Traducción accesible: narratología y semántica de la audiodescripción

CATALINA JIMÉNEZ HURTADO
CLAUDIA SEIBEL
Universidad de Granada

1 Reconocimiento social y científico de la accesibilidad a los medios de comunicación

La audiodescripción para ciegos es una técnica utilizada para crear un tipo de accesibilidad a los medios audiovisuales que implica un proceso de traducción en el que se describen imágenes en palabras. El resultado es un texto, el guión audiodescrito, que ha de cumplir una serie de estándares de calidad y criterios de adecuación cognitiva, teniendo en cuenta al receptor prototípico intencionado. Las personas ciegas han de poder acceder a los contenidos audiovisuales sin tener que realizar un excesivo esfuerzo cognitivo y poder seguir así la trama o los contenidos del mensaje.

Con el apagón analógico y la introducción de las redes digitales, la investigación en tecnologías digitales y diferentes tipos de bandas, etc. ha crecido de forma vertiginosa. Sin embargo, aún no existe algo parecido al libro blanco de la audiodescripción o del subtitulado para sordos o incluso de la interpretación de lengua de signos de los programas televisivos o DVD comerciales etc.

La existencia de una norma AENOR para el subtitulado y la audiodescripción en la que, además, han participado los distintos sectores implicados: asociaciones de usuarios, instituciones (ministerios y universidades) y profesionales del sector, parece ser la panacea y excusa para no seguir investigando en temas tan preocupantes y decisivos como el de la formación de los futuros formadores de un sector profesional, el de los audiodescriptores, subtituladores e intérpretes de lengua de signos cuyo perfil sigue sin definirse en materia de conocimientos, destrezas y competencias.

Estos profesionales crean textos cuyas características hay que investigar en su globalidad y en sus diferentes particularidades. La subtitulación para

sordos adolece de un criterio unánime de creación, resultados, éxito y expectativas entre las diferentes asociaciones de usuarios; la audiodescripción se viene practicando en España desde hace décadas sin que se hayan realizado ni informes particulares, ni valoraciones generales, basados en estudios científicamente fundados sobre la recepción entre usuarios. No es de extrañar, por tanto, que la mayoría de los sectores implicados en el proceso de creación de las audiodescripciones o de las subtitulaciones encuentren diferentes calidades entre los productos elaborados por la competencia.

En este, como en tantos otros ámbitos profesionales, los estándares de calidad han de conseguirse, en la medida de lo posible, teniendo en cuenta muchos y diversos factores, empezando por la valoración del acceso a la información por parte de los usuarios de los productos para, con esos resultados, continuar con un análisis del producto calificado como adecuado. El proceso de producción, así como los factores que inciden en el resultado o producto de calidad conseguido, ha de ser analizado de nuevo para establecer los estándares de calidad de un producto que sí ha tenido éxito entre los usuarios.

Por lo tanto, el análisis de estos nuevos tipos textuales ha de ir encaminado a desvelar su función social y comunicativa y a ofrecer datos teóricos y empíricos sobre su estructura interna como instrumento comunicativo de éxito. Esa es la investigación que se está realizando en el seno del proyecto TRACCE en la Universidad de Granada.

2 Investigación en Traducción Accesible

En el marco del proyecto i+d+i TRACCE (Traducción y Accesibilidad: Evaluación y gestión de los recursos de accesibilidad para discapacitados a través de la traducción audiovisual: audiodescripción para ciegos. Protocolo para formar a formadores. SEJ2006-01829/PSIC), estamos investigando el concepto de «audiodescripción» desde las diferentes perspectivas de su multidimensionalidad.

En un principio, nos hemos decantado por considerar tanto la audiodescripción como la subtitulación para sordos como nuevas modalidades de la «traducción audiovisual accesible» (DÍAZ CINTAS 2007 y JIMÉNEZ HURTADO 2007b). A partir de esta conceptualización apriorística, hemos establecido criterios y parámetros de análisis para evaluar ambos productos como textos interdependientes con sus respectivos contextos cognitivos más inmediatos, esto es, el texto

exclusivamente audiovisual. Es este artículo nos centraremos no obstante en el tipo textual que da lugar al guión audiodescrito (en adelante, GAD).

2.1 *Investigación centrada en audiodescripción: el guión como producto*

Desde la perspectiva de análisis del GAD como producto, realizamos experimentos para cuantificar y tipificar el acceso de los usuarios al contenido de los textos audiovisuales en general.

Se trata de una investigación incipiente en la que se están aplicando las directrices del *action research* (BURNS 2007). En estos primeros pasos nos hemos centrado en la valoración de textos audiovisuales de ficción con contenidos accesibles para personas ciegas y nos hemos centrado en los diferentes géneros de películas comerciales. A la preparación de una serie de cuestionarios siguió el visionado de estas películas con personas ciegas que sufrían diferentes tipos de ceguera, tanto congénita como adquirida, o con aquellas que disfrutaban un resto de visión. Una vez pasados los cuestionarios y analizados los primeros resultados, se procedió a la realización de las encuestas piloto, así como a la creación de grupos de discusión abierta con personas videntes y ciegas.

En esos grupos de discusión, en los que el conjunto de investigadores introduce las cuestiones que se quieren tratar y se ocupa de guiar o moderar las intervenciones, se mide y se compara de forma aleatoria el acceso a la información por parte de los diferentes espectadores. Como decimos, esta investigación es inicial y aún no contamos con resultados dignos de ser publicados.

