

Trabajo Fin de Máster

Accesibilidad y anime

Propuesta de subtitulación accesible
de *Ataque a los titanes*

Marta Álvarez Anguera

Máster en Traducción Literaria y Audiovisual **UPF Barcelona School of Management**

Curso 2020 – 2021

Mentora Rosa Roig



Proyecto desarrollado en el marco del programa [**Máster en Traducción Literaria y Audiovisual**] impartido por la Barcelona School of Management centro adscrito a la Universidad Pompeu Fabra

Resumen

En los últimos años, la accesibilidad se ha hecho más presente en el mundo audiovisual, gracias a la creciente conciencia social, las normativas y los modelos de referencia. El subtítulo accesible, que permite que las personas con discapacidades auditivas puedan acceder a los productos audiovisuales con una experiencia similar a la del espectador oyente, supone todo un reto para el traductor. No solo contiene las convenciones espaciotemporales que siempre han caracterizado a la subtitulación, sino que a esto hay que añadirle más restricciones, propias de un subtítulo accesible: la identificación de los personajes, el uso de didascalias para el tono de voz usado o los ruidos que hace un personaje y la descripción de la música y los efectos sonoros. En lo referente a la animación japonesa, la accesibilidad está presente en la que está dirigida a un público infantil, mientras que para otro tipo de público apenas vemos accesibilidad. En el presente trabajo, se expone la literatura referente a la SPS y a la animación japonesa y se hace una propuesta accesible, basada en la norma UNE, de tres escenas de *Ataque a los titanes*. De esta forma, queda demostrado que la animación que no está dirigida a los más pequeños también puede y debería tener una versión accesible.

Palabras clave: accesibilidad audiovisual, animación japonesa, subtitulación para personas sordas, traducción accesible, traducción audiovisual

Abstract

In recent years, accessibility's presence in the audiovisual field has increased, thanks to the growing social awareness, regulations and reference models. Subtitles for the deaf and hard-of-hearing, which allow deaf and hard-of-hearing viewers to access audiovisual products and have a similar experience to that of the hearing audience, is a huge challenge for the translator. We have to keep in mind not only the conventions regarding time and space that have always characterised subtitling, but the further restrictions inherent of SDH subtitles: characters' identification, captions for the tone of voice, the noises made by a character and the description of music and sound effects. As far as Japanese animation is concerned, accessibility can be found in animation for children, while in animation for other audiences it is hardly seen. In this paper, academic literature on SDH subtitles and Japanese animation is expounded and an accessible version of three scenes from *Attack on Titan* is proposed, based on the UNE norm.

Thus, it is demonstrated that animation not aimed at children can and should also have its accessible version.

Keywords: audiovisual accessibility, Japanese animation, subtitles for the deaf and hard of hearing, accessible translation, audiovisual translation,

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. Metodología.....	7
2. ACCESIBILIDAD Y TRADUCCIÓN	7
2.1. ¿Qué es la traducción accesible?	7
2.2. Modalidades de accesibilidad en TAV	8
3. SUBTITULACIÓN PARA PERSONAS SORDAS (SPS).....	9
3.1. Tipos de SPS.....	10
3.2. El receptor de la SPS	10
3.2.1. Según el grado de sordera	11
3.2.2. Según la localización de la lesión	11
3.2.3. Según el momento de adquisición.....	12
3.3. Norma UNE	13
3.3.1. Aspectos visuales y temporales.....	13
3.3.2. Identificación de los personajes	14
3.3.3. Efectos sonoros, música y canciones	16
3.3.4. Criterios editoriales	17
3.4. La SPS en España	18
4. LA ANIMACIÓN JAPONESA	21
4.1. El anime en España.....	21
4.2. La obra: <i>Ataque a los titanes</i>	23
5. PROPUESTA DE SUBTITULACIÓN ACCESIBLE DE LA OBRA	24
5.1. “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”	24
5.2. “Guerrero”	30
5.3. “Sol de medianoche”.....	34
5.4. Comentario y análisis.....	39
6. CONCLUSIONES.....	54
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56

1. INTRODUCCIÓN

En el momento de crear un nuevo producto audiovisual no se suele tener presente a la parte de la audiencia con discapacidades auditivas o visuales. Esto hace que, para estos colectivos, sea complicado disfrutar de dichos productos. No obstante, la accesibilidad es una actividad que, a medida que ha ido creciendo la conciencia social, ha ganado más presencia en el mundo audiovisual, de manera que cada vez hay más productos que ofrecen una versión accesible para que dichos colectivos tengan las mismas oportunidades que las personas videntes u oyentes. Sin embargo, aún hay mucho por recorrer, puesto que la cantidad de productos con versión accesible es relativamente baja, teniendo en cuenta el conjunto del mundo audiovisual.

El subtítulo para personas sordas y con discapacidad auditiva (SPS) permite que las personas con una discapacidad auditiva puedan acceder a los productos audiovisuales y tener una experiencia lo más parecida posible a la del receptor oyente. Para conseguirlo, no solamente hay que transcribir los diálogos de una forma literal, sino que también hay que usar técnicas de identificación de personajes, didascalias que indiquen el tono de voz o los ruidos que hace el personaje con la boca —cuando estos no sean obvios por la imagen— y etiquetas para describir la música y los efectos sonoros, cuando estos no son redundantes con la imagen. A todo esto hay que sumarle las restricciones espaciotemporales que caracterizan a la subtitulación: el máximo de caracteres y CPS permitidos por subtítulo.

Personalmente, empecé a interesarme por la accesibilidad durante el grado en Traducción e Interpretación, puesto que cursé una optativa donde tratamos la audiodescripción y el subtítulo para sordos. Ahí me di cuenta que muchos elementos cotidianos no son accesibles y que el mundo audiovisual era uno de ellos. Teniendo en cuenta que tenemos las tecnologías y técnicas necesarias para crear versiones accesibles, me decepcionó que hubiera tan poco contenido accesible.

Si bien ya empiezan a haber versiones accesibles de todo tipo de productos audiovisuales, en la animación japonesa, un género con el que he crecido y uno de mis favoritos, apenas he visto accesibilidad, salvo cuando se trata de animes dirigidos a un público infantil. Por este motivo, el presente trabajo trata sobre la accesibilidad y se hace una propuesta de subtítulo accesible para tres escenas de uno de mis animes favoritos: *Ataque a los titanes*, dirigido a un público más adulto, puesto que quería someterme al reto de ofrecer una propuesta accesible para un género donde apenas hay.

1.1. Metodología

La metodología que se ha seguido para la realización del presente trabajo puede dividirse en dos partes diferenciadas. Por un lado, ha habido una documentación extensa sobre la accesibilidad, el subtítulo para sordos y el anime, así como una selección de las escenas que se querían subtítular. Por otro lado, se ha hecho una propuesta accesible inédita de las escenas escogidas, teniendo en cuenta la investigación previa, y un análisis de esta, donde se exponen las decisiones tomadas. La propuesta se ha incrustado posteriormente en los vídeos con el uso de tres programas distintos: Subtitle Edit para crear y pautar los subtítulos; Aegisub para poder aplicar las convenciones propias de la SPS (posición, colores, caja) y, finalmente, Avidemux para incrustar los subtítulos en los vídeos, de manera que el producto final es un vídeo con subtítulos accesibles.

2. ACCESIBILIDAD Y TRADUCCIÓN

2.1. ¿Qué es la traducción accesible?

En primer lugar, es necesario que definamos el término “accesibilidad” y como este se aplica en el campo de la traducción, puesto que es el objeto de estudio que nos ocupa en el presente trabajo.

Como nos indican Talaván et al. (2016:145), tradicionalmente el término “accesibilidad” se ha asociado de forma casi exclusiva con “el acceso a los espacios y servicios públicos en términos de la inclusión de ascensores o accesos para sillas de ruedas”. Es decir, es un concepto que se relacionaba esencialmente con las personas que padecían una discapacidad física. Sin embargo, como indica Díaz Cintas (2010:157), hoy en día este término no solo incluye la integración social de las personas con discapacidad física, sino también la de las personas con discapacidades sensoriales (audición y visión) y cognitivas.

Según Greco, “la accesibilidad en los medios de comunicación se puede definir como un conjunto de teorías, prácticas, servicios, tecnologías e instrumentos que proporcionan acceso al contenido audiovisual a todas aquellas personas que no pueden acceder o no pueden acceder adecuadamente a dicho contenido en su formato original” (2016:11, traducción de la autora).

Talaván et al. (2016:146) definen también la accesibilidad audiovisual como el “modo de facilitar el acceso, sin restricciones, a los productos audiovisuales para colectivos de personas con problemas de audición o de vista, sordas o ciegas”.

Así pues, podemos definir la traducción accesible como una traducción del material audiovisual adaptada a las necesidades de las personas con discapacidad sensorial, de tal forma que este colectivo pueda acceder al contenido audiovisual obteniendo una experiencia lo más parecida posible a la de las personas oyentes y videntes.

2.2. Modalidades de accesibilidad en TAV

Para hacer más accesible el producto audiovisual, disponemos de las siguientes tres grandes modalidades, como bien detalla Díaz Cintas (2010:159):

- La audiodescripción para personas ciegas y con discapacidad visual (AD).
- El subtítulado para sordos y personas con discapacidad auditiva (SpS).
- La interpretación de lengua de signos (ILS).

Talaván et al. (2016:146) destacan que, a diferencia de las dos primeras modalidades en las que se comparte el mismo código lingüístico, en la ILS ocurre lo contrario: se produce un cambio de código lingüístico.

Cabe destacar que, aparte de estas tres modalidades principales, existen otras que van ganando importancia en el ámbito: el reablado, la audiosubtitulación y la accesibilidad web, como indican Richard-Marset y Calamita (2020:32):

- En cuanto al reablado, Romero-Fresco (2011:1) lo define como “una técnica en la cual el reablador escucha el sonido original de un programa o evento en vivo y lo reabla, incluyendo las marcas de puntuación y algunas características específicas para las audiencias de sordos y personas con problemas auditivos, en un software de reconocimiento del discurso, que transforma el habla reconocida en subtítulos que se muestran en una pantalla con el menor retraso”. Así pues, en términos generales, el reablado es la producción de subtítulos a través del reconocimiento de voz.
- La audiosubtitulación, como indican Reviere & Remael, “consiste en la lectura en voz alta y literal de los subtítulos por parte de uno o varios locutores (normalmente, actores de doblaje). Esta lectura se mezcla con el audio original.” (2015:52, traducción de la autora).
- La accesibilidad web, según W3C, “es un término que hace referencia a un diseño de una web que permitirá que las personas, independientemente de la discapacidad (física, intelectual, técnica) puedan percibir, entender e interactuar con ella.”

3. SUBTITULACIÓN PARA PERSONAS SORDAS (SPS)

Pereira (2005:162) define la subtitulación para personas sordas (SPS) como “una modalidad de trasvase entre modos (de oral a escrito) y, en ocasiones, entre lenguas”. Consiste en presentar en pantalla un texto escrito que ofrece un recuento semántico de lo que se dice, cómo se dice (énfasis, tono de voz, acentos e idiomas extranjeros, ruidos de la garganta), quién lo dice, lo que se oye (música y ruidos ambientales) y los elementos que aparecen en la imagen (cartas, carteles...).

Asimismo, Díaz Cintas (2006:6) también nos aporta información sobre en qué consiste la SPS. Según el autor, la SPS consiste en aportar información textual generalmente en la parte inferior de la pantalla de los siguientes elementos:

- Los diálogos de las personas que hablan en el producto audiovisual.
- La información suprasegmental que acompaña a ciertos diálogos o monólogos: entonación, acentos, ritmo, prosodia...
- Los efectos sonoros.
- Elementos discursivos que forman parte de la imagen y están en otros idiomas: carteles, pancartas, pantallas de ordenador, cartas, pintadas...
- Elementos discursivos que se transmiten a través de la pista sonora. Es decir, música y canciones.

Díaz Cintas (2006:6) indica que los textos audiovisuales con SPS se articulan en torno a tres sistemas semióticos: los diálogos, la imagen y el texto escrito. Estos sistemas, junto con la capacidad lectora y las peculiaridades de la pantalla, caracterizan el subtítulo para personas sordas.

Como indica Pereira (2005:164-165) los subtítulos tradicionales pueden ser interlingüísticos (se traduce entre lenguas distintas) o intralingüísticos (un trasvase de oral a escrito dentro de la misma lengua). Sin embargo, como expone Díaz Cintas (2005:16) los subtítulos para sordos acostumbran a ser intralingüísticos, al menos en España y países con tradición dobladora. Es decir, si el producto original es extranjero, se parte de su doblaje al español y se elaboran los subtítulos accesibles a partir de este.

3.1. Tipos de SPS

Como indican Talaván et al. (2016:151-152) y AENOR en la norma UNE (2012), distinguimos tres tipos distintos de subtítulo para sordos: en directo, grabado y en semidirecto.

