección del subtitulado creativo de *Toy Story 4*, ha surgido una serie de dificultades a la hora de subtitular esta obra audiovisual. Algunas de ellas se han podido solucionar satisfactoriamente, pero ha habido otras, como la mínima duración del subtítulo, que no se ha podido solventar.

El primer reto ha surgido a la hora de pautar los diferentes vídeos. La película cuenta con una gran cantidad de cambios de plano que han provocado que la tarea sea más compleja. Algunos de ellos se han podido solucionar sin problema, pero otros se han tenido que obviar y dejar que el subtítulo durase el mínimo permitido, pero solapando ambos cambios de plano. Otra solución ha sido juntar dos intervenciones y formar un subtítulo bilineal con diálogo entre dos personajes diferentes.

Además, teniendo en cuenta que las intervenciones eran muy breves y, junto a la dificultad de los cambios de plano, esto hacía que el subtítulo no llegase a la duración mínima de 1 segundo. En este caso, se han podido fusionar dos intervenciones en el mismo subtítulo, pero únicamente cuando ambos personajes estaban próximos el uno al otro, ya que, con los subtítulos creativos, la posición varía. Sin embargo, si los personajes hablan de manera sucesiva, pero hay un cambio de plano, no ha sido posible juntarlos puesto que la posición podría afectar a la imagen y podría confundir al lector. Por tanto, estos subtítulos no han llegado a la duración mínima y no ha habido otra forma de solucionar el problema.

6. Conclusiones

Una vez se ha completado la subtitulación creativa de los fragmentos de la película y se han redactado los resultados obtenidos en esta fase, se puede decir que no se han podido validar la totalidad de las hipótesis que se planteaban al principio del presente trabajo.

En relación con los objetivos, se ha cumplido satisfactoriamente con el estudio de la subtitulación convencional y la subtitulación creativa. Además, el subtitulado creativo llevado a cabo para esta obra podrá ayudar a que sea accesible para personas con discapacidad sensorial, en particular para aquellas con discapacidad auditiva y, también, podría permitir que esta práctica llegue a

más estudiantes, traductores y directores que deseen ofrecer una obra más personalizada.

En cuanto a las hipótesis, se confirma que tanto la incrustación de los subtítulos creativos como la modificación y personalización de colores o fuentes se han efectuado con facilidad mediante el programa Aegisub y sin contaminar ni alterar la imagen. Sin embargo, la velocidad de lectura se ha visto afectada, ya que, en algunos casos, no se ha podido respetar la duración mínima de un segundo y, por tanto, esto podría impedir que el público haga un seguimiento satisfactorio de la trama. Además, Aegisub no ha proporcionado las herramientas adecuadas y necesarias para obtener un buen resultado final. Este problema, en especial, guarda relación con los efectos, puesto que no existe la posibilidad de aplicar alguno que se asemeje al contenido o significado de la palabra, como, por ejemplo, «estrellarse». No obstante, después de realizar el subtítulo con Aegisub, es pertinente destacar que existen otros programas de edición de vídeo, que sí podrían cumplir con estas expectativas, como puede ser Adobe Premiere o Adobe After Effects.

Por otra parte, el presente trabajo puede ser útil para futuros proyectos que traten la traducción audiovisual o la subtitulación en otras adaptaciones cinematográficas, y, en particular, la subtitulación creativa de dichas películas o series.

Como conclusión final, el presente trabajo proporciona unos conocimientos sobre la aplicación práctica de la subtitulación creativa, además de la importancia de la accesibilidad en obras audiovisuales y del manejo de un software de subtítulo. También ha hecho comprobar los retos que pueden surgir a la hora de querer trasladar un producto adaptado a las necesidades de un público con discapacidad auditiva en cuanto a aspectos como la posición, los efectos o la fuente de la letra, y que, por lo tanto, un subtítulador debe conocer las diferentes técnicas para conseguir que la versión subtitulada de manera creativa llegue al espectador meta sin que este pueda perder información lingüística o visual al leer los subtítulos.