Otro foro de discusión en traducción accesible es el hecho de la existencia de una Norma AENOR 153020, como decíamos, consensuada. La supuesta diferencia de criterios existente a la hora de realizar el guión audiodescrito entre las audiodescripciones realizadas antes de la existencia de la norma y las que se han creado tras la elaboración de la misma es algo que requiere un análisis exhaustivo. Del mismo modo, el hecho de que estos guiones se hayan atenido a los planteamientos y recomendaciones recogidos en el texto AENOR sigue siendo un fenómeno no investigado. Cualquier manifestación que critique o alabe un texto audiovisual accesible por estas cuestiones no deja de ser un brindis al sol. Otra de las líneas de investigación de TRACCE es precisamente la que evalúa la mencionada norma desde diferentes puntos de vista y atendiendo nuevamente al GAD como producto.

Esta investigación sigue el planteamiento metodológico anterior: se ha comenzado con la traducción de las recomendaciones de la NORMA a

ítems de cuestionarios, de modo que una serie de sujetos puedan valorar la medida en que cada producto audiovisual accesible cumple las directrices. En esta línea estamos aún en proceso de elaboración de las encuestas piloto para validar los primeros cuestionarios. Quisiéramos reseñar que por el momento, en esta investigación, al igual que en la anterior, participan tanto personas ciegas como personas que ven y que no han tenido relación con la audiodescripción. No obstante, estamos preparando dos grupos de cuestionarios; el primero es un cuestionario pensado para grupos de evaluadores doblemente seleccionados: en función de sus conocimientos sobre cine y grupos que tienen en cuenta de nuevo el tipo de ceguera de los encuestados. El segundo tipo de cuestionario está pensado para adaptarlo a una herramienta de etiquetado manual en preparación, pero con la que ya se han etiquetado alrededor de doscientas películas. El objetivo estriba en que a la vez que los etiquetadotes realizan su trabajo bocadillo por bocadillo o escena / secuencia, vayan respondiendo a una serie de preguntas relacionadas con la norma. De este modo, precisamente las personas que más cerca están del análisis de los GAD, en la medida en que van marcando la información para distribuirla por etiquetas, se convierten en los sujetos de este experimento y van contestando puntualmente a preguntas sobre el posible, probable o certero cumplimiento o adecuación del texto a la norma. Estamos convencidos de que solo así se pueden establecer criterios acerca de las posibilidades de la norma y, sobre todo, de la necesidad de revisar su redacción.

Finalmente son ya varias las publicaciones realizadas en las que se compara desde diversas perspectivas los guiones realizados en diferentes lenguas; concretamente se han comparado los guiones de las mismas películas en español con inglés, francés y alemán.

Hasta aquí el trabajo realizado por el proyecto TRACCE con el concepto del guión audiodescrito como producto desde el punto de vista normativo y de éxito entre los usuarios. Tenemos previsto terminar esta fase para febrero de 2009.

2.2 *El guión audiodescrito como proceso*

El aspecto hasta ahora más importante de nuestra investigación y que se encuentra en un periodo más avanzado dentro de TRACCE es el que se realiza desde la perspectiva del guión como proceso. Estamos llevando a cabo un estudio del guión como texto desde diferentes perspectivas lingüísticas y cognitivas.

La finalidad más inmediata es la de configurar un concepto de texto que creemos especializado utilizando la sistematización y recurrencia de su parámetros textuales (FABER / JIMÉNEZ 2004). Por ello, estamos analizando las características de su configuración semántica, así como las de las redes léxicas y conceptuales que suele activar. De este modo, se averiguan los dominios cognitivos considerados más relevantes por los profesionales. Obtendremos con estos análisis información acerca de los elementos que se describen, tanto abstractos (estados mentales o emocionales), como concretos, en forma de acciones y eventos en general (salir, entrar, sonreír, señalar).

Del mismo modo, estudiamos las estructuras sintácticas prototípicamente utilizadas por los autores de los guiones. Esta información lingüístico-cognitiva se relaciona, además, con la narración del lenguaje de la cámara. A cada unidad sintáctica le corresponde una unidad de imagen con lo que ambas se relacionan para observar si existe realmente información y recursos que establezcan parámetros de actuación lingüística según tipo de lenguaje cinematográfico. Hemos encontrado varios ejemplos en los que se observa una frecuencia alta entre un primer o primerísimo plano y una simple estructura SVO o la que utiliza la focalización temática de los complementos de lugar o tiempo para planos generales. La tesis estriba en que la información acerca del lenguaje de la cámara se plasma con una estructura sintáctica determinada que acostumbra al usuario a crearse imágenes diferentes en función del lenguaje utilizado por el audiodescriptor.

Por su parte, el entramado pragmático-discursivo que se crea con el texto audiovisual en el que se encarta es otro de los fenómenos estudiados (BRAUN 2007); así se estudian los elementos que otorgan cohesión a este tipo de texto, las figuras retóricas más utilizadas. En esta parte del análisis se incluyen cuestiones más espinosas como aquellas en las que estamos indagando en la actualidad que se relacionan con las posibilidades de inferencia por parte de las personas ciegas, al tener en cuenta la información procedente del guión de la película, del guión audiodescrito, así como la información procedente de otros elementos acústicos no articulados presentes en la película.

Los resultados de esta primera fase se utilizarán para elaborar una gramática local del GAD que establecerá los criterios cognitivos, lingüísticos y traductológicos para la constitución de una gramática textual (WERLICH 1982, COSERIU 1994) específica de un tipo textual especializado.