- En directo: es el que se usa para subtítular programas según se están retransmitiendo. Habitualmente, se realiza a través del rehablado, que se caracteriza por hacer uso de un software de reconocimiento de voz y por un tiempo muy justo para incluir elementos específicos de SPS (ruidos ambientales, distinción entre personajes...). También puede realizarse a través de la estenotipia¹.
- En semidirecto: se utiliza en teatro y ópera, así como en programas en directo donde se dispone del guion con antelación, aunque la sincronización se realiza en el momento de la emisión.
- Grabado: el producto audiovisual está grabado. Por lo tanto, el subtítulo se prepara con antelación a la emisión del contenido. En este caso, hay tiempo para incluir toda la información que requiere la SPS. Asimismo, la calidad de los subtítulos debe ser máxima en cuanto a gramática, ortografía y puntuación.

Cabe destacar que, debido a las limitaciones temporales, la SPS en directo y en semidirecto no puede contener la misma información extralingüística que los subtítulos grabados.

3.2. El receptor de la SPS

A la hora de ofrecer una subtitulación para personas sordas, es necesario conocer al grupo a quien va dirigido nuestro producto para poder adaptarnos a sus necesidades. En el caso que nos ocupa, el destinatario meta es el receptor sordo o con discapacidad auditiva que, como indica Pazó (2011:205), a rasgos generales, es un individuo con pérdida auditiva. En el presente trabajo, se exponen una serie de clasificaciones que permiten “encasillar” a nuestro destinatario meta en un perfil o en otro, según el elemento que se tenga en cuenta.

¹ Aptent Solutions define la estenotipia como “un método de escritura rápido, eficaz y preciso basado en la pulsación de una o más teclas simultáneamente en la máquina de estenotipia. Además, se requiere un software que traduzca estas pulsaciones de teclas automáticamente y en tiempo real. Es el método ideal para transcribir el lenguaje hablado a escrito a la vez que el orador está hablando. Es decir, es el método más utilizado para la subtitulación en directo de programas o eventos y para su transcripción in situ. Mientras que un orador promedio emite 130-150 palabras por minuto, el estenotipista profesional consigue escribir 120-180 palabras por minuto durante un periodo de tiempo superior a cuatro horas.”

3.2.1. Según el grado de sordera

Varela Nieto y Lassaletta Atienza (2012:12) proponen una clasificación del receptor según el grado de pérdida auditiva que padece. Siguiendo este baremo, diferenciamos entre los siguientes perfiles:

- Sordera leve: incluye a aquellos individuos cuyo umbral de audición comprende desde 20 dB a 40 dB.
- Sordera mediana: el umbral de audición del individuo es de entre 41 dB a 70 dB.
- Sordera severa: las personas que padecen este tipo de sordera tienen un umbral de audición entre 71 dB y 90 dB.
- Sordera profunda: es el caso más grave, pues la pérdida auditiva supera los 90 dB.

Para hacernos una idea de la equivalencia de los distintos tipos de sordera, es necesario tener en cuenta que el habla normal de una persona, según indica la Federació ACAPPS, se halla entre los 50 dB y los 60 dB.

3.2.2. Según la localización de la lesión

Según Varela Nieto y Lassaletta Atienza (2012:37-38), también podemos crear perfiles de nuestro receptor según la ubicación de la lesión auditiva. En este caso, encontramos tres posibles casos:

- Sordera de transmisión: cuando la falta de audición la provocan problemas en la transmisión de sonidos, es decir, en el oído externo o medio. Se debe a problemas en el tímpano u osículos. Aunque el oído interno puede funcionar perfectamente, las señales acústicas no se pueden codificar porque no llegan bien.
- Sordera de percepción o neurosensorial: cuando la lesión se debe a problemas en el oído interno o en las vías nerviosas. Las señales acústicas llegan bien al oído interno, pero este no puede codificarlas en señales eléctricas para que el cerebro las procese. Asimismo, encontramos dos tipos de sordera neurosensorial:
 - Coclear: Las células sensoriales del oído interno no funcionan bien y la cóclea no puede transformar los sonidos en impulsos nerviosos.
 - Retrococlear: El problema se halla en el nervio auditivo. El oído interno procesa la información sonora y la transforma en impulsos nerviosos, pero el nervio auditivo no puede transmitirlos al cerebro.

- Sordera mixta: la pérdida de audición la causan tanto problemas de transmisión como problemas neurosensoriales. Es decir, hay lesión en ambos oídos.

3.2.3. Según el momento de adquisición

La Federació ACAPPS propone otra posible y última clasificación dentro de la comunidad sorda. En este caso, el elemento que se tiene en cuenta es el momento en el que se ha adquirido la sordera. Así pues, encontraríamos tres grupos distintos:

- Sordera prelocutiva: si se produce antes de adquirir el lenguaje oral (0 a 2 años).
- Sordera perilocutiva: si aparece entre los 2 y 4 años de edad. Es decir, cuando el niño está empezando a adquirir el lenguaje oral.
- Sordera postlocutiva: cuando la capacidad auditiva se pierde una vez ya adquirido el lenguaje oral.

3.2.4. Según la competencia comunicativa en LO

Pazó (2011:205) propone una división del colectivo sordo en dos grupos diferenciados, según el grado de competencia comunicativa en LO, es decir, si tienen la competencia comunicativa suficiente para acceder a la información que transmite el subtítulo tradicional. Se trata de una clasificación relacionada con la propuesta según el momento de adquisición de la sordera. Si seguimos esta clasificación, encontramos dos posibles perfiles:

- Sordos con una competencia comunicativa en LO suficiente para acceder al subtítulo literal: este grupo incluye los receptores que tienen (sordos con restos auditivos) o que han tenido (sordos postlocutivos) contacto directo con la LO y que, por este motivo, les resulta menos costoso acceder a dicha lengua.
- Sordos con una competencia comunicativa en LO insuficiente para acceder al subtítulo tradicional: este grupo incluye aquellos individuos con graves carencias en su competencia comunicativa en LO, puesto que nunca han tenido acceso a ella. Así pues, los subtítulos adaptados se hacen centrándose especialmente en este grupo.

Las distintas clasificaciones demuestran que la comunidad sorda no es homogénea, por lo que no vamos a tener un único perfil de receptor, sino que tendremos varios. De hecho, incluso dentro de un mismo perfil encontramos variaciones (es decir, la gravedad de la lesión no siempre es la misma).

Sin embargo, por cuestiones de mercado y rentabilidad solo se produce una pista de subtítulos única para la comunidad sorda, es decir, no se tienen en cuenta los diferentes tipos de receptor que podemos tener. Así pues, los subtítulos accesibles se diseñan teniendo presente el peor de los casos: la sordera severa y con una competencia comunicativa en LO insuficiente. Sobra decir que lo ideal sería tener un modelo de subtítulo accesible adaptado a las necesidades de los distintos perfiles de receptor sordo que podemos encontrar.

3.3. Norma UNE

En lo referente a la subtitulación accesible, en España disponemos de la norma UNE de AENOR, cuya versión más reciente y que se usa en la actualidad es la publicada en 2012. Se diseñó para que sirviera de modelo y se homogenizaran las prácticas de SPS a nivel estatal. Por este motivo, para la realización de la parte práctica del presente trabajo, la propuesta de subtitulación se hará siguiendo las pautas que indica AENOR. En los siguientes apartados, se va a exponer en detalle las indicaciones de dicha norma.

3.3.1. Aspectos visuales y temporales

En lo referente a la posición de los subtítulos, la norma dictamina que “todo aquello que no sean efectos sonoros debe ir centrado en la parte inferior de la pantalla, excepto cuando oculte información relevante” (como, por ejemplo, los rótulos con los nombres de los participantes en un concurso de televisión). Sin embargo, los efectos sonoros van en la parte superior derecha de la pantalla (salvo en el caso de los subtítulos en directo).

Los subtítulos “deben tener como máximo dos líneas, excepto en el caso de la subtitulación en directo donde pueden haber hasta tres líneas”. En los diálogos, cada personaje tiene una línea de texto distinta.

Según la norma, el número máximo de caracteres por línea es de 37 y “deben tener un tamaño mínimo de forma que se lean bien desde una distancia de 2,5 metros”. En cuanto al tamaño, el tamaño máximo de los subtítulos es “aquel que permita que en la pantalla haya 37 caracteres”. La tipografía utilizada debe ser lo más legible posible. Y en cuanto a los colores, si se decide utilizar caja para los subtítulos o, dicho de otra manera, insertar los subtítulos en un recuadro de fondo, “la relación de contraste entre el carácter y su caja debe tener un valor mínimo de 4,5”. Este valor de contraste se mide entre el color de la caja y el color del texto. Como indica la norma, “en general, es preferible el uso de colores claros sobre fondos oscuros”.

Si nos centramos en los aspectos temporales, la velocidad del subtítulo ha de “seguir el ritmo del original y facilitar una lectura cómoda”. Para conseguir esto, el número máximo de caracteres por segundos (CPS) es de 15.

Es muy importante la sincronía del subtulado. Es decir, “las entradas y salidas de los subtítulos tienen que coincidir, siempre que sea posible, con el movimiento labial, con los cambios de planos, con la locución y/o con la información sonora”.

3.3.2. Identificación de los personajes

La norma distingue tres maneras de identificar a los personajes, elemento esencial para facilitar a nuestro receptor el seguimiento de la trama argumental. Por orden de prioridad, las técnicas identificativas son las siguientes:

- Colores: Consiste en asignar “un color diferente a cada personaje para facilitar su identificación”. Como el número de colores disponibles es limitado, “se suele usar el color blanco para personajes sin identificación o poco importantes”. El resto de colores que se utilizan son el amarillo para el protagonista y el cian, verde y magenta para los personajes secundarios principales o coprotagonistas. Se debe mantener el mismo color para el mismo personaje durante toda la trama audiovisual, salvo que la trama argumental exija algún cambio. Como, por ejemplo, “en una situación en el que el personaje finge ser otra persona y los espectadores no deben saberlo hasta más adelante”. La diferencia entre los colores de personajes “debe tener un valor mínimo de 255”, que se mide contrastando el color usado para un personaje y para otro. De esta forma, si no se llega al valor mínimo se cambia la tonalidad del color.



Imagen 1. Ejemplo de uso de colores para identificar personajes. Extraído de ATRAE.

- Etiquetas: Se trata de “anteponer una etiqueta a cada subtítulo para identificar explícitamente al personaje”. Esta técnica se usa “cuando no es posible o suficiente el uso de colores y hay algún riesgo de confusión”. Las etiquetas deben contener “el nombre, abreviatura o algún dato objetivo del personaje” y se escriben en mayúsculas y entre paréntesis. Si se usan abreviaturas, “la primera vez que aparece el personaje conviene escribir el nombre completo seguido de un guion y de la abreviatura escogida”. En las siguientes intervenciones, solo será necesario usar la abreviatura.



Imagen 2. Uso de etiquetas para identificar a los personajes.
Extraído del tercer episodio de *El Ministerio del Tiempo*.

- Guiones: Consiste en “anteponer un guion delante de cada cambio de personaje en un diálogo”. Es una técnica que solo se usa “si hay riesgo de confusión entre personajes y no se pueden diferenciar por colores o etiquetas”. Por ejemplo, cuando hay “un diálogo con varios personajes desconocidos con el color blanco asignado”.



Imagen 2. Uso de guiones para identificar a los personajes.
Extraído del tercer episodio de *El Ministerio del Tiempo*.

Cabe destacar que para la voz en off se tiene que usar “la misma técnica de identificación elegida para la obra visual”. Es decir, para mantener la coherencia no se debe cambiar la

técnica elegida. Así pues, “en general se usan colores o etiquetas, ya que el uso de guiones no permite identificar bien a la persona que está hablando”.

3.3.3. Efectos sonoros, música y canciones

Un efecto sonoro “puede producirlo cualquier persona o cosa que aparezca en el producto audiovisual tanto en la pantalla como fuera de ella”. Solo se subtitula si la producción de dicho efecto no es evidente con la información visual. En cuanto al ritmo y la sincronización, “se debe adecuar al ritmo del lenguaje audiovisual respetando la intención narrativa del relato y manteniendo la sincronización para transmitir la misma información que el contenido sonoro”. Se deben subtitular los efectos sonoros entre paréntesis, en minúscula.

Es recomendable sustantivar los efectos sonoros. Es decir, se recomienda decir (Disparo) y no (Dispara). En el caso de que no sea posible, la alternativa recomendada es usar la expresión “sonido de”. Además, en el subtítulo hay que referirse a “la emisión del efecto sonoro y no a su recepción”. Esto es, se debe usar (Teléfono) y no (Se escucha un teléfono).

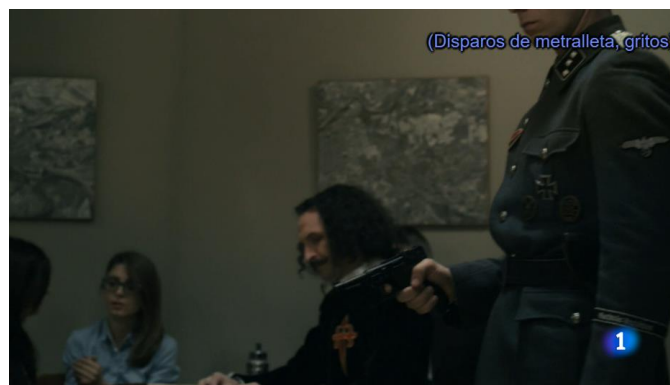


Imagen 4. Ejemplo de subtitulación de efectos sonoros.
Extraído del tercer episodio de *El Ministerio del Tiempo*.

