

El objetivo de este artículo es analizar cómo se transmite la violencia en la audiodescripción (AD). El estudio se centra en un análisis descriptivo preliminar de la AD de escenas violentas en tres películas de Quentin Tarantino, a saber, *Pulp Fiction*, *Malditos bastardos* y *Los odiosos ocho*. Para llevar a cabo el análisis, se ha definido el concepto de violencia en el cine, se han seleccionado las escenas violentas de dichas películas y se han clasificado las escenas según qué estrategia (retención, generalización, especificación u omisión) se ha usado para elaborar la AD. Los resultados han permitido apuntar tendencias en la AD de la violencia en el cine.

PALABRAS CLAVE: traducción audiovisual, accesibilidad, audiodescripción, cine, violencia, Tarantino.

La audiodescripción de la violencia. Estudio descriptivo de tres películas de Quentin Tarantino

MARTA BRESCIA ZAPATA
ANNA MATAMALA
Universitat Autònoma de Barcelona

Violence in Audio Description: a descriptive study of three films by Quentin Tarantino

This paper aims to analyse how audio description (AD) deals with violence. The study focuses on a preliminary descriptive analysis of the AD of violent scenes in three Quentin Tarantino films, namely, Pulp Fiction, Inglorious Basterds and The Hateful Eight. To carry out the analysis, the concept of film violence has been defined. Violent scenes from the abovementioned films have been selected and these scenes have been classified according to the strategy used to elaborate the AD (retention, generalization, specification or omission). Results have allowed us to establish trends in the AD of violence in films.

KEY WORDS: audiovisual translation, accessibility, audio description, violence, Tarantino.

112 INTRODUCCIÓN

La audiodescripción (AD) es una modalidad de traducción audiovisual (TAV) que convierte las imágenes de un contenido visual en palabras. Esta técnica narrativa proporciona información complementaria para aclarar el cuándo, dónde, quién, qué y cómo de la situación que describe. La función principal de esta narración *ad hoc* es hacer que el contenido audiovisual sea accesible para todos, desde una visita guiada o una película hasta una obra de arte o un acto en directo (Maszerowska *et al.*, 2014).

Este artículo se centra en concreto en la AD fílmica, que consiste en añadir a la banda sonora original (BSO) una descripción de los elementos visuales esenciales de la película en cuestión, así como de aquellos elementos sonoros incomprensibles sin acceso a las imágenes. Desde un punto de vista descriptivo, la investigación en AD ha abordado múltiples temas: los personajes (Fresno, 2012), los gestos (Igeda, 2011), los referentes culturales (Maszerowska y Mangiron 2014), el humor (Martínez Sierra, 2010) o el sexo (Sanz-Moreno, 2017b), entre muchos otros. Sin embargo, el trato que recibe la violencia en la AD no se ha abordado de forma explícita. Esta cuestión es especialmente delicada, ya que en muchas ocasiones los usuarios de la AD son más sensibles a este contenido debido a que no tienen la posibilidad de «apartar la mirada» como sí la tendría un normovente.

Este artículo presenta un estudio descriptivo de las AD en español de tres películas del director estadounidense Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*, *Malditos bastardos* y *Los odiosos ocho*) realizadas por diferentes audiodescriptores para la ONCE. El objetivo principal es comprobar el trato que recibe una de las características visuales más destacadas del cine de Tarantino: la violencia. En relación con este objetivo se espera que,

de modo mayoritario, la violencia visual no se omitirá en la AD.

En primer lugar, el artículo repasa las diferentes perspectivas desde las que se ha abordado el uso de la violencia en el cine. A continuación, se establece la relación entre la violencia fílmica y la AD a través del análisis de normas, estándares y estudios previos. El apartado dedicado a la metodología explica el proceso de selección, vaciado y análisis del corpus. A continuación, se clasifican y analizan las escenas recogidas en el corpus y se presentan las conclusiones extraídas a lo largo de todo el proceso, así como las limitaciones a las que se ha enfrentado el estudio. Por último, se apuntan posibles líneas de investigación para el futuro.

1. LA VIOLENCIA EN EL CINE

La violencia es un fenómeno cotidiano que puede relacionarse con muchos aspectos de la realidad diaria. En palabras de Imbert (1992: 88), «la violencia como categoría invade, de alguna manera, el campo informativo, provocando así una contaminación de temas». Definir la violencia cinematográfica no es tarea fácil. De hecho, en palabras de Kendrick (2010: 7) «there is no one thing we can call violence». Según este autor, existe una inclinación general a tratar la violencia como un objeto bien definido que se puede categorizar y cuantificar. Un objeto que, por tanto, se puede comprender y controlar. Pero no es tan simple, ya que pensar en la violencia cinematográfica como «obvia» o «de sentido común» conduce a una concepción ahistórica de la misma (Kendrick, 2010). La violencia es compleja en sí misma, ya que puede cumplir funciones diversas: violencia como liberación, como comunicación, como juego, violencia como autoafirmación, o autodefensa, autodescubrimiento o autodeterminación, como huida de la

realidad, etc. (Fraser, 1974). Es por todo esto que no existe una categoría que se denomine «violencia en los medios de comunicación» y que pueda investigarse.

Según el filósofo Slavoj Žižek, existe un triunvirato formado por la violencia subjetiva (la parte más visible de esta), la objetiva sistémica y la objetiva simbólica. La subjetiva es la que existe en contraste con un nivel cero de violencia, como una «perturbación del estado “normal” y pacífico» (Žižek, 2008: 22). Es la ejercida por los agentes sociales, los individuos malvados, los aparatos represivos y por las multitudes fanáticas. Se presenta mediante una manifestación evidente, y comprobamos sus consecuencias en los ataques físicos o en la verbalización del odio. La violencia objetiva es, sin embargo, la inherente a ese estado normal de las cosas y, por tanto, invisible. La sistémica se refiere a las consecuencias del funcionamiento homogéneo del sistema económico y político, mientras que la simbólica remite al lenguaje y sus formas. Este estudio se centra en la violencia subjetiva, ya que es la que usa Tarantino en sus filmes.

Son muchos los cineastas que han tenido una relación estrecha con la violencia y que la han usado como un elemento característico en su filmografía. Por ejemplo, el cineasta francés Jean-Luc Godard puso en boca de uno de los protagonistas de su película *Pierrot el loco* (Godard, 1965) la frase: «el cine es como un campo de batalla. Amor, furia, acción, violencia, muerte. En una palabra, emoción». En esta cita, el director establece una relación directa a la vez que compleja entre el cine y la violencia donde el foco se concentra en el *pathos*, en la emoción, en aquello que se transmite al espectador.

Por otro lado, es importante trazar una línea divisoria entre los usos de la violencia en los medios audiovisuales: la violencia como recurso estético y la violencia desmesurada. Mientras que

la primera se usa como acompañamiento dentro de la ficción cinematográfica, la segunda toma el protagonismo dentro del filme y lo ocupa en su mayor parte (Imbert, 1992; Zavala, 2012). Es fácil identificar esta segunda expresión de la violencia, ya que, según Clemente y Vidal (1996: 81), «aun sin ver la película ya se suele denotar una cierta violencia en su título, que contiene de forma mayoritaria palabras tales como muerte, matar, asesino, asesinato, crimen, venganza, traición, robo, asalto, etc.».