Referencias

- AENOR. (2012) *Norma UNE: 153010. Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*.
- Anon. (2019) *Toy Story 4*. [En línea] Disponible en: <https://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=55705>. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Anon. (2019) *Toy Story 4*. [En línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film160410.html>. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Anon. (s.f.) *Forky hace una pregunta*. [En línea] Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt10167284/>. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Anon. (s.f.) *Las aventuras de Bo Peep*. [En línea] Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film352786.html>. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Anon., (s.f.) *Premios ATRAE*. [En línea] Disponible en: <https://premios.atrae.org/finalistas-viii-edicion/>. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Anon., (s.f.) *Toy Story 4*. [En línea] Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_4. [Fecha de consulta: 10/02/2021].
- Arias-Badia, B. (2020) *Accesibilidad en las plataformas de vídeo actuales: Repaso de la oferta de servicios en España*. Comunicación presentada en Congreso Hispanoamericano de Traducción Audiovisual, 20 noviembre 2020.
- Báez Montero, I., y Fernández Soneira, A. M. (eds) (2010) “Spanish deaf people as recipients of closed captioning”. *Listening to Subtitles: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing*. Berna: Peter Lang, pp. 25-44.
- Chaume, F., y Tamayo, A. (2016) “Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad”. *Revista Linguae*, no. 3: pp. 301-335. España: Editorial Bienza.
- Deryagin, M. (2018) *Subtitle appearance analysis. Part 1: The font*. [En línea]. Disponible en: <https://www.md-sub.com/saa-subtitle-font>. [Fecha de consulta: 20/03/2022]
- Díaz Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual: el subtitulado*. Salamanca: Ediciones Almar.
- Díaz Cintas, J. (2003) *Teoría y práctica de la subtitulación*. Madrid: Ariel.
- Díaz Cintas, J. y Remael, A. (eds.) (2021) *Subtitling: Concepts and Practices*. Nueva York: Routledge.
- Dwyer, T. (2005) “Universally speaking: Lost in Translation and polyglot cinema”. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, pp. 295-310.

- FIAPAS. *Qué es la sordera*. s.f. [En línea] Disponible en: <http://www.fiapas.es/que-es-la-sordera>. [Fecha de consulta: 21/03/2022].
- Foerster, A. (2010) "Towards a creative approach in subtitling: a case study". *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Brill, pp. 81-98.
- Fox, W. (2017) "A proposed set of placement strategies for integrated titles. Based on an analysis of existing strategies in commercial films". *Intralinea*.
- Fox, W. (2018) *Can integrated titles improve the viewing experience?*. Berlín:Language Science Press.
- Guillot, M.-N. (2019) "Subtitling on the cusp of its futures". *Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Nueva York: Routledge, pp. 31-48.
- Hurtado Albir, A. (2004) *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- Ivarsson, J. y Carroll, M. (1998) "Code of good subtitling practice". *Language Today*.
- Johnston, D. (2010) "Metaphor and Metonymy: the Translator-Practitioner's Visibility". *Staging and Performing Translation: Text and Theatre Practice*. Londres: Ediciones Palgrave Macmillan, pp. 11-30.
- Karamitroglou, F. (1998) "A proposed set of subtitling standards in Europe". *Translation Journal*.
- McClarty, R. (2012) "Towards a multidisciplinary approach in creative subtitling". *MonTI*, pp. 133-155.
- Munday, J. (2016) *Introducing translation studies*. 4ª ed. s.l.:Nueva York: Routledge.
- Nornes, A. M. (1999) "For an abusive subtitling". *Film Quarterly*, 52(3), pp. 17-34.
- Rica Peromingo, J. P. (2016) *Aspectos Lingüísticos y Técnicos de la Traducción Audiovisual*. Madrid: Peter Lang.
- Roales Ruiz, A. (2017) *Técnicas para la traducción audiovisual: Subtitulación*. Madrid: Escolar y Mayo.
- Romero-Fresco, P. (2013) "Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking". *The Journal of Specialised Translation*.
- Romero-Fresco, P. (2020) "Moving from Accessible filmmaking towards Creative Media Accessibility". *Leonardo*.
- Romero-Fresco, P. y Fryer, L. (coord.) (2018) *Accessible Filmmaking Guide*.
- Talaván, N., Ávila-Cabrera, J.J. y Costal, T. (eds.) (2016) *Traducción y accesibilidad audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.