En lo referente a la música, se debe subtitular utilizando uno de los tres contenidos siguientes:

- El tipo de música.
- La sensación que transmite.
- Identificación de la pieza (título, autor...).

Se debe subtitular la música “si es importante para ayudar al espectador a comprender la trama”. Se le da el mismo trato que a un efecto sonoro: se escribe en el subtítulo entre paréntesis, en la parte superior de la pantalla y en minúsculas.



Imagen 5. Ejemplo de subtitulación de música.
Extraído de Díaz Cintas (2010:171).

En cuanto a las canciones, se subtitula la letra “en el idioma en el que se presenta el producto”. Se escribe la letra de la canción cuando es diegética. Es decir, si la canción forma parte de la narrativa. Cuando se subtitula, “hay que poner o bien el símbolo de una nota musical o una almohadilla al principio de cada subtítulo de la canción y en el subtítulo final, tanto al principio como al final”.

Si la canción la cantan los personajes, “debemos usar la misma técnica de identificación de personajes que se ha usado en el resto de la obra”. Es decir, la identificación también debe verse reflejada en la letra de la canción.

3.3.4. Criterios editoriales

La división del texto en subtítulos se debe hacer “aprovechando las pausas interpretativas y silencios, así como las pausas gramaticales o los signos de puntuación”. Además, las conjunciones y los nexos deben escribirse en el subtítulo inferior y no se deben separar los sintagmas nominales, verbales y preposicionales. Se recomienda que los subtítulos “tengan una longitud lo más parecida posible, de forma que la línea superior sea más breve que la inferior para una mejor visibilidad de imagen y una mejoría de la velocidad de lectura”. Tampoco se pueden dividir palabras en dos líneas distintas, como haríamos en un texto escrito. Cabe destacar que los subtítulos para personas sordas “deben ser literales, en la medida de lo posible, respecto al audio”.

En lo referente al uso de puntos suspensivos, “se usan siguiendo las normas gramaticales del español”. Es decir, para expresiones de duda, inseguridad, enunciados inacabados o interrumpidos, subtítulos que empiezan en medio de una frase o indicación de pausa dentro de un segmento. No se usan para dividir frases en varios subtítulos.

En el caso de personajes con palabras mal pronunciadas e incorrecciones gramaticales o regionales, estas se deben corregir, salvo si caracterizan al personaje. En este caso, “se escriben de forma literal, sin entrecomillas y sin cursiva”.

En cuanto a la numeración, se escriben con letra del cero al diez, ambos incluidos, y los sustantivos de significación numeral, “excepto si acompañan abreviaturas, signos o símbolos, si van pospuestos al sustantivo o si son fechas, horas, cantidades negativas o decimales”. Si indican direcciones postales o niveles, también se escribe en cifras.

3.4. La SPS en España

Antes de centrarnos en la historia de la SPS en el territorio español, es necesario conocer, a rasgos generales, su historia a nivel global. Como indica Pereira (2005:162) el subtítulo para sordos es “una práctica relativamente reciente”, pues los primeros subtítulos dirigidos a esta comunidad aparecieron por primera vez en la televisión pública estadounidense en 1973, en los informativos de la noche. No eran subtítulos opcionales, sino que eran abiertos y, por lo tanto, los veían todos los espectadores. Aunque aparecieron en 1973, Pereira (2005:163) expone que “su gestación tal y como los conocemos empezó en 1970 cuando la NBS investigó la posibilidad de transmitir señales de frecuencia de tiempo en el intervalo blanco vertical (IBV)²”. El objetivo era introducir títulos en pantalla que se verían mediante un decodificador. Sin embargo, el proyecto no se desarrolló, aunque dejó la idea en el aire. En 1973 la PBS también emitió programas con subtítulos abiertos³, aparte de los informativos, cosa que causó protestas masivas y se retomó el estudio de los subtítulos cerrados⁴. En 1980, “la PBS, ABC y NBC emitieron con subtítulos cerrados para sordos tres horas de programación a la semana”. En 1982, Instatext presenta “el primer sistema de subtítulo en tiempo real, que se estrenó en la transmisión de los Oscars”. En 1984, la PBS incorpora “el primer subtítulo bilingüe (en inglés y en castellano)”. Sin embargo, “todos estos avances no servían de nada si los

² Del inglés VBI (Vertical Blanking Interval, también conocido como VBLANK). Presente en la televisión analógica, es la “señal que se enviaba entre cada cuadro de vídeo”. Es decir, es el tiempo entre que acaba la línea final del cuadro y empieza la primera línea del siguiente. Durante el VBI no se muestran los datos en la pantalla. Se usaba para “transmitir datos digitales, señales de prueba, códigos de tiempo, teletexto y los subtítulos cerrados, entre otros”. Los equipos modernos ya no requieren este intervalo (Techopedia Dictionary, traducción de la autora).

³ Según Díaz Cintas (2005:14) los subtítulos abiertos son aquellos “inseparables del programa y siempre presentes en la pantalla”. Es decir, el espectador no tiene la opción de desactivarlos, puesto que están incrustados en la imagen.

⁴ Díaz Cintas (2005:14) define los subtítulos cerrados como aquellos “opcionales, su aparición en la pantalla depende del espectador”. Es decir, el usuario puede activar o desactivar los subtítulos para que se muestren o no en pantalla.

espectadores no tenían los aparatos necesarios para decodificar dicho sistema”, por lo que en 1990 se aprobó una ley que obligaba “a las compañías de televisores y vídeos a incorporar ya en sus aparatos un decodificador interno”.

En lo referente a Europa, la BBC fue y sigue siendo líder en el subtítulo para sordos. Se iniciaron las investigaciones en este campo en los años setenta, “utilizando el IBV en el que introdujo el teletexto, un servicio de información complementaria, a través del cual se realizaba la emisión de los subtítulos cerrados”.

Centrándonos en España, como indica Pereira (2005:166), la comunidad española de personas sordas solo lleva disfrutando de este medio de acceso a los productos audiovisuales desde 1990. Tomando como referencia el modelo de la BBC (que llevaba haciendo subtítulo para sordos desde 1970), Televisió de Catalunya ofreció por primera vez un programa con subtítulo accesible en septiembre de 1990 y, dos meses después, TVE siguió el ejemplo y empezó a emitir diferentes contenidos audiovisuales subtítulos. Sin embargo, eran subtítulos “que se emitían ocasionalmente y no existían otras iniciativas que facilitaran a las personas con discapacidad auditiva el acceso a los medios audiovisuales”, como indica Cuéllar (2016:145).

Hay una serie de fechas que han sido clave en el avance de la accesibilidad en el territorio español, como bien nos detalla Cuéllar (2016:145-149). En 1993, “la Confederación Española de Padres y Amigos de los Sordos (FIAPAS) celebró el Simposio Internacional sobre Supresión de Barreras de Comunicación”, un foro especializado con profesionales de la subtítulo, que sirvió como un referente para iniciativas posteriores sobre televisión accesible. Asimismo, FIAPAS puso en marcha la *Videoteca subtítulo para personas sordas* (1993-2006), que sirvió “para sensibilizar y dar a conocer las demandas del colectivo en este sector y fue el motor para el desarrollo de la subtítulo en distintos ámbitos, de acuerdo con las *Pautas para subtítulo* (1993), registradas por FIAPAS”.

En cuanto a la legislación y normativa, Cuéllar (2016:146) destaca que en 2001 se aprobó la Ley de Fomento y Promoción de la Cinematografía y el sector audiovisual, mediante la cual el Gobierno pretendía favorecer la puesta en práctica de medidas que contribuyesen a eliminar las barreras de comunicación que dificultasen el acceso a estas obras por parte de personas con discapacidad sensorial.

En 2003, según Cuéllar (2016:146), “se celebró el año europeo de las personas con discapacidad” y en España se aprobó la Ley 51/2003 “de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad”. El mismo año “supuso un punto de inflexión en la estandarización de la SPS en España” cuando la Asociación Española de Normalización y Certificación (AEONOR) publicó la *Norma UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. Esta norma se anuló y se sustituyó por una nueva versión en 2012 que “contempla todos los escenarios de la comunicación audiovisual” y tiene como objetivo “establecer unos requisitos mínimos de calidad y homogeneidad en el subtitulado dirigido a este colectivo”.

La misma autora (2016:164-147) indica que en 2007 se publicó la Ley 27/2007 en la que “se reconocen las lenguas de signos españolas y se regulan los medios de apoyo a la comunicación oral de las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas”. En esta ley se sientan las bases para la creación del Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (el CESyA), con el objetivo de “investigar, fomentar y promover iniciativas, así como extender la subtitulación y la audiodescripción, como medios de apoyo a la comunicación de las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas”.

En 2010 se aprobó la Ley 7/2010 General de la Comunicación Audiovisual, a la cual están sujetas todas las cadenas públicas y privadas de cobertura estatal y autonómica, que estableció de manera detallada “las obligaciones de emisión que han de cumplir los radiodifusores en cuanto a los tres servicios de apoyo para las personas con discapacidad sensorial: subtitulado (SPS), audiodescripción (AD) y lengua de signos (LS)”. Esta ley determinó la creación del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales (CEMA), que se encargaría de verificar el cumplimiento de la ley, facilitando así el seguimiento y la monitorización de la accesibilidad en televisión. Sin embargo, el organismo quedó derogado en 2013 cuando se creó la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), “organismo macrorregulador que asumió las competencias de supervisión de las televisiones”, como bien indica Cuéllar (2016:147-148).

En lo referente al CESyA, el centro de referencia en accesibilidad audiovisual, Cuéllar (2016:149) expone que ha realizado varios estudios para ver la evolución de la SPS y si se cumple la ley. En el estudio que comprende desde 2005 a 2013 “se verificaron los niveles de

SPS, AD y LS y se constataron los incumplimientos respecto a los niveles obligatorios establecidos por la Ley General de la Comunicación Audiovisual”.

Durante 2012, los porcentajes de subtulado fueron ascendiendo y gran parte de las cadenas superaron de manera constante el umbral mínimo (“45% de subtulado para las cadenas privadas y 50% para las públicas”). Además, Cuéllar (2016:149) destaca que “los canales infantiles ofrecían casi toda su programación subtulada”. En cuanto a la distribución por géneros, el estudio concluyó que “el cine y la programación infantil y juvenil, así como los documentales, fueron los géneros más cubiertos en SPS”.

4. LA ANIMACIÓN JAPONESA

4.1. El anime en España

La animación japonesa (o anime) es un género que llegó a España a finales de los años sesenta a través de la emisión de *Kimba, el león blanco* (1966) en TVE, según Valdivia (2013). Pero, como indica Santiago (2012:15-16), “no se puede hablar de un auténtico despegue del género hasta el año 1975 cuando se estrenó en el territorio español *Heidi*”. A este clásico del anime le siguieron *Marco* (1976) y *Ana de las Tejas Verdes* (1979), como bien indican Madrid y Martínez (2021:58).

En 1978 se empezó a emitir *Mazinger Z*. Esto revolucionó el conocimiento que había de la animación japonesa en España, puesto que los animes que se habían emitido hasta la fecha eran de temática más bien familiar. Santiago (2012:16) indica que *Mazinger Z* pertenecía al género *mecha* (robots gigantes y peleas contra “fuerzas del mal”). El autor destaca que este anime se acabó censurando, puesto que se consideró “demasiado violento para el público infantil”.

Jímenez y Lavín (2021:27) indican que la BRB Internacional, distribuidora española de animación, estableció una colaboración directa con la productora japonesa Nippon Animation. Esto resultó en un despegue favorable de la animación en el territorio español. Durante los años ochenta TVE emitió *Candy Candy* (1980), *D’Artacan y los tres mosqueperros* (1982) y *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1983), coproducciones hispano-japonesas resultantes de esta colaboración directa. Fue también en esa época cuando llegaron los canales autonómicos como TV3, Canal Sur, TVG o EITB, que “apostaron desde un principio por las animaciones infantiles y, entre ellas, las niponas”, como indican Jímenez y Lavín (2021:27). Asimismo, los autores (2021:27) también detallan que la mayoría del anime que se creó en los ochenta llegó a

España durante la década de los 90 mediante las cadenas privadas como Telecinco, Antena 3 y Canal+.

Con la apertura de los canales privados, Jiménez y Lavín (2021:28) exponen que la década de los 90 y los 2000 fue “la época dorada de las series de animación japonesas en la televisión española, tanto en los canales públicos como en los privados”. Jorquera (2021) detalla que “el género *shōnen* dominó el panorama televisivo y se popularizó”. Se trata de un género enfocado hacia un público adolescente que, a rasgos generales, se centra en el desarrollo y viaje del protagonista masculino hasta conseguir su meta. Para llegar a esta meta, suele haber batallas entre personajes y, por lo tanto, es un género con grandes dosis de acción. Además, como indica Braz Troncoso (2018:1), “los *shōnen* suelen transmitir, a través de las vivencias de sus protagonistas y de sus formas de ver el mundo, valores como la autosuperación, la amistad y la reflexión de lo que es justo e injusto”. Este auge del anime y del *shōnen* llegó a España con animes como *Dragon Ball* (1989), *Oliver y Benji* (1990), *Los caballeros del Zodiaco* (1990), *Ranma ½* (1993) *Pokémon* (1999), *Digimon* (2000), *One Piece* (2003) y *Naruto* (2006). Sin embargo, entre esta inmensa oleada de animes *shōnen*, también llegaron otros más románticos como *Sailor Moon* (1993) o “más familiares como *Shin Chan* (2003)”, tal como señala Jorquera (2021).