Esta «estética de la violencia» en el cine se define como el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores al construir mecanismos de representación de la violencia (Zavala, 2014: 85). Propone Zavala tres estrategias de articulación entre la experiencia estética del espectador y el contenido ideológico en la representación de la violencia en el cine de ficción:

- A. *La violencia funcional*, propia del cine de géneros (del melodrama familiar a la ciencia ficción), donde existe una justificación narrativa para su presencia, es decir, donde la violencia responde a una lógica causal; este tipo de violencia fue el dominante desde la posguerra hasta mediados de los años sesenta y se distingue por una *baja amplitud estilística*.
- B. *La ultraviolencia espectacular*, característica del cine de autor, como una forma de llamar la atención con recursos formales hacia la naturaleza propiamente representacional de la violencia en el cine de ficción; este tipo de violencia se inicia en los años sesenta y tiene una *alta amplitud estilística*.
- C. *La hiperviolencia irónica*, específica del cine posmoderno, como un rasgo estilístico de

carácter autorreferencial, dominante en los primeros años del nuevo siglo y con una *amplitud estilística variable*.

En este último grupo se incluyen como ejemplo Quentin Tarantino, Michael Haneke y Oliver Stone. Siguiendo a Zavala (2014), la construcción de esta estética se caracteriza por generar diversas paradojas de carácter ético. En una misma película se usan estrategias muy diversas que producen a su vez respuestas diversas en los espectadores por la forma en que exploran las posibilidades de la ironía, la metaficción, la intertextualidad y diversas formas de traducción intersemiótica.

Este mismo autor establece dos tendencias generales en el cine posmoderno: «analizar la violencia extrema hasta volverla un objeto ajeno, neutralizando su virulencia [a esta pertenece Tarantino] o bien, producir un distanciamiento crítico frente a la violencia, mostrándola como un fenómeno digno de ser estudiado, entendido y, sobre todo, mirado» (Zavala, 2014: 96).

2. LA AD DE LA VIOLENCIA

En este apartado se analizan las principales normas y recomendaciones de AD, para poder identificar si abordan el tema de la violencia, así como estudios de investigación publicados hasta la fecha relacionados con este tema.

2.1. Normas y recomendaciones

Tomando como referencia los estudios de Rai *et al.* (2010) y de Matamala y Orero (2013) se han seleccionado un total de 14 normas y recomendaciones. Se han podido establecer dos tendencias: las que no mencionan cómo trasladar el contenido violento en la AD y las que sí ofrecen algunas pautas para escenas violentas o para

escenas explícitas de otro tipo (por ejemplo, de sexo explícito).

Dentro de la primera tendencia encontramos la norma española de AD (AENOR, 2005), que se limita a dar una serie de indicaciones generales y aplicables a cualquier AD. Hay tres que podrían ser especialmente relevantes para la AD de la violencia:

- Deben respetarse los datos que aporta la imagen, sin censurar ni recortar supuestos excesos ni complementar pretendidas carencias.
- Debe evitarse describir lo que se desprende o deduce fácilmente de la obra.
- Debe evitarse cualquier punto de vista subjetivo» (AENOR, 2005: 8).

La guía de buenas prácticas elaborada por AD International (ADI, 2003) tampoco hace ninguna referencia explícita al trato que debería recibir la violencia en la AD. Esta guía ofrece pautas sobre el lenguaje y el estilo de la AD, entre las cuales se pueden destacar las siguientes en relación con este estudio:

- Do not use offensive or racist terms, [...] however, do not censor what you see, unless because of the Film Censors.
- Match your style, tone and pace to the show, scene or event you are describing or in other words, harmonize your delivery with the content of the presentation.

En la misma línea se encuentra la guía elaborada por la Broadcasting Authority of Ireland (BAI, 2019), ya que no se menciona el caso concreto de la descripción de escenas violentas, pero sí se dice lo siguiente: «A description should not censor what is on the screen». En Alemania, la principal referencia para elaborar AD es la guía

escrita por Benecke y Dosch (2004). En este caso, a pesar de que los autores identifican las escenas eróticas como particularmente sensibles a la hora de audiodescribir, no se mencionan las escenas violentas. La guía subraya la importancia de no utilizar adjetivos calificativos de manera que la AD sea lo más neutra e imparcial posible. En cuanto al lenguaje, especifica que el tono deberá adaptarse al de la película en cuestión. La norma griega (Georgakopoulos, 2010) es una de las más breves, y sólo alude al lenguaje neutro a la hora de describir las escenas. La guía publicada por Ofcom (2017) así como la publicada por la organización sin ánimo de lucro Media Access Australia (Mikul, 2010) tampoco hacen ninguna referencia directa a la descripción de escenas violentas. Ambas coinciden en que el estilo de la AD debe adaptarse al del producto audiovisual en cuestión. En la misma línea se encuentra la brasileña *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (Ministério de cultura, 2016). Además de la adaptación a la poética y estética del producto audiovisual, esta guía especifica que el lenguaje debe ser objetivo, simple y conciso, pero a la vez vívido e imaginativo. *La charte de l'audiodescription* (Gonant y Morriset 2008) también coincide con la importancia de respetar el estilo del autor, así como el contenido emocional del filme. También destaca la imparcialidad a la hora de escribir una AD, así como no distorsionar la información visual del producto. Por último, cabe mencionar ADLAB PRO, un proyecto europeo de investigación sobre AD. Una de las principales motivaciones del proyecto era definir y elaborar una serie de pautas fiables para hacer cualquier obra visual accesible para usuarios ciegos o con pérdida de visión. Estas recomendaciones (Remael *et al.*, 2015) son detalladas y ofrecen numerosos ejemplos prácticos, pero no contienen indicaciones concretas para la descripción de escenas violentas. Sin embargo, llama la atención que se tome

como ejemplo de audiointroducción la elaborada por Louise Fryer y Pablo Romero Fresco para *Malditos bastardos*, escrita y dirigida por Tarantino. En el ejemplo se detallan algunas características típicas del cine de este director, como el tipo de letra de créditos, la BSO y los movimientos de la cámara. Ninguna de las escenas violentas recibe especial atención en este ejemplo más allá de la descripción del filme, del que se dice que contiene «strong, bloody violence».

Dentro de las normas que sí aluden a contenido explícito encontramos el estándar ISO/IEC TS 200071:21-2015, publicado por la International Organization for Standardization (ISO). En el apartado 4.8.1. se ofrecen tres anotaciones en referencia al trato que recibe el contenido violento o sexualmente explícito en la AD:

«Script related to violent or sexually explicit content should not have the effect of censoring or changing the original content.

NOTE 1: If the original content has a visual-only warning of the inclusion of violent or sexually explicit material, it is important that a warning be included in the introductory audio description.

NOTE 2: If a blind person or a person with low vision would be prevented from understanding or appreciating the original content, it is important that narrators deliver scripts which describe the explicit nature of the content.