3 Narratología y semántica de la audiodescripción: primeros resultados TRACCE

El objetivo final del proyecto TRACCE es crear una base de datos que se convierta en una herramienta útil para tres ámbitos del conocimiento en traducción audiovisual: el ámbito de la investigación, el de la formación y el de la profesión.

La utilidad en el ámbito de la investigación estriba en que la base de datos tenga el mayor número posible de datos organizados según la información relevante del texto audiovisual accesible. Para acometer esta tarea de recopilar y almacenar datos de las películas audiodescritas y así recuperarlos de forma económica, hemos de identificarlos y distribuidos según su naturaleza y función.

Etiquetar para organizar la información

En una primera fase, se pensó en etiquetar solamente el lenguaje de los guiones audiodescritos; se localizaría la semántica, la sintaxis y los elementos discursivos. Sin embargo, gracias a una primera fase de etiquetado, nos dimos cuenta de que la interrelación de este texto con el texto fílmico, sus continuas referencias al sonido procedente de la película, por ejemplo, o como hemos mencionado, su sintaxis relacionada con la imagen, eran tan absolutamente intensas que cambiamos el método e introdujimos etiquetas que relacionaran por un lado la narración audiodescrita con el lenguaje de la cámara y la narración fílmica en general.

Al mismo tiempo, disponíamos de las directrices de la audiodescripción ofrecidas por la ITC, así como las que han elaborado DOSCH / BENECKE (2004) en lengua alemana y que en muchos sentidos coinciden con los datos ofrecidos por los audiodescriptores profesionales en España. Estas informaciones fueron incorporadas también en forma de etiquetas. Con ello, para la segunda fase, que es en la que nos encontramos, tenemos tres tipos de etiquetado:

- Etiquetas del grupo A, que recogen aspectos e informaciones relacionados con la narración fílmica y que se refieren por tanto a ambientación (temporal y espacial) y personajes.
- Etiquetas del grupo B, que recogen aspectos exclusivamente relacionados con el guión como producto desde una perspectiva lingüístico-cognitiva y

- Etiquetas del grupo C, que marcan el lenguaje de la cámara.

Nuestra colaboración con la Universidad de Deusto y la empresa gizer.net ha dado sus frutos y hemos desarrollado de forma conjunta una herramienta que simplifica el proceso de etiquetado semántico manual: Taggetti. Para su funcionamiento, Taggetti parte de la definición de la jerarquía de etiquetas mencionada y permite estructurar el texto del guión audiodescrito de una película en pequeñas partes que llamamos «unidades de significado». Estas unidades dividen a la película en secciones de duración limitada para facilitar el proceso posterior de la información. Una de las filosofías de procedimiento del etiquetado es la posibilidad de asociar a cada una de estas unidades la sección o clip de película y la parte de guión audiodescrito correspondiente.

Sobre cada uno de los textos del guión, se pueden añadir las etiquetas que se estimen convenientes, seleccionando visualmente el texto completo (una oración o parte de ella) que se desee etiquetar. Del mismo modo, pueden anidarse unas etiquetas dentro de otras. Además, el software permite operaciones utilitarias adicionales, como eliminar o modificar etiquetas ya introducidas o añadir comentarios a algunas de las etiquetas. Taggetti es multilingüe y permite visualizar en tiempo real el vídeo digital asociado al texto etiquetado, tal como se ve en la siguiente imagen.

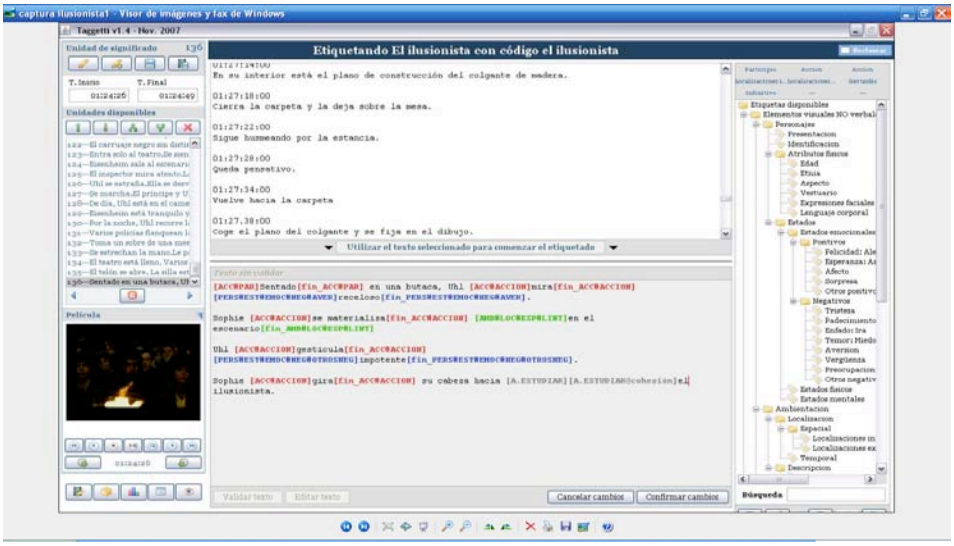


Fig. 1. Ejemplo de programa Taggetti

El listado provisional de etiquetas está a la derecha de la imagen; en el centro arriba el guión audiodescrito antes de ser etiquetado y en la segunda mitad de la pantalla, en el centro, tenemos parte del guión audiodescrito, una vez que se han introducido diferentes etiquetas identificables por colores. La columna de la izquierda recoge, en la parte superior, la los códigos de tiempo, seguidos de las herramientas necesarias para seccionar la narración fílmica en pequeñas unidades de sentido. Estas unidades no sobrepasan en general los 60 segundos, de modo que en el futuro evite que los usuarios, cuando busquen información sobre un aspecto determinado, se vean forzados a visionar más de un minuto de película. Siguen, en la misma columna, las unidades de sentido y, al final, parte de las funciones para facilitar al etiquetador el visionado repetido de ciertas unidades, como puede ser el pausado, la repetición o la regulación de la velocidad del visionado.