Actualmente, se emite mucho menos anime en televisión si lo comparamos con la década de los 90 o los primeros años del 2000. Este se emite y “está limitado por las temáticas ofrecidas por Boing, Disney Channel, Disney Jr, XD, Panda, Nickelodeon, Nick Jr, Neox y la pública Clan TV”, como detallan Jiménez y Lavín (2021:30). Jorquera (2021) expone que en 2008 “se creó un canal de pago, Animax, dedicado exclusivamente al anime”. Sin embargo, el canal cerró en 2013. Asimismo, hubo canales autonómicos que apostaron mucho por el anime que también cerraron como, por ejemplo, el 3XL (canal catalán) en 2012.

Como señalan Jiménez y Lavín (2021:30-31) son varios los factores que han contribuido a la escasez del anime en la televisión española de la segunda década del siglo XXI. Por un lado, la mayoría de canales infantiles que encontramos en la televisión (Disney Channel, Disney Junior, Fox, Nickelodeon, Nickelodeon Junior, etc.) son de origen estadounidense y, por lo tanto, “priorizan las producciones propias en detrimento de otras”. Asimismo, Clan TV (perteneciente a TVE) “aboga por producciones propias españolas o bien coproducciones”. Por otro lado, gran parte de la animación japonesa “no está dirigida a un público infantil, sino más bien

adolescente, con algo de violencia y contenido sexual”. Esto influye en el hecho de que muchos canales no la emitan y se decanten por dibujos para un target infantil o preescolar.

Con la aparición de Internet y el auge de las plataformas de *streaming* casi todo el anime se consume por la web o a través de dichas plataformas. Jiménez y Lavín (2021:32) indican que Movistar Plus, Netflix y Amazon Prime disponen de varios títulos de anime de géneros y épocas muy variadas y “son las plataformas encargadas de emitir animación japonesa para el público español”.

Asimismo, cabe destacar que existen también plataformas digitales cuyo contenido es únicamente animación japonesa como Selecta Visión, Funimation o Crunchy Roll. Por supuesto, sobra decir que hay varias plataformas pirata online donde también hay títulos de anime disponibles, subtítulos por fans, como JK Anime o Anime FLV, entre otras. Estas páginas, al ser piratas, no tienen la licencia de distribución o emisión. Según Sevakis, “las licencias de distribución o emisión son necesarias para que una plataforma pueda emitir los episodios de un anime fuera de Japón de manera legal” (2012, traducción de la autora). Son, pues, un acuerdo entre el estudio japonés y la distribuidora extranjera, de manera que el estudio original también obtiene beneficios de esta distribución.

4.2. La obra: *Ataque a los titanes*

Ataque a los titanes (en japonés, *Shingeki no Kyojin*) es un anime del género *shōnen* que empezó a emitirse en 2013 y cuya temporada final está prevista para enero de 2022. El anime tiene cuatro temporadas: la primera consta de 25 episodios; la segunda, de 12; la tercera, dividida en dos partes, de 23 y la cuarta, de la que solo se ha emitido la primera parte, de 16. Todos los episodios tienen una duración aproximada de 24 minutos. En España se pueden ver las tres primeras en Netflix o Amazon Prime y la última en Selecta Visión, quien la emitió semanalmente, horas después de que el episodio saliera en Japón.

El anime se basa en el manga homónimo de Hajime Isayama, que empezó a publicarse mensualmente en la *Bessatsu Shonen Magazine* en 2009 y se terminó en abril de 2021 con un total de 139 capítulos de unas 45 páginas cada uno. Es uno de los mangas más vendidos en Japón y de los más populares.

En cuanto a la trama del anime, hace varios siglos que la humanidad estuvo a punto de ser destruida por los titanes, seres gigantes que devoran humanos. A pesar de todo, los humanos

que lograron sobrevivir hasta ese entonces construyeron murallas de cincuenta metros tras las que se refugiaron para evitar que los titanes les atacaran, renunciando así al mundo exterior. La humanidad logra sobrevivir tras esas tres murallas: María, la más exterior, Rose, la del medio, y Sina, la más interior. Eren Jaeger sueña con ver el mundo exterior y está harto de que la humanidad esté encerrada como si fuera ganado: quiere ser libre. Tras cien años, se rompe la ilusión de paz en la que vivía la humanidad con la repentina aparición del Titán Colosal, más alto que las murallas, que consigue hacer una brecha en la muralla María, cosa que permite que los titanes empiecen a entrar en el territorio humano. Tras ese día, Eren jura aniquilar a todos los titanes de la faz de la tierra como venganza en nombre de la humanidad. Para lograr su objetivo, se une a la Legión de Reconocimiento, la parte del ejército que se encarga de luchar con los titanes fuera de las murallas para obtener información de su origen y de cómo vencerlos (Selecta Visión y Ataque a los titanes wiki).

5. PROPUESTA DE SUBTITULACIÓN ACCESIBLE DE LA OBRA

En este apartado se van a presentar tres propuestas de subtitulación accesible, una para cada una de las escenas escogidas. En cuanto a la elección de las escenas, esta se ha hecho teniendo en cuenta las escenas que los espectadores consideran más épicas o icónicas, así como según el criterio personal de la autora de este trabajo. Cada una de las escenas, además, pertenece a una temporada distinta. De esta manera, podemos ver intervenir a más personajes. Asimismo, se han elegido escenas diferentes para que haya también variedad en cuanto a las emociones que los acontecimientos en pantalla logran transmitir.

5.1. “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”

El primer episodio de la obra se titula “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”. Se ha escogido la escena final de este episodio para hacer una propuesta accesible. En lo referente a la trama, el Titán Colosal y el Titán Acorazado acaban de hacer un agujero en el muro María, el muro más exterior y que mide cincuenta metros de altura, que protege a la humanidad de los titanes. La civilización más cercana entra en pánico y empieza a huir mientras los titanes se adentran en la ciudad. Eren y Mikasa corren hacia su casa para buscar a Carla, la madre de Eren. La encuentran atrapada entre los escombros del edificio. Intentan ayudarla a salir sin éxito, mientras que un titán se aproxima. Hannes coge a Eren y Mikasa en brazos para huir, a petición de Carla. Eren ve como el titán que se acercaba devora a su madre.

Se puede ver la escena con la propuesta accesible incrustada en este [enlace](#).

Timecode (TC)	Subtítulo
00:00:00,015 --> 00:00:02,139	(Ráfagas de viento)
00:00:02,335 --> 00:00:05,881	(Canto coral tétrico)
00:00:05,964 --> 00:00:11,285	(Canto coral tétrico)
00:00:08,690 --> 00:00:09,970	(ARMIN-AR) ¡Oh, no!
00:00:11,395 --> 00:00:14,903	(Canto coral tétrico)
00:00:11,600 --> 00:00:13,999	(AR) Ese muro mide 50 metros.
00:00:14,704 --> 00:00:16,579	(EREN-EN) Es uno de ellos.
00:00:16,663 --> 00:00:20,071	(Tambores)
00:00:20,154 --> 00:00:23,777	(Timbales)
00:00:22,541 --> 00:00:23,830	(EN) ¡Es un titán!
00:00:23,856 --> 00:00:29,249	(Orquesta filarmónica)
00:00:29,332 --> 00:00:34,157	(Orquesta filarmónica)
00:00:34,240 --> 00:00:40,043	(Orquesta filarmónica)
00:00:40,097 --> 00:00:41,668	(Orquesta filarmónica)
00:00:41,719 --> 00:00:42,855	(Gritos)
00:00:42,938 --> 00:00:48,782	(Orquesta filarmónica in crescendo)
00:00:48,865 --> 00:00:53,244	(Orquesta filarmónica in crescendo)
00:00:53,763 --> 00:00:55,780	(HOMBRE) (GRITA) Vamos, vamos.
00:00:54,708 --> 00:00:56,786	(Gritos)
00:00:57,276 --> 00:00:59,017	(Campanas)
00:00:59,100 --> 00:01:01,002	(Pisada fuerte)
00:01:01,085 --> 00:01:07,012	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:01:07,095 --> 00:01:12,591	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:01:09,543 --> 00:01:11,832	(AR) (PASMADO) Ha resquebrajado
00:01:12,856 --> 00:01:14,731	(AR) (PASMADO) el muro.
00:01:14,122 --> 00:01:16,814	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:01:16,958 --> 00:01:18,739	(Pisadas fuertes)
00:01:18,829 --> 00:01:22,883	(Canto coral y orquesta filarmónica)

00:01:22,966 --> 00:01:25,563	(Orquesta filarmónica)
00:01:25,622 --> 00:01:26,654	(Pisadas)
00:01:26,904 --> 00:01:28,779	(AR) (ATERRADO) Tenemos que...
00:01:27,509 --> 00:01:31,876	(Orquesta filarmónica)
00:01:28,943 --> 00:01:29,950	(AR) ¡Eren!
00:01:30,245 --> 00:01:32,974	(EN) Debo ir a casa. Mamá está allí.
00:01:31,954 --> 00:01:37,553	(Orquesta filarmónica)
00:01:33,102 --> 00:01:35,391	-(MIKASA-MI) (GRUÑE) -(AR) ¡Mikasa!
00:01:35,474 --> 00:01:37,474	(AR) (ASUSTADO)
00:01:37,557 --> 00:01:43,436	(Orquesta filarmónica)
00:01:41,350 --> 00:01:43,303	(AR) (LLOROSO) Se acabó.
00:01:44,030 --> 00:01:45,284	(AR) Es el fin.
00:01:45,367 --> 00:01:50,245	(Orquesta filarmónica)
00:01:45,713 --> 00:01:46,956	(AR) (ATERRADO)
00:01:47,448 --> 00:01:50,065	(AR) ¡Los titanes nos han invadido!
00:01:50,391 --> 00:01:56,367	(Orquesta filarmónica)
00:01:50,691 --> 00:01:53,082	-(EN) (JADEA) -(MI) (JADEA)
00:01:53,214 --> 00:01:55,042	(MUJER) (LLORA)
00:01:55,253 --> 00:01:56,667	(EN) (JADEA)
00:01:56,710 --> 00:01:58,860	(EN) Nuestra casa estará a salvo.
00:01:59,705 --> 00:02:02,979	(Orquesta filarmónica decrescendo)
00:01:58,930 --> 00:02:02,352	(EN) (INQUIETO) Al llegar allí, estará como siempre.
00:02:02,435 --> 00:02:04,833	-(EN) (JADEA) -(MI) (JADEA)
00:02:04,916 --> 00:02:09,112	(Pisadas fuertes)
00:02:06,470 --> 00:02:07,870	(EN) (GRITA) ¡Mamá!

00:02:08,464 --> 00:02:10,042	(EN) (JADEA)
00:02:09,137 --> 00:02:11,309	(Campanas)
00:02:10,167 --> 00:02:11,573	(EN) (GRITA) ¡Mamá!
00:02:11,610 --> 00:02:12,630	(EN) (JADEA)
00:02:12,770 --> 00:02:13,847	(CARLA-CA) Eren.
00:02:13,447 --> 00:02:18,103	(Campanas)
00:02:14,072 --> 00:02:16,907	(EN) Coge de ese lado. Vamos, ayúdame.
00:02:16,928 --> 00:02:19,694	-(EN) (GRUÑE) -(MI) (GRUÑE)
00:02:19,873 --> 00:02:21,983	(Campanas)
00:02:19,777 --> 00:02:22,608	-(EN) (ATÓNITO) -(MI) (ATÓNITA)
00:02:23,631 --> 00:02:29,407	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:29,586 --> 00:02:35,219	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:35,854 --> 00:02:37,667	-(EN) Rápido. -(MI) Ahora.
00:02:37,705 --> 00:02:38,721	(Gruñidos)
00:02:38,771 --> 00:02:41,333	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:39,049 --> 00:02:41,489	(CA) Los titanes se están acercando.
00:02:41,529 --> 00:02:42,544	(Gruñidos)
00:02:42,834 --> 00:02:47,769	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:42,396 --> 00:02:45,590	(CA) Eren, coge a Mikasa y huid. Rápido.
00:02:45,950 --> 00:02:49,813	(EN) Yo también quiero huir. Sal de ahí de una vez.
00:02:48,980 --> 00:02:54,700	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:50,381 --> 00:02:53,551	(CA) Los cascotes me han aplastado las piernas.
00:02:53,950 --> 00:02:56,965	-(EN) (GRUÑE)