NOTE 3: If sighted viewers could use information about the violent or sexually explicit behaviour of the characters, or the nature of specific images in the original content as clues to provide a better understanding of the plot, or the culture or behaviour of the characters, it would be appropriate to include unambiguous references to such behaviour or such images in the description»

(ISO, 2015: 22).

Por su lado, la guía *ITC Guidance on Standards for Audio Description* (ITC, 2000) también compara la AD de la violencia con la de sexo. De hecho, dedica un apartado a tratar estos dos temas y advierte de la necesidad de tener cuidado a la hora de describir este tipo de contenido visual. La cuestión radica, según la guía, en que es habitual que los espectadores con pérdidas de visión sean más sensibles a la violencia y al sexo explícitos, ya que no pueden apartar la mirada para evitar ver las imágenes. La regla que se indica en estos casos es intentar evocar con palabras lo que sucede en la escena, pero siempre evitando que el espectador se sienta incómodo con lo que está escuchando. Como ejemplo se usa una escena de *El silencio de los corderos* (Demme, 1991) en las que la AD se limita a describir de forma sencilla la imagen sin entrar en detalles escabrosos.

El estándar publicado por la American Council of the Blind (2009) dedica un apartado a la censura en AD. Igual que la ITC, advierte de la importancia de no censurar la información visual ya sea por motivos personales o por incomodidad del descriptor frente a escenas de desnudos, de sexo explícito o violentas. Esta guía insta al descriptor a rechazar cualquier encargo que contenga material sensible en el caso de que se sienta incómodo a la hora de describirlo.

La plataforma de video bajo demanda Netflix también tiene publicada una guía propia de buenas prácticas de AD que se va actualizando con el tiempo. La versión que analizamos en este artículo es la 2.1. Uno de los apartados de la guía está dedicado en exclusiva a la censura: «Avoid Censorship, do not censor any information. Description should be straightforward when addressing nudity, sexual acts, and violence. Language choice should reflect the target audience and rating» (Netflix, 2019).

2.2. Estudios de investigación

Hasta donde sabemos, no hay en la actualidad ningún estudio de investigación que tenga como tema central la AD de la violencia. Sí hay estudios en otras modalidades de TAV como subtítulo, pero se centran principalmente en la violencia verbal y el lenguaje agresivo y soez (Soler Pardo, 2013 o Ávila-Cabrera, 2014), por lo que no son aplicables a nuestro estudio. Sin embargo, es posible encontrar ejemplos relacionados con el trato que recibe la violencia en la AD tanto en estudios descriptivos como en estudios de recepción.

Entre los estudios descriptivos cabe destacar el artículo sobre AD y sexo publicado por Sanz-Moreno (2017b: 48). La autora reflexiona sobre «temas considerados tabú en nuestra sociedad, como son el sexo, la violencia, la muerte, la enfermedad o la discapacidad», y añade que también la traducción sufre censura y/o autocensura. En este sentido Fryer (2016) señala la contradicción que supone hablar de AD y censura, ya que la primera tiene como objetivo hacer accesible todo contenido audiovisual a personas que no puedan acceder a esta información independientemente del motivo. La censura es lo contrario, ya que impide que el receptor acceda a ciertos contenidos por ser considerados como inapropiados.

Por otro lado, entre los estudios de recepción destaca el de Walczak y Fryer (2016), que analiza la recepción de dos propuestas de AD distintas (una estándar y una creativa) para el filme *The Mighty Angel* (Smarzowski, 2014). Aunque este estudio no se base de forma exclusiva en la violencia, el protagonista de la película es un escritor alcohólico, que pasa por diferentes situaciones dramáticas derivadas del abuso de la bebida y que dan lugar a escenas crudas y, en cierta medida, violentas. Los resultados del estudio

muestran la buena acogida de la AD creativa, a pesar de que el estilo narrativo de Smarzewski es oscuro y tiende al brutalismo.

Otro estudio que puede servir de referencia es el de Rojo López *et al.* (2014) sobre cómo afecta la AD en la respuesta emocional de los usuarios, así como el último estudio de Ramos Caro (2016), que trata sobre el impacto emocional del lenguaje en la AD. Ambos estudios revelan que una AD más narrativa provoca una respuesta emocional más fuerte en la audiencia, especialmente en escenas de miedo y tristeza. La conclusión más importante que se deduce de estos estudios es que el estilo de la AD y la forma en que se describen ciertas escenas o pasajes influyen de manera decisiva en la audiencia. Por otro lado, un estudio que resulta interesante en relación con cómo se traslada la violencia de las imágenes a la AD es el de Cabeza-Cáceres (2013), que introduce por primera vez el concepto de explicitación aplicado a la AD en un estudio de recepción. En palabras del autor, sería «el grado hasta el cual un determinado contenido visual o sonoro de un producto (audio)visual se evidencia en la AD del mismo producto» (Cabeza-Cáceres, 2013: 143). Con esta propuesta, el autor pretende matizar el debate de la objetividad/subjetividad y de la interpretación en la AD (Mazur y Chmiel, 2012a; Mazur y Chmiel, 2012b), aportando un nuevo punto de vista que permita definir mejor el proceso de toma de decisiones en la elaboración de la AD. En muchas ocasiones, esta decisión no gira en torno al *qué* se describe, sino al *cómo* se hace la AD. De esta forma, un grado de explicitación menor se correspondería con una AD que se limita a describir las acciones y dejar que el usuario haga las asociaciones correspondientes, mientras que un grado mayor de explicitación dejaría claras estas asociaciones (Cabeza-Cáceres, 2013).

3. METODOLOGÍA

El corpus está formado por tres películas de Quentin Tarantino: *Pulp Fiction* (1994), *Malditos bastardos* (2009) y *Los odiosos ocho* (2015). La decisión de tomar como ejemplo al director estadounidense Quentin Tarantino no es casual. La violencia es una constante fija en toda su filmografía, además de una de las marcas de identidad que caracterizan su cine. Se trata de una violencia totalmente explícita que, combinada con la banda sonora y el orden inventivo de las secuencias, crean una estética distintiva.

El material de trabajo que nos ha servido de base para el análisis ha sido el siguiente:

- Las versiones dobladas al español de *Pulp Fiction*, *Malditos bastardos* y *Los odiosos ocho*.
- Las AD de las tres películas, que se encuentran disponibles en el sistema AUDESC en forma de pista de audio.

Los pasos que se han seguido son los siguientes:

1. Visionado inicial de las películas y reproducción de las AD para comprobar la viabilidad del trabajo.
2. Estudio preliminar tomando como muestra diez escenas de la película *Malditos bastardos*. De este estudio surge una matriz preliminar, que sirve como base para establecer el modelo definitivo. En este punto se establece como unidad de análisis la escena. Siguiendo a Barroso (1991: 131), la escena se compone de uno o varios planos que integran una unidad en el tiempo y en el espacio, mientras que el plano sería la unidad básica de narración, entendido como el fragmento de toma seleccionado, durante el montaje o la edición, para su incorporación al discurso narrativo.