Este etiquetado funcional nos permitirá almacenar toda la información a la que hemos hecho referencia relacionada para ser recuperada a través de la base de datos, dependiendo de la identificación de las diferentes necesidades.

3.1 *Descripción de las áreas cognitivas activadas y sus interrelaciones en el GAD*

Otro de los objetivos que persigue el proyecto TRACCE es el hecho de que la base de datos se convierta en una herramienta de ayuda al profesional de modo que este reciba un tipo de asistencia en el proceso de creación del GAD. A su vez, esta herramienta proporcionará al formador de formadores en audiodescripción la información accesible de tal modo que, al introducir en la herramienta de búsqueda conceptos aislados o relacionados, se recuperen fragmentos de la película y del guión donde se audiodescriban este tipo de cuestiones.

Una de las tareas más importantes del proyecto TRACCE es la de analizar el GAD y describir sus características lingüísticas, que podríamos desglosar en una primera fase en semántico-cognitivas, sintácticas y pragmáticos discursivas (RODRÍGUEZ POSADAS 2007). Actualmente estamos analizando la estructura general semántica de base cognitiva. Se trata de averiguar cuáles son los eventos más representados y las áreas cognitivas que se activan en cada evento.

Este análisis requiere de la aplicación de las teorías cognitivas que entienden que el conocimiento lingüístico de los textos se cimenta sobre sus relaciones entre estructuras conceptuales y cognitivas. Explicar cómo

funciona una estructura lingüística en un contexto determinado, es decir un texto con una función específica, es representar el conocimiento que transmite. Toda representación del conocimiento ha de ser de base semántica y partir de los conceptos y sus relaciones (CROFT / CRUSE, 2004). Estos se agrupan en dominios semánticos que representan el principio fundamental de la estructura conceptual y que reflejan la estructura cognitiva humana.

Puesto que partimos de la base de que el léxico de cada lengua natural es un almacén donde descansa nuestra experiencia del mundo en categorías interconectadas (con límites difusos) y que traducimos la realidad en nuestra mente creando símbolos y relacionándolos unos con otros en redes o mapas de relaciones conceptuales, aceptamos que ese lexicón refleja nuestra forma de relacionarnos con el mundo y de entenderlo (EVANS / GREEN 2006).

Así consideramos que, cada vez que se describe una imagen conceptual de la organización de una realidad que está ocurriendo, estamos explicando la naturaleza de un evento. Si explicamos la forma en que un texto activa sus eventos, estamos describiendo su forma de expresarse, su gramática. Para ello, hemos de ofrecer conjuntos de patrones recurrentes de cierta homogeneidad sintáctico-semántica y su función en el texto. Según SALWAY (2007), los tipos de evento que se describen con mayor frecuencia en los GAD en inglés son:

- el evento del cambio de escena (cambio y lugar)
- el del foco de atención de los personajes (percepción)
- el de la comunicación no verbal (movimiento)
- el del cambio de situación (cambio)

Efectivamente, los GAD en español reflejan prácticamente lo mismo. Este tipo de información se extrae de realizar un estudio de frecuencias en el corpus de películas audiodescritas recopilado. Si observamos la figura siguiente, una captura de pantalla del listado de palabras más frecuentes en el corpus, se puede observar que, si obviamos las palabras abiertas, la primera palabra que aparece es «mira» (percepción) y las siguientes son «entrar», «salir» (movimiento), «mano», «casa», «coge» (parte del cuerpo, posesión con movimiento).

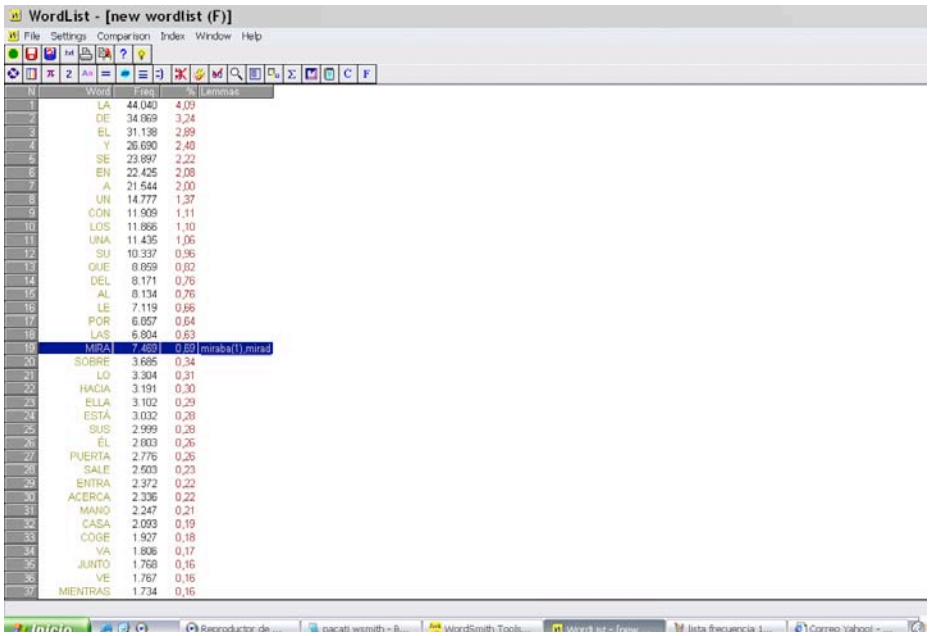


Fig. 2. Listado de frecuencias del corpus de películas audiodescritas. Proyecto TRACCE.

No es de extrañar que aparezcan estas palabras si recordamos los resultados de SALWAY mencionados: la narración fílmica descansa sobre los personajes, sus percepciones y sus movimientos. De hecho, en palabras de SALWAY / GRAHAM (2003: 299):

> *We suggest that information about characters' emotions gives a useful foothold in making sense of their goals, actions and the events around them.*

A modo de ejemplo del comportamiento semántico de los GAD en español, presentamos unos primeros resultados que relacionan las áreas conceptuales de movimiento, sentimiento y percepción.

En primer lugar, en el proyecto TRACCE, analizamos el comportamiento semántico y sintáctico de todos los verbos que se incluyen en esta categoría, identificamos sus rasgos gramaticales más recurrentes, creamos una estructura que resuma su comportamiento sintáctico y asociamos los resultados a los diferentes roles semánticos. En general, en el lexicón verbal del español, la categoría «Movimiento» es de las más importantes, tanto por su complejidad estructural, como por la

cantidad de lexemas que se incluyen en ella (CIFUENTES HONRUBIA 1999). La imagen que sigue es la estructuración de la categoría según la distribución de los verbos que incluye.



Fig. 3. Resumen del dominio movimiento en español.

Desde el lexicón mental español, podemos observar cómo, además de ser una de las más ricas en lexemas, esta categoría dispone de una distribución extraordinariamente variada representada por grados de movimiento, fases, tipos, etc. Resalta el hecho de que exista un grupo de lexemas que pone de relieve la importancia en general que tiene el movimiento corporal.

Analizando el corpus de guiones audiodescritos[1] y con la salvedad con que han de hacerse estas afirmaciones, dado que solamente hemos estudiado las colocaciones y concordancias de los verbos más prototípicos

[1] Hasta la fecha, nuestro corpus consta de un total de 324 películas audiodescritas en español. El análisis se realiza con el programa de análisis léxico Wordsmith Tools, Oxford University Press.

de ambas categorías gramaticales («mover», «moverse» y «desplazarse»), observamos la imagen que sigue a continuación y que representa los tipos de movimiento activados en los GAD, nos sorprenden algunas de sus características: en primer lugar, es sorprendente que la transitividad se centre casi exclusivamente en el movimiento corporal. Por otro lado, también destaca el fenómeno de que el verbo «moverse» se acompañe, en la mayoría de las ocasiones, de un participio pasivo o de una construcción preposicional que denote o explicite la actitud mental o física de alguien.

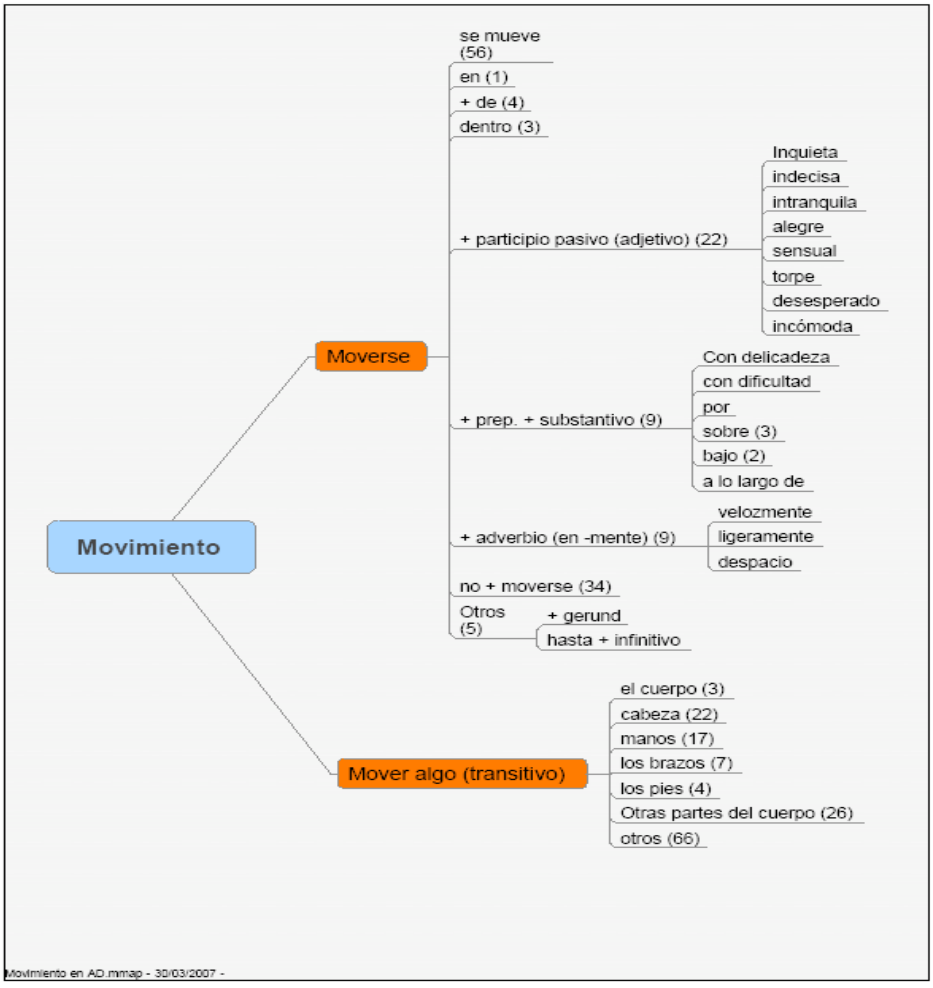


Fig. 4. Resumen de la estructura semántica y sintáctica de movimiento en el GAD

Algo parecido ocurre con el área de sentimiento. La distribución de los verbos de sentimiento en los guiones audiodescritos revela un comportamiento semántico y sintáctico que podría calificarse de curioso. Se ha buscado en el corpus los verbos que representan la prototipicidad en cada una de las dimensiones en las que se distribuye este dominio y hemos obtenido los siguientes resultados.

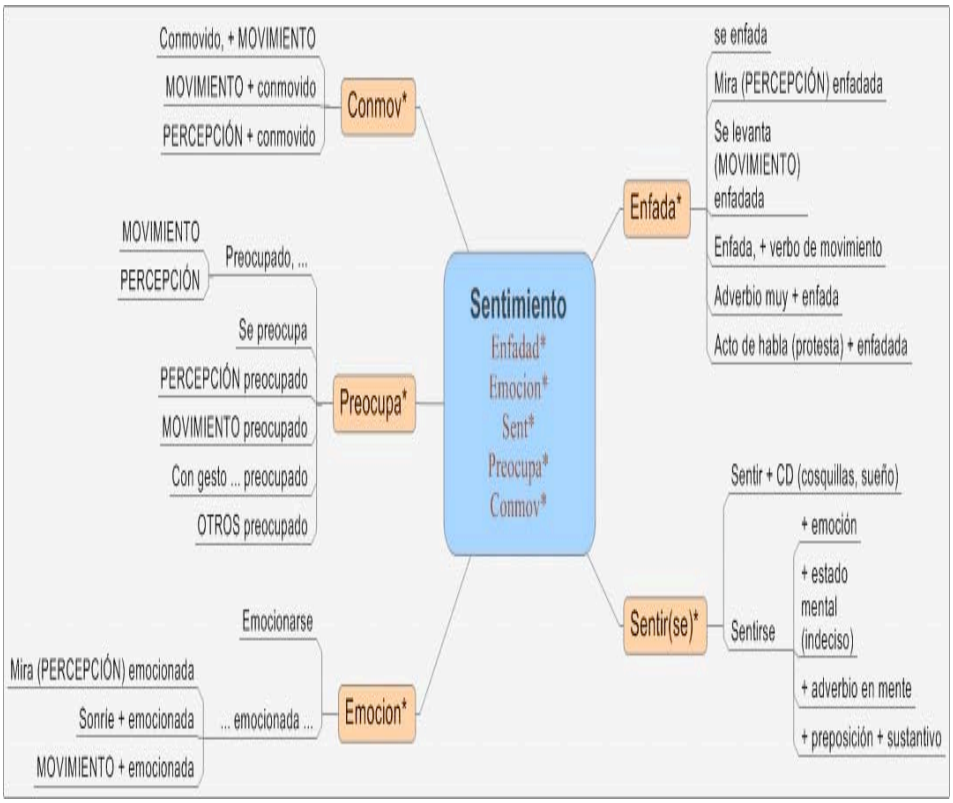
LISTA DE CONCORDANCIA

- Enfadad* 109
- Emocion* 112
- Sentid* 154
- Preocupa* 174

- Sobrecogid* 5
- Alterad* 7
- Apesadumbrad* 22
- Excitad* 23
- Aturdid* 27
- Amoroso 27
- Atemorizado 31
- Siente* 33
- Enamorad* 41
- Entristecido 48
- Inquiet* 52
- Conmover* 70
- Satisfech* 74

Como vemos, nuevamente destaca la activación claramente más relevante de cuatro lexemas frente al resto. Este fenómeno requiere de un análisis más profundo; sin embargo, nos atrevemos a adelantar que su función se orienta hacia una utilización de elementos léxicos centrales y prototípicos, así como hacia una reutilización de los mismos, de modo que el receptor pueda hacerse una idea aproximada del sentimiento que expresa el actor, pero que sea precisamente la persona ciega la que, en función del resto de las informaciones que percibe a través de otros canales, decida el tipo de sentimiento «emoción» más aproximado.

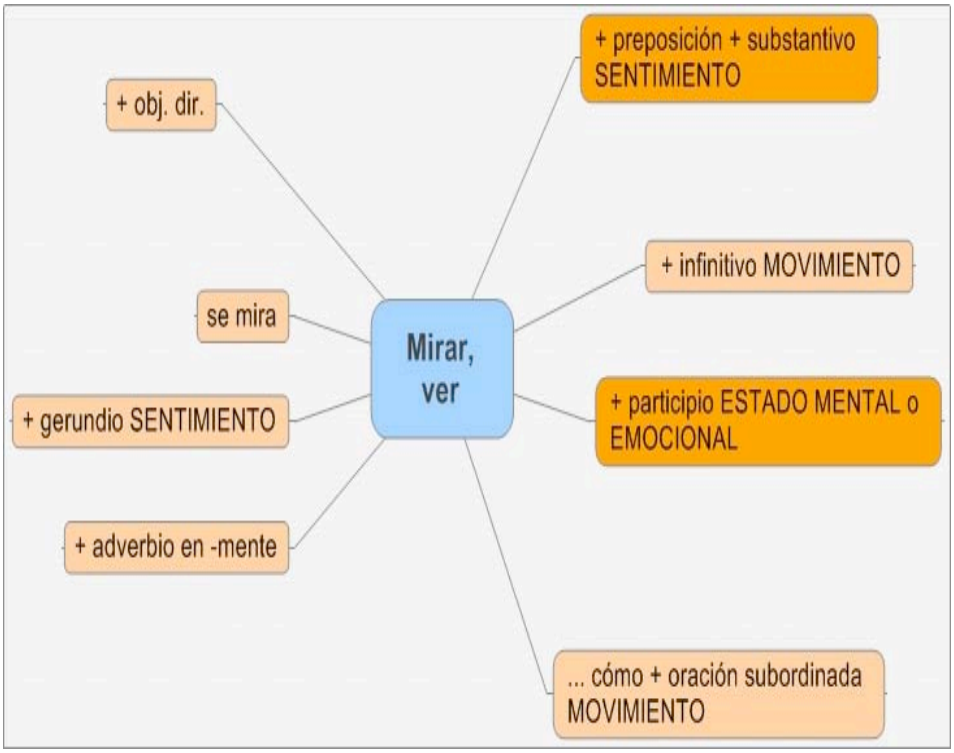
Una búsqueda de las concordancias de los verbos de sentimiento como protagonistas junto a los verbos de movimiento y a los de percepción, nos muestra la relación manifiesta que se produce entre ambos dominios, como se observa en la imagen siguiente.



La respuesta tentativa puede estar en el hecho de que, como decíamos más arriba, la narración fílmica y su correspondiente trama se apoya en los diferentes personajes:

> Si la narración depende tanto de la causa y el efecto, ¿qué puede funcionar como causa en una narración? Normalmente, los agentes de la causa y el efecto son los *personajes* (BORDWELL 1993: 68).

Son estos los que se mueven y los que sienten y, como veremos a continuación, los que percibiendo, ofrecen además, su perspectiva a la estructura narrativa. Gracias a un estudio de los verbos de la percepción general («ver« y «mirar») pudimos comprobar y corroborar la relación entre percepción, movimiento y sentimiento en la estructura narrativa de los GAD. La siguiente imagen lo muestra.



Del mismo modo, la búsqueda de concordancias con «emoción» como eje central, junto a «movimiento» y «percepción», nos ofrece este resultado, que presentamos resumido:

- miradas llenas de sentimiento
- mira emocionado
- conmovido, abandona la sala
- se incorpora / se aleja / se acerca emocionada
- emocionada se vuelve hacia él
- se incorpora / se levanta / retrocede conmovido
- mira / observa riendo excitado
- excitada, sube al carro
- entra con rostro enfadado
- la ve alejarse con lágrimas en los ojos
- lo ve irse con tristeza
- les ve marchar con tristeza y enfado
- ve espantado cómo abandona el salon

Es evidente que este estudio no es más que el comienzo de una necesaria trayectoria investigadora; sin embargo, nos proporciona datos para poder iniciar el proceso de diseño de una gramática de este tipo textual. Los resultados irán posteriormente encaminados tanto a la investigación del proceso de la audiodescripción, como al de la formación, puesto que el conocimiento y descripción de los patrones semánticos, sintácticos y discursivos de este tipo textual proporcionará al formador y al investigador datos extraídos de los propios textos.

4 Conclusiones

La aceptación en la sociedad de la información del concepto de «accesibilidad a los medios audiovisuales» ha sido un acicate para la creación científica desde cada uno de los sectores implicados. Algunos de ellos han sido muy dinámicos, como las tecnologías e ingenierías de la información y la telecomunicación; otros, sobre todo los que se refieren y dependen de aspectos más sociales, van a remolque de los primeros.

Para los futuros traductores profesionales de imágenes a palabras, urge

- crear criterios de delimitación del ámbito de estudio y, en consecuencia,
- formular diagnósticos de los problemas que existen en el ámbito de la formación y la investigación de este nuevo tipo textual, así como
- ofrecer estrategias de solución de los mismos.

El objetivo es la descripción de los parámetros semánticos, morfológicos, sintácticos y pragmáticos de este tipo textual. La recurrencia de un comportamiento lingüístico determinado implica la existencia de un tipo textual especializado.

Bibliografía

BALLESTER CASADO, A. (2007) «Directores en la sombra: personajes y su caracterización en el guión audiodescrito de *Todo sobre mi madre (1999)*», 133-151 en JIMÉNEZ HURTADO ed. *Traducción y accesibilidad*, Peter Lang, Frankfurt.

BENECKE, B. (2004b) «Audio-Description – Die Kunst, einen Film zu beschreiben», 19-28 en Elmar DOSCH / Bernd BENECKE.

BENECKE, B. (2005) «Audio-Description – The Art of Translating the Image», en *Workshop Saarbrücken* (mayo).

BORDWELL, D. (1985) *Narration in the Fiction Film* [trad. Pilar VÁZQUEZ MOTA (1996) *La narración en el cine de ficción*, Paidós, Barcelona], Methuen, London.

BORDWELL, D. / K. THOMPSON (1993) *El arte cinematográfico*, trad. Yolanda FONTAL RUEDA, Paidós, Barcelona.

BOURNE, J. / C. JIMÉNEZ HURTADO (2007) «From the Visual to the Verbal in Two Languages: A Contrastive Analysis of the Audiodescription of *The Hours* in English and Spanish», 175-187 en J. DÍAZ CINTAS / P. ORERO / A. REMAEL eds. *Proceedings Media for all. Accessibility in Audiovisual Translation,* Rodopi, Amsterdam.

BRAUN, S. (2007) «Multimodal Discourse Processing in Audio Description», comunicación en el seminario *Audio Description for Visually Iimpared People*. Universidad de Surrey (28 y 29 de junio).

BURNS, D. (2007) *Systemic Action Research: A Strategy for Whole System Change*, Policy Press, Bristol,

CARMONA, R. (2002) *Cómo se comenta un texto fílmico*, Cátedra, Madrid.

CASETTI, F. (1999) *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona.

CASETTI, F. / F. DE CHIO (1990) *L´analisi del film*, Bompiani, Milán.

CIFUENTES HONRUBIA, J. L. (1999) *Sintaxis y semántica del movimiento. Aspectos de gramática cognitiva*, Instituto de Cultura Juan Gil-Albert, Alicante.

COSERIU, E. (1994), *Textlinguistik*, Franke, Tübingen.

CROFT, W. / D. A. CRUSE (2004) *Cognitive Linguistics*, Cambridge University Press, Cambridge.

DÍAZ CINTAS, J. (2007) «Traducción audiovisual y accesibilidad», 9-23 en C. JIMÉNEZ HURTADO ed. *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, Peter Lang, Frankfurt.

DOSCH, E. (2004) «Filmbeschreibung in der Praxis», 13-17 en E. DOSCH / B. BENECKE (2004).

DOSCH E. / B. BENECKE (2004) *Wenn aus Bildern Worte werden. Durch Audio-Description zum Hörfilm*, Bayerischer Rundfunk, München.

EVANS, V. / M. GREEN (2006) *Cognitive Linguistics: An Introduction*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ / Edinburgh University Press, Edinburgh.

FABER, P. / C. JIMÉNEZ (2004) *Traducción, Lenguaje y Cognición*, Comares, Granada.

FABER, P. / R. MAIRAL (1999) *Constructing a Lexicon of English Verbs*, Mouton de Gruyter, Berlin.

HUNSTON, S. / J. SINCLAIR (2000) «A Local Grammar of Evaluation», 74-101 en S. HUNSTON / G. THOMPSON eds. *Evaluation in Text. Authorial Stance and the Construction of Discourse*, Oxford University Press, Oxford.

HUTCHINS, W. J. / H. L. SOMERS (1995) *Introducción a la traducción automática* (trad. Josefa ODRIOZOLA *et alii*), Visor, Madrid.

JIMÉNEZ HURTADO, C. / A. DEWEY (2006) «Pilot Course in Subtitling for the Deaf and Audio Description for the Blind», 235-246 en Reinhardt SCHMIDT ed. *DEWBLAM. The Social and Educational Challenge of Work-based Learning in*

European Higher Education and Training. Results of a Pilot Experience, Comisión Europea, Firenze.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007a) «De imágenes a palabras: la audiodescripción como una nueva modalidad de traducción», 143-159 en Gerd WOTJAK ed. *Quo vadis Translatologie?*, Frank & Timme, Berlin.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007b) «Una gramática local del guión audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción», 55-79 en C. JIMENEZ HURTADO ed. *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, Peter Lang, Frankfurt.

JIMÉNEZ HURTADO, C. (2007c) «La Audiodescripción desde la representación del conocimiento general. Configuración semántica de una gramática local del texto audiodescrito», en Aline REMAEL / Joselia NEVES eds. *Linguistica Antverpiensia* NS 6.

JIMÉNEZ HURTADO, C. / J. BORNE (2007) «From the Visual to the Verbal in Two Languages: A Contrastive Analysis of the Audio Description of *The Hours* in English and Spanish», 175-187 en J. DÍAZ CINTAS / P. ORERO / A. REMAEL eds. *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*, Rodopi, Amsterdam.

KOSSLYN, ST. / D. OSHERSON eds. (1995) *Visual Cognition: An Invitation to Cognitive Science* (vol. 2), MIT Press, Cambridge.

LAVIOSA, S. (2002) *Corpus-based Translations Studies*, Rodopi, Amsterdam.

ORERO P. / A. PEREIRA / F. UTRAY (2007) «Visión histórica de la accesibilidad en los medios en España», 31-43 en P. ORERO ed. *La accesibilidad en los medios: una aproximación interdisciplinar*, Revista *TRANS* 11.

ORTONY, A. / G. L. CLORE / A. COLLINS (1988) *The Cognitive Structure of Emotions*, Cambridge University Press, Cambridge.

RODRÍGUEZ POSADAS, G. (2007) «La audiodescripción: parámetros de cohesión», 93-109 en JIMÉNEZ HURTADO ed. *Traducción y accesibilidad*, Peter Lang, Frankfort.

SALWAY, A. (2007): seminario en la Universidad de Granada (marzo).

SALWAY, A. / P. GRAHAM (2003) «Extracting Information about Emotions in Films», 299-302 en *Proceedings of the 11th ACM Conference on Multimedia 2003* (4th-6th November).

WERLICH, E. (1982) *A Text Grammar of English*, Quelle & Meyer, Heidelberg.