	-(CA) Si salgo, no podré correr.
00:02:56,764 --> 00:03:01,984	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:02:56,996 --> 00:02:58,496	(CA) ¿Lo comprendes?
00:02:58,786 --> 00:03:03,622	-(EN) ¡Te llevaré a cuestras! -(CA) ¿Pero por qué no me haces caso?
00:03:02,249 --> 00:03:06,124	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:03:03,896 --> 00:03:05,970	(CA) ¡Hazme caso la última vez!
00:03:06,150 --> 00:03:08,300	(Orquesta filarmónica decrescendo)
00:03:06,800 --> 00:03:08,100	(CA) Mikasa.
00:03:08,437 --> 00:03:11,830	-(EN) (GRUÑE) -(MI) (LLOROSA)
00:03:08,710 --> 00:03:12,007	(Pisadas)
00:03:12,142 --> 00:03:14,697	(Orquesta filarmónica)
00:03:12,734 --> 00:03:14,630	(CA) A este paso los tres...
00:03:14,818 --> 00:03:17,867	(Chirrido)
00:03:17,968 --> 00:03:23,085	(Orquesta filarmónica)
00:03:14,950 --> 00:03:16,825	(CA) (ATÓNITA) ¡Hannes!
00:03:19,966 --> 00:03:22,010	(CA) Llévate a los niños.
00:03:23,373 --> 00:03:26,020	(HANNES-HA) No me subestimes, Carla.
00:03:24,176 --> 00:03:30,153	(Orquesta filarmónica)
00:03:26,390 --> 00:03:29,962	(HA) Te prometo que acabaré con el titán y os salvaré.
00:03:30,444 --> 00:03:31,537	(CA) ¡Espera!
00:03:31,569 --> 00:03:32,576	(Espada) Chas
00:03:31,623 --> 00:03:33,450	(CA) No puedes luchar.
00:03:34,460 --> 00:03:38,780	(Orquesta filarmónica)
00:03:33,527 --> 00:03:37,275	(HA) Tiene razón. Tengo que salvar a los niños.
00:03:39,210 --> 00:03:41,702	(Orquesta filarmónica)
00:03:37,410 --> 00:03:41,827	(HA) Pero esta es mi oportunidad

	de devolverle el favor a su padre.
00:03:41,866 --> 00:03:43,468	(HA) (GRITA AHOGADO)
00:03:43,653 --> 00:03:45,832	(Redoble de tambor)
00:03:45,915 --> 00:03:49,933	(Trombón)
00:03:50,016 --> 00:03:54,042	(Trombón)
00:03:54,334 --> 00:03:55,920	(Equipo 3D) Clang ⁵
00:03:56,003 --> 00:04:01,767	(Violines)
00:03:56,201 --> 00:03:58,349	(EN) (SORPRENDIDO) ¡Eh! ¡Hannes!
00:03:58,433 --> 00:04:01,116	(EN) (GRUÑE) ¿Qué estás haciendo?
00:04:02,005 --> 00:04:06,333	(Violines)
00:04:01,190 --> 00:04:03,567	-(EN) ¡Eh! ¡Eh! -(CA) Gracias, Hannes.
00:04:03,650 --> 00:04:06,781	(EN) (LLOROSO) ¡Mi madre sigue atrapada!
00:04:06,883 --> 00:04:09,054	(CA) (GRITA) ¡Eren! ¡Mikasa!
00:04:07,279 --> 00:04:12,698	(Violines)
00:04:10,048 --> 00:04:12,829	-(CA) ¡Sobrevivid! -(EN) (SOLLOZA)
00:04:12,912 --> 00:04:18,541	(Violines)
00:04:14,510 --> 00:04:15,565	(CA) (SOLLOZA)
00:04:20,669 --> 00:04:25,559	(Orquesta filarmónica)
00:04:24,724 --> 00:04:27,676	(CA) Mis pequeños.
00:04:25,684 --> 00:04:27,575	(Orquesta filarmónica)
00:04:27,715 --> 00:04:29,551	(Pisada fuerte)
00:04:29,540 --> 00:04:30,710	(EN) (ATERRADO)
00:04:29,634 --> 00:04:34,408	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:04:34,572 --> 00:04:40,538	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:04:36,931 --> 00:04:40,376	(EN) ¡Mamá!

⁵ Equipo de maniobras tridimensional, abreviado equipo 3D. Es el nombre que recibe el equipo que utiliza el Cuerpo de Exploración para luchar contra los titanes. Consiste en espadas para pelear y ganchos para poder subir a tejados, árboles o al cuerpo de un titán (puesto que para matarles hay que cortarles el cuello). Funciona con gas.

00:04:40,595 --> 00:04:45,620	(Canto coral y orquesta filarmónica)
00:04:45,729 --> 00:04:51,186	(Violines)
00:04:49,356 --> 00:04:51,801	(EN) (ASUSTADO)
00:04:51,885 --> 00:04:57,538	(Violines)
00:04:57,621 --> 00:05:03,514	(Violines in crescendo)
00:05:03,597 --> 00:05:05,030	(Violines)
00:05:05,110 --> 00:05:06,350	(Titán) ¡Crag!
00:05:06,440 --> 00:05:09,120	(Violines)
00:05:09,218 --> 00:05:14,477	(Tambores y timbales)
00:05:14,719 --> 00:05:20,375	(Tambores y timbales)
00:05:14,655 --> 00:05:18,912	(AR) Aquel día la humanidad recibió un triste recordatorio.
00:05:20,582 --> 00:05:25,183	(Tambores y timbales)
00:05:23,040 --> 00:05:27,260	(AR) El de que vivíamos con miedo a los titanes y en la deshonra
00:05:26,656 --> 00:05:30,977	(Tambores y timbales)
00:05:27,416 --> 00:05:30,016	(AR) de vivir dentro de estas jaulas.
00:05:31,125 --> 00:05:32,523	(ARMIN) Los muros.
00:05:32,606 --> 00:05:34,703	(Redoble de tambor)

5.2. “Guerrero”

“Guerrero” es el sexto episodio de la segunda temporada. La escena que se ha escogido para la propuesta de subtitulación accesible pertenece a los últimos minutos del episodio. En cuanto a la trama, finalmente se revela la identidad del Titán Colosal y del Titán Acorazado. Cinco años atrás, estos dos titanes destrozaron el muro María, el más exterior, uno de los muros que protege a la humanidad de los titanes. La identidad de los titanes sorprende a nuestros protagonistas, puesto que son amigos.

Se puede ver la escena con la propuesta accesible incrustada en este [enlace](#).

Timecode (TC)	Subtítulo
00:00:00,000 --> 00:00:04,180	(Ráfagas de viento)
00:00:00,770 --> 00:00:01,850	(REINER-REI) Cierto.
00:00:03,060 --> 00:00:04,560	(REI) Tienes razón.
00:00:05,600 --> 00:00:07,669	(REI) ¿En qué estaba pensando?
00:00:09,860 --> 00:00:11,890	(REI) ¿Me habré vuelto loco?
00:00:11,970 --> 00:00:13,610	(Pisotón)
00:00:13,650 --> 00:00:15,060	(EREN-EN) (CARRASPEA)
00:00:15,410 --> 00:00:16,900	(EN) Anda, vámonos.
00:00:16,980 --> 00:00:18,290	(Ráfagas de viento)
00:00:23,740 --> 00:00:25,020	(EN) (ASOMBRADO)
00:00:24,640 --> 00:00:29,110	(Eco)
00:00:38,080 --> 00:00:44,000	(Sintetizador)
00:00:44,060 --> 00:00:45,780	(Temblor)
00:00:48,670 --> 00:00:49,720	(REI) Claro.
00:00:49,800 --> 00:00:51,420	(Sintetizador)
00:00:51,510 --> 00:00:52,690	(REI) Es eso.
00:00:54,510 --> 00:00:57,290	(REI) Llevo demasiado tiempo aquí.
00:00:55,870 --> 00:00:59,330	(Sintetizador)
00:00:59,410 --> 00:01:05,280	(Sintetizador)
00:00:59,760 --> 00:01:04,680	(REI) Si es que son tres años rodeado de estos idiotas.
00:01:05,720 --> 00:01:09,530	(REI) (INDIGNADO) Éramos unos críos. No sabíamos nada.
00:01:09,540 --> 00:01:15,480	(Sintetizador)
00:01:11,770 --> 00:01:15,360	(REI) De haber podido ignorar que había gente así,
00:01:15,500 --> 00:01:21,110	(Sintetizador)
00:01:16,080 --> 00:01:17,950	(REI) (INDIGNADO) yo...
00:01:18,570 --> 00:01:20,530	(REI) no me habría convertido

00:01:21,160 --> 00:01:23,870	(REI) en un infeliz entre dos aguas.
00:01:24,190 --> 00:01:25,920	(EN) (SORPRENDIDO)
00:01:23,920 --> 00:01:29,890	(Sintetizador)
00:01:26,540 --> 00:01:30,520	(REI) (INDIGNADO) Ahora ya no sé qué está bien o mal.
00:01:30,610 --> 00:01:36,410	(Sintetizador)
00:01:31,450 --> 00:01:36,630	(REI) Solo sé que debo hacer frente a mis decisiones y actos hasta ahora.
00:01:36,660 --> 00:01:38,000	(HANGE-HE) (ATÓNITA)
00:01:37,890 --> 00:01:41,000	(Violines)
00:01:39,360 --> 00:01:40,910	(REI) Como guerrero,
00:01:42,600 --> 00:01:46,030	(Violines)
00:01:41,550 --> 00:01:44,420	(REI) cumpliré mi deber hasta el final.
00:01:44,630 --> 00:01:47,260	(EN) (PASMADO)
00:01:46,230 --> 00:01:50,710	(Violines y sintetizador)
00:01:47,600 --> 00:01:48,930	(EN) (ATÓNITO)
00:01:49,590 --> 00:01:53,690	(BERTHOLDT-BH) Reiner, ¿vas a hacerlo aquí, ahora?
00:01:50,780 --> 00:01:56,630	(Violines)
00:01:53,760 --> 00:01:54,780	(REI) Sí.
00:01:55,010 --> 00:01:58,220	(REI) El resultado de la lucha se decidirá ahora.
00:01:58,730 --> 00:02:00,020	(MIKASA-MI) (GRUÑE)
00:02:01,190 --> 00:02:02,307	(Espada) Chas
00:02:01,730 --> 00:02:02,820	(REI) (GRUÑE)
00:02:02,900 --> 00:02:05,400	(MI) (GRUÑE)
00:02:04,240 --> 00:02:05,390	(Espada) Chas

00:02:05,480 --> 00:02:10,940	(Violines y cántico)
00:02:06,760 --> 00:02:08,360	(MI) (GRUÑE)
00:02:11,260 --> 00:02:13,020	(MI) (GRITA) Eren, ¡corre!
00:02:13,100 --> 00:02:18,870	(Violines)
00:02:14,770 --> 00:02:15,880	(MI) (GRUÑE)
00:02:16,200 --> 00:02:17,490	(REI) Bertholdt.
00:02:17,860 --> 00:02:20,160	(EN) (ATÓNITO)
00:02:19,000 --> 00:02:20,080	(Violines)
00:02:20,180 --> 00:02:23,170	(Chisporroteo)
00:02:23,330 --> 00:02:25,730	(ARMIN-AR) (GRITA) Eren, ¡sal de ahí!
00:02:26,380 --> 00:02:30,740	(Sintetizador y flauta)
00:02:30,860 --> 00:02:34,230	(Quejidos)
00:02:34,940 --> 00:02:37,730	(KRISTA-KI) (GRUÑE)
00:02:37,150 --> 00:02:41,900	(Flauta y sintetizador)
00:02:38,870 --> 00:02:40,690	(EN) (GRUÑE)
00:02:42,920 --> 00:02:48,360	(Cántico y orquesta)
00:02:43,640 --> 00:02:44,670	(EN) (GRITA)
00:02:45,870 --> 00:02:47,850	(EN) (GRUÑE)
00:02:48,500 --> 00:02:53,860	(Cántico in crescendo y orquesta)
00:02:53,950 --> 00:02:59,480	(Cántico y orquesta)
00:02:59,600 --> 00:03:00,700	(AR) (GRUÑE)
00:03:00,850 --> 00:03:02,900	(Ráfaga de viento)
00:03:02,990 --> 00:03:07,200	(Cántico y orquesta)
00:03:03,370 --> 00:03:04,600	(KI) (ATÓNITA)
00:03:05,540 --> 00:03:07,100	(KI) (GRITA) ¡Ymir!

00:03:07,190 --> 00:03:12,840	(Cántico y orquesta in crescendo)
00:03:17,290 --> 00:03:21,110	(EN) (SOLLOZA)
00:03:21,190 --> 00:03:26,110	(Cántico)
00:03:26,200 --> 00:03:28,600	(REI) Solo quiero volver a mi hogar.
00:03:27,780 --> 00:03:33,170	(Cántico y orquesta)
00:03:28,930 --> 00:03:30,260	(REI) Es lo único
00:03:30,680 --> 00:03:31,880	(REI) que quiero.
00:03:33,270 --> 00:03:38,200	(Cántico y orquesta)
00:03:38,290 --> 00:03:43,640	(Cántico y orquesta)
00:03:39,000 --> 00:03:40,830	(EN) (FURIOSO) Bertholdt.
00:03:40,910 --> 00:03:42,540	(EN) (FURIOSO) Reiner.
00:03:47,410 --> 00:03:51,100	(EN) (GRITA) ¡Traidores de mierda!
00:03:52,770 --> 00:03:55,870	(EN) (RUGE)
00:03:55,590 --> 00:03:57,210	(Redoble de batería)

5.3. “Sol de medianoche”

“Sol de medianoche” corresponde al decimoctavo episodio de la tercera temporada de la obra. Se hace una propuesta accesible de los últimos minutos del episodio. En cuanto al argumento, sobre el tejado de un edificio, Levi debe tomar una decisión que afectará a todo el Cuerpo de Exploración: ¿a quién salvar con el suero del titán? ¿A Armin o a Erwin? Mikasa y Eren luchan para que elija a Armin, puesto que, de primeras, Levi quiere salvar al comandante Erwin. Finalmente, Levi decide ponerle la inyección a Armin, quien se convierte en titán. En contraposición, Erwin, malherido tras la ofensiva reciente, muere.