- En cuanto al contenido violento, se han incluido en el análisis todas las escenas en las que el director se sirve de una violencia visual explícita. En la mayoría aparecen armas de diferentes tipos y sangre, algunas llegando incluso a alcanzar la categoría de *gore*, es decir, con recreación en las escenas sangrientas.
3. Definición de la matriz definitiva teniendo en cuenta los siguientes factores:
 - a. **Factor visual.** Se refiere a toda la información que nos ofrecen las imágenes. Se presta especial atención a las estrategias cinematográficas empleadas por el cineasta, así como a los efectos especiales.
 - b. **Factor AD.** Este nivel toma como punto de partida el nivel visual para analizar qué se dice y qué no se dice en la AD. Por otro lado, también se analiza la sintaxis y el léxico de la AD y se identifica la estrategia de AD según una versión modificada del modelo de Pedersen (ver 3.1.)
 - c. **Factor banda sonora.** Este nivel toma como punto de partida la AD para analizar cómo se relaciona con la BSO de la película, es decir, con los diálogos de los personajes y con los sonidos diegéticos y extradiegéticos.
 4. Vaciado del corpus siguiendo la matriz. En este paso se transcriben las AD y los diálogos de las escenas recogidas en el corpus. Estas transcripciones son literales y se han hecho manualmente, ya que no ha sido posible encontrar ni el guion original del doblaje en español ni la AD elaborada por la ONCE. Estas transcripciones se integran en la matriz en formato Excel para recuperar la información en cualquier momento. La matriz incluye los siguientes elementos:
 - a. Nombre de la película codificado según sus siglas.
 - b. Número de escena (en orden y comenzando de nuevo con cada filme). El corpus final está compuesto por 85 escenas: 26 de *Pulp Fiction*, 32 de *Malditos bastardos* y 27 de *Los odiosos ocho*.
 - c. Código de tiempo (TCR) de inicio y fin de cada escena. Los TCR se ajustan al audio de la AD, no al original de la película. Es importante tener esto en cuenta, ya que el audio de la AD es un poco más largo ya que incluye una audiointroducción de la que carece el original.
 - d. Imagen: captura de un fotograma que ilustra la escena en cuestión. Por motivos de derechos de autor, esta categoría no se incluye en el corpus definitivo.
 - e. Diálogo anterior
 - f. AD de la escena
 - g. Diálogo posterior
 - h. Estrategia: cómo se traduce la representación de la violencia de las imágenes a la AD, basado en el modelo de Pedersen (ver 3.3.)
 - i. Efectos sonoros: todo aquello que forma parte de la banda sonora y no es diálogo, pero podría tener relevancia y complementar las acciones en pantalla.
 - j. Comentarios: cualquier detalle que quede fuera de los apartados anteriores y que sea relevante a la hora de comparar los resultados del análisis y relacionar la AD con la BSO de la película.
- La investigación tiene un enfoque descriptivo y cualitativo, ya que se trata de un estudio de casos basado en el análisis subjetivo de las investigadoras.

3.1. Modelo de análisis

Según Hurtado Albir (2001: 257), las técnicas de traducción sirven como «instrumentos de análisis para la descripción y comparación de traducciones, al lado de categorías textuales (...), contextuales (...) y procesuales (...)». Es posible encontrar técnicas de traducción aplicadas como instrumentos de análisis en numerosos estudios de AD. Algunos ejemplos son el estudio de Matala y Rami (2009), que se basa en la clasificación de Molina y Hurtado (2002) para comparar las AD en español y alemán de *Good Bye, Lenin!* De esta forma demuestran que las técnicas que nacieron con el fin de analizar traducciones interlingüísticas son igualmente aplicables para la AD. En el caso del reciente estudio de Sanz-Moreno (2017b), la clasificación ofrecida por Romero y De Laurentiis (2016) se usa como base para

identificar el contenido ideológico que subyace en la AD del sexo.

Los estudios de Maszerowska y Mangiron (2014) y Szarkowska y Jankowska (2015) se basan en las «estrategias» descritas por Pedersen (2011) para clasificar las traducciones de lo que él llama referencias culturales extralingüísticas (RCE). El éxito de estos estudios valida la aplicación de este modelo, que ha sido también el elegido para clasificar el corpus del trabajo que nos ocupa. El modelo de Pedersen (2011) se refiere a las referencias culturales como «entidades o procesos extralingüísticos», por lo que es posible aplicarlo a la traducción de los elementos visuales en la AD ya que ambos trasvases son intersemióticos. Para identificar las estrategias que se usan a la hora de traducir RCE, Pedersen (2011: 75) propone la siguiente taxonomía:

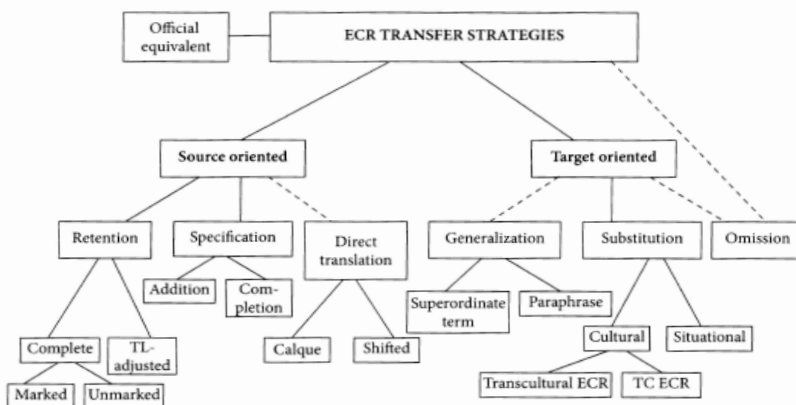


Figure D. Taxonomy of ECR transfer strategies

FIGURA I. Taxonomía de las estrategias de transferencia de las RCE. FUENTE: (Pedersen, 2011)

Por un lado, al tomar como base la taxonomía de Pedersen, la nueva forma de clasificación que se desprende del estudio que nos ocupa toma la terminología en base al autor de referencia y refiere las categorías como «estrategias». Por otro, debido a que el estudio que nos ocupa consiste en analizar cómo se traducen las imágenes en palabras, esta clasificación nos sirve de base, pero es necesario introducir algunos cambios para la AD. Al intentar aplicar el modelo completo de Pedersen durante el análisis preliminar, se pudieron identificar solo cuatro de las siete categorías propuestas por el autor, que son las que mantuvimos en el análisis completo de todo el corpus:

- Retención. La información de las imágenes se traslada en la AD, sin añadidos ni recortes. Para ello, en ocasiones la AD se apoya en la banda sonora.
- Especificación. La AD añade información que no aparece en las imágenes o bien que puede deducirse a partir de la BSO (diálogos y/o efectos sonoros).
- Generalización. La AD es menos específica que las escenas violentas. La escena violenta se audiodescribe en líneas generales y se dejan de lado detalles que identifican el estilo del autor.
- Omisión. La escena violenta se omite en la AD. Esta omisión puede ser total (ausencia de AD) o parcial (ausencia de parte de la información que aporta la imagen).

De esta forma quedarían fuera del modelo la sustitución, ya que no se ha encontrado ningún caso en el que la AD modifique la información que aportan las imágenes. Tampoco entrarían la traducción directa ni el equivalente oficial, ya que no pueden existir equivalentes exactos entre palabras e imágenes ni términos fijados como correctos.

4. ANÁLISIS

4.1. Análisis de las estrategias

En este apartado se partirá de la clasificación anterior para presentar las estrategias de AD identificadas en el corpus. Cada estrategia se ilustrará con los ejemplos más significativos de cada película. En total se han analizado 85 escenas: 26 de *Pulp Fiction* (PF), 32 de *Malditos bastardos* (MB) y 27 de *Los odiosos ocho* (OO).

4.1.1. Retención

La retención es la estrategia que aparece con más frecuencia en el corpus, con un total de 66 escenas. Dentro se catalogan todas aquellas escenas donde la información contenida en la imagen se traslada en la AD sirviéndose en ocasiones de la ayuda de la banda sonora.

La mayoría de las escenas que se han recogido en el corpus respetan los datos que aporta la imagen, sin añadir ni recortar nada de la información visual más relevante que aparece en pantalla. Las canciones elegidas para la banda sonora juegan un papel importante, ya que se encargan de imprimir carácter y personalidad en cada una de las historias que conforman el filme. En cuanto a los ejemplos, destacamos tres escenas, una de cada película.

El minuto 00:52:16 es uno de los momentos álgidos de la película *Pulp Fiction*, con una fuerte carga dramática, ya que corresponde a la sobredosis de Mia Wallace, uno de los personajes principales. La cámara se recrea en la imagen de la chica en el suelo tras esnifar heroína por equivocación, y así se transmite en la AD: «Mia está en el suelo con la nariz ensangrentada y vómito saliendo por su boca». Es una escena marcada por el protagonismo de la imagen por encima del diálogo, por lo que hay tiempo suficiente para describir lo que sucede. Sin embargo, la AD

es breve y se respeta el tema musical de la BSO original, *Girl, You'll Be a Woman*, interpretada por Urge Overkill.

La escena del minuto 02:21:28 de *Malditos Bastardos* también tiene mucha carga dramática. Es la escena de la muerte de Shoshanna, que tiene lugar justo antes de que se cumpla su venganza y el teatro lleno de soldados nazis quede reducido a cenizas. La AD en este caso también es breve y respeta la relevancia de las canciones escogidas por el director: «La chica cae a cámara lenta. Zoller observa con su pistola en la mano. Ella grita de dolor». El lenguaje empleado tiene un tono más literario, quizás con el objetivo de acompañar al dramatismo de la escena. De hecho, esta escena está grabada a cámara lenta, dato que se incluye en la AD, así como el grito de Shoshanna, que no tiene sonido, ya que toda esta secuencia está acompañada del tema musical *Un amico*, de Ennio Morricone.

En *Los odiosos ocho*, llama la atención el uso de los adjetivos calificativos en la AD del minuto 00:14:24: «El Mayor ríe. Daisy le mira furiosa con la nariz ensangrentada. Ella sonrío y le guiña el ojo morado. Marquis deja de sonreír y la mira desconcertado. Daisy se relame las comisuras de los labios y le sonrío burlona y malévola». Esta escena es de las primeras del filme y sirve de presentación de los protagonistas, por lo que una AD detallada ayuda a definirlos. Por otro lado, esta elección del léxico podría justificarse en la finalidad de transmitir al usuario de la AD el efecto que se consigue a nivel visual gracias a las expresiones de los personajes.

4.1.2. Generalización

De las escenas recogidas en el corpus, diez son ejemplos de generalización, y en todas se pierde la marca personal que Tarantino imprime en el nivel visual de las películas.

Entre los ejemplos destacan dos escenas, una de *Pulp Fiction* y una de *Malditos bastardos*. Ambas son muy impactantes a nivel visual y la AD apenas se recrea en ellas mientras que la cámara sí lo hace.

En el minuto 01:28:21 de *Pulp Fiction*, la muerte de Vincent es uno de los momentos álgidos de la película y la cámara destaca el contraste de la sangre manchando la camisa blanca con el fondo también blanco de la bañera. El muerto queda con los ojos y la boca entreabiertos, lo que ofrece una imagen aun más cruda de la muerte de uno de los protagonistas del filme. La AD se limita a describir la postura en que queda Vincent después de recibir el disparo: «Echa un vistazo a la ventana y se acerca al baño. Empuja la puerta que ha quedado impregnada de sangre. El libro *Modesty Blaise* está tirado en el suelo. Vincent está sentado en el suelo contra la mampara de cristal reventada».

En el minuto 01:37:19 de *Malditos bastardos* aparece Bridget recostada en una camilla metálica desangrándose. La AD se limita a informar del lugar donde está herida Bridget: «El doctor se aparta. Ella está herida en la pierna». La descripción no se hace referencia en ningún momento a toda la sangre que mancha sus piernas y la camilla. De hecho, una lámpara sobre la camilla obliga al espectador normovidente a centrar la atención en la herida, que es justo donde cae el foco de luz.

En ambos casos no hay problema de tiempo, ya que son escenas largas y con poco diálogo, lo que posibilitaría una descripción más extensa y detallada.

4.1.3. Especificación

Tres de las escenas del corpus seleccionadas para su análisis son ejemplos de especificación, ya que añaden información que fácilmente se deduce de la BSO.

En *Los odiosos ocho*, desde el minuto 2:05:45 hasta el 02:06:08 hay una gran carga de diálogo, lo que dificulta la inserción de descripciones. La AD es simple, con frases cortas: «Gemma esta malherida. Mobray la remata. Joe observa a Judy en el suelo. La remata». Estas escenas corresponden al final de la película, en el último tiroteo dentro de la cabaña. Todas las escenas que se suceden al final son caóticas y complejas, ya que mientras unos personajes pierden las armas otros las recuperan y se rematan unos a otros hasta que solo quedan vivos Warren y Mannix desangrándose. En ambas escenas se identifican con claridad la respiración entrecortada y los gemidos de las víctimas, así como el disparo del arma de fuego. Por lo tanto, no sería necesario indicar que «la remata» en ninguno de los dos casos, ya que es algo que está implícito en la banda sonora.

El minuto 2:07:53 de *Los odiosos ocho* corresponde a una de las más poéticas a nivel visual del filme. Charly suplica por su vida cuando lo descubren en su escondite fuera de la cabaña, pero Warren no tiene piedad. Tal y como se dice en la AD «la sangre salpica la nieve y el cañón del rifle humea». De esta forma se evidencia el contraste de las gotas de sangre sobre la nieve. Sin embargo, tanto el sonido del disparo como el del amartillar el arma pueden oírse con claridad en la BSO, aunque la AD describe el segundo y obvia el primero. De nuevo no sería necesario apuntar que «amartilla», ya que es evidente por cómo se desarrolla la acción en esta escena.

4.1.4. Omisión

De las escenas seleccionadas en el corpus, seis omiten información visual relevante para el usuario de la AD.

En el minuto 01:51:52 de *Pulp Fiction* Vincent y Jules están teniendo una discusión sobre la existencia de Dios. Jules conduce, Vincent va de co-

piloto y en el asiento trasero está Marvin. En mitad de la conversación Vincent dispara el arma que lleva en la mano y mata a Marvin. En esta escena no hay AD, ya que lo que sucede se puede deducir a partir del diálogo de los dos protagonistas. Sin embargo, tampoco se hace alusión en ningún momento al estado en que queda el interior del coche tras la muerte de Marvin. Tanto la tapicería como los cristales están cubiertos de sangre y sesos del muerto, que es además el motivo por el que Vincent y Jules acaban en manos del Sr. Lobo para arreglar el desastre. También los dos personajes que van dentro del coche acaban manchados de sangre, que hace mucho contraste con las camisetas blancas que ambos visten.

En la escena MB31 Utivich está cortándole a un nazi muerto la cabellera mientras Aldo Raine charla con el coronel Landa. No es la primera vez que sucede en la película, ya que es una de las maneras en que los Bastardos se vengan de los nazis. En esta ocasión, en la BSO se distingue a la perfección el sonido de algo afilado cortado, sin embargo, en esta escena no hay AD. Tampoco los personajes hablan de lo que está sucediendo en ese momento, sino que están teniendo una conversación sobre otro tema.

A pesar de que en todos los casos de omisión la falta de información es notable, no siempre tiene las mismas consecuencias para el usuario de la AD. En la escena de *Pulp Fiction* la omisión podría no ser tan perceptible, pero se pierde toda la estética visual y los contrastes que caracterizan la escena e imprimen personalidad a la película. En el caso de la escena *Malditos bastardos* tampoco se pierde el hilo de la narración, ya que el sonido del arma cortando está en la BSO. Sin embargo, no saber de dónde procede ese sonido podría confundir al usuario de la AD.

4.2 Análisis contrastivo

En este apartado se realizará un análisis contrastivo de las tres películas en cuanto al trato que reciben en la AD las escenas violentas.

La estrategia más usada en nuestro corpus a la hora de describir escenas violentas es la retención (ver Figura 2). Esto podría explicarse a partir de las directrices que recoge la norma UNE (2005: 8), «debe evitarse transmitir cualquier punto de vista subjetivo». Sin embargo, también es posible encontrar ejemplos de uso de las demás estrategias. En el caso de la generalización, la AD atenúa el contenido que aparece en pantalla (12%), lo cual podría justificarse a partir de las indicaciones de la *ITC Guidance on Standard for Audio Description*. Esta norma tiene en cuenta la descripción de escenas violentas en la AD y recomienda intentar evocar con palabras lo que sucede en la escena, pero siempre evitando que el espectador se sienta incómodo con lo que está escuchando (ITC, 2000). Sin embargo, otros estándares como el de ADLAB, a pesar de no referirse en exclusiva a la AD de escenas violentas, recomiendan usar un lenguaje vívido que atrape al usuario e intentar reflejar el estilo visual del filme en la AD.

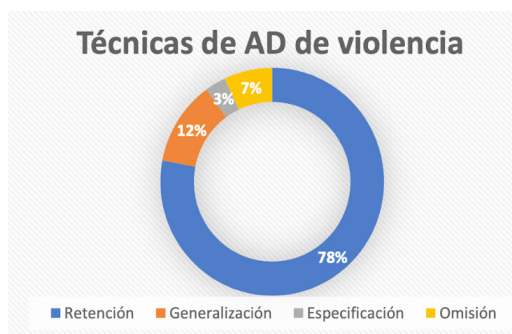


FIGURA 2. Estrategias de AD por película

En algunas ocasiones, la AD omite información que aparece en pantalla (7%), aunque por lo general son datos que pueden deducirse de la BSO y/o de los diálogos. En algunos casos, la omisión se justifica bien por la falta de tiempo o bien por las evidencias de la BSO, que permiten al usuario de la AD seguir el hilo narrativo sin necesidad de descripciones extra. Sin embargo, en aquellos casos que la omisión total o parcial de la información visual no puede deducirse de la BSO, el efecto en el usuario podría ser de confusión o de pérdida de la línea narrativa del filme.

La estrategia menos frecuente es la especificación (3%), es decir, en muy pocos casos la AD añade información que fácilmente se deduce de la banda sonora. Todos los ejemplos de esta estrategia están en *Los odiosos ocho*. Esto puede deberse a que la trama es bastante compleja y los personajes ocultan su verdadera identidad durante gran parte del filme por lo que los nombres cambian alrededor de las dos horas de película. El objetivo que suele haber cuando se añade información en una AD es ayudar al usuario a seguir la trama, pero, tal y como cita la norma UNE (AENOR, 2005), «debe evitarse describir lo que se desprende o deduce fácilmente de la obra».

En la Figura 3 se presentan los resultados de las estrategias de traducción empleadas en cada película. En primer lugar, destaca que el filme en el que se han localizado más escenas violentas es *Malditos bastardos*, que es además el único de género bélico y por lo tanto las luchas y las muertes son temas centrales en el argumento. Sin embargo, tanto el western (*Los odiosos ocho*) como el thriller (*Pulp Fiction*) son géneros que se prestan a la violencia, por lo que parece lógico que en todas las películas se hayan usado las estrategias de AD de escenas violentas. Los estándares de ADLAB dedican un apartado entero a la identificación del género de la película en la AD y lo re-

Técnicas de AD por película

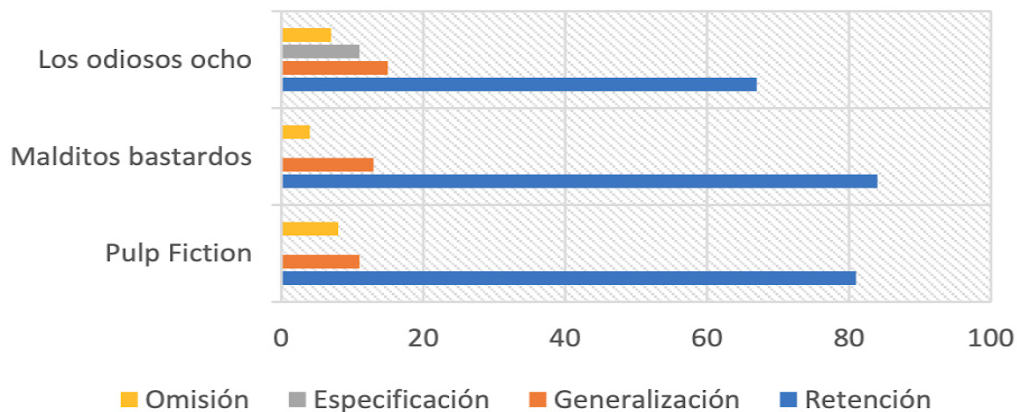


FIGURA 3. Estrategias de AD por película

lacionan con el estilo visual del filme. Destacan la importancia de elaborar descripciones coherentes que hagan coincidir la sensación visual que se desprende de la imagen con el género narrativo al que pertenece la película.

A nivel técnico, cabe destacar que todas las AD respetan los diálogos, sin embargo, no sucede lo mismo con las composiciones musicales o los sonidos. Los solapes son bastante frecuentes, en especial en las escenas con acciones complejas que van acompañadas de música de principio a fin. El sonido juega un papel fundamental en las tres películas, ya que la música, los diálogos y los sonidos son una fuente de información adicional que complementa la AD y que permite al usuario seguir la trama.

En las AD analizadas es poco frecuente el uso de léxico valorativo o poco objetivo. Este dato se justifica en las recomendaciones de las guías analizadas, pero algunos autores consideran necesario ajustar la AD para que cuadre con el tono

del filme (Benecke y Dosch, 2004). En ocasiones, el efecto de las imágenes no se trasmite del todo en la AD, por lo que habría que prestar atención a la finalidad de la escena para escoger el léxico más adecuado a la hora de describirlas. En este sentido se reforzaría la hipótesis de Limbach (2013) sobre la necesidad de incluir en la AD lexemas de toda la gama axiológica (positivo, negativo y neutral) para así poder transmitir el valor fílmico según la intención del autor.

Determinar cómo será la audiencia es otro factor para tener en cuenta (ADLAB, 2014). El público meta de las tres películas analizadas es mayor de edad, por lo que no hay que tener un cuidado tan especial con la corrección del lenguaje empleado. De esta forma, se podrían describir con más detalle las escenas explícitas, ya que el usuario de la AD que ve una película de Tarantino ya se espera este tipo de contenido y podría incluso chocarle la ausencia de escenas violentas. Aunque la investigación empírica

en espectadores ciegos polacos apunta a que no todos los participantes se sentían cómodos con una AD más creativa a pesar de que seguía mejor el estilo oscuro del director (Walczak y Fryer, 2017), sería interesante comprobar cómo reaccionan los usuarios españoles ante estas AD alternativas en escenas violentas. De esta forma se podría validar el estudio y comprobar si los espectadores españoles sienten la misma incomodidad ante esta forma de describir o no.

4. CONCLUSIONES

Este artículo presenta los resultados de un estudio descriptivo preliminar sobre AD y violencia. La hipótesis que intentaba validar esta investigación era que la violencia visual no se omitiría en la AD. Según los datos obtenidos tras el estudio de las AD de las tres películas, la estrategia asociada con la hipótesis (retención) es la más usada a la hora de describir las escenas violentas (78%). También es posible encontrar ejemplos de generalización (12%), de especificación (3%) e incluso de omisión (7%). Siguiendo estos datos extraídos del corpus podemos comprobar que mayoritariamente se ha trasladado la violencia de la imagen en la AD, por lo que la hipótesis inicial quedaría validada. Sin embargo, sería necesario ampliar el corpus de películas con AD para comprobar si esta conclusión se confirma.

Por otro lado, el modelo de clasificación que se ha diseñado para el análisis del corpus tenía como base el establecido por Pedersen (2011). A pesar de que este tipo de modelos se aplican con facilidad a la clasificación de RCE, este estudio preliminar ha probado que, en el caso de las escenas violentas, no es tan efectivo. Esto se debe a que la gran variedad de elementos visuales contenidos en las escenas da lugar a que distintos investigadores puedan tener diferentes interpre-

taciones de una misma escena o plano. A esto se suma la falta de consenso entre los académicos a la hora de establecer una definición única para la violencia visual.

El estudio se ha enfrentado a varias limitaciones. La primera ha sido el método de selección de estas escenas violentas, ya que se ha llevado a cabo sin valoración externa. Este hecho puede dar lugar a subjetividad a la hora de establecer el corpus que hay que analizar. La segunda, la dificultad de acceder al material audiodescrito necesario para elaborar el corpus. Esto se debe a que, en general, este tipo de material no está a disposición de usuarios que no sean socios afiliados de la ONCE. Otra limitación que se encuentra en la base del trabajo es la poca atención que prestan los estándares analizados al trato de la violencia en la AD.

Por otro lado, la falta de estudios de recepción en usuarios dificulta la toma de decisiones a la hora de describir escenas con contenido explícito. Algunos estudios de este tipo que podrían servir como ejemplo para futuros trabajos son los llevados a cabo por Walczak y Fryer (2017) o Szarkowska (2013).

Para finalizar, otra línea de investigación interesante sería repetir este mismo análisis tomando como ejemplo a cineastas que hagan otro uso de la violencia en sus filmes (la violencia objetiva de Yorgos Lanthimos o la hiperviolencia provocativa de Michael Haneke, por ejemplo) para comprobar cómo se traslada a la AD. Este sería un buen camino para probar la eficacia del modelo que se ha establecido en la metodología y comprobar la validez de la clasificación para analizar cómo se transfiere la información de la gran pantalla a la AD. En línea con los trabajos de Jiménez *et al.* (2010), también podría estudiarse como sistematizar el etiquetado de la violencia visual en corpus más amplios.

126 **RECONOCIMIENTOS**

Las autoras forman parte de TransMedia Catalonia, grupo financiado por la Secretaría d'Universitats i Recerca del Departament d'Empresa i Coneixement de la Generalitat de Catalunya en la convocatoria SGR (2017SGR113). Marta Brescia Zapata es además beneficiaria de la beca FI con número de expediente 2020FI-B 00814. Este artículo forma parte del proyecto RAD (PGC2018-096566-B-I00, MCI/AEI/FEDER, UE).

BIBLIOGRAFÍA

- ADI (2002): *Guidelines for Audio Description*, <<http://www.acb.org/adp/guidelines.html>>.
- AENOR (2005): *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías*, Madrid: AENOR.
- American Council of the Blind (2009): *Audio Description Standards*, <http://www.acb.org/adp/docs/ADP_Standards.doc>.
- ÁVILA-CABRERA, José Javier (2014): *The subtitling of Offensive and Taboo Language: A Descriptive Study*, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia
- BAI (2019): *BAI Access Rules*, <https://www.bai.ie/en/media/sites/2/dlm_uploads/2019/01/AccessRules_2019_vFinal.pdf>.
- BARROSO, Jaime (1991): *Introducción a la realización televisiva*, Madrid: I.O.R.T.V.
- BENECKE, Bernd y Elmar Dosch (2004): *Wenn aus Bildern Worte werden*, Munich: Bayerischer Rundfunk.
- CABEZA CÁCERES, Cristóbal (2013): *Audiodescripció i recepció. Efecte de la velocitat de narració, l'entonació y l'explicitació en la comprensió fílmica*, Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- CLEMENTE, Miguel y Miguel Ángel Vidal Velázquez (1996): *Violencia y televisión*, Madrid: Noesis.
- FRASER, John (1974): *Violence in the Arts*, Cambridge: Cambridge University Press.
- FRESNO, Nazaret (2012): «Experimenting with Characters: an Empirical Approach to the Audio Description of Fictional Characters». En Aline REMAEL, Pilar ORERO y Mary CARROLL (eds.) *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for all 3*, Amsterdam – New York: Rodopi B.V., 147-171.
- FRYER, Louise (2016). *An introduction to audiodescription: a practical guide*. Londres: Routledge.
- GEORGAKOPOULOU, Yota (2010): «Audio Description Guidelines for Greek- A Working Document». En S. Rai, J. Greening y L. Petre (eds.) *A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries*. London: RNIB.
- GONANT Frédéric y Laure Morisset (2008): *La charte de l'audiodescription*. Paris: Ministère des Affaires Sociales et de la Santé, <http://www.social-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Charte_de_l_audio-description_300908.pdf>.
- HURTADO ALBIR, Amparo (2001): *Traducción y traductología*, Madrid: Cátedra.
- IGAREDA, Paula. (2011): «The Audio Description of Emotions and Gestures in Spanish-Spoken Films». En Adriana SERBAN, Anna MATAMALA y Jean-Marc LAVAUR (eds.) *Audiovisual Translation in Close-up: Practical and Theoretical Approaches*, Nueva York: Peter Lang, 223- 238.
- IMBERT, Gerard (1992): *Los escenarios de la violencia: conductas anómicas y orden social en la España actual*, Barcelona: Icaria editorial.
- International Organization for Standardization (2015): *ISO/IEC TS 20071-21:2015(E) Information technology –User interface component accessibility– Part 21: Guidance on audio descriptions*. ISO.
- ITC (2000): *ITC Guidance on Standards for Audio Description*, <http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf>.
- JIMÉNEZ HURTADO, Catalina, Ana Rodríguez Domínguez y Claudia Seibel (2010): *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*, Granada: Tragacanto
- KENDRICK, James (2010): *Film violence: history, ideology, genre*, Nueva York: Wallflower.
- LIMBACH, Christiane (2013): «El aspecto de la neutralidad en la audiodescripción fílmica». En Emilio ORTEGA ARJONILLA (ed.) *Translating Culture, Traduire la Culture, Traducir la Cultura*, Granada: Comares, 793–806

- MARTÍNEZ SIERRA, Juan José (2010): «Approaching the audio description of humour», *Entreculturas*, 2, 87-103.
- MASZEROWSKA, Anna y Carme Mangiron (2014): «Strategies for dealing with cultural references in audio description». En Anna MASZEROWSKA, Anna MATAMALA y Pilar ORERO (eds.) *Audio description: New perspectives illustrates*, Amsterdam: Benjamins, 159-178.
- MATAMALA, Anna y Pilar Orero (2013): «Standardising audio description». *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 1, 149-155.
- MATAMALA, Anna y Naila Rami (2009): «Análisis comparativo de la audiodescripción española y alemana de Good Bye, Lenin!» *Hermeneus*, 11, 249-266.
- MAZUR, Iwona y Agnieszka Chmiel (2012a): *Audio Description Made to Measure: Reflections on Interpretation in AD Based on the Pear Tree Project Data*, <<https://pdfs.semanticscholar.org/7d50/5dc4f112633517c9ca8a0d4d2d73e7d3539e.pdf>>.
- MAZUR, Iwona y Agnieszka Chmiel (2012b): *AD reception research: Some methodological considerations*, <https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/6361/1/Chmiel_Mazur_EmergingTopics.pdf>.
- MIKUL, Chris (2010): *Audio Description Background Paper*, <<http://www.mediaaccess.org.au/sites/default/files/MAA%20-%20Audio%20Description%20Background%20Paper.doc>>.
- Ministério da Cultura (2016): *Guia para produções audiovisuais acessíveis*, <<https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audiovisuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf>>.
- MOLINA, Lucía y Amparo Hurtado Albir (2002): «Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach» *Meta*, 47(4), 498-512.
- NETFLIX (2019): *Netflix Audio description style guide v2.1*, <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215510667-Audio-Description-Style-Guide-v2-1>>.
- OFCOM (2010): *OfCom Code on Television Access Services*, <<http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/broadcast/other-codes/ctas.pdf>>.
- PEDERSEN, Jan (2011): *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focussing on Extralinguistic Cultural references*, Amsterdam: John Benjamins.
- RAI, Sonali, Joan Greening y Petre Leen (2010): *A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries*, London: RNIB.
- RAMOS CARO, Marina (2016) «Testing audio narration: the emotional impact of language in audio description» *Perspectives*, 24(4), 606-634, doi: 10.1080/0907676X.2015.1120760
- REMAEL, Aline, Nina Reviere y Gert Vercauteren (2015) (eds.) *Pictures Painted in Words: ADLAB Audio Description Guidelines*, Trieste: EUT.
- ROJO LÓPEZ, Ana María, Marina Ramos Caro y Javier Valenzuela (2014). «The Emotional Impact of Translation: a Heart Rate Study» *The Journal of Pragmatics*, 7, 31-44.
- ROMERO, Lupe y Antonella De Laurentiis (2016): «Aspectos ideológicos en la traducción para el doblaje de Física o Química» *MONTI. Monografías de traducción e Interpretación*, 3, 157-179.
- SANZ-MORENO, Raquel (2017a): *Audiodescripción de referentes culturales: estudio descriptivo-comparativo y de recepción*, Valencia: Universitat de València.
- SANZ-MORENO, Raquel (2017b). «La (auto)censura en audiodescripción. El sexo silenciado» *Parallèles*, 29(2), 46-63.
- SOLER PARDO, Betlem (2013): «Translating and Dubbing Verbal Violence in Reservoir Dogs. Censorship in the Linguistic Transference of Quentin Tarantino's (Swear) Words» *JosTrans. The Journal of Specialised Translation*, 20, 122-133.
- SZARKOWSKA, Agnieszka y Anna Jankowska (2015): «Audio describing foreign films», *JosTrans. The Journal of Specialised Translation*, 23, 243-269.
- WALCZAK, Agnieszka y Louis Fryer (2017). «Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences». *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6-17, doi: <https://doi.org/10.1177/0264619616661603>
- ZAVALA, Lauro (2014): «La representación de la violencia en el cine de ficción» En Mónica SATARAIN (ed.) *Fundido Encadenado. Reflexiones, ficciones, documental, bandas sonoras*, Buenos Aires: Editorial de

la Facultad de Filosofía y Letras (UBA), 85–101.
ŽIŽEK, Slavoj (2008): *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*, Barcelona: Austral.

FILMOGRAFÍA

- GODARD, Jean-Luc (1965): *Pierrot el loco*, Rome Paris Films. S.N.C. Dino de Laurentiis Cinematographica.
- DEMME, Jonathan (1991): *El silencio de los corderos*, Orion Pictures.
- SMARZOWSKI, Wojciech (2014): *The Mighty Angel*, Fundacja EDM+, HBO, Kino Swiat, Profil Film, TVP S.A Telewizja Polska.
- TARANTINO, Quentin (1995): *Pulp Fiction*, Miramax, Band Apart, Jersey Films.
- TARANTINO, Quentin (2009): *Malditos bastardos*, Universal Pictures, The Weinstein Company, Neunte Babelsberg Film.
- TARANTINO, Quentin (2015): *Los odiosos ocho*, The Weinstein Company, Double Feature Films, Film-Colony.