Se puede ver la escena con la propuesta accesible incrustada en este [enlace](#).

Timecode (TC)	Subtítulo
00:00:01,000 --> 00:00:02,773	(Jeringa) Clic
00:00:03,047 --> 00:00:04,266	(Pisada)

00:00:04,270 --> 00:00:06,010	(EREN-EN) (GRUÑE) Capitán.
00:00:07,258 --> 00:00:09,769	(EN) (JADEA) ¿Ha oído hablar
00:00:10,417 --> 00:00:11,840	(EN) (JADEA) del mar?
00:00:11,821 --> 00:00:12,907	(Ropa) Frufrú.
00:00:12,448 --> 00:00:17,089	(EN) (JADEA) Nunca se acaba. Se extiende más allá del horizonte.
00:00:17,389 --> 00:00:20,490	(EN) (JADEA) Es como un lago gigantesco.
00:00:20,207 --> 00:00:21,223	(Ropa) Frufrú.
00:00:20,573 --> 00:00:24,360	-(EN) (QUEJUMBROSO) A... Armin... -(FLOCH-FLO) Déjalo ya.
00:00:21,582 --> 00:00:22,942	(Equipo 3D) Clang
00:00:24,930 --> 00:00:28,242	(EN) Armin dice que está más allá de los muros.
00:00:25,251 --> 00:00:28,290	(Equipo 3D) Clang
00:00:28,373 --> 00:00:31,235	(EN) Dijo que un día lo veríamos juntos.
00:00:31,728 --> 00:00:34,588	(EN) Era nuestro sueño cuando éramos niños.
00:00:35,103 --> 00:00:37,139	(EN) Y yo lo había olvidado.
00:00:37,546 --> 00:00:40,725	(EN) (SOLLOZA) Solo pensaba en vengar a mi madre.
00:00:40,880 --> 00:00:43,710	(EN) (FURIOSO) Y matar titanes. En mi mente
00:00:43,840 --> 00:00:46,544	(EN) (LLOROSO) solo había odio. Pero...
00:00:44,872 --> 00:00:46,013	(Equipo 3D) Clang
00:00:46,645 --> 00:00:48,668	(EN) Armin es diferente.
00:00:48,918 --> 00:00:52,363	(EN) (SOLLOZA) Él no se preocupa solo por la lucha.
00:00:52,630 --> 00:00:54,740	(EN) (IMPLORANTE) Él aún sueña.

00:00:56,904 --> 00:00:57,912	(Ropa) Frufrú.
00:00:58,677 --> 00:01:00,681	(LEVI-LE) Todos fuera de aquí.
00:01:00,978 --> 00:01:03,673	(LE) Haré que Erwin devore a Bertholdt.
00:01:04,814 --> 00:01:06,056	(Equipo 3D) Clang
00:01:06,322 --> 00:01:08,206	(HANGE-HE) Venga. Vámonos.
00:01:08,289 --> 00:01:10,495	(JEAN-JE) Mierda. Mierda.
00:01:10,885 --> 00:01:12,706	(Pisadas)
00:01:13,489 --> 00:01:14,700	(CONNIE-CO) Armin.
00:01:15,550 --> 00:01:16,860	(CO) Hasta siempre.
00:01:16,822 --> 00:01:18,042	(Chirrido)
00:01:18,081 --> 00:01:19,534	(Gas)
00:01:20,503 --> 00:01:22,690	(Chirrido)
00:01:21,917 --> 00:01:23,003	(EN) (GRUÑE)
00:01:26,430 --> 00:01:27,539	(EN) (SOLLOZA)
00:01:29,040 --> 00:01:30,320	(ARMIN-AR) Por eso.
00:01:30,461 --> 00:01:32,408	(AR) Primero, veremos el mar.
00:01:32,626 --> 00:01:35,189	(AR) (ILUSIONADO) Ya lo verás. ¡Existe!
00:01:40,269 --> 00:01:42,140	(LE) ¿Qué harás cuando se...
00:01:42,310 --> 00:01:43,880	(LE) cumpla tu sueño?
00:01:44,510 --> 00:01:45,730	(ERWIN-ER) Pues...
00:01:45,887 --> 00:01:48,660	(ER) no sé. No lo sabré hasta que ocurra.
00:01:48,705 --> 00:01:50,190	(ER) Solo quiero
00:01:51,278 --> 00:01:53,269	(ER) entrar en ese sótano.
00:01:54,886 --> 00:01:55,901	(LE) Mierda.
00:01:56,722 --> 00:01:58,401	(LE) Son todos iguales.
00:01:59,151 --> 00:02:02,340	(LE) Lloriqueando y suplicando como críos.

00:02:03,080 --> 00:02:06,230	(KENNY-KE) Todos necesitamos engancharnos a algo
00:02:06,649 --> 00:02:08,477	(KE) para poder aguantar.
00:02:09,900 --> 00:02:12,439	(KE) Todos éramos esclavos de algo.
00:02:14,837 --> 00:02:16,440	(AR) Y no solo eso.
00:02:17,158 --> 00:02:18,861	(AR) ¡El mar!
00:02:22,020 --> 00:02:24,505	(Brazo) ¡Plaf!
00:02:25,997 --> 00:02:27,036	(LE) Erwin.
00:02:28,703 --> 00:02:29,734	(ER) Profesor.
00:02:30,836 --> 00:02:34,164	(ER) (BOQUEA) ¿Cómo sabemos que fuera de los muros
00:02:35,305 --> 00:02:37,896	(ER) (BOQUEA) no hay más humanos?
00:02:38,700 --> 00:02:42,857	(ER) (BOQUEA)
00:02:45,139 --> 00:02:49,801	(Violonchelo)
00:02:47,161 --> 00:02:52,262	(LE) Abandona tu sueño y muere. Lleva a los reclutas al infierno.
00:02:51,781 --> 00:02:57,092	(Violonchelo)
00:02:52,533 --> 00:02:57,244	(KE) Todos necesitamos engancharnos a algo para poder aguantar.
00:02:57,327 --> 00:03:01,688	(Violonchelo in crescendo)
00:02:58,108 --> 00:03:01,080	(LE) Yo acabaré con el Titán Bestia.
00:03:01,900 --> 00:03:05,740	(Violonchelo in crescendo)
00:03:05,832 --> 00:03:09,328	(Violonchelo in crescendo)
00:03:09,411 --> 00:03:14,917	(Piano y violonchelo)
00:03:11,555 --> 00:03:12,649	(ER) Levi.
00:03:13,571 --> 00:03:14,844	(ER) Gracias.
00:03:14,985 --> 00:03:16,016	(Violonchelo)
00:03:16,099 --> 00:03:17,258	(Objeto) Plaf
00:03:17,356 --> 00:03:21,891	(Piano y violín)
00:03:21,974 --> 00:03:26,941	(Piano y violín)

00:03:25,949 --> 00:03:27,285	(LE) (SUSPIRA)
00:03:27,368 --> 00:03:32,125	(Piano y violín)
00:03:32,208 --> 00:03:33,987	(Violín)
00:03:34,070 --> 00:03:36,672	(Escombros) ¡Plaf!
00:03:34,984 --> 00:03:36,600	(BERTHOLDT-BH) (JADEA)
00:03:36,836 --> 00:03:38,823	(Piano)
00:03:39,636 --> 00:03:41,089	(Violonchelo)
00:03:41,168 --> 00:03:42,457	(BH) (JADEA)
00:03:41,793 --> 00:03:45,519	(Piano)
00:03:42,543 --> 00:03:47,354	(BH) (GRITA ASUSTADO)
00:03:47,473 --> 00:03:53,131	(Piano)
00:03:48,973 --> 00:03:51,824	(BH) (ATERRADO) Chicos, ¡ayudadme!
00:03:51,907 --> 00:03:54,012	(BH) (GRITA)
00:03:54,095 --> 00:04:00,001	(Violonchelo y piano)
00:03:55,648 --> 00:03:59,577	(BH) (GRITA) ¡Annie!, ¡Reiner!
00:04:00,069 --> 00:04:03,076	(BH) (GRITA)
00:04:00,944 --> 00:04:05,904	(Piano y violonchelo)
00:04:05,987 --> 00:04:10,933	(Piano y violonchelo)
00:04:06,830 --> 00:04:08,190	(FLO) Capitán.
00:04:08,550 --> 00:04:09,550	(FLO) Pero...
00:04:09,823 --> 00:04:10,987	(FLO) ¿Por qué?
00:04:11,070 --> 00:04:15,487	(Piano y violonchelo)
00:04:13,964 --> 00:04:15,175	(LE) Contéstame.
00:04:15,644 --> 00:04:17,582	(LE) ¿Podrás llegar a perdonarle?
00:04:17,665 --> 00:04:22,455	(Piano)
00:04:18,769 --> 00:04:21,629	(LE) Tuvo que convertirse en un demonio.
00:04:22,549 --> 00:04:28,390	(Piano)
00:04:22,770 --> 00:04:25,437	(LE) Porque quisimos que lo fuera.

00:04:26,767 --> 00:04:31,410	(LE) Por si fuera poco, cuando se había liberado de este infierno,
00:04:28,531 --> 00:04:34,390	(Piano in crescendo)
00:04:31,890 --> 00:04:34,285	(LE) hemos intentado que volviera.
00:04:34,515 --> 00:04:39,757	(Piano in crescendo)
00:04:35,582 --> 00:04:37,137	(LE) Ya iba siendo hora
00:04:37,645 --> 00:04:39,380	(LE) de dejarle descansar.
00:04:39,968 --> 00:04:44,916	(Piano)
00:04:44,999 --> 00:04:47,650	(Piano)
00:04:47,733 --> 00:04:49,377	(Chisporroteo)
00:04:49,460 --> 00:04:52,474	(Piano)
00:04:51,832 --> 00:04:52,910	(LE) Erwin.
00:04:52,993 --> 00:04:58,891	(Piano in crescendo)
00:04:53,371 --> 00:04:55,839	(LE) Prometí matar al Titán Bestia.
00:04:56,437 --> 00:04:58,581	(LE) Pero eso tendrá que esperar.
00:04:59,078 --> 00:05:04,784	(Piano in crescendo)
00:04:59,413 --> 00:05:01,819	(HE) (SUSURRA) Ya ha muerto.
00:05:02,304 --> 00:05:03,577	(LE) (AFLIGIDO)
00:05:04,909 --> 00:05:06,245	(Piano)
00:05:06,393 --> 00:05:07,564	(LE) Entiendo.
00:05:07,647 --> 00:05:13,247	(Canto coral y violines)
00:05:13,330 --> 00:05:18,138	(Canto coral y violines)
00:05:18,221 --> 00:05:24,141	(Canto coral y violines)
00:05:24,224 --> 00:05:27,055	(Canto coral y violines)

5.4. Comentario y análisis

En este apartado se va a realizar un comentario y análisis sobre las tres propuestas presentadas. Los criterios que se han seguido a la hora de crear la propuesta accesible son los estipulados por la norma UNE, como se ha detallado en el apartado 3.3. del presente trabajo. Así pues, se han creado segmentos con un máximo de 37 caracteres por línea y de 15 CPS. En cuanto a la tipografía, se ha utilizado Arial a tamaño 35, puesto que es una letra legible y el tamaño

permite que quepan 37 caracteres en una línea. Los subtítulos se presentan en color blanco, sobre una caja negra.

Es necesario empezar el comentario de la propuesta con la técnica de identificación de personajes que se ha utilizado. Como bien se detalla en el apartado 3, la norma propone tres técnicas que, por orden de preferencia, son las siguientes: uso de colores, uso de etiquetas y uso de guiones. Aunque la técnica preferida por la norma y más utilizada es el uso de colores, en esta propuesta se ha decidido utilizar la segunda técnica: las etiquetas. Si bien es cierto que, a diferencia de los colores, el uso de etiquetas conlleva un uso mayor de caracteres y de CPS, se ha escogido esta técnica porque los colores resultan insuficientes para este producto audiovisual. Es decir, hay más personajes importantes que colores propone la norma. Los colores que han de usarse, según la norma, son “amarillo para el protagonista, cian, verde y magenta para los personajes secundarios principales o coprotagonistas y el blanco para el resto de personajes”. Esto da un total de cinco colores distintos. Como en *Ataque a los titanes* tenemos más de cinco personajes principales o relevantes, esta técnica, según las estipulaciones de la norma, resulta insuficiente.

Cabe destacar, que para reducir el número de caracteres y CPS que ocupan las etiquetas, se ha optado por seguir la propuesta de la norma y usar abreviaturas para los nombres de los personajes. De esta manera, las limitaciones de la técnica escogida son, en cierta medida, “menores” y podemos ser más fieles o literales con los subtítulos.

Así pues, se han usado etiquetas para cada personaje y escritas según las indicaciones de la norma UNE (mayúsculas y entre paréntesis). En la primera intervención de cada personaje, se ha escrito el nombre completo con la abreviatura al lado. Por ejemplo, (REINER-REI). En el resto de las intervenciones, ya se ha usado directamente la abreviatura, en mayúsculas y entre paréntesis, tal y como señala la norma. Por ejemplo, (REI). De esta forma, nuestro espectador puede tener claro quién está hablando, sin riesgo a confusión.

Las abreviaturas que se han usado para las etiquetas identificadoras de los personajes son las siguientes:

PERSONAJE	ABREVIATURA
EREN	EN
MIKASA	MI

ARMIN	AR
CARLA	CA
HANNES	HA
HANGE	HE
REINER	REI
BERTHOLDT	BH
LEVI	LE
ERWIN	ER
JEAN	JE
CONNIE	CO
KRISTA	KI
KENNY	KE
FLOCH	FLO



Imagen 6. Ejemplo del uso de etiquetas con abreviaturas, en la primera intervención de un personaje, para identificar a los personajes. Extraído de “Guerrero”.



Imagen 7. Ejemplo del uso de etiquetas abreviadas para identificar a los personajes, a partir de su primera intervención. Extraído de “Guerrero”.

En la subtitulación, a causa de las restricciones temporales y espaciales, se sintetiza más la información en contraposición a la versión doblada de un producto audiovisual. En la subtitulación accesible, estas restricciones condicionan aún más la propuesta, puesto que hay que añadir el uso necesario de didascalias para el tono de voz o ruidos que hacen los personajes al emitir un enunciado. A esta descripción del tono del enunciado, también hay que tener en cuenta que la técnica para identificar a los personajes mediante etiquetas, abreviadas o no, aún restringe más la propuesta. Esto hace que la recomendación de la norma de una literalidad máxima en los subtítulos resulte, muchas veces, difícil de cumplir, como se ha podido comprobar a la hora de realizar las propuestas.

Así pues, a lo largo de las tres propuestas, se ha tenido que sintetizar la información a favor de la etiqueta y didascalia para respetar las limitaciones espaciotemporales del subtítulo. A continuación, vamos a detallar algunos ejemplos de síntesis de información, a comparación con el doblaje, de cada una de las tres propuestas:

- Se puede apreciar una síntesis de la información en el subtítulo 50 de la primera propuesta. En el doblaje, Eren, preocupado, dice: “Cuando llegemos allí, nuestra casa estará igual que siempre”. En la propuesta accesible, poner lo mismo que en el doblaje añadiendo la etiqueta del personaje y la didascalia del tono de voz ocupaba 19 CPS. Por este motivo, se ha reducido a “(EN) (INQUIETO) Al llegar allí, / estará como siempre”. Se ha sustituido la construcción temporal “Cuando llegemos” por la construcción temporal en infinitivo “Al llegar”. También se ha sustituido “igual que” por “como”, de manera que se mantiene el significado. Además, se ha omitido “nuestra casa”, puesto que ya se menciona en el subtítulo 48: “Nuestra casa estará a salvo”, por lo que se puede inferir que Eren sigue hablando de su casa.



Imagen 8. Ejemplo de síntesis de información. Extraído de “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”.

- La síntesis de información es visible también en el subtítulo 27 de la propuesta para “Guerrero”. En el código de tiempo del subtítulo, la intervención que se escucha en el doblaje es la siguiente: “en un desgraciado que nada entre dos aguas”. Debido al uso de la etiqueta, mantener el subtítulo idéntico a la intervención del doblaje conllevaría 18 CPS. Por este motivo se ha sintetizado y lo que se propone es “(REI) en un infeliz entre dos aguas”. Podemos ver que se ha eliminado la oración relativa “que nada entre dos aguas” y se ha simplificado con “entre dos aguas”, de manera que el significado de la locución verbal se mantiene. Asimismo, también se ha cambiado la palabra “desgraciado” por el sinónimo “infeliz” para reducir caracteres y CPS.



Imagen 9. Ejemplo de síntesis de información. Extraído de “Guerrero”.

- Otro caso en el que vemos una síntesis de información en la propuesta es en el caso del subtítulo 101 en “Sol de medianoche”. En el doblaje, lo que Levi dice es lo siguiente: “No le quedó más remedio que convertirse en un demonio”. En la propuesta se ha reducido una vez más la información a favor de la etiqueta de identificación. Así pues, mantener en el subtítulo accesible “(LE) No le quedó más remedio / que convertirse en un demonio” no era viable, puesto que se llegaba a 21 CPS. Por la razón expuesta, se ha modificado el subtítulo, convirtiendo la oración en afirmativa, y simplificando el verbo a “tener”. La propuesta ha quedado de la siguiente manera: “(LE) Tuvo que / convertirse en un demonio”. Pese a los cambios, se puede decir que el sentido del original se mantiene, sin grandes pérdidas.



Imagen 10. Ejemplo de síntesis de información. Extraído de “Sol de medianoche”.

Como podemos ver a través de estos ejemplos, la síntesis de la información se ha hecho simplificando el mensaje a través de simplificaciones del verbo, sustituciones u omisiones. De esta forma, el significado se mantiene idéntico a la versión doblada y sin perder elementos informativos relevantes.

Conviene destacar que la norma indica que hay que evitar redundancias entre la didascalia y la imagen. Así pues, en algunos casos, no se han usado etiquetas para el tono de voz que usa el personaje, puesto que se hace obvio con lo que se ve en pantalla, gracias a la expresividad de la animación. Algunos ejemplos en los que no ha sido necesario especificar cómo se dice el enunciado son los siguientes:

- Cuando Eren, en brazos de Hannes, grita desesperado al ver al titán a punto de devorar a Carla, su madre, en “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”. En este momento, se ve claramente en el rostro de Eren la desesperación con la que grita. Así pues, sería muy redundante incluir en el subtítulo didascalias como (GRITA), (DESESPERADO) o (GRITA CON DESESPERO). Por este motivo, en la propuesta se ha obviado el tono de voz, ya que la imagen habla por sí sola.



Imagen 11. Ejemplo de redundancia con la imagen, si se incluyera una didascalia para el tono de voz. Extraído de “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”.

- En “Guerrero” cuando Reiner reflexiona sobre los últimos tres años y las consecuencias que esta convivencia ha tenido en su personalidad. Mientras reflexiona en voz alta, está furioso e indignado. En algunos momentos del monólogo, la rabia se hace evidente gracias a la expresión facial del personaje. Por lo tanto, no ha sido necesario especificar el tono, ya que se puede inferir perfectamente de la imagen.



Imagen 12. Ejemplo de redundancia con la imagen, si se incluyera una didascalia para el tono de voz. Extraído de “Guerrero”.

- En “Sol de medianoche” cuando Eren habla sobre Armin e intenta convencer a Levi para que le salve. Durante todo el monólogo, Eren está llorando, por lo que, en gran parte, del fragmento, al hablar tiene un tono lloroso. Sería redundante especificar el tono mediante una didascalia como podría ser (LLOROSO) o (SOLLOZA), cuando Eren está en el plano, puesto que ya se le ve llorando.



Imagen 13. Ejemplo de redundancia con la imagen, si se incluyera una didascalia para el tono de voz. Extraído de “Sol de medianoche”.

En lo referente a la música, uno de los elementos más complejos, se ha subtitulado de la forma visual que indica la norma UNE: entre paréntesis, en minúsculas y en blanco. Cabe destacar que se ha subtitulado toda la música que suena en cada una de las escenas escogidas, aunque la norma indique que “se subtitula si es importante para ayudar al espectador a comprender la trama”. Si bien la música que aparece en el producto audiovisual es extradiegética, es decir, los personajes no la escuchan y no “forma parte” de la trama, se ha considerado relevante su subtitulación, puesto que la música hace que nos adentramos más en el ambiente de la escena, aporta información sonora de dicho ambiente y despierta emociones. Así pues, para que nuestro espectador no oyente tenga una experiencia lo más similar posible a la del espectador oyente, es necesario que transmitamos esta información en nuestra propuesta accesible.

Centrándonos en la manera de subtitular los elementos musicales, se ha utilizado uno de los tres componentes que propone la norma UNE: el tipo de música. Dado que las piezas musicales presentes en la obra son de artistas japoneses y, por tanto, poco conocidos en la cultura meta, se ha considerado que identificar la pieza y al autor en el subtítulo, no aportaría información suficiente para que el espectador entienda cómo es la música del ambiente.

Se ha querido realizar las propuestas de subtitulación de la música con la máxima objetividad posible. Por este motivo, en vez de describir la emoción que transmite la melodía, elemento que puede ser subjetivo, se han descrito los instrumentos que se escuchan. También se ha indicado si a estos instrumentos les acompaña un canto.



Imagen 14. Ejemplo de la subtítulos de elementos musicales. Extraído de "Sol de medianoche".



Imagen 15. Ejemplo de la subtítulos de voz y melodía simultáneas. Extraído de "A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte".

Asimismo, en algunos casos —y siempre que las limitaciones temporales y espaciales lo han permitido— se ha acompañado el subtítulo con la intensidad de la música mediante el adverbio “in crescendo” o “decrecendo”. De esta forma, nos aseguramos de que el espectador pueda ser consciente del cambio que hay en la intensidad de la música.



Imagen 16. Subtítulo que marca la intensidad de la música. Extraído de “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”.

En cuanto a los efectos sonoros, estos se han subtitulado, igual que los elementos musicales, de la forma que estipula la norma: entre paréntesis y minúsculas, en color blanco. Al estar en la misma posición que la música, en algunos casos, para evitar solapamientos, se ha tenido que eliminar la subtitulación de uno de los dos elementos. En general, se ha “perdido” el subtítulo referente a la música, puesto que esta suena durante largo rato, por lo que no sería una pérdida, ya que el espectador tiene como referentes el subtítulo anterior y posterior. Es decir, se ha subtitulado el efecto sonoro cuando suena y a este subtítulo, si es el caso, le precede y le sigue el que detalla la música. Podríamos decir, pues, que durante unos segundos se pierde la música, pero, en contexto, la pérdida no es grave, ya que en estos casos el espectador puede inferir que la música no ha dejado de sonar en el momento del efecto sonoro.



Imagen 17. Ejemplo de subtitulación de efectos sonoros. Extraído de “Sol de medianoche”.



Imagen 18. Subtítulo anterior al de la imagen 8. Ejemplo de subtitulación de efectos sonoros, cuando hay solapamiento con la música. Extraído de “Sol de medianoche”.



Imagen 19. Subtítulo posterior al de la imagen 8. Ejemplo de subtitulación de efectos sonoros, cuando hay solapamiento con la música. Extraído de “Sol de medianoche”.

Siguiendo la recomendación de la norma, la gran mayoría de los efectos sonoros se han sustantivado, como se puede ver en la imagen 8. También se han evitado las construcciones con “sonido de”.

Si bien la norma UNE prefiere la descripción del sonido en lugar de usar onomatopeyas (a excepción de programas infantiles, donde estas son más frecuentes) en cuanto a los sonidos ambientales, en algunos casos de la propuesta accesible se ha subtitulado el efecto sonoro indicando el origen del sonido y su onomatopeya. Esta decisión se ha tomado teniendo en cuenta cuestiones de expresión y técnicas. Es decir, con solo indicar el origen del sonido no quedaba claro el tipo de sonido que era y desarrollar la descripción entera o sustantivar el efecto resultaba inviable por caracteres, CPS o por sonar poco genuino. Por los motivos expuestos, en algunas ocasiones se ha preferido el uso de la onomatopeya, puesto que describe con más claridad el sonido y de una forma más breve.

Algunos de los ejemplos en los que se ha utilizado la onomatopeya para los efectos sonoros son los siguientes:

- Para describir el sonido metálico que hace el equipo de maniobras tridimensional (abreviado, equipo 3D). La onomatopeya usada es la propuesta por Martínez de Sousa para los sonidos metálicos: “Clang”. Al ser un equipo que solo existe en este producto audiovisual, se ha considerado que con solo indicar el origen del sonido (Equipo 3D) no se acabaría de entender cómo es el sonido que produce. Por este motivo, se ha optado por la onomatopeya, puesto que es más descriptiva. Además, también es más conciso y encaja con los CPS máximos, a diferencia de si se hubiera utilizado una forma desarrollada como (Sonido metálico del equipo 3D).

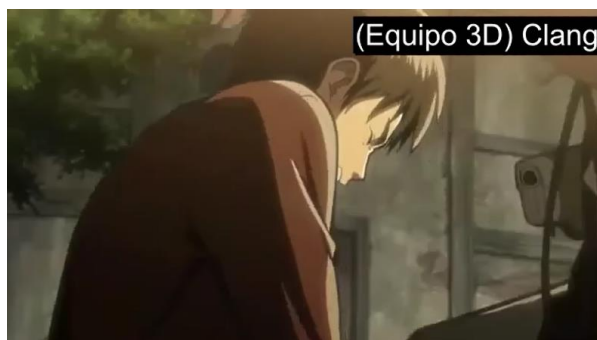


Imagen 20. Ejemplo de subtítulos de efectos sonoros con onomatopeya. Extraído de “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”.

- Cuando se desenvaina o se usa la espada del equipo de maniobras tridimensional. Aunque sea visible en la imagen el momento en el que se desenvaina o se usa para atacar, se ha considerado que dicho sonido no es tan obvio. Por este motivo, se ha optado por subtitarlo. Como se prefiere la sustantivación de los efectos sonoros, en vez de usar una propuesta como (Espada desenvainándose) se ha optado por usar “(Espada) Chas”, que es la onomatopeya que propone Martínez de Sousa para el choque de espadas. Si bien en este caso no están chocando dos espadas, se ha considerado que la onomatopeya es bastante representativa del sonido de una espada al chocar contra algo.



Imagen 21. Ejemplo de subtítulos de efectos sonoros con onomatopeya. Extraído de “Guerrero”.

- Cuando el brazo inerte de Erwin cae al suelo del tejado en el momento en que Levi le va a inyectar la jeringa. Si bien es visible en la imagen la forma en la que el brazo pega contra el suelo, se ha considerado necesario subtitar el efecto sonoro, puesto que, de normal, esta acción podría ser silenciosa o bien con un ruido casi imperceptible. Sin embargo, en este caso, como es significativo para la decisión de Levi, el golpe se oye a

volumen elevado e incluso con eco. Por este motivo, se ha usado “(Brazo) ¡Plaf!” con la onomatopeya que propone Martínez de Sousa para describir el sonido de un golpe contra el suelo. Por restricciones espaciales y temporales se ha preferido la onomatopeya a una descripción como (Golpe seco y fuerte del brazo).



Imagen 22. Ejemplo de subtitulación de efectos sonoros con onomatopeya. Extraído de “Sol de medianoche”.

Asimismo, conviene destacar que, tal y como indica la norma UNE, para evitar redundancias con la imagen, como ocurre con las didascalias referentes al tono de voz del enunciado, en algunas ocasiones no se ha creado subtítulos para los efectos sonoros, pese a que en el producto audiovisual se escuchen ruidos, puesto que estos son obvios. Esto ha ocurrido en varias ocasiones como, entre otras:

- Cuando el Titán Colosal destruye el muro con una patada y de la fuerza del impacto causa varios destrozos en los edificios de la población en “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”.



Imagen 23. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

- Cuando a Reiner le tiembla la mano mientras la tiene apoyada en el equipo de maniobras tridimensional en “Guerrero”.



Imagen 24. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

- Cuando el Acorazado y el Colosal huyen, llevándose consigo a Eren e Ymir y destrozando parte del muro en “Guerrero”.



Imagen 25. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

- Cuando se rompe la bandera y cae desde lo alto del muro debido a las fuertes ráfagas de viento en “Guerrero”.



Imagen 26. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

- Cuando en “Sol de medianoche” Armin, en su forma de titán, destroza el tejado de una casa para llegar hasta Bertholdt, creando escombros.



Imagen 27. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

- Cuando Armin, en su forma de titán cae al suelo después de devorar a Bertholdt en “Sol de medianoche”.



Imagen 28. Ejemplo que causaría redundancia, si se incluyera el efecto sonoro.

Como conclusión del análisis, se podría decir que en la subtitulación accesible se hace más evidente el problema de contaminación de la imagen, característica de la subtitulación. Es decir, entre los subtítulos de los diálogos, de los efectos sonoros y de la música se acaba tapando mucho la imagen.

En cuanto a la norma UNE, tras realizar las propuestas y analizarlas, podríamos decir que algunas de sus recomendaciones se hacen inviables de seguir. Una de ellas es la literalidad de los subtítulos, puesto que las restricciones temporales y espaciales, aún más restrictivas debido a las didascalias y a la identificación de personajes mediante etiquetas, aunque estas estén abreviadas, hacen necesario que haya que sintetizar la información. También se ha visto que la técnica identificativa mediante colores, aunque sea la preferida, no siempre es suficiente debido al rango de cinco colores en el que se basa. En este caso, sería interesante que la norma ampliara este rango, aunque cabría hacer un estudio de recepción para ello.

Cabe destacar, de nuevo, que se discrepa con el tratamiento de la música por la norma, como se ha visto a través de los ejemplos. Como se ha indicado anteriormente, la norma considera que solo es necesaria subtítularla si es importante para entender la trama. Sin embargo, al fin y al cabo la música se añade a un producto audiovisual por un motivo, por lo que siempre es importante, ya que nos transmite algo. De la misma forma que el espectador oyente puede escucharla aunque no sea relevante, el espectador sordo también debería tener la posibilidad de apreciarla para tener una experiencia lo más parecida posible con el producto audiovisual a la que tiene el espectador oyente.

La descripción de la música, los efectos sonoros y el tono que usa el personaje en el enunciado, añadido a las restricciones temporales y espaciales, hacen que la subtitulación accesible presente más retos para el traductor que la subtitulación convencional. Sin embargo, como se ha demostrado mediante la propuesta, es posible realizarla, independientemente del tipo de producto audiovisual.

6. CONCLUSIONES

Es evidente que la subtitulación accesible supone todo un reto para la figura del traductor, que tiene que asegurarse que la experiencia del receptor sordo sea lo más parecida posible a la del oyente, bajo unas restricciones espaciotemporales que condicionarán la traducción. Como se ha dicho con anterioridad, las convenciones espaciotemporales de la subtitulación se vuelven aún más restrictivas en el subtítulado accesible debido a la identificación de personajes, didascalias para el tono de voz del enunciado, la música y los efectos sonoros, elementos necesarios en este tipo de subtítulado.

Al haber usado la norma UNE para realizar la propuesta, se ha podido comprobar que quizá, tras siete años desde su última modificación, habría que actualizar algunos de los aspectos que propone. La identificación de personajes mediante colores resulta insuficiente en productos audiovisuales con bastantes personajes relevantes, puesto que solo se exponen cinco colores distintos. Siendo los colores la técnica preferida, al no ocupar caracteres ni CPS, convendría quizá ampliar el abanico de colores disponibles para los personajes.

En cuanto a los CPS, hay varias plataformas o canales que para su material accesible usan 17 CPS y no los 15 que propone la norma. Al seguir las convenciones de la UNE, en el presente trabajo se ha mantenido la convención de 15 CPS. Sin embargo, convendría plantearse que la norma ampliara también el número de caracteres a 17, debido a que ya tiene aceptación entre

los receptores sordos. De esta forma, con estos caracteres de más, se ganaría espacio para poder mantener la literalidad de los subtítulos respecto al doblaje o quizá incluso se podrían usar didascalias, sin abreviar, para identificar a los personajes y, a la vez, seguir manteniendo dicha literalidad.

En lo referente a la música, se ha ido exponiendo ya a lo largo del trabajo, pero sería recomendable que la norma incitara a subtítular toda la música que aparece en el producto, sea extradiegética o diegética, ya que toda ella es importante al contribuir a la experiencia del espectador. Si no se subtítula, nuestro receptor sordo pierde información del producto que el receptor oyente sí recibe. En cuanto a los efectos sonoros, quizá convendría plantearse el uso de onomatopeyas en productos no infantiles, sin abusar, para casos en los que la descripción del sonido sea más fácil de comprender mediante la onomatopeya que no con la descripción desarrollada de dicho efecto.

Evidentemente, todas estas propuestas de mejora para la norma UNE tendrían que realizarse mediante un estudio de recepción para comprobar si serían bien aceptadas por el receptor con discapacidad auditiva. Asimismo, sería importante llegar a una homogeneización del subtítulado accesible, ya que, aunque exista la norma UNE como modelo de referencia, al final cada plataforma o canal utiliza convenciones distintas.

Si bien es cierto que la subtitulación accesible es todo un reto y hay varios factores a tener en cuenta que van a condicionar o restringir la traducción, es posible crear versiones accesibles de cualquier producto audiovisual, incluso para la animación japonesa destinada a un público no infantil. Así pues, podría haber mucha más accesibilidad en el anime que la que hay ahora, donde solo la encontramos para animación dirigida a un público más infantil.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aptent Solutions. (2013). *Estenotipia. Subtitulado en directo*. Recuperado el 3 de mayo de 2021 desde <https://aptent.es/estenotipia-subtitulado-en-directo/>
- Araki, T. (Director). (2013). “A ti, dentro de 2000 años: La caída de Shiganshina, primera parte”. [Capítulo de serie de televisión]. En WIT STUDIO, Production I.G. (Productores), *Ataque a los titanes*. Tokio: WIT STUDIO, Production I.G.
- Associació Catalana per a la Promoció de les Persones amb Sordesa. (2018). *SORDESA*. Recuperado el 25 de marzo desde <https://acapps.org/web/sordesa/>
- Asociación Española de Normalización y Certificación. (2012). *UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*. Madrid: AEONOR.
- Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual de España (ATRAE). (2016). *Subtitulado para sordos*. Recuperado el 20 de abril de 2021 desde <https://atrae.org/subtitulado-para-sordos/>
- Ataque a los titanes (manga). (s.f.). En *Ataque a los titanes wiki*. Recuperado el 1 de abril de 2021 desde [https://shingeki-no-kyojin.fandom.com/es/wiki/Ataque_a_los_Titanes_\(manga\)](https://shingeki-no-kyojin.fandom.com/es/wiki/Ataque_a_los_Titanes_(manga))
- Braz Troncoso, M. (2019). *El antihéroe y la justicia en el manga One Piece: Análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda* (Trabajo de fin de grado). Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Cuéllar, C. (2016). El subtitulado para sordos en España y Alemania: estudio comparado de los marcos normativos y la formación universitaria. En *Revista Española de Discapacidad*, 4 (2), pp. 143-162.
- Díaz Cintas, J. (2005). Nuevos retos y desarrollos en el mundo de la subtitulación. En *Puentes: Hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural*, 6, pp. 13-20. Londres: Roehampton University.
- Díaz Cintas, J. (2006). *Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor*. Londres: Roehampton University.
- Díaz Cintas, J. (2007). *Traducción audiovisual y accesibilidad*. Londres: Roehampton University.

Díaz Cintas, J. (2010). La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y de la audiodescripción. En *El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo*, pp. 157-180. Madrid: Instituto Cervantes.

Greco, G. M. (2016). On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility. En *Researching Audio Description. New Approaches*, pp. 11-33. Londres: Palgrave Macmillan.

Jímenez, A.; Lavín, J. (2021). Anime-manga en la televisión de España: Orígenes, auge y ¿ocaso? En *Cómics & Estudios culturales*, pp. 19-39. Barcelona: Ediciones Idea.

Jorquera, A. (2021). Historia del anime en España. En *Historia de los medios audiovisuales II*. Elche: Universidad Miguel Hernández. Recuperado el 29 de marzo de 2021 desde <https://historiatercerocaup2021.edu.umh.es/2021/03/02/historia-del-anime-en-espana-alejandro-jorquera/>

Martínez de Sousa, J. (2012). *Manual del estilo de la lengua española*. Gijón: Trea.

Pazó, I. (2011). La adaptación del subtítulo para personas sordas. En Di Giovanni, E. *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accesibility | Entre texto y receptor: traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang GmbH

Pereira, A. (2005). El subtítulo para sordos: estado de la cuestión en España. En *Quaderns. Revista de Traducció*, 12, pp. 161-172. Barcelona: UAB.

Reviere, N., & Remael, A. (2015). Recreating multimodal cohesion in audio description: A case study of audio subtitling in Dutch multilingual films. *New Voices in Translation Studies*, 13, pp 50–78.

Richart-Marset, M., Calamita, F. (2020). El gran reto de la traducción y la accesibilidad audiovisual en los medios de comunicación. En *MonTI*, 12, pp. 29-52. ISSN: 1989-9335.

Romero-Fresco, P. (2011). *Subtitling through speech recognition: Respeaking*. Manchester: Routledge.

Santiago, J.A. (2012). Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. En *Puertas a la lectura*, 24, pp. 10-27.

Selecta Visión. (s.f.) *Ataque a los titanes*. Recuperado el 1 de abril de 2021 desde <https://www.selecta-vision.com/catalogos/ataque-a-los-titanes/>

Sevakis, J. (2012). “The Anime Economy, part 3: Digital Pennies” en *Anime News Network*. Recuperado el 10 de mayo de 2021 desde <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2012-03-09>

Tanaka, H. (Director). (2017). “Guerrero”. [Capítulo de serie de televisión]. En WIT STUDIO, Production I.G. (Productores). *Ataque a los titanes*. Tokio: WIT STUDIO, Production I.G.

Tanaka, H; Itoga, S. (Directores). (2019). “Sol de medianoche”. [Capítulo de serie de televisión]. En WIT STUDIO, Production I.G. (Productores). *Ataque a los titanes*. Tokio: WIT STUDIO, Production I.G.

Talaván, N.; Ávila-Cabrera, J., Costal, T. (2016). *Traducción y accesibilidad audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Techopedia. (2021). “Vertical Blanking Interval (VBI)” en *Dictionary: Networking*. Recuperado el 20 de mayo de 2021 desde <https://www.techopedia.com/definition/13467/vertical-blanking-interval-vbi>

Valdivia, T. (2013). “Los animes de la década de los 70” en *Hobby Consolas*. Recuperado el 3 de mayo de 2021 desde <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animes-decada-70-56636>

Varela Nieto, I.; Lassaletta Atienza, L. (2012). *La sordera*. Madrid: CSIC.

Vigil, M. (Director). (2015). “Cómo se reescribe el tiempo”. [Capítulo de serie de televisión]. En TVE, Cliffhanger (Productores). *El Ministerio del Tiempo*. Madrid: TVE.

Web Accessibility Initiative (W3C). (2005). *Introducción a la accesibilidad web*. Recuperado el 20 de mayo desde <https://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility>