



# UNIVERSIDAD DE GRANADA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACION

Trabajo Fin de Grado

Curso 2017/2018

Cultura y accesibilidad en *Juego de tronos*:  
estudio de la versión audiodescrita de la serie<sup>1</sup>

**Autoras:**

Virginia Martínez Tudela y Cristina Pinteño Alcaide

**Tutora:**

Catalina Jiménez Hurtado



Granada, junio de 2018

---

<sup>1</sup> Originariamente matriculado como: *Cultura y accesibilidad en Juego de tronos: estudio comparativo de las versiones accesibles de la serie.*

## Resumen

El acceso a la cultura es un derecho universal y la accesibilidad es el instrumento que permite a las personas que sufren algún tipo de discapacidad física, cognitiva o sensorial disfrutar de todo aquello que les rodea. En el caso de la diversidad funcional visual (DFV), la herramienta por la que estas personas acceden al conocimiento es una modalidad de traducción: la audiodescripción (AD). Gracias a la audiodescripción de *Juego de tronos*, realizada por la ONCE, las personas con ceguera o baja visión puede acceder a la serie como cualquier persona normovente y así, sentirse parte del fenómeno social en el que se ha convertido la serie.

En el presente trabajo, se expone un análisis de algunos de los elementos más significativos de su audiodescripción: la cabecera y la descripción de los personajes.

## Abstract

Access to culture is considered an universal right. Due to this, accessibility is the mean by which people who are physically or cognitively impaired are able to indulge in the world around them. Visually impaired people have access to knowledge through one of the many varieties that translation is divided into: audio description. Thanks to *Game of Thrones*' audio description, carried out by the ONCE (the Spanish association for the blind), blind or visually impaired people can experience the TV series as a seer would, taking part in the social phenomenon *Game of Thrones* has become.

The aim of this essay is to analyze some of the most relevant aspects of the audio description of this TV series: the opening and the description of its characters.

## Palabras clave / Keywords

Traducción multimodal accesible, audiodescripción (AD), *Juego de tronos*, diversidad funcional visual (DFV), acceso al conocimiento

*Multimodal accessible translation, audio description, Game of Thrones, visual functional diversity, access to knowledge*

## Índice

1.	Introducción .....	5
1.1.	El «boom» de las series .....	5
1.2.	<i>Juego de tronos</i> : Fenómeno de masas .....	5
1.2.1.	Características generales .....	5
1.2.2.	Récords de la serie .....	6
1.2.3.	<i>Juego de tronos</i> más allá de la pantalla .....	6
1.2.4.	Las claves del éxito .....	7
1.3.	Accesibilidad a la cultura: Audiodescripción .....	8
1.4.	Resumen del trabajo .....	9
2.	La audiodescripción: Concepto, características e historia .....	9
2.1.	Concepto de audiodescripción .....	9
2.1.1.	Historia de la audiodescripción: Origen y desarrollo .....	11
2.2.	Características de la AD de audiovisuales .....	12
3.	La traducción de la multimodalidad del film .....	14
3.1.	La narratología del film .....	14
3.1.1.	Personajes .....	14
3.1.2.	Ambientación .....	14
3.1.3.	Acciones .....	16
3.2.	El lenguaje de la cámara .....	16
4.	La AD de <i>Juego de tronos</i> .....	18
4.1.	La cabecera .....	19
4.2.	Los personajes .....	25
6.	Conclusiones .....	35
7.	Bibliografía .....	36
8.	Anexos .....	42
	Anexo 1: Entrevista a Antonio Vázquez Martín .....	42
	Anexo 2: Ejemplo de un GAD de <i>Juego de tronos</i> .....	52

## **Agradecimientos**

En primer lugar, le agradecemos a la ONCE que nos haya prestado su ayuda desinteresada y a Antonio Vázquez Martín que nos haya dedicado su tiempo y ofrecido una perspectiva profesional de la tarea de un audiodescritor.

A nuestra tutora, Catalina Jiménez, queremos darle las gracias por todo su apoyo y por la dedicación que ha puesto en nuestro trabajo a lo largo de los últimos meses.

Por último, estaremos eternamente agradecidas a nuestros padres por guiarnos en este camino y confiar en nuestras capacidades.

## 1. Introducción

### 1.1. El «boom» de las series

Aunque suele ser más costosa económicamente, y por tanto arriesgada, la ficción sigue siendo el gran motor de la industria audiovisual. El panorama de la ficción audiovisual se ha visto envuelto en una revolución iniciada por la gran cantidad de series que se producen hoy en día. Estas series están triunfando a nivel global; tanto es así, que son el tema de conversación y el principal pasatiempo de millones de personas. El auge de la creación audiovisual no viene solo de la mano de estas impecables series, sino también del surgimiento de nuevas plataformas televisivas que han revolucionado el sector por completo; pues, desde hace unos años, han producido y lanzado sus propias series: HBO, Netflix, Movistar + o Amazon. Es por eso que las plataformas televisivas y sus respectivas series son un fenómeno global y, en cierto sentido, social. Sin duda, en los últimos años, la alta calidad que ha alcanzado la ficción televisiva ha contribuido a que haya crecido el atractivo de este fenómeno en detrimento del cine. Muchas teleseries de estas plataformas han tenido tanto éxito que le han hecho competencia a ciertas producciones cinematográficas, por ejemplo, *The Wire*.

Gracias a esta nueva forma de ver televisión a través de la suscripción, el público ha pasado de ser un mero espectador a formar parte de la trama de su serie favorita, puesto que crea sus propias teorías y propone finales alternativos. Ahora se habla de un público independiente, que puede decidir qué ver, cuándo y dónde. Estas nuevas plataformas ofrecen series que abarcan un amplio abanico de géneros, desde la fantasía y la animación hasta la historia, la comedia o el terror.

La plataforma pionera que cambió el panorama televisivo fue Netflix, que mantiene su liderazgo gracias a su creciente catálogo de producción original, a su contenido dedicado a todos los públicos, a su precio competitivo y a sus impecables estrategias de publicidad (Morales, 2018). Por esta razón, muchas otras plataformas, como HBO, se han visto obligadas a seguir su ejemplo para intentar competir con el gigante del «efecto Netflix».

Por una parte, Netflix es la plataforma en *streaming* que más suscriptores tiene del mundo, pues asegura que tiene más de 86 millones. No obstante, en España, el panorama es diferente, ya que esta plataforma no lanzó su catálogo español hasta 2015. Según los datos del Panel de Hogares de la CNMC (Onieva, 2017), cuatro de cada diez españoles ven una vez a la semana de contenidos en la red. Entre las plataformas en *streaming* preferidas por los españoles, Movistar + ostenta el primer puesto con unos tres millones de usuarios. A esta le siguen Netflix, con un millón y medio, y HBO España, que, aunque llegó a nuestro país a finales de noviembre de 2016, ronda el millón de suscriptores.

### 1.2. *Juego de tronos*: Fenómeno de masas

#### 1.2.1. Características generales

*Juego de tronos* es una serie estadounidense basada en la saga *Canción de Hielo y Fuego* del autor George R.R. Martin, que está producida por él y por HBO. La historia está inspirada en la estética y costumbres del medievo y se desarrolla en dos continentes: Poniente, el continente occidental, y Essos, el oriental. La trama se divide en tres historias que, aunque no lo parezca, dependen las unas de las otras. Estas son: la guerra civil entre

distintas familias nobles por hacerse con el control de Poniente y el Trono de Hierro; la amenaza de los Caminantes Blancos y los salvajes, que viven aislados de Poniente por un muro de hielo custodiado por la Guardia de la Noche; y el viaje de Daenerys Targaryen a Poniente, quien había sido desterrada del continente tras el asesinato de su padre, el antiguo rey, y de su hermano, el heredero de los Siete Reinos.

Cada temporada de la serie se corresponde aproximadamente con uno de los libros de la saga. No obstante, la versión televisiva ha superado, e incluso modificado, su trama. El primer libro, *Juego de tronos*, debutó en 1996. A este le siguen *Choque de reyes* (1998), *Tormenta de espadas* (2000), *Festín de cuervos* (2005) y *Danza de dragones* (2011). La publicación del sexto libro, *Vientos de invierno*, está prevista para este año. Aunque aún no existe como tal, el último libro de la saga es *Sueño de primavera*.

El final de la serie se emitirá en 2019, por lo puede que la cadena HBO, además de aumentar la expectación entre sus fieles seguidores, esté intentando alargar el final de esta entrañable serie, pues ya lo hizo con series como tan aclamadas como *Los Soprano* o *The Wire*.

### **1.2.2. Récor ds de la serie**

Más que una serie, *Juego de tronos* se ha convertido en un fenómeno social. Basta con prestarle atención a sus índices de audiencia: en 2015, se registraron más de 20 millones de espectadores por episodio en Estados Unidos. Desde su estreno el 17 de abril de 2011, *Juego de tronos* no ha parado de ganar espectadores. Frente a los dos millones con los que empezó en la primera temporada, la sexta temporada de la serie fue vista por más de 25 millones de personas tan solo en Estados Unidos. De hecho, según HBO, medir la audiencia global de esta serie es una tarea casi imposible por la gran cantidad de canales en los que emite.

Además, la serie protagonizó la mayor transmisión simultánea del mundo, ya que el segundo episodio de la quinta temporada se emitió simultáneamente en 173 países, entre otras razones, para evitar la piratería. A pesar de sus esfuerzos, el sitio web TorrentFreak estima que, desde 2012, *Juego de tronos* es la serie más pirateada del mundo.

La consagración de la serie llegó en 2016, cuando *Juego de tronos* batió el récord de premios en la 68ª edición de los premios Emmy, con 12 estatuillas (entre ellas, *Mejor serie dramática*, *Mejor guion* o *Mejor dirección*). *Juego de tronos*, se ha coronado como la serie que más Emmys ha recibido en la historia, pues ostenta 38. De hecho, el gran interés que ha suscitado la serie se ha traducido en un aumento del presupuesto en cada una de sus temporadas. El presupuesto de la primera oscilaba entre los cinco y los 10 millones de dólares, mientras que la sexta superó los 100 millones.

### **1.2.3. Juego de tronos más allá de la pantalla**

La repercusión de *Juego de tronos* no tiene parangón, puesto que va más allá de la pura pasión por la serie. Sin ir más lejos, algunas marcas de gran envergadura han utilizado la serie como herramienta de *marketing* para promocionar sus productos o llamar la atención de sus clientes. Este es el caso de Ikea, que desarrolló un manual de instrucciones para que cualquier persona pudiera confeccionarse una capa como la de mismísimo Jon Nieve. También se habla de *Juego de tronos* en otras series con un *fandom* fiel como *The Big*

*Bang Theory*. Además, numerosas empresas se están lucrando del éxito de la serie a través de ideas bastante ingeniosas, como es el caso de un bar temático que se ha abierto en Washington D.C. y que recrea algunos lugares de la serie.

La serie demuestra que, muchas veces, la realidad supera la ficción. Según datos del Instituto Nacional de Estadística, en España hay 201 niñas que se llaman Arya y otras 252 Arias, superando a otros nombres que ya quedaron en desuso, como Escarlata, Octavia o Leovigilda. Es más, hay 41 Daenerys, 30 Sansas y una Khaleesi.

Por otro lado, *Juego de tronos* no solo ha hecho mella en sus telespectadores sino también en todo el mundo, pues este se ha convertido en su escenario. Irlanda ha sabido sacar provecho de aquellos lugares que aparecen en la serie mejor que ningún otro país, mediante visitas guiadas. No obstante, en España cada vez son más las personas que visitan los enclaves que *Juego de tronos* eligió como escenarios de su serie.

Algunos de los más destacados se encuentran en Andalucía, pues es un crisol de culturas y estilos arquitectónicos: la plaza de toros de Osuna, en Sevilla; el puente romano de Córdoba o uno de sus castillos en Almodóvar del Río; y muchos parajes naturales de Almería, así como la Alcazaba de la capital de provincia. Otras comunidades que han abierto sus puertas al equipo de rodaje de la serie son Cataluña (Girona), la Comunidad Valenciana (Peñíscola), Castilla-La Mancha (Guadalajara) y Navarra (Bardenas Reales).

#### **1.2.4. Las claves del éxito**

Las redes sociales han desempeñado un papel clave para diferenciar a *Juego de tronos* del resto de producciones del género fantástico, ya que la comunidad de fans ha pasado a ser, de un fenómeno local, un fenómeno mundial. Ejemplo de ello es que, según DataScience.com, el capítulo final de la sexta temporada generó 400 000 comentarios en Twitter el día de su estreno en Estados Unidos. De la incógnita sobre la muerte de Jon Nieve, de acuerdo con datos de Press Cutting Service, se derivaron también alrededor de 44 artículos al día. Por su parte, HBO hace uso de estas redes sociales como su principal estrategia de *marketing*, por lo que se pueden ver anuncios de las próximas temporadas de *Juego de tronos* en cualquiera de las redes sociales de uso habitual.

Por otro lado, el contacto con los fans ha sido esencial para alcanzar tal repercusión, incluso antes de llegar la pequeña pantalla. En 2007, los futuros productores de la serie tuvieron en cuenta a los fans de la saga de libros de George R.R. Martin, prometiéndoles que respetarían las novelas y pidiéndoles consejo para la elección de los actores que encarnarían a sus personajes favoritos. Además, HBO colabora con varios portales de fans, a los que da acceso a información exclusiva, fotos y vídeos, tratándolos así como verdaderos organizadores de prensa.

Otro de los principales factores diferenciadores de la serie es el hecho de que algunos de sus actores son muy activos en las redes sociales, como Carice van Houten y Lena Headey (que dan vida a Melisandre y a Cersei Lannister respectivamente) que, con su personalidad arrolladora alimentan la expectación y las especulaciones entre sus seguidores.

Sin embargo, el alcance que ha tenido *Juego de tronos* no se debe solo a lo mencionado anteriormente. Tanto la serie como la saga de libros son la combinación perfecta de todos

los elementos que pueden «enganchan» al público: un mundo fantástico, guerras, escenas de sexo, romances, elementos cómicos y dramáticos, un trasfondo histórico (inspirado en la Guerra de las Dos Rosas, que enfrentó durante años a la Casa de Lancaster contra los de la Casa de York), etc.

Dejando a un lado la calidad de la serie en términos cinematográficos, un aspecto que consigue conquistar a los espectadores es la forma en la que se reflejan los valores y emociones a través de los personajes. Es muy fácil sentir la lealtad de Ned Stark, el valor de su hija Arya, la ambición de Cersei Lannister, la traición de Theon Greyjoy o el coraje de Daenerys Targaryen. La evolución psicológica de los personajes es capaz de que los espectadores pasen de sentir amor a odio, o viceversa, con el transcurso de las temporadas.

### **1.3. Accesibilidad a la cultura: Audiodescripción**

El acceso a la cultura es un derecho universal, reconocido y avalado por la legislación internacional. Por ello, la accesibilidad no solo se dirige a personas que sufren algún tipo de discapacidad, sino que también es una vía por la que cualquier persona puede acceder a los bienes culturales, como se indica en el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Todos los integrantes de una comunidad, por el mero hecho de serlo, tienen derecho a disfrutar de una serie de bienes tanto materiales como inmateriales. La aplicación de los derechos humanos es universal, independientemente de cuál sea la cultura, raza, sexo o estatus social del individuo. Sin embargo, esta no siempre está asegurada.

Durante los últimos años y tras la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de las Naciones Unidas, aquellos derechos que estaban relacionados con la discapacidad empezaron a ganar gran interés. Uno de los factores que limitan el acceso a los bienes culturales es la falta de accesibilidad para aquellas personas que sufren algún tipo de discapacidad sensorial; concretamente, aquellas que son sordas o tienen algún tipo de discapacidad auditiva y las que son ciegas o tienen algún tipo de discapacidad visual.

Entre todas las artes y disciplinas que se consideran cultura, la producción audiovisual es una de las más populares en nuestros días. La rama de la traducción que se dedica a este campo es la Traducción Audiovisual (TAV), una modalidad relativamente nueva en los estudios de traducción, pues siempre se había asociado a estudios más próximos al cine. Esta modalidad se caracteriza en que trabaja al mismo tiempo con dos canales comunicativos: el auditivo y el visual.

La TAV consta de varias modalidades que constituyen una herramienta para hacer accesible el material audiovisual, como el Subtitulado para personas sordas (SPS) o la Audiodescripción (en adelante, AD). Esta última, la AD, tiene como fin hacer más accesible el contenido cultural a las personas ciegas o con algún tipo de discapacidad visual. Por tanto, la AD podría definirse como una traducción multimodal accesible por varios motivos. En primer lugar, es una técnica destinada a las personas ciegas o que sufren algún tipo de discapacidad visual. Por otro lado, su característica más sobresaliente es la integración de diferentes sistemas semióticos, ya que el material visual se convierte en auditivo.

## 1.4. Resumen del trabajo

En la sociedad innovadora en la que vivimos, la inclusión social de personas con discapacidad visual es de vital importancia. Esta inclusión social «busca que las personas no estén divididas en grupos por sus capacidades o diferencias funcionales, que convivan, se desarrollen e interactúen entre sí, sin que la discapacidad sea un factor determinante para generar una división. Son los contextos los que deben adaptarse a las personas y la diversidad, no las personas a los ambientes o situaciones» (Tamayo, 2012). En el ámbito audiovisual se debe luchar por alcanzar la accesibilidad universal y el «diseño para todos». La AD es necesaria como herramienta de transmisión cultural, ya que permite que las personas ciegas y con deficiencias visuales puedan integrarse en la sociedad a la que pertenecen.

Cuando comenzamos el grado en Traducción e Interpretación desconocíamos que una de las modalidades de la TAV fuera la accesibilidad, pero desde que descubrimos la subtitulación para sordos (SpS) y la AD quisimos profundizar en este campo que permite que todas las personas que sufren alguna restricción sensorial se acerquen a los contenidos audiovisuales y se enriquezcan culturalmente. Por esto mismo, sería un error privar a una parte de la sociedad de la oportunidad de disfrutar de *Juego de tronos* y de pertenecer a lo que se ha convertido en un auténtico evento social. La gran repercusión que ha tenido la serie no ha dejado indiferente al ámbito académico, puesto que se estudia tanto desde el punto de vista cinematográfico, como desde el literario, lingüístico y, como es nuestro caso, traductológico.

El objetivo principal del presente Trabajo Fin de Grado es, en primer lugar, profundizar en el ámbito de la AD atendiendo a su historia y sus características y, en segundo lugar, analizar distintos aspectos de la AD de *Juego de tronos*, para comprobar si se trata de una AD canónica o si, por el contrario, su estilo no sigue las pautas tradicionales que se observan en otros estudios realizados sobre esta modalidad. Para ello, se ofrece un estudio de la cabecera y las descripciones de los personajes de la serie, acompañado de ejemplos extraídos del guion audiodescriptivo (en adelante, GAD).

## 2. La audiodescripción: Concepto, características e historia

### 2.1. Concepto de audiodescripción

Para entender hasta qué punto es necesaria la accesibilidad, basta con atender a los datos recogidos por la Organización Mundial de la Salud (OMS), que estiman que más de 253 millones de personas sufren algún tipo de discapacidad visual en el mundo y de estas, 26 millones son ciegas y 217 millones sufren discapacidad visual de moderada a grave. Además, el hecho de que la población esté más envejecida y de sean más las enfermedades que pueden afectar a la capacidad visual augura un aumento de las discapacidades visuales en los países desarrollados.

Los datos que recoge el *Informe sobre la ceguera en España* muestran que casi un millón de personas padecen algún tipo de discapacidad visual y alrededor de 70 000 son ciegas. Estos datos son muy parecidos a los que la ONCE proporcionó en 2016: un millón de personas sufren algún tipo de discapacidad visual en España, de las que 900 000 tienen baja visión y 70 775 personas son ciegas.

De acuerdo con la definición de Ana Ballester (2007a), antigua colaboradora en investigaciones del grupo TRACCE, la AD es:

Un servicio especialmente destinado a las personas ciegas o visualmente discapacitadas. Consiste en un comentario condensado que se teje alrededor de la banda sonora de un producto audiovisual, y que explota las pausas para explicar la acción que se desarrolla en la escena, describir lugares así como personajes, su vestuario, lenguaje corporal y expresiones faciales, con la finalidad de aumentar la comprensión del texto audiovisual por parte del discapacitado visual.

A diferencia de la mayoría de países del mundo, en los que hay una serie de recomendaciones, España cuenta con una norma en la que se hacen recomendaciones específicas sobre cómo se debe audiodescribir un producto. Esta norma es la Norma UNE 153020:2005, titulada: «Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías». Aquí, la AD aparece definida como:

Servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con objeto de compensar la carencia de captación de la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje, suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica, de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve (citado en Matamala y Rami, 2009, p. 1).

Otra definición, desde el punto de vista traductológico, es que la AD es una forma de traducción intersemiótica (Jakobson, 1971, p. 429), ya que «el audiodescriptor trasvasa el contenido icónico de la obra al nuevo sistema verbal, para que, de este modo los deficientes visuales no se pierdan gran parte del contenido semántico de la obra» (Hernández y Mendiluce, 2005, p. 243); o lo que es lo mismo, se traducen imágenes a palabras. Además, se trata de una traducción intralingüística, porque no se cambia de idioma, y accesible, puesto que permite que las personas con discapacidad visual o ceguera reciban el producto audiovisual de la forma más parecida posible a cómo la recibe una persona que ve. En esta modalidad de traducción, el texto origen (TO) se correspondería con las imágenes y la información que estas traducen y el texto meta (TM), con el GAD. Según Catalina Jiménez (2007a):

El guion audiodescrito además es un prototipo de texto doblemente subordinado: por un lado, se adapta a los silencios del texto que audiodescribe y, por otro, es un texto que carece de autonomía estructural ya que parte de su función comunicativa es la de apoyar la trama de otro texto, teniendo siempre en cuenta y *subordinándose* tanto al género (comedia romántica, suspense), como a la función comunicativa concreta del texto en el que se inserta. (p. 55).

Una de las razones por las que se puede afirmar que el GAD es un tipo de texto es que cuenta con características lingüísticas propias. Entre ellas, cabe destacar que se trata de un texto escrito para ser leído y que, además de poseer unas estructuras narrativas recurrentes, hace un uso particular de los tiempos verbales, los elementos de cohesión y de un léxico específico (Salway, Vassillou y Ahmad, 2005). Además, se considera un texto puesto que cumple con las normas textuales establecidas por Beaugrande y Dressler: intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad e intertextualidad, y en menor medida, cohesión y coherencia (Rodríguez Posadas, 2007).

### **2.1.1. Historia de la audiodescripción: Origen y desarrollo.**

Antes de la llegada de la televisión, Radio Barcelona ofrecía, en los años 40, la descripción de una película cada semana. No fue hasta 1989 cuando se emitió por televisión la primera película audiodescrita: *Els deu manaments*, que se retransmitió en catalán por la Televisión de Cataluña.

Tal y como indica Antonio Vázquez, audiodescriptor profesional que ha participado en la AD de series como *Juego de tronos*, en la entrevista que se recoge en el primer anexo, esta modalidad nace como tal en España a raíz de un proyecto que presentó la ONCE en 1993, con un equipo formado por Javier Navarrete, Carmen Constantino y el mismo Antonio Vázquez.

Esta idea ya había sido desarrollada en Estados Unidos por el periodista norteamericano Gregory Frazier, en su tesis de posgrado de la Universidad de San Francisco. En 1987, Frazier fundó el AudioVision Institute con la ayuda del profesor August Coppola y, a partir de ahí, la AD se desarrolló en todo el territorio norteamericano, más tarde en Reino Unido y también en Japón. Fue tal el impacto que tuvo, que se presentó dos años después en uno de los festivales de cine más prestigiosos, el de Cannes. Como resultado, se crearon proyectos, entre los que destacan Audetel en Reino Unido, Audiovisión en Francia o Audesc en España (Navarrete, 1997).

Gracias a la respuesta de los afiliados de la ONCE, que se recoge a través de un cuestionario, entendieron que debían introducir la AD en aquellas partes de la película en las que no había diálogo. Los ciegos necesitan un trabajo profesional que les proporcione la información necesaria para sacar sus propias conclusiones y no los datos que cualquier familiar pueda (y suele) darles sobre la película.

A partir de los gustos y preferencias de los usuarios, el grupo de trabajo de la ONCE fue acortando conceptos hasta determinar una forma de hacer, que llevó al nacimiento de una Norma muy simple con 13 apartados en los que se recoge lo necesario para que el guion se lleve a cabo. La gran filmoteca de películas audiodescritas de la ONCE, que sus afiliados pueden disfrutar de forma gratuita y que incluye éxitos del cine actual, comenzó con *Instinto básico*, *Belle Époque*, *Casablanca*, *Tacones lejanos* y *Solo en casa*.

Este proyecto ha tenido una evolución sin precedentes, pues basta con comparar el volumen y la calidad del producto: el primer año se audiodescribieron cuatro películas, que no obtuvieron muy buenos resultados, pero en la actualidad se audiodescriben unas 25 películas al mes con muy buena calidad.

A partir de 1995, Andalucía empezó a emitir películas con AD cerrada en su canal de televisión regional, Canal Sur. Durante casi un año, las 76 películas que se transmitieron podían escucharse por la radio en la cadena Canal Sur Radio (Díaz Cintas, 2010, p.176). En la actualidad, la cadena regional es el operador autonómico de televisión líder en lo que respecta a la accesibilidad, ya que siguió aumentando el número de películas que emitía con AD y, además, incorporó el subtítulado para sordos y la Lengua de Signos Española (LSE) en sus programas.

Más adelante, en 1997, el programa *Cine para todos* ofreció unas 132 películas en un período de cuatro años. Estas películas, que se podían ver los fines de semana, no solo contaban con AD, sino que también incluían subtítulo para sordos (SpS).

Dos años más tarde, en 1999, Cataluña Channel TV introdujo dos grandes cambios al panorama de la AD: empezó a utilizar el sistema estéreo NICAM DUAL, gracias al cual se podía escuchar la AD en la propia televisión y emitió, por primera vez, además de películas, series audiodescritas. Estas audiodescripciones se elaboraron por medio de una estrecha colaboración con la ONCE.

En 2002, le llegó el turno a RTVE, ya que fue la primera cadena que realizó la AD de una serie infantil de dibujos animados. Además, la AD, que era abierta, se llevó a cabo al mismo tiempo que se producía la serie. RTVE siguió apostando desde entonces por la AD; ejemplo de ello es el programa *Cine de Barrio* (Días Cintas, 2010, p. 176-177), en el que se ofrecía la AD de las películas.

En el siglo XXI, el uso de la ya conocida AD aumentó considerablemente. El número aproximado de horas de largometrajes y documentales audiodescritos que se transmitieron es de 225 de 2003 a 2004.

La AD se ofrece también en DVD desde 2003 y el primer DVD que se audiodescribió fue el de la serie *Plats bruts*. En 2006, Voilà DVD Art Studio, una compañía de *authoring*, lanzó el primer DVD completamente accesible en español: *Match Point* que, además de subtítulos para sordos y AD, incluía un menú accesible que se navegaba gracias a una voz en *off*. Más tarde, la AD saltó a la gran pantalla y ya son muchos cines en los que se pueden ver películas audiodescritas. En este sector jugaron un papel crucial la Fundación Orange y Navarra de Cine, puesto que crearon el proyecto *Cine Accesible*, gracias al cual se ofrecen sesiones de cine accesible desde 2007 en distintas ciudades de España. Estas sesiones tienen como objetivo que tanto personas con discapacidad visual como personas que no la tienen disfruten de la experiencia sin necesidad de hacer una separación entre ellas.

Cabe destacar que la AD no solo se realiza en televisión o en DVD, sino que también ha llegado a representaciones teatrales y artísticas como la ópera, el teatro o los museos y monumentos, entre otras. A diferencia de las primeras, que son pregrabadas, estas AD se llevan a cabo en directo y se transmiten mediante auriculares. El Teatro Gran Liceu en Barcelona, el Museo del Prado o el Teatro Real en Madrid son ejemplos de espacios que ofrecen audiodescripciones para que sus espectáculos y servicios sean accesibles a todo el público.

Desde hace cuatro décadas, la AD, que Francisco Javier Navarrete define como «el arte de hablar en imágenes» (1997, p. 71), se ha convertido en el ámbito de investigación. Actualmente, el número de instituciones que apuestan por investigar, tanto de forma descriptiva como experimental, sobre esta modalidad está en aumento.

## **2.2. Características de la AD de audiovisuales**

La AD abarca los mismos productos audiovisuales que el resto de disciplinas pertenecientes a la TAV: series, programas televisivos, películas, espectáculos de danza, teatro, ópera, eventos, galas (Óscar), videojuegos, páginas web, obras de arte (esculturas,

pinturas, piezas arquitectónicas), partidos de cualquier deporte, sitios de ocio (parques recreativos como Disneyland).

La gran variedad de material dificulta que se puedan establecer unos estándares o patrones para elaborar una AD, pues cada ámbito de las AD impone sus propias restricciones (Vercauteren, 2007, pp.141-142).

No obstante, el tipo de producto determina el tipo de AD, aunque son más los factores que pueden suponer varias modalidades de AD.

Pilar Orero (2006) ha clasificado la AD basándose en diferentes parámetros:

- Según el material de la AD, que puede ser dinámico (película) o estático (escultura). El material dinámico también puede ser producido (programa televisivo) o en directo (ópera).
- Según el momento de retransmisión de la AD, que puede ser sincrónico o diferido.
- Según la realización de la AD, que puede representar lo que ocurre en ese momento o imitar un directo.
- Según el proceso, la AD puede ser parte de la producción o de la posproducción.
- Según la tradición de modalidad de TAV, puede ser doblaje y AD, audiosubtitulación o AD y voice-over.
- Según el tipo de narración, que puede ser grabada o en directo.

Por otro lado, Jorge Díaz Cintas (2010) clasifica la AD en tres categorías:

1. AD grabada para la pantalla: de programas audiovisuales con imágenes en movimiento, como películas, series de televisión, documentales, espectáculos, etc., independientemente del soporte en el que se distribuyen o comercializan (televisión, cine, DVD, Internet, reproductores móviles).
2. AD grabada para audioguías: de obras estáticas como monumentos, museos, galerías de arte, iglesias, palacios, exposiciones, entornos naturales y espacios temáticos en las que no hay imágenes en movimiento y en las que la experiencia táctil, o nuevas tecnologías que simulen este tipo de experiencia, tiene una gran importancia.
3. AD en directo o semi-directo: de obras teatrales, musicales, ballet, opera, deportes y otros espectáculos similares. También entran dentro de esta categoría los congresos y cualquier manifestación pública como los actos políticos (p. 175).

El guion de la AD debe incluir la traducción del contenido visual del material que se va a audiodescribir. Los llamados «bocadillos de información», que son las unidades de información, deben introducirse en los huecos de mensaje, es decir, en los silencios de la película para que no se solapen con los diálogos, canciones, música o cualquier otro elemento de la banda sonora.

Para realizar la AD, es de vital importancia contextualizar la trama y ambientación de la película. El audiodescriptor debe adaptar este guion al tipo de género, ya que:

Cada género posee una poética característica que se manifiesta a través de la repetición de personajes, ambientes, situaciones, estructuras narrativas y otros rasgos representativos que afectan tanto a la sintaxis como al sentido de los textos (una

misma temática presentada siempre de una misma forma) (García Ochoa, 2009, p. 188).

Por otro lado, debe aclarar el «dónde», «cuándo», «quién » «qué» y «cómo» empleando para ello un estilo «fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos» (AENOR, 2005, p. 7).

Otras recomendaciones que se tienen en cuenta para la elaboración de la AD es que la locución en tercera persona debe evitar hacer deducciones y adelantar información, puesto que la persona invidente tiene que llegar a sus propias conclusiones de lo que acontece en pantalla a partir de los datos objetivos que recibe. Por último, la AD no debe saturar al oyente, ni causarle ansiedad por ausencia de información.

### **3. La traducción de la multimodalidad del film**

#### **3.1. La narratología del film**

En el GAD se describen una serie de objetos y hechos que tienen lugar en un espacio y tiempo determinados. En este sentido, podría considerarse como un texto narrativo, puesto que, en este, también se describe una sucesión de hechos a lo largo de un tiempo determinado, que se localizan en un espacio y que siguen una secuencia lógica de causa-efecto.

Catalina Jiménez (2007b) define la narración fílmica como un sistema formal que puede ser analizado, puesto que está formada por una serie de acontecimientos que constituyen la película. Además, afirma que «la narración fílmica considera que un film es una narración y, por tanto, una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurren en el tiempo y el espacio» (Jiménez Hurtado, 2007b, p. 44).

Según la guía ITC (2000), tres de los elementos fundamentales que componen la narración fílmica y que, por tanto, deben audiodescribirse en todo producto audiovisual son los personajes, los ambientes y las acciones.

##### **3.1.1. Personajes**

Si se considera la película como un evento, los personajes son los responsables de la causa y el efecto del filme, pues estos siempre actúan persiguiendo unos deseos y objetivos. Los personajes se sitúan el centro de la narración fílmica: todo gira en torno a ellos. Los rasgos de cada uno de ellos se conciben siempre para desempeñar un papel causal (Bordwell y Thompson, 2010, p. 68).

El GAD debe reflejar las diferentes dimensiones que caracterizan al discurso narrativo; la ambientación y las acciones que, junto con los personajes, son unidades de información importantes que deben estar recogidas en la AD.

##### **3.1.2. Ambientación**

Desde el punto de vista de la narrativa fílmica, la ambientación es un conjunto de entornos que enmarcan las acciones, revelan la personalidad de los personajes y muestran dónde

tiene lugar la historia. La ambientación constituye el diseño de las escenas, que son las unidades individuales más relevantes del guion.

Más concretamente, gracias a la ambientación, se puede obtener información sobre el lugar y el momento en el que ocurre una acción (exterior o interior), así como de las condiciones sociales, culturales e históricas de la película. El hecho de que esta información aparezca en el GAD ayudará a que la persona ciega recuerde las acciones y los motivos por los que estas ocurren.

El texto del GAD se divide en pequeñas partes llamadas unidades de significado. Según Catalina Jiménez (2007c), los parámetros más significativos de la ambientación son el escenario, atrezzo, iluminación y color. A su vez, dentro del escenario, se encuentra otra información relevante como la localización espacial (que puede ser interior o exterior, la localización temporal y la distribución de los elementos. En el GAD, la información referente a la localización espacial y temporal se expresa mediante un complemento circunstancial de lugar y tiempo y se inserta al principio de un bocadillo de información, siempre y cuando el tipo de plano exija que se sitúe en otro lugar diferente. Cada cambio en la ubicación de la escena representa un cambio de escenario (p. 88-91).

Este fenómeno puede observarse a través de ejemplos extraídos del GAD de *Juego de tronos*, donde se ofrece información sobre el espacio y el momento donde tiene lugar la acción:

#### [Temporada 2, Disco 1]

- 00:01:50:21 En Desembarco del Rey, Sandor y otro caballero luchan en un adarve del castillo. El rey y los nobles observan desde el adarve superior.
- 00:09:44:15 [...] En Invernalía, en un pequeño salón, varios señores están frente a Bran y el Maestre Luwin.
- 00:12:19:24 De día en el bosque, Hodor camina con el niño a cuestas hacia el arce y el estanque. Osha va delante. Se agacha y arranca unas hierbas.
- 00:13:45:00 De día, en el desierto, una fila de personas avanza lentamente entre colinas bajas, planicies áridas y tierra rojiza. A lo lejos se levantan montañas y altiplanos pelados.
- 00:17:34:06 En el Norte, la nieve cubre las montañas y los valles de densos pinares que se extienden a sus pies.
- 00:19:05:00 Dentro, hay varios hombres alrededor de una hoguera.
- 00:30:21:22 De noche, en la llanura. Los estandartes del lobo ondean en un campamento militar iluminado por cientos de faroles. Un joven otea desde una torreta de madera.
- 00:40:26:10 Luego, Cat da una copa a Robb.

#### [Temporada 2, Disco 4]

- 00:01:50:09 De día, en Invernalía, Theon (ZÍON) despierta con el torso desnudo. Junto a él la cama está vacía.

00:05:17:21 Al norte del Muro, Jon (YON) duerme acostado tras Ygritte (ÍGRIT). Están en la zona del Paso Aullante, rodeados por montañas heladas. Él le pone la mano sobre el pecho y se pega a ella.

00:44:12:03 En su cuarto, Cersei enciende velas con una varilla. Tyrion lee un papel sentado a la mesa.

### 3.1.3. Acciones

Según Salway (2007), los tipos de evento que se describen con mayor frecuencia en los GAD en inglés y que coinciden con los que se describen en español son:

- el evento del cambio de escena (CAMBIO)
- el del foco de atención de los personajes (PERCEPCIÓN)
- el de la comunicación no verbal (MOVIMIENTO)
- el del cambio de situación (CAMBIO)

Para lograr la objetividad en AD el uso de formas verbales simples es crucial: los verbos se analizan como acciones y en tiempo presente (Álvarez de Morales, 2007, p. 193).

En el GAD, se incluye una descripción ordenada acciones físicas, visibles y representables que tienen lugar en la escena. Como afirma Pérez Payá (2007a) «nadie es nada en un guion, todos hacen. Los personajes se van definiendo por sus actos, movimientos y reacciones en el escenario (o, mejor dicho, en el encuadre) para crear determinados efectos dramáticos e ir construyendo la trama del fin» (p. 82).

Algunos ejemplos de la AD de acciones en *Juego de tronos* son:

#### [Temporada 1, Disco 2]

00:02:05:23 Ned desmonta. Un hombre se aproxima.

00:09:44:15 Otros dos Capas Doradas abren las puertas del salón del trono de Hierro. El hombre hace una reverencia y se para, Ned prosigue.

00:21:25:04 El joven ataca. Jon esquiva. Agarra al joven y lo lanza. Tyrion y el Lord Comandante observan desde un balcón.

00:33:00:05 Robert y Jaime se aguantan la mirada.

00:33:06:10 Hace una reverencia al rey, otra a Selmy y se va.

00:36:43:13 En el muro está nevando. Jon camina por un puente cubierto.

### 3.2. El lenguaje de la cámara

Para la redacción de un GAD, el audiodescriptor debe estar familiarizado con dos sistemas: el sistema verbal (sistema meta) y el sistema audiovisual (sistema origen), que posee un lenguaje propio: el lenguaje de la cámara.

El lenguaje de la cámara consta de tres niveles, de acuerdo con María Pérez Payá (2007a) «la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie» (pp. 81-91).

- La puesta en escena se corresponde con el nivel léxico-semántico. Se ocupa del contenido de la imagen, en cuanto a que refleja la forma y la composición de los elementos que aparecen en ella; es decir, la distribución en el espacio de todos los elementos escénicos (localizaciones, actores, atrezzo, vestuario e iluminación).
- La puesta en cuadro se corresponde con el nivel morfosintáctico y sintáctico, ya que organiza los elementos anteriormente citados dando lugar a un plano. Además, se encarga de clasificarlos y relacionarlos entre sí.
- La puesta en serie se corresponde con el discurso narrativo, es decir, con el nivel de escritura o lectura. En ella, con ayuda del montaje, se ordenan y se secuencian los planos ofreciendo una visión de continuidad a través de las acciones de los personajes.

La persona ciega o con discapacidad visual es capaz de crear una imagen mental de acuerdo con el lenguaje que utiliza el audiodescriptor, puesto que el lenguaje de la cámara se refleja en el GAD con un tipo de sintaxis y una estructura semántico-cognitiva determinadas.

María Pérez Payá (2007b, p. 122-125) explica cómo se traducen los distintos planos al GAD. Cuando se trata de un primer plano o un primerísimo primer plano, el audiodescriptor suele emplear estructuras sintácticas simples (sujeto-verbo-objeto), puesto que la subordinación no tiene cabida en la memoria a corto plazo «que se utiliza a percibir las imágenes de una película o aquella a la que se recurre cuando se oye una información breve para comprender algo e inferir conocimiento directo» (Jiménez Hurtado, 2007c, p. 100). En este tipo de plano, la información que se aporta del personaje es particular y subjetiva (emociones, pensamientos, estados de ánimo, etc.). En consecuencia, en estas descripciones, la frecuencia de uso de adjetivos y adverbios es mayor. Dependiendo de la importancia o tamaño del elemento que se audiodescriba, se le dará más protagonismo en la oración a través de procedimientos sintácticos que alteran el orden de la oración (p.ej.: *tematización* o *rematización*).

Por otro lado, para presentar planos generales o planos generales lejanos se suele recurrir a complementos circunstanciales de lugar o de tiempo. El empleo de estos conectores espaciales y temporales en la puesta en serie dotan al GAD cohesión y coherencia. Además, la descripción de aquellos planos generales que tienen cierta duración se realiza de lo general a lo particular: en primer lugar, se presenta el espacio-tiempo y los personajes y, a continuación, se describen las acciones.

#### [*Temporada 1, Disco 2*]

- 00:43:53:24 En una tienda, Irri trenza el pelo a Daenerys.
- 00:46:39:08 En el Castillo Negro, Tyrion está asomado a una puerta observando el entrenamiento de los soldados en el patio.
- 00:48:37:15 En una tienda del campamento dothraki, los tres huevos de dragón están dentro del cofre, rodeados de velas encendidas, junto a un fuego.
- 01:04:51:02 En la ladera de un montículo, dos estatuas de caballos rampantes forman un arco bajo el que pasan los dothrakis.

A veces, incluso se llega a hablar de los movimientos de la cámara:

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:06:52:07 Will mira aterrado al asesino de su compañero. La imagen funde a negro.

00:17:29:18 Panorámica de Desembargo del Rey, capital de los Siete Reinos. La ciudad ocupa las márgenes de una bahía del mar Angosto.

**[Temporada 3, Disco 3]**

01:44:30:09 La cámara se aleja lentamente de la pareja, de pie al borde el muro de hielo, y se eleva mostrando una panorámica de las colinas debajo del muro y el horizonte cerrado por montañas de cumbres nevadas.

En lo que respecta al montaje, también se pueden audiodescribir otros elementos como el fundido en negro, que se traducen mediante conectores discursivos temporales y depende de las pistas visuales o sonoras existentes:

**[Temporada 2, Disco 2]**

00:54:07:13 Un lobo salta sobre el escudero. En el bosque, los norteños aguardan sobre sus caballos. La imagen funde a negro.

00:54:22:06 De día, el escudero yace en el suelo, ensangrentado y destripado junto a los árboles.

#### **4. La AD de *Juego de tronos***

La ONCE ofrece a sus afiliados la posibilidad de disfrutar de la serie *Juego de tronos* en versión audiodescrita. A excepción de la séptima temporada de la serie (que consta solo de 7 capítulos), las seis primeras temporadas cuentan con 10 capítulos. Estos capítulos se reparten en cinco discos (2 capítulos por disco). La aplicación AudescMobile, desarrollada por la Fundación Vodafone en colaboración con la ONCE, permite sincronizar a través de los *smartphones* la AD de películas y series, entre las que se encuentra *Juego de tronos*, con su contenido visual correspondiente. De este modo, «las personas ciegas pueden disfrutar de la AD de aquellas películas que se emitan en los cines o televisión, que adquieran en DVD o Blue-Ray o bien disfruten a través de plataformas digitales» (CIDAT, 2014).

A todos los premios que ha recibido la serie, se les suma el hecho de que la AD de *Juego de tronos* también ha sido galardonada. En la Gala de los V Premios ATRAE (2017), Antonio Vázquez Cuesta (hijo del audiodescritor profesional Antonio Vázquez Martín) recibió el premio por la AD de la sexta temporada de la serie en la categoría Mejor audiodescripción de obra estrenada en cine, DVD, TV o dispositivo móvil. Con la entrega de este premio, que tuvo lugar en la ECAM (Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid), la asociación ATRAE (Asociación de Traducción y Adaptación Audiovisual en España) pretende «dar reconocimiento a los mejores trabajos de traducción y adaptación audiovisual que se hayan estrenado durante el año anterior en España».

A continuación, se ofrece un análisis de los aspectos de la AD de *Juego de tronos* que merecen especial atención, ya que su tratamiento es muy diferente al de otras producciones: la cabecera y los personajes. Por un lado, la cabecera de la serie desempeña un papel fundamental, puesto que presenta los lugares en los que se desarrollará la acción y los cambios que estos van sufriendo. Por otro lado, la descripción de los personajes cobra mucha importancia por la propia evolución y marcadas características de estos.

#### 4.1. La cabecera

La cabecera (también conocida como *opening* en inglés) de una película o serie puede desempeñar una o varias funciones: puede servir como mecanismo para exponer la premisa de una serie, como herramienta para describir la temática de la misma o puede tratarse de un simple adelanto que prepara al espectador y le hace sentir algo parecido a lo que va a experimentar durante el capítulo. De hecho, según la revista *Fotogramas* (2016), «las cabeceras son, en cierto sentido, parte de las señas de identidad de una serie de televisión. Por eso es importante que, sea breve o extenso, humilde u ostentoso, un *opening* sea reconocible, impactante y especial».

Antonio Vázquez Martín, productor ejecutivo de Aristia Producciones, audiodescriptor para la ONCE desde 1993 y de las óperas del Teatro Real, lo es también de las primeras temporadas de la serie *Juego de tronos* y de otros trabajos de accesibilidad como son las dos primeras entregas de *El hobbit*, la trilogía de *Los juegos del hambre*, *Ahora me ves*, *Una cuestión de tiempo*, *El quinto poder* o *El gran hotel Budapest*. De hecho, fue galardonado con el premio a la Mejor audiodescripción en la Gala de los III Premios Atrae por su trabajo en la primera temporada de la serie española *Velvet* y pasó a ser parte del jurado de accesibilidad en la cuarta gala de los mismos premios (ATRAE, 2015).

Tanto en la entrevista<sup>2</sup> como en la conferencia «La audiodescripción de *Juego de Tronos*: 25 años de una nueva profesión» que impartió en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada en marzo de 2018, Antonio Vázquez afirma que dos de los mayores retos que supuso la elaboración de la AD de *Juego de tronos* fue estar a la altura de la calidad de la producción y adaptarse a la sensacional estructura y al ritmo del original. Según INTEF (s.f.):

El ritmo de una película depende del tiempo que se crea en ella, y de cómo el montaje dispone la duración de los planos y relaciona los hechos que se narran. Este también depende de otras técnicas como el movimiento en la puesta en escena, el uso de la cámara y el sonido. Con todo ello se puede crear un compás uniforme o un tempo dinámico (acelerado o lento) para crear diferentes emociones.

El ritmo de *Juego de tronos* se mantiene a lo largo de todos los capítulos y favorece la AD, en tanto que priman las escenas en las que el diálogo es escaso y, por tanto, es posible insertar los bocadillos de información. Las únicas escenas en las que el ritmo se acelera son aquellas en las que ocurren algunos de los acontecimientos más importantes: la Batalla de los Bastardos y la explosión del Septo de Baelor, entre otras. El ritmo de la serie se percibe ya en la cabecera y mantenerlo es primordial, incluso si esto supone omitir información.

---

<sup>2</sup> Entrevista realizada a Antonio Vázquez Martín el miércoles 7 de marzo de 2018 (véase Anexo 1).

Vázquez confiesa que, para la realización de la AD de la cabecera de *Juego de tronos*, la AD de la cabecera de la serie *Pilares de la Tierra* fue de gran ayuda. Esta última cabecera supuso un reto en la forma de audiodescribir, puesto que requería el uso de unas técnicas, como la descripción explícita del lenguaje de la cámara, que no se habían usado antes en AD.

La cabecera de *Juego de tronos* es, además de una de las más reconocidas en el panorama televisivo, una de las más interesantes desde un punto de vista estrictamente cinematográfico, ya que tiene ciertas peculiaridades que la hacen una verdadera joya audiovisual. La secuencia de apertura de *Juego de tronos* marca el inicio de cada capítulo, salvo en el primer capítulo de cada temporada, y su duración es de 1 minuto y 45 segundos aproximadamente. La estructura de la cabecera es muy clara, pero a la vez, compleja: el *opening* muestra el mapa de dos de los continentes del mundo de *Juego de tronos* (Poniente y Essos) en el que se van viendo los lugares en los que se va a desarrollar la acción, cuyas construcciones y alrededores se van erigiendo al mismo tiempo. Además, se intercalan la imagen de unas bandas metálicas y un disco solar con anillos que están decorados con símbolos de los siete reinos. Durante toda la cabecera se puede escuchar de fondo la épica canción introductoria de *Juego de tronos*, *Main Title*, del compositor del alemán Ramin Djawadi.

La cabecera ofrece la información necesaria para que el espectador sea capaz de situarse en el mundo de la serie y que, además, entienda las referencias espaciales que hay a lo largo de ella (como la diferencia entre el Norte y el Sur, por ejemplo). Esta información es muy visual, pues corresponde con los movimientos de la cámara, y, por ello, se traslada a la AD en forma de complementos de lugar y con la ayuda de verbos que indican el movimiento de la cámara:

#### [Temporada 1, Disco 1]

00:59:12:23 En un mapa se representan los siete reinos.

La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. [...]

La cámara vuela hacia el muro. [...]

00:59:53:10 El disco solar y sus anillos se desplazan a gran altura sobre el mapa.

La cámara vuela hacia el muro.

01:00:14:06 La cámara recorre el mapa hacia el sur, hasta Desembarco del Rey.

01:00:22:00 La cámara cruza el mar Angosto y se interna por las llanuras.

Cruza dos estatuas de caballos rampantes. [...]

Sin embargo, aunque esta estructura es común para todos los capítulos, una de las peculiaridades de la cabecera de *Juego de tronos* es que sufre ligeras variaciones, ya que los lugares que va mostrando el mapa son distintos según el capítulo y la temporada en cuestión. En la cabecera de los primeros capítulos de la primera temporada, se presentan los escenarios más relevantes, que se mantendrán durante todo el transcurso de la serie

(Desembarco del Rey, Invernalía, el Muro, etc.). Más adelante, se introducen otras localizaciones que van adquiriendo importancia en el desarrollo de los acontecimientos (Nido de Águilas, Qarth, Rocadragón, Harrenhal, etc.). A continuación, se ofrece una relación de algunos de los lugares que se incluyen junto con sus respectivas descripciones:

**[Temporada 1, Discos 1 y 2]**

- 00:00:20:09 Desembarco del Rey. [...] Engranajes dorados giran y se elevan formando castillos, casas y murallas.
- 00:00:35:09 La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. Nuevos engranajes se elevan desde el terreno formando construcciones medievales.
- 00:00:42:24 En un recinto amurallado crece un árbol de tronco y ramas blancas y puntiagudas con hojas de arce rojo.
- 00:00:47:06 [...] La cámara vuela hacia el muro. Varios engranajes giran y se elevan formando bloques y una estructura de elevador que sube pegada al enorme y alto muro de hielo.
- 00:01:15:21 La cámara cruza el mar Angosto y se interna por las llanuras. [...] Cruza dos estatuas de caballos rampantes. Nuevos engranajes forman tiendas y pequeñas construcciones.

**[Temporada 1, Discos 3 y 4]**

- 00:00:20:09 [...] La cámara sobrevuela el mapa hasta Nido de Águilas.
- [...] En un desfiladero rocoso, se eleva un torreón redondo cerrado en cúpula con linterna y flanqueado por estrechas y altas torres hexagonales y cuadradas.
- 00:01:18:04 La cámara cruza el mar y sobrevuela el desierto hasta la ciudad de Qarth (CARZ). Nuevos engranajes forman edificios circulares.

**[Temporada 2, Discos 1 y 2]**

- 00:00:26:07 [...] Vuela hasta Rocadragón.
- 00:00:33:05 Nuevos engranajes forman construcciones medievales.
- 00:00:33:05 [...] La cámara vuela hasta la isla de Pyke (PÁIK).
- 00:00:47:04 Tres pilares rocosos se elevan bajo torreones unidos por puentes.
- 00:01:23:12 Cruza el mar Angosto, se interna en las llanuras y sobrevuela Vaes Dothrak (VÁES DOZRÁK). Nuevos engranajes forman tiendas y pequeñas construcciones.

**[Temporada 2, Disco 3]**

- 00:00:27:00 Vuela al norte hasta Harrenhal (JÁRRENJOL). Varios engranajes simulan edificios derruidos.

**[Temporada 2, Disco 5]**

00:01:18:04 La cámara cruza el mar y sobrevuela el desierto hasta la ciudad de Qarth (CARZ). Nuevos engranajes se elevan girando y forman edificios circulares.

**[Temporada 3, Disco 1]**

00:04:18:12 La cámara cruza el mar y vuela hasta la ciudad de Astapor. Nuevos engranajes se elevan girando. Una arpía corona un edificio.

**[Temporada 3, Disco 2]**

00:03:41:05 La cámara vuela hasta Aguasdulces. Los engranajes se convierten en una ciudad surcada por un río.

**[Temporada 3, Disco 5]**

00:00:25:18 La cámara vuela hasta Rocadragón. Varios engranajes forman los torreones de la muralla.

00:00:35:10 La cámara vuela hasta Los Gemelos. Los engranajes se convierten en un puente sobre un río que une dos torres gemelas.

00:01:17:20 La cámara cruza el mar y vuela hasta la ciudad de Yunkai. Nuevos engranajes se elevan girando. Una arpía corona un edificio.

Aparte de las nuevas localizaciones que van apareciendo, la AD de la cabecera de *Juego de tronos* refleja también los cambios que se producen en los lugares que ya habían sido presentados. Estos cambios se derivan de acontecimientos que han tenido lugar en la serie; es por eso que su incorporación es imprescindible para mantener la coherencia con el resto de la historia. Un ejemplo de esto es el saqueo que sufre Invernalía por parte de la casa Bolton, que quema la ciudad por órdenes de Ramsay. En la cabecera de los últimos capítulos de la tercera temporada, Invernalía aparece quemada y casi destruída. La AD refleja lo sucedido de la siguiente manera:

**[Temporada 1, Discos 1, 2, 3 y 4]**

00:00:35:09 La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. Nuevos engranajes se elevan desde el terreno formando construcciones medievales.

00:00:42:24 En un recinto amurallado crece un árbol de tronco y ramas blancas y puntiagudas con hojas de arce rojo.

**[Temporada 3, Discos 3, 4 y 5]**

00:00:43:18 La cámara vuela hasta Invernalía. Una columna de humo negro se eleva desde una torre. En un recinto amurallado colindante crece un arciano.

No obstante, en ocasiones, algunas de estas descripciones pueden sufrir variaciones por otras causas. El GAD, que comparte las mismas características que un texto escrito,

presenta mecanismos de cohesión, que facilitan su comprensión y le dan coherencia. Uno de los mecanismos más frecuentes para dar cohesión a un texto es la sustitución, que consiste en reemplazar un elemento por otro para evitar así su repetición por razones estilísticas. En la cabecera, el caso más evidente es el del árbol del recinto amurallado cercano a Invernalía. Las primeras veces que aparece, se describen detalles como el color de sus hojas, mientras que en descripciones posteriores, solo se menciona el tipo de árbol que es, pues el espectador ya está familiarizado con él. A su vez, este mecanismo permite ahorrar más tiempo en estas descripciones que ya se conocen para compensarlo en otras nuevas que vayan surgiendo a lo largo de la serie:

**[Temporada 1, Discos 1, 2, 3 y 4]**

00:00:20:09 La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. [...]

00:00:42:24 En un recinto amurallado crece un árbol de tronco y ramas blancas y puntiagudas con hojas de arce rojo.

**[Temporada 2, Discos 1, 2, 3 y 4]**

00:01:00:04 La cámara vuela hasta Invernalía.  
En un recinto amurallado crece un arciano.

No obstante, la repetición también es un mecanismo de cohesión que se utiliza en la cabecera para dar énfasis. Este es el caso de la palabra «cámara», que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la secuencia de apertura, pues es la que guía al espectador por el mapa y le lleva a los distintos lugares que se mencionan. Posiblemente, la utilización de este término en el GAD se deba a la dificultad para encontrar otro elemento estilístico que omita la referencia directa a la cámara:

**[Temporada 1, Disco 2]**

00:00:20:09 La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. [...]

00:00:47:06 La cámara vuela hacia el muro. [...]

00:01:08:02 La cámara recorre el mapa hacia el sur, hasta Desembarco del Rey.

00:01:15:21 La cámara cruza el mar Angosto y se interna por las llanuras.

Otro mecanismo de cohesión presente en la cabecera es la referencia, que relaciona un elemento con otro que ya había aparecido para indicar que es el mismo o para diferenciarlo. Ejemplo de esto son el disco, los engranajes y los anillos que se intercalan con las imágenes del mapa. En el GAD se han utilizado adjetivos y determinantes que permiten diferenciar unos de otros.

**[Temporada 1, Disco 2]**

00:00:20:09 Engranajes dorados giran y se elevan formando castillos, casa y murallas.

- [...] Nuevos engranajes se elevan desde el terreno formando construcciones medievales.
- 00:00:47:06 [...] Varios engranajes giran y se elevan formando bloques y una estructura de elevador sube pegada al enorme y alto muro de hielo.
- 00:01:15:21 Nuevos engranajes forman tiendas y pequeñas construcciones.
- 00:00:05:06 Bandas metálicas giran en torno a un disco transparente con luz dorada en su interior. Todos llevan símbolos de los siete reinos.
- 00:00:47:06 [...] El disco solar y sus anillos se desplazan a gran altura sobre el mapa. En un anillo un lobo, un león y un ciervo atacan a un dragón.
- 00:01:27:22 En otro anillo del disco solar están representados los animales de cada familiar.

Por otro lado, las variaciones que sufren algunas descripciones se deben a cuestiones estilísticas o de mejora, para que la imagen mental que el espectador cree sea lo más precisa posible. Estos son los casos de la descripción de Pyke y del recinto amurallado junto a Invernalía.

**[Temporada 2, Discos 1 y 2]**

- 00:00:33:05 La cámara vuela hasta la isla de Pyke (PÁIK). Tres pilares rocosos se elevan bajo torreones unidos por puentes.

**[Temporada 2, Discos 3]**

- 00:00:36:15 La cámara vuela hasta la isla de Pyke (PÁIK). Tres torreones unidos por puentes se elevan sobre pilares rocosos.

**[Temporada 3, Disco 2]**

- 00:00:47:20 La cámara vuela hasta Invernalía.
- 00:00:53:02 En un recinto amurallado, contiguo a Invernalía, crece un arciano.

**[Temporada 3, Disco 5]**

- 00:00:47:22 La cámara vuela hasta Invernalía.  
Una columna de humo negro se eleva desde una torre. En un recinto amurallado colindante crece un arciano.

Otra de las particularidades de la AD de esta secuencia de apertura es que también debe leer los créditos que aparecen. Estos varían, pues los actores de la serie no serán los mismos ni aparecerán en la cabecera en el mismo orden con el paso de las temporadas. Para evitar confusión, se usan dos voces diferentes: una de ellas, la voz de la audiodescripción (que es una voz femenina), narra lo que está sucediendo en pantalla; la otra, una voz masculina para hacer contraste (la del propio audiodescriptor, Antonio Vázquez, que también locuta), lee los créditos y títulos que aparecen. En la ponencia que ofreció en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada,

Antonio Vázquez confesó que se dieron cuenta, a raíz del visionado de un documental sobre la serie, que había pronunciado mal el nombre del compositor de la banda sonora de la serie, Ramin Djawadi, y decidieron corregir este error en la cabecera de la siguiente temporada. Es tal la importancia que tiene la cabecera que, para su sorpresa, los usuarios de su producto se dieron cuenta enseguida.

[*Temporada 1, Discos 1 y 2*]

00:00:06:19 Bandas metálicas giran en torno a un disco transparente con luz dorada en su interior. Todas llevan símbolos de los siete reinos.

Sean Bean

Mark Addy

Nikolai Coster Waldau

[*Temporada 3, Disco 5*]

00:00:06:17 Bandas metálicas con símbolos de los siete reinos giran en torno a un disco transparente con luz dorada en su interior.

Emilia Clarke

Kit Harington

Richard Madden

A partir del análisis que se ha llevado a cabo sobre el GAD de la cabecera de *Juego de tronos* y de los múltiples ejemplos que se han empleado para ilustrar sus particularidades, es posible afirmar que se trata de una apertura cuanto menos peculiar, que plantea numerosos desafíos al audiodescriptor. La AD de esta cabecera requiere un análisis minucioso de lo que ocurre en pantalla, puesto que la cámara está continuamente viajando de un lugar a otro. Además, en cada una de estas localizaciones se erige una construcción diferente. Como espectadoras y seguidoras de la serie, consideramos que la AD de la cabecera refleja perfectamente la imagen que transmite esta secuencia de apertura. Sin embargo, pensamos que el hecho de incluir tanta información en la AD (créditos y descripción) entorpece de algún modo el disfrute de la épica *Main Title* de *Juego de tronos*.

## 4.2. Los personajes

Como indica Jiménez (2007c), los personajes son el eje central de toda narración y se presentan a través de sus acciones, de los ambientes en los que se encuentran y de sus rasgos físicos y emocionales. Cada personaje representa un punto de vista y una actitud y se estructura en torno a sus pensamientos: nos identificamos con un personaje por sus emociones, sentimientos y acciones. Además, los personajes son figuras textuales (humanas o pseudohumanas) que actúan en un mundo imaginado (p. 78-80).

La caracterización de los personajes de una serie o película se transmite tanto por el canal acústico como por el visual. El primero está codificado lingüísticamente a través de lo que dicen los personajes y la forma en la que lo hacen, y paralingüísticamente, con su entonación, ritmo, tono y timbre de voz. El canal visual incluye información sobre el aspecto de los personajes, sus acciones y los objetos que lo rodean, así como la relación que establecen con estos (Ballester, 2007b, p. 148). A la hora de audiodescribir los personajes, es esta información visual la que debe traducirse a información verbal. Para

ello, se suelen seguir los parámetros siguientes: presentación, identificación, atributos físicos, estados emocionales (positivos y negativos) y estados físicos y mentales (Jiménez Hurtado, 2007c).

No obstante, y de acuerdo con Fresno, Castellà y Soler-Vilageliu (2016, p.146), el audiodescriptor debe conseguir un equilibrio para «evitar provocar cansancio en el oyente discapacitado visual, por saturación de información o ansiedad por ausencia de la misma» (AENOR, 2005, p. 7). Además, el estudio llevado a cabo por las autoras mencionadas recomienda que las descripciones de los personajes intenten ser breves para que el oyente las pueda recordar mejor (Fresno *et als.*, 2016, p. 147).

Al igual que ocurre con los escenarios, la gran cantidad de personajes que aparecen en *Juego de tronos* complican la AD. Según Antonio Vázquez<sup>3</sup>, para cada capítulo fue necesaria la realización de un minutado que incluyera todos los personajes que aparecen en cada secuencia y el lugar en el que estos se encuentran. Para ello, se ayudaron de una especie de árbol de parentesco que permitía conocer la relación entre los personajes y de una base de datos que recoge el nombre de cada uno de ellos junto a su foto. Los nombres recogidos en esta base de datos son los que se utilizan en la AD para hacer referencia a los numerosos personajes secundarios de la serie. Antonio Vázquez considera que sería preferible ver la serie completa antes de hacer el GAD, puesto que muchas veces morían personajes a los que se les había dedicado más tiempo del que en realidad hubieran necesitado en la AD. El audiodescriptor de la serie se reafirma en que la principal prioridad es respetar la trama, aunque a veces se sacrifiquen las descripciones de personajes y lugares.

El criterio para nombrar a los personajes de una manera u otra (por su nombre o por su apodo, por ejemplo) se deriva del desarrollo de la trama en sí y depende también del guionista. Por ejemplo, al principio se hace referencia a Cersei como «la reina» dado que en la serie la llaman así, o a Pycelle se le conoce como «el Maestre» hasta que alguien lo llama por su nombre y pasa a ser «el Maestre Pycelle». Lo mismo ocurre con «el Perro» o «la Montaña»: el nombre propio de estos personajes y su relación de parentesco son desvelados por la obra más adelante y la AD lo respeta. Otro personaje al que se le hace referencia indistintamente empleando dos nombres es Daenerys, también conocida como Khaleesi. Sin duda, lo más importante es que el espectador que sufre una discapacidad visual tenga algún dato al que aferrarse para identificar al personaje.

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:26:57:14 La reina se acerca a los Stark.

**[Temporada 3, Disco 4]**

01:16:31:03 Se detienen. Cersei se suelta del brazo de Maryeri.

**[Temporada 2, Disco 2]**

00:23:22:00 De día, Pycelle (PÁISEL) da un frasco a Tyrion (TÍRION).

**[Temporada 3, Disco 2]**

00:06:49:21 Varys se sienta en la segunda silla y el Maestre Pycelle en la tercera.

---

<sup>3</sup> En la conferencia «La audiodescripción de *Juego de tronos*: 25 años de una nueva profesión», impartida en las XI Jornadas de Orientación Profesional de la Facultad de Traducción e Interpretación de Granada.

**[Temporada 3, Disco 4]**

00:30:51:16 Perro la agarra y le tapa la boca.

**[Temporada 3, Disco 5]**

00:12:27:10 Sandor Clegane (SÁNDOR CLIGÉIN) y Arya cabalgan por la tierra de los ríos. Ambos van en el mismo caballo. Se detienen ante un hombre que arregla la rueda de un carro. Perro desmonta y baja a la chica del caballo.

00:17:24:19 Arya gira hacia Sandor que come una mano de cerdo sentado en el carro del mercader.

**[Temporada 1, Disco 3]**

00:06:08:05 Los combatientes llegan al campo de torneo. Sir Gregor (SER GRÉGOR) La Montaña se detiene frente al palco real.

00:07:46:23 Sir Loras rompe su lanza contra el escudo de Sir Gregor.

**[Temporada 2, Disco 2]**

01:15:53:23 La Montaña se pasea observándolos. Pastel traga saliva.

**[Temporada 1, Disco 2]**

00:44:17:02 La Khaleesi queda pensativa.

00:44:24:10 Daenerys se toca el vientre. En otra tienda, Jorah acaricia el filo de un Arakh (ARÁC).

La presentación de los personajes en la AD de *Juego de tronos* se realiza de manera muy medida, pues depende siempre del momento en el que la escena lo permita. En primer lugar, se procura que esta aparezca al principio del bocadillo de información, para luego poder contar lo que sucede en la escena en cuestión. Por otro lado, se debe aportar de forma rápida solo aquella información que el ciego va a recordar. Los personajes no deben presentarse en cada capítulo, puesto que, al ser una serie, el espectador ya los conoce. No obstante, sí que se debe aportar cierta información, de forma sutil, sobre los cambios que se producen en ellos. Un ejemplo de esto es el inicio de la pubertad de Sansa con la llegada de la menstruación, la cicatriz de Tyrion o la pérdida de la mano de Jaime Lannister:

**[Temporada 2, Disco 4]**

00:27:28:11 Sansa se incorpora en la cama. Se lleva una mano al cuello y mira asustada a su alrededor. Aparta las mantas y se sube el camisón. Tiene la entrepierna ensangrentada.

**[Temporada 3, Disco 1]**

00:13:01:11 Bronn alza la mirada resignado. Tyrion coge un espejo en su cuarto y se mira la cicatriz que le cruza la cara.

**[Temporada 3, Disco 5]**

01:22:04:20 le desenrolla con cuidado la venda de la cabeza. Tira del último tramo, pegado a la cicatriz, que cruza la cara de Tyrion desde el lado izquierdo de la frente hasta la mejilla derecha.

**[Temporada 3, Disco 2]**

00:52:29:15 De día, Jaime cabalga con aspecto enfermizo junto a los hombres de los Bolton. Lleva su mano amputada colgada al cuello por un cordel.

En *Juego de tronos* se pueden observar ciertos patrones a la hora de describir el aspecto físico y la actitud de los personajes, datos imprescindibles que «informan sobre la personalidad del personaje» (Jiménez Hurtado, 2007c, p. 81). El bocadillo de información suele introducirse la primera vez que aparece el personaje, aunque, dependiendo del tiempo disponible para insertar la locución, esto puede sufrir variaciones. Así, hay personajes que no se describen o se describen muy brevemente hasta que han pasado varios capítulos, como es el caso de Jon Nieve:

**[Temporada 1, Disco 2]**

01:19:20:02 Cabalga hacia ellos. Tiene diecisiete años, pelo negro y rizado en melena corta y barba y bigote ralos.

Normalmente, se hace un cálculo de la edad y se describe la estatura, el color de pelo, los ojos, la boca, la tez y, en ciertos casos, el tipo de barba. A continuación, se indica el vestuario y la acción que el personaje está realizando, así como la distribución de los elementos que lo rodean, el estado mental, la expresión facial y el tipo de lenguaje corporal (Jiménez Hurtado, 2007c, p. 83). La descripción de un personaje no siempre se realiza por completo en un mismo bocadillo de información, sino que, se puede ir completando conforme avanza la narración mediante pequeños detalles.

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:00:40:16 Delante, Gared lleva una antorcha. Ronda los cuarenta y tiene barba y bigote pelirrojos. Tras él, Waymar Royce ronda los veinte y tiene un fino bigote y barba rala. El tercero, Will, es rubio, ronda los veinticinco, también lleva antorcha y tiene un bigote deshilachado.

00:09:17:11 En la fortaleza, Bran Stark dispara una flecha. Da en un barril cerca de la diana. Tiene diez años, cara redonda y melena corta morena.

00:09:57:14 Arya y Sansa están entre las mujeres que bordan. Arya tiene once años y Sansa trece. La pequeña mira hacia la ventana.

00:23:33:16 En una plaza, Arya se abre paso entre la gente. Viste capa con piel en el cuello y yelmo metálico redondo.

00:23:56:22 Joffrey cabalga delante de un hombre, que lleva armadura y yelmo con cara de perro. El chico ronda los quince años. La familia Stark espera de pie en un patio.

00:24:59:24 El hombre se levanta la visera de su yelmo de perro. Tiene quemado el lado derecho de su cara.

00:31:54:09 **Pentos, al otro lado del Mar Angosto.**  
Daenerys Targaryen (DAENÉRIS TARGÁRIAN) mira al mar desde una terraza. Ronda los dieciséis años y tiene melena larga, color rubio platino.

00:32:44:03 [...] Daenerys lleva una túnica con la espalda al descubierto.

00:34:19:24 [...] Daenerys está tras ellos con el vestido de gasa transparente.

00:35:39:04 Khal Drogo la mira desde su caballo. Lleva el torso desnudo, mostrando su fuerte musculatura. Tiene bigote y barba morenos y ojos claros.

01:17:43:12 Robb se aleja. Es moreno de ojos azules y ronda los diecisiete años.

### **[Temporada 3, Disco 1]**

00:05:39:13 Jon se detiene y mira asombrado a un gigante de cuatro metros que lleva al hombro cuatro colmillos de elefante.

00:07:28:05 El señor de los huesos mete a Jon en la tienda. Un hombre come carne asada, sentado junto a una hoguera. Ronda los cuarenta años, es pelirrojo y tiene pelo largo, bigote y barba espesa.

### **[Temporada 3, Disco 5]**

00:29:10:01 Edmure la mira sorprendido. La chica es joven, morena, de cara armónica, pequeña y triangular, de amplia frente, grandes ojos negros, labios carnosos, nariz recta y barbilla pequeña y redonda.

### **[Temporada 2, Disco 1]**

00:24:30:24 Todos lo miran. La mujer se acerca a él. Es pelirroja y delgada. Viste una túnica roja ajustada y lleva una gargantilla con un rubí en el centro.

### **[Temporada 2, Disco 2]**

00:08:58:00 Él está coronado y sentado en una tarima. A su lado está una joven de pelo castaño, con un vestido azul celeste, corpiño ajustado y amplio escote en uve.

00:10:11:17 El combatiente lo hace. Es una mujer de ojos azules y pelo corto rubio. Cat y Loras quedan sorprendidos.

Como se puede apreciar en los ejemplos, son muchas las ocasiones en las que los rasgos físicos sobre los personajes no se dan de forma directa cuando estos aparecen, sino que se aportan mediante detalles sutiles en la AD:

### **[Temporada 1, Disco 1]**

00:25:59:13 Todos lo miran sorprendido. Ned gesticula mirando la obesidad del rey.

01:35:23:10 [Cat] Le acaricia el pelo, apartando el flequillo [de Bran] y le besa la frente.

**[Temporada 3, Disco 4]**

01:18:55:11 Él mira hacia arriba, a los hombros de Sansa. La cabeza de él [Tyrion] queda en la cintura de ella.

La importancia de la inclusión de ciertos rasgos como el color de pelo, la complejión o la vestimenta en la descripción de un personaje se debe a que en *Juego de tronos* no hay familia, tribu o colectivo que no pueda diferenciarse del resto por alguno de los elementos mencionados. Así, los Targaryen lucen un cabello rubio platino; los Lannister, rubio; Sansa y Rickon Stark, el mismo cabello pelirrojo que su familia materna (los Tully); los Dothraki, moreno, largo y trenzado. De hecho, la información relativa al pelo, entre otras características físicas de los personajes principales, es uno de los datos que mejor recuerdan los ciegos, puesto que dedican un mayor esfuerzo cognitivo a crear una imagen mental de estos (Fresno *et als.*, 2016, p. 159).

**[Temporada 3, Disco 4]**

00:26:23:11 La rubia esposa del rey sale del carronato cerrado.

01:33:03:18 Coge un largo pelo rubio. [Cat, en la torre]

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:24:43:15 Sansa tiene el pelo del mismo color pelirrojo que su madre. Mira a Joffrey esbozando una sonrisa.

**[Temporada 1, Disco 4]**

01:29:48:00 Se sienta en la cama. Entra Rickon, tiene unos ocho años y es pelirrojo.

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:48:42:21 [...] Hombres y mujeres de la tribu son morenos y visten piezas de cuero que dejan muchas zonas de su cuerpo desnudas.

01:37:54:10 El gigantón Khal Drogo entra desnudo en la tienda y camina hacia Daenerys. Su

01:38:02:14 largo pelo negro en trenza le llega por debajo de las nalgas. Se para ante la Khaleesi y se miran.

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:31:54:09 **Pentos, al otro lado del Mar Angosto.**

Daenerys Targaryen (DAENÉRIS TARGÁRIAN) mira al mar desde una terraza. Ronda los dieciséis años y tiene melena larga, color rubio platino.

00:32:22:15 Ella lo hace. Él también es rubio platino [Viserys].

Cuando Daenerys convive con los Dothrakis, incorpora la vestimenta propia de estos, que se caracteriza por las prendas de cuero y por dejar al descubierto gran parte del cuerpo.

**[Temporada 2, Disco 1]**

00:13:57:01 Daenerys camina con su khalasar. Viste falda larga, pantalones, corpiño y botas; todo de cuero. Un pequeño dragón está posado en su hombro izquierdo.

00:17:15:05 Su pelo rubio está recogido en varias trenzas desordenadas y tiene la piel quemada por el sol.

A todo esto, se le suma la estrecha relación que los personajes mantienen con los sentimientos y emociones, pues constituyen el motor de sus acciones. No obstante, la adjetivación supone un gran riesgo de subjetividad. Es por eso que Javier Navarrete (2003), afirma que algunos audiodescriptores prefieren evitar los adjetivos para «no caer en interpretaciones personales de la imagen» (p. 159). Por tanto, son pocos los sentimientos que se describen de forma directa; se audiodescribe más bien el gesto corporal por el que se infiere el sentimiento (Jiménez Hurtado, 2007c, pp. 85-86). Antonio Vázquez coincide en que se intenta no añadir matices subjetivos a la AD, puesto que la persona invidente debe recibir datos a partir de los cuales pueda llegar a sus propias conclusiones.

En relación a esto, llama la atención la insistente repetición en la AD del sustantivo «mirada» y del verbo «mirar», evitando el uso de posibles sinónimos. Según Rodríguez (2007), aunque esta repetición pueda parecer un despropósito narrativo, es en realidad un recurso de cohesión léxica, a través del cual la persona invidente percibe el seguimiento de la cámara a los ojos para comprender los sentimientos que existen entre ellos (p.158). De hecho, «la relación cognitiva entre sentimiento y expresión facial es siempre próxima, ya que el sentimiento se traduce a través de la mirada, en lo que Salway denomina *el evento del foco de atención*» (Jiménez Hurtado, 2007c, p. 85). Tanto el sustantivo «mirada» como el verbo «mirar» van acompañados normalmente de adjetivos predicativos.

**[Temporada 2, Disco 4]**

00:47:16:03 Ella lo mira extrañada. Ambos desvían la mirada.

00:57:49:08 Se miran fijamente.

**[Temporada 2, Disco 1]**

00:15:19:02 Ella mira agobiada a su alrededor.

00:17:23:00 Mira hacia arriba pensativa. En el cielo azul está el cometa rojo.

**[Temporada 1, Disco 2]**

- 00:17:47:12 Robb mira serio a su hermano.
- 00:18:01:02 Robb lo mira apenado.
- 00:29:00:23 Selmy lo mira impasible.

**[Temporada 3, Disco 3]**

- 01:10:03:00 Mira atónita a Thoros.

Como señala Allinson (2003), «los objetos nos dicen cosas sobre los personajes, lo que quieren, lo que odian o temen. Pueden comunicar información en simples términos denotativos o, a través de la connotación, describir hasta aspectos psicológicamente» (p. 229). En *Juego de tronos*, encontramos muchos ejemplos que ilustran esta idea: la copa de vino, muy recurrente en Tyrion y Cersei Lannister debido a su pasión por esta bebida; los tres huevos de dragón que le regalan a Daenerys y que determinarán su futuro como «Madre de Dragones»; o la espada, «Aguja», que Jon le regala a Arya y simboliza el carácter guerrero de la chica.

**[Temporada 2, Disco 4]**

- 01:18:43:00 Se va. De noche, en la capital, Tyrion (TÍRION) está sentado a una mesa. Podrik (PÓDRIC) llena su copa.
- 01:18:49:02 Cersei (SERSÉI) está de pie al otro lado de la mesa, con una copa de vino. Observa a Podrik que se aleja.

**[Temporada 1, Disco 1]**

- 00:51:08:15 Lo abren. Contiene tres huevos de gran tamaño y cáscara de escamas de colores.
- 01:23:12:11 Daenerys mira los huevos de dragón colocados entre velas en el cofre.
- 01:37:29:13 Los huevos de dragón están dentro del cofre, rodeados de velas y cuencos de los que sale humo.

**[Temporada 1, Disco 1]**

- 01:12:18:17 Arya mira a ambos lados del pasillo y cierra. Jon gira hacia ella con una espada en la mano.
- 01:12:27:05 La desenvaina.
- 01:12:33:07 Se la da.
- 01:13:00:12 Jon sonrío.
- 01:13:07:12 Ella intenta abrazarlo.
- 01:13:10:08 Miran la espada.

01:13:13:05 Ella la deja sobre la cama y salta hasta abrazar el cuello de su hermano.

Los personajes femeninos en *Juego de tronos* son los que más evolucionan con el transcurso de la serie. A diferencia de lo que suele suceder en las películas de gesta ambientadas en la Edad Media, en esta serie son las mujeres las que se convierten en las verdaderas heroínas de la historia. En pantalla, experimentan una evolución tanto física como psíquica. Sansa y Daenerys son el vivo ejemplo de cómo la mujer abandona su situación de sumisión para adoptar una postura de liderazgo. Sin embargo, en la AD esta evolución no tiene cabida, puesto que se refleja mayormente a través de los diálogos y acciones de los personajes y no por medio de sus descripciones. No obstante, los verbos del GAD expresan acciones que dejan entrever esta evolución, que va de la debilidad a la fuerza, y suelen ir acompañados de adjetivos que cumplen la misma función:

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:43:31:04 Sansa mira cohibida a su madre.

01:43:43:09 Sansa se agacha ante Joffrey.

**[Temporada 1, Disco 2]**

01:42:30:21 Sansa se queda inmóvil y amedrentada.

**[Temporada 1, Disco 4]**

01:09:53:17 [...] Sansa baja la cabeza.

01:47:78:00 Sansa obedece.

01:49:15:06 Sansa mira a Joffrey acobardada.

**[Temporada 2, Disco 3]**

01:18:59:02 Un hombre agarra a Sansa. Ella le pega.

**[Temporada 2, Disco 5]**

00:59:48:02 Ella sonríe y mira a Sansa, que se mantiene impasible.

00:59:59:10 Sansa se va.

01:00:05:10 Sonríe mientras camina.

**[Temporada 1, Disco 1]**

00:35:31:22 Daenerys baja temerosa los escalones hasta el jardín.

00:50:15:08 Daenerys mira temerosa a Khal.

00:54:32:04 Suelta las hombreras del vestido de Daenerys. Ella llora desnuda y cruza los brazos sobre el pecho.

[*Temporada 2, Disco 5*]

01:41:24:17 Los tres dragones escupen fuego. Daenerys se mantiene impassible entre las llamas.

[*Temporada 3, Disco 4*]

01:02:11:15 Daario hace una ligera reverencia a Daenerys.

Por último, otro aspecto relacionado con la diversidad personajes que hay la serie y que resulta de gran interés, sobre todo en el ámbito de la traducción, es el tratamiento de las distintas lenguas que hablan, como son el *dothraki* y la lengua Valyria. Cuando la escena lo permite y hay tiempo suficiente, se procura dejar que el personaje hable en el idioma concreto y luego se introduce la traducción en la AD sin pisar el diálogo. Por el contrario, si no se dan estas circunstancias, se procede a la realización de un *voice-over*, utilizando voces masculinas o femeninas dependiendo de si el personaje es hombre o mujer. En *Juego de tronos*, la voz femenina coincide con la de la AD y la masculina es la del propio Antonio Vázquez. En el GAD, las intervenciones en *voice-over* aparecen en letra negrita, para diferenciarlas del resto.

[*Temporada 1, Disco 2*]

01:24:36:00 **DROGO: Los escarabajos se alimentarán de tus ojos.**

01:24:40:23 Mago se aparta y agita su arakh. Drogo lo esquivo y saca dos cuchillos.  
**DROGO: Los gusanos se arrastrarán por tus pulmones...La lluvia caerá sobre tu piel podrida...**  
Tira los cuchillos.

[*Temporada 1, Disco 4*]

00:28:47:05 **COMERCIANTE: ¿Una degustación para la khaleesi?**  
Ella sonríe.

Como se desprende de este análisis, los personajes y lo que se dice de ellos en la AD es una de las claves para la comprensión de la trama de la serie. A diferencia de otras versiones audiodescritas, la AD de *Juego de tronos* no asocia a los personajes con los actores que los interpretan. Consideramos que esta decisión se debe a que los personajes están tan bien logrados que lo que se pretende es que el ciego pueda crear su propia imagen de estos sin que esta se contamine con algo *real*, para mantener la magia del mundo ficticio de *Juego de tronos*.

Por otro lado, se observa un cambio de estilo en esta AD con respecto a la forma en la que se describen los personajes, concretamente los femeninos. En comparación con otras AD que siguen un estilo más canónico, la AD de *Juego de tronos* presenta la particularidad de que describe por igual a los personajes masculinos y femeninos. En lugar de dedicar especial atención al cabello, a la complexión, a las facciones o a la belleza

de la mujer, la AD se limita a reflejar su personalidad a través de las acciones que realiza y las que otros le dedican.

## 5. Conclusiones

En primer lugar, la realización que este Trabajo Fin de Grado nos ha ayudado a comprender la difícil tarea a la que se enfrenta el audiodescriptor, que principalmente consiste en traducir la información visual en información verbal. Entre los principales retos que tiene que superar se encuentra el poco tiempo del que dispone para insertar el bocadillo de información entre diálogos, procurando que este no interfiera en el resto del sonido del texto multimodal. Otro de estos retos consiste en saber seleccionar la información que se va a aportar en cada bocadillo o intervención y, con ello, la capacidad de decidir cuánta información se va a incluir. No obstante, sin duda, los dos mayores desafíos de la AD de productos audiovisuales (especialmente, en las series) es saber distinguir qué información se puede adelantar para no desvelar la trama y mantener en todo momento la neutralidad.

Por ello, consideramos que un buen audiodescriptor, además de conocimientos sobre cine, debería tener una alta capacidad de análisis y síntesis de la información, un alto nivel de competencia comunicativa y narrativa, así como de competencia cultural y documental. A su vez, la objetividad y la precisión son otros parámetros que se deben tener siempre en cuenta a la hora de realizar una AD. En última instancia, el trabajo del audiodescriptor es un trabajo creativo, pues cada obra que se audiodescribe tiene un tratamiento especial e implica un trabajo original.

Este trabajo tenía como objetivo analizar algunos aspectos de la AD de *Juego de tronos* e ilustrarlos con ejemplos, tanto para comprobar si se cumplían las pautas observadas en la mayoría de proyectos audiovisuales de esta modalidad como para detectar ligeros cambios de estilo. Tras estudiar el tratamiento que se hace en el GAD de la cabecera, concluimos que la técnica con la que se audiodescribe es muy diferente a la que se utiliza para el resto de la serie. El GAD comparte las mismas características que un texto y esto se observa en la cabecera a través de mecanismos de cohesión como la repetición, la sustitución y la referencia. Además, la AD de esta secuencia de apertura es un fiel reflejo de todo lo que ocurre en pantalla, ya que muestra los desplazamientos que va realizando la cámara hacia los distintos lugares de la serie y los cambios que tienen lugar en ellos. Por otro lado, las descripciones de los personajes de *Juego de tronos* suponen un gran reto para la AD por diversos motivos: la gran cantidad de personajes, de los cuales muchos tienen un mote; su evolución a lo largo de la serie, que se manifiesta a través de detalles muy sutiles; etc. Aunque existe un patrón establecido para presentar a los personajes (edad, altura, color de pelo, vestimenta...), en la AD priman los rasgos distintivos de cada familia o colectivo en *Juego de tronos*. Los personajes van acompañados de sus emociones, sus sentimientos, las acciones que realizan y los objetos que les rodean. Por último, los personajes femeninos tienen un tratamiento especial con respecto a otros trabajos de AD, ya que su descripción se enfoca más en las acciones que realizan que en su aspecto físico.

Finalmente, gracias a la realización de este trabajo, queremos destacar la importancia que tiene reconocer esta actividad profesional para que otros fenómenos mundiales similares a *Juego de tronos* sean accesibles y se puedan disfrutar libremente. No cabe duda de que

la AD es la forma en la que el ciego se enfrenta al mundo que le rodea, que le ayuda a comprenderlo y a sentirse integrado en él. Por este motivo, la calidad de cualquier AD debería estar garantizada, ya que así la sociedad sería consciente de su importancia. Es preciso recordar esto a la *sociedad*, pues tanto la AD como la accesibilidad en sí no se dirigen exclusivamente a personas que sufren una discapacidad física, cognitiva o sensorial. La accesibilidad debe entenderse como una forma de derribar las barreras sociales que dividen a los distintos colectivos y de permitir la integración entre ellos y su enriquecimiento personal.

## 6. Bibliografía

AENOR (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. UNE 153020. Madrid: AENOR.

Allinson, M. (2003). *Un laberinto español. Las películas de Pedro Almodóvar*. (Trad. de Furgone, J.C., *A Spanish Labyrinth: the films of Pedro Almodóvar*. London: Tauris & Co., 2001). Madrid: Ocho y medio.

ATRAE (2015). *Premios ATRAE: Premios de traducción y adaptación audiovisual*. Recuperado el 4 de mayo de 2018 desde: <http://premios.atrae.org/antonio-vazquez/>

ATRAE (2018). «Antonio Vázquez Martín». *Premios ATRAE: Premios de traducción y adaptación audiovisual*. Recuperado el 4 de mayo de 2018 desde: <http://premios.atrae.org/>

Álvarez de Morales Mercado, C. (2007). «Un nuevo sistema de modelización secundaria: la audiodescripción en la narración filmica», en Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 181-204.

Ballester Casado, A. (2007a). «La audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación». *Tradterm*, vol. 13, pp. 151-169. Recuperado el 30 de abril de 2018 desde: <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47471>

Ballester Casado, A. (2007b). «Directores en la sombra: personajes y su caracterización en el guion audiodescrito de *Todo sobre mi madre* (1999)», en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y Accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 133-151.

Beaugrande, R. y Dressler, W. (1997). *Introducción a la lingüística del texto*. (Trad. de Sebastián Bonilla, *Einführung in die Textlinguistik*. Tubinga, Max Niemayer Verlag, 1971) Barcelona: Ariel.

Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *El arte cinematográfico*. (Trad. de Fontal Rueda, Y., *Film art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1995). Barcelona: Paidós Ibérica.

Cano, F. (2017). «HBO y Netflix ya suman más de dos millones de usuarios en España». *El Español*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: [https://www.lespanol.com/economia/medios/20180210/hbo-netflix-suman-millones-usuarios-espana/283722614\\_0.html](https://www.lespanol.com/economia/medios/20180210/hbo-netflix-suman-millones-usuarios-espana/283722614_0.html)

Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicación Tiflotécnica (2014). *Audesc Mobile: la audiodescripción en nuestra mano*. ONCE. Recuperado el 2 de mayo de 2018 desde: <http://cidat.once.es/home.cfm?id=1516&nivel=2>

Conesa García, A. et als. (2017). «Las series de televisión, un fenómeno en auge». *La huella digital*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <http://www.lahuelladigital.com/las-series-de-television-un-fenomeno-en-auge/>

Díaz Cintas, J. (2010). «La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulado y de la audiodescripción», en: González, L. y Hernández, P. (eds.) *El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo*. Instituto Cervantes. pp. 157-180. Recuperado el 27 de abril de 2018 desde: [http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020\\_diaz.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf)

Domínguez, J. (2016). Las cabeceras de series más famosas de la historia. *Fotogramas*. Recuperado el 29 de abril de 2018 desde: <http://www.fotogramas.es/series-television/Las-cabeceras-de-series-mas-famosas-de-la-historia>

Efe Nueva York (2016). «Las series en 2017: el duelo de HBO y Netflix». *El Heraldo*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <https://www.heraldo.es/noticias/comunicacion/2016/12/31/las-series-2017-duelo-hbo-netflix-1151110-311.html>

Elidrissi, F. (2017). «El fenómeno ‘Juego de tronos’ se prepara para el final». *El Mundo*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <http://www.elmundo.es/television/2017/08/27/59a04d67ca4741695b8b4626.html>

Espacio Fundación Telefónica Madrid (2012) *Encuentros con George R. R. Martin*. [Vídeo en Youtube]. Recuperado el 10 de mayo de 2018 desde: [https://www.youtube.com/watch?v=yV4yulYKLM\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=yV4yulYKLM_E)

Europa Press (2012). «Análisis del fenómeno de las series televisivas de ficción y su impacto». *El Mundo*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/05/16/comunicacion/1337191585.html>

*Expansión* (2016). «Cómo Juego de tronos se convirtió en el fenómeno más viral de la televisión». Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <http://www.expansion.com/sociedad/2016/04/22/5717a54146163f545d8b466d.html>

Fresno, N., Castellà, J. y Soler-Vilageliu, O., (2016). «What Sould I Say? Tentative Criteria to Prioritize Information in the Audio Description of Film Characters», en: Matamala, A. y Orero, P. (eds.) *Researching Audio Description: New Approaches*. Londres: Palgrave Macmillan pp. 143-168.

Fundación Retinaplus+ y Ernest & Young (2012). *Informe sobre la ceguera en España*. Recuperado el 15 de abril de 2018 desde:

[http://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto\\_20\\_1.pdf](http://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto_20_1.pdf)

García Ochoa, S. (2009). «Algunas notas sobre la aplicación de la categoría de género cinematográfico a la Road Movie», *Liño 15, Revista anual de Historia del Arte*, pp. 187-196. Recuperado el 30 de abril de 2018 desde:

<http://www.um.es/servlet/articulo?codigo=3000459>

Giménez, I. (2017). «Nombres de bebés, bares, viajes... La locura desatada por Juego de tronos». *La Vanguardia*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde:

<http://www.lavanguardia.com/series/20170720/424201948012/juego-de-tronos-locura-desatada-fenomeno-mundial-brl.html>

Grupo de investigación TRACCE (s.f.). *Líneas de investigación: modalidades de traducción accesible*. Recuperado el 11 de abril de 2018 desde:

<https://tracce.es/modalidades-de-traducion-accesible/>

Guerra, M. (2017). «Juego de tronos, el fenómeno imbatible». *Cadena Ser*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde:

[http://cadenaser.com/programa/2017/07/13/la\\_script/1499943811\\_321918.html](http://cadenaser.com/programa/2017/07/13/la_script/1499943811_321918.html)

Hernández, A. I. y Mendiluce, G. (2005). «La semiótica de la traducción audiovisual para invidentes». *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 14, pp. 239-254. Recuperado el 30 de abril de 2018 desde:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1456692>

Independent Television Commission (2000). *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. Recuperado el 29 de abril de 2018 desde:

[http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide\\_sds\\_audio\\_desc\\_word3.pdf](http://audiodescription.co.uk/uploads/general/itcguide_sds_audio_desc_word3.pdf)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (s.f.). *El cine como recurso didáctico: ritmo y montaje*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado el 29 de mayo de 2018 desde:

[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m4\\_2/ritmo\\_y\\_montaje.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m4_2/ritmo_y_montaje.html)

Jakobson, R. (1971). «On linguistic Aspects of Translation». *Selected Writings 2. Word and Language*. Paris: Mouton.

Jiménez Hurtado, C. (2007a). «Una gramática local del guion audiodescrito. Desde la semántica a la pragmática de un nuevo tipo de traducción», en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y Accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 55-79.

Jiménez Hurtado, C. (2007b). «Un corpus de cine. Fundamentos teóricos de la audiodescripción», en Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 13-56.

Jiménez Hurtado, C. (2007c). «Un corpus de cine. Fundamentos metodológicos de la audiodescripción», en Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 57-110.

Jiménez Hurtado, C. (2007). «De imágenes a palabras: la audiodescripción como una nueva modalidad de traducción y de representación del conocimiento», en: Wotjak, G. (ed.), *Quo vadis Translatologie?* Leipzig: Frank und Timme, pp. 143-160.

Jiménez Hurtado, C. (ed.) (2007). *Traducción y accesibilidad: la subtitulación para sordos y la audiodescripción para ciegos*. Berlín: Peter Lang.

Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (eds.) (2007). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.

Jiménez Hurtado, C. (2008). *La Audiodescripción desde la representación del conocimiento general. Configuración semántica de una gramática local del texto audiodescrito*. LANS 6, pp. 345-356.

*La voz de Galicia* (2017). Cuatro de cada diez españoles ven vídeos en Internet una vez a la semana. Recuperado el 10 de abril de 2018 desde:  
[https://www.lavozdegalicia.es/noticia/tecnologia/2017/10/13/cuatro-diez-espanoles-ven-videos-internet-vez-semana/0003\\_201710G13P48991.htm](https://www.lavozdegalicia.es/noticia/tecnologia/2017/10/13/cuatro-diez-espanoles-ven-videos-internet-vez-semana/0003_201710G13P48991.htm)

Matamala, A. (2007). «La audiodescripción en directo», en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y accesibilidad: la subtitulación para sordos y la audiodescripción para ciegos*. Berlín: Peter Lang, pp. 121-132.  
[https://ddd.uab.cat/pub/capli/2007/170600/2007\\_matamala\\_peterlang.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/capli/2007/170600/2007_matamala_peterlang.pdf)

Matamala, A. y Rami, N. (2009). «Análisis comparativo de la audiodescripción española y alemana de ‘Good-bye Lenin’». *Hermès. Revista de Traducción e Interpretación*, vol. 11, pp. 1-2. Recuperado el 30 de abril de 2018 desde:  
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3207906>

Mendoza, N. (s.f.). «Audiodescripción: Cultura accesible para ciegos y personas con discapacidad visual». *Universidad de Nebrija*. Recuperado el 14 de abril de 2018 desde:  
<https://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/2016/11/24/audiodescripcion-cultura-accesible-ciegos-personas-discapacidad-visual/>

Morales, A. (2018). *El fenómeno Netflix y la televisión de los millennials*. Comunicación, Marketing y Tendencias. Recuperado el 25 de abril de 2018 desde:  
<https://almudenamorales.com/netflix-television-millennials/>

Morillo, V. (2018). «El fenómeno de las series juveniles de Netflix». *Fuera de series*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: <https://fuera deseries.com/fenomeno-series-juveniles-netflix-ae82e45fc11a>

Navarrete, J. (1997). «Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes». *Integración*, vol. 23, pp. 70-75. ONCE (ed.). Recuperado el 27 de abril de 2018 desde:  
[http://www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/publicaciones-sobre-discapacidad-visual/nueva-estructura-revista-integracion/copy\\_of\\_numeros-publicados/integracion-pdf/Integracion-23.pdf](http://www.once.es/new/servicios-especializados-en-discapacidad-visual/publicaciones-sobre-discapacidad-visual/nueva-estructura-revista-integracion/copy_of_numeros-publicados/integracion-pdf/Integracion-23.pdf)

Navarrete, J. (2003). *Concepto general de la audiodescripción y tecnologías aplicadas. Problemática del “apagón analógico en TV”*. Seminario sobre Medios de Comunicación sin Barreras.

Navarrete, J. (2005). *Sistema Audesc: el fin de los Susurros*. Seminario sobre Medios de Comunicación sin Barreras. Recuperado el 29 de abril de 2018 desde: <http://www.uch.ceu.es/sinbarreras/textos/jnavarrete.htm>

OMS (2017). *Ceguera y discapacidad visual*. Recuperado el 24 de abril de 2018 desde: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs282/es/>

Onieva, A. (2017). «Netflix supera el millón de suscriptores en España y HBO irrumpe con fuerza». *Fotogramas*. Recuperado el 25 de abril de 2018 desde: <http://www.fotogramas.es/series-television/Netflix-HBO-Espana-datos-suscriptores-2017>

Orero, P. (2006) «Algunas consideraciones sobre la audiodescripción comercial en España», en: Pérez-Amat García, R. y Pérez-Ugena y Coromina, A. (eds.) *Sociedad, Integración y TV en España*. Madrid: Laberinto, pp. 277-292.

Organización Nacional de Ciegos de España (s.f.). ONCE. Recuperado el 13 de abril de 2018 desde: <https://www.once.es>

Pedraza, J. (2016). «Game of Thrones: Los escenarios españoles de ‘Juego de tronos’». *El País*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde: [https://elviajero.elpais.com/elviajero/2016/04/22/actualidad/1461325131\\_973662.html](https://elviajero.elpais.com/elviajero/2016/04/22/actualidad/1461325131_973662.html)

Pérez Payá, M. (2007a). «La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras», en Jiménez Hurtado, C. (ed.), *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 81-91.

Pérez Payá, M. (2007b). «Recortes de cine audiodescrito: el lenguaje cinematográfico *Tagetti Imagen* y su reflejo en la audiodescripción», en Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A. y Seibel, C. (eds.) *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto, pp. 111-179.

Rodríguez, A. (2007). «Conclusiones acerca del lenguaje literario en los guiones audiodescritos» en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y Accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Rodríguez Posadas, G. (2007). «La audiodescripción: parámetros de cohesión», en: Jiménez Hurtado, C. (ed.) *Traducción y Accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Ruiz de Elvira, A. P. (2012). «George R.R. Martin: “Solo somos yo y los personajes”». *El País*. Recuperado el 9 de abril de 2018 desde:

[https://elpais.com/cultura/2012/07/24/television/1343116347\\_134311.html](https://elpais.com/cultura/2012/07/24/television/1343116347_134311.html)

Salway, A. (2007). «A corpus-based analysis of the language of audio description», en Díaz Cintas, J., Orero, P. y Remael, A. (eds.) *Proceedings Media for All. Accessibility in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi, pp. 151-174

Salway, A., Vassiliou, A. y Ahmad, K. (2005). *What Happens in Films?* IEEE International Conference on Multimedia and Expo (ICME), 2005. pp. 49-52.

Recuperado el 30 de abril de 2018 desde: <http://epubs.surrey.ac.uk/502/1/fulltext.pdf>

Tamayo, S. (2012). «¿Inclusión o Integración de Personas en situación de Discapacidad?». *Guioteca*. Recuperado el 28 de abril de 2018 desde:

<https://www.guioteca.com/inclusion/%C2%BFinclusi3n-o-integraci3n-de-personas-en-situaci3n-de-discapaci3dad/>

Vercauteren, G. (2007). «Towards a European Guideline for Audio Description», en: Díaz Cintas, J., Orero, P. y Remael, A. (eds.) *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*, pp. 139-150.

Youtube (2015). *Game of Thrones - Intros season 1 - season 5*. [Vídeo]. Recuperado el 12 de mayo de 2018 desde: <https://www.youtube.com/watch?v=CG44N3xynNE>

## 7. Anexos

### Anexo 1: Entrevista a Antonio Vázquez Martín

**E.: Queríamos comenzar esta entrevista preguntándole cómo empezó su relación con la ONCE y, también, cómo fueron sus comienzos en Aristia.**

A.V.M.: La relación con la ONCE empezó el 1993. Ellos crearon el sistema Audesc de audiodescripciones con un primer equipo. Este primer equipo se lo encargaron a Javier Navarrete, que me conocía a mí y también a Carmen Proserpino. Entonces, entre los tres, montamos el equipo. Lo montó Javier Navarrete a través de la ONCE y nos contrató a nosotros dos. Entonces, empezamos, Javier Navarrete, Carmen Proserpino y yo a participar en la ONCE desde la primera película que se audiodescribió. Creo que la primera fue *Blancanieves*; lo que pasa es que hicimos 4 películas: *Belle Époque*, *Blancanieves* y otras dos. Dudo entre cuál fue la primera, si *Belle Époque* o *Blancanieves*, pero bueno...

**E.: ¿Y cómo fueron sus comienzos con Aristia?**

A.V.M.: Aristia surgió como consecuencia del trabajo que estaba desarrollando al margen de la ONCE, que no tenía nada que ver. Por eso se llamaba «Aristia Producciones», porque yo soy director de cine y televisión y hacía bastantes realizaciones, sobre todo de video y de televisión. Llegó un momento en el que el volumen con el que trabajaba me permitió darme de alta, pues era más barato fiscalmente darme de alta como sociedad que seguir como autónomo. Ese fue el origen de Aristia.

**E.: Nos gustaría saber cómo ha evolucionado la audiodescripción desde que comenzó a dedicarse a ella y, también, cómo cree que será en un futuro. ¿Con los años, se extenderá más la audiodescripción?**

A.V.M.: Hay dos aspectos interesantes en su evolución. Por un lado, el número de audiodescripciones que se hacen y por otro la calidad de la audiodescripción o la forma de audiodescribir. En cuanto a la segunda, no tiene absolutamente nada que ver la forma en la que lo hacemos ahora con cómo se empezó. De hecho, el resultado del material con el que se empezó fue patético. Era una forma de contar películas; no tenía nada que ver con audiodescripción. Hemos ido aprendiendo gracias a los ciegos, que nos han ido diciendo lo que querían y no querían escuchar, y con esto hemos ido acotando a lo largo de los años. De hecho, este año se cumple el 25 aniversario del sistema Audesc y en estos 25 años hemos tenido muchas críticas, pero críticas constructivas. Hemos trabajado en grupo con los ciegos, por lo que, cuando hemos hecho una audiodescripción, nos han dicho siempre qué es lo que no quieren oír de esa audiodescripción o cómo no quieren oírla y qué es lo que más les ha gustado. Esto que pretendemos con la audiodescripción: saber cómo quieren los usuarios oírla.

**E.: Esa era una de las cuestiones que nos interesaba saber, si los usuarios de sus audiodescripciones le daban feedback sobre su trabajo.**

A.V.M.: Por supuesto. Al principio, en cine se hacía muchísimo porque con cada reparto de películas se daba una especie de tabla en la que pedíamos cierto tipo de cosas y sobre eso contestaban. Además de eso, había unas observaciones en las que ellos podían poner qué es lo que más les había llamado la atención, tanto para bien como para mal, tanto lo

que no les gusta escuchar como lo que les había encantado de la audiodescripción. En teatro, por ejemplo, lo hacíamos personalmente y hablábamos con ellos directamente. Hacíamos la audiodescripción en directo, no era grabada. Y ahora, para la ópera, hemos estado 2 años haciendo ensayos con grupos de ciegos para determinar qué es lo que les gusta y lo que no, porque a diferencia de estas otras, la ópera hay que pisarla y «destrozársela». Entonces, al que le gusta mucho la ópera hay que saber decirle lo poquito que no entiende que son los subtítulos o cómo es la ambientación del escenario, pero también hay que determinar qué apoyos necesitan aquellas personas que no saben absolutamente nada sobre ópera para poder comprenderla.

El *feedback* ha sido importantísimo para nosotros. De hecho, nosotros hemos aprendido gracias a ellos y lo que hacemos, lo hacemos porque han sido ellos los que nos han dicho cómo quieren escuchar la audiodescripción. Por eso soy tan pesado con mi gente, mis guionistas, porque les exijo que lo que se haga de una forma muy concreta porque es lo que los ciegos quieren.

**E.: En relación con la pregunta anterior, ¿cree que ahora somos más conscientes de la necesidad e importancia que tiene la audiodescripción, o la accesibilidad en general?**

A.V.M.: No... ¿o hay que decir que sí? (Bromea). Lo políticamente correcto sería que sí, pero la verdad es que no. Falta muchísimo, pero muchísimo, por hacer. Lo que falta sobre todo es concienciación y que sea normal. Lo que debería llamar la atención es que alguna obra no fuera estrenada sin ser accesible. Eso es lo que debería ser llamativo y escandaloso, pero actualmente ocurre todo lo contrario. La gente se sorprende de que haya una versión accesible de una obra e incluso sus usuarios se sienten afortunados. Esto no debería ser así.

**E.: De hecho, nosotras hemos descubierto el mundo de la accesibilidad en el último curso de la universidad y no da mucha pena porque pensamos que la traducción puede aportar mucho al mundo de la accesibilidad. Hasta hace poco no conocíamos ese sector, pero a raíz de coincidir con profesoras como Catalina Jiménez o Cristina Álvarez, que pertenecen a asociaciones relacionadas con accesibilidad y que dedican buena parte de su trabajo a ella, nos ha interesado mucho. Por eso, hemos decidido hacer nuestro Trabajo de Fin de Grado sobre esto.**

A.V.M.: Llama la atención. Es un trabajo muy bonito, es una necesidad para las personas que tienen una discapacidad y es un derecho total y absoluto al disfrute y a la comprensión de las obras, lógicamente.

**E.: Nos gustaría pasar a hablar sobre la audiodescripción de *Juego de tronos*, que es de lo que trata nuestro TFG. Uno de los aspectos que más nos llamó la atención cuando comenzamos a ver la primera temporada audiodescrita de la serie es la cantidad de personajes que tiene la serie. Muchos de ellos, además de su nombre, también tienen un apodo o mote (p.ej.: “el Perro”, “la Montaña”). Nos preguntábamos si hay un criterio para nombrar a un personaje de una manera determinada o es totalmente aleatorio. Por ejemplo, la audiodescripción se refiere a Cersei como la reina y otras veces con su nombre. No sabemos si, sobre todo a la hora de presentar a los personajes, es importante seguir cierto orden.**

A.V.M.: No, según la obra va desarrollándose, esta va dando las pautas para nombrar a los personajes de una manera u otra. Si cuando llaman a Cersei la llaman como «la reina», la audiodescripción se refiere a ella como «la reina». Por el contrario, si se refieren a «el Perro» por su mote, la audiodescripción también se referirá así a ese personaje. En este último caso, si el personaje tiene un nombre determinado, ya aparecerá o lo desvelará la obra en su momento, como lo hace *Juego de tronos* con «el Perro». Esto es igual que cuando nos enteramos que «la Montaña» era su hermano, pero para eso pasa mucho tiempo, y la audiodescripción respeta esto perfectamente. El llamar a un personaje por su nombre, apellido o por el mote que le ponen en la obra es una decisión del guionista, por lo que no hay norma al respecto. Lo realmente importante es que el ciego tenga una «agarradera» para identificar a ese personaje; igual que nosotros lo tenemos por la vista, que el ciego tenga un dato. Si se dice «el Calvo», será «el Calvo»; si se dice «el Maestro», pues será «el Maestro». De hecho, a Pycelle le hemos llamado «el Maestro» durante bastante tiempo, hasta que alguien le llamó Pycelle y, entonces, decidimos referirnos a él como «el Maestro Pycelle», para unirlo todo.

**E.: Ese era otro aspecto que queríamos comentar, si, a la hora de realizar la audiodescripción, pensaba en aspectos que el usuario iba a recordar (p.ej.: lo que ha comentado de «el Calvo»).**

**Siguiendo con los personajes, ya hemos apuntado que *Juego de tronos* tiene muchísimos y algunos de ellos aparecen contadas veces en toda la serie. De hecho, en las versiones no audiodescritas de la serie no se llega a saber ni siquiera el nombre de algunos de estos personajes. ¿Le supuso esto un problema? Cuando nosotras vimos la versión de la serie sin audiodescripción, no nos acordábamos de muchos de los nombres de algunos personajes, porque como hay tantos...**

A.V.M.: Nosotros tenemos una base de datos importantísima sobre *Juego de tronos*. De hecho, [mención a la conferencia] *en la conferencia voy a poner dos documentos. Uno es una fotografía de una especie de árbol genealógico de cada familia y las uniones que hay entre ellos, con algunos secundarios. Luego, tenemos otro documento que vamos generando en cada uno de los discos (pues hacemos la película por discos (con 2 capítulos por disco) en el que vamos minutando qué personajes y en dónde aparecen (p.ej.: Cersei en la Fortaleza Roja; Cersei, La Montaña y Jamie en minuto 6 // minuto 8 ya cambia de secuencia y ahora estamos en Roca Dragón con Daenerys, Stanis, etc.).* Todo esto lo vamos poniendo precisamente para no perdernos porque es que hay muchísimos personajes. A los personajes secundarios les llamamos por el nombre que encontramos en esas bases de datos. Además, hay una forma de encontrar absolutamente todos los nombres y hemos averiguado cómo hacerlo y tenemos el nombre de todos los personajes, cada uno con su foto.

**E.: De entre todos los aspectos que se deben tener en cuenta para audiodescribir (estéticos, históricos, psicológicos, el lenguaje de la cámara, etc) ¿Cuál fue el principal reto al que tuvo que enfrentarse?**

A.V.M.: Esta película tiene muchos retos. El mayor reto es hacer la audiodescripción acorde a la calidad de la película. *Juego de tronos* es muy, muy buena. Está muy bien hecha. Tiene una estructura y un ritmo sensacionales. Por ello, lo único que tenemos que hacer, la única dificultad que plantea... Bueno, mentira, no es la única dificultad que plantea la serie, pero la más grande ha sido adaptarnos a ese ritmo. De hecho, este ritmo

se percibe incluso en la cabecera. La cabecera lleva un ritmo muy determinado y nosotros en la audiodescripción hemos procurado mantener ese ritmo, aunque nos comamos información. Esto último no importa, puesto que lo importante es mantener el ritmo y darle al ciego toda esa imagen global para que él perciba lo demás.

**E.: ¿Cree que, en general, ese también es un reto para cualquier audiodescripción?**

A.V.M.: No, una película española no va a tener el ritmo que tiene *Juego de tronos*, es imposible. El concepto de ritmo en el cine español no existe, es caótico. Podemos encontrar alguna película española muy buena, con un ritmo muy bueno, pero es excepcional. Hay películas españolas muy buenas, pero con ritmo bien hecho y marcado, hay muy poquitas.

**E.: Cualquier persona que haya visto *Juego de Tronos* sabe que, al principio, es muy difícil seguir el hilo de la historia (especialmente en los primeros capítulos), puesto que se presentan a la vez distintas familias y lugares. Nos ha llamado la atención que la descripción de algunos personajes se hace en el primer momento en el que aparecen en escena (edad, altura, físico; p.ej.: 20 años, con bigote), mientras que otros no son descritos hasta que han avanzado unos cuantos capítulos. ¿Es esto una estrategia empleada para mantener la intriga y el desconcierto al principio de la serie? ¿O es simplemente una adaptación (tiempo) a las necesidades de la audiodescripción?**

A.V.M.: No, simplemente esto depende del tiempo. Cuando tenemos hueco, los describimos. Incluso pasadas determinadas temporadas, ya ni caso, ni los describimos. La descripción de una cara concreta me cuesta de media una página a espacio sencillo, arial 12 y en condiciones normales. Creo que eso es mucho texto. Estamos hablando de cerca de un minuto o minuto y medio para describir una cara completa. En la audiodescripción tenemos segundos para hacerlo. Y estoy poniendo la cara como un ejemplo concreto que tengo, porque estoy escribiendo un libro en el que hay mucha descripción. Entonces, me dedico a describir lo que sé que realmente el ciego va a apreciar. Por eso, aunque la descripción de la cara me ocupe una página, tenemos 3 segundos para describirla. Solo nos da tiempo de decir «20 años, rubio y con coleta; facciones angulosas». Todo es muy rápido.

**E.: Como curiosidad, nos gustaría saber si en algún momento le resultó difícil adaptar la audiodescripción para no adelantar información ni dar más datos de la cuenta (o *spoilers*) al espectador.**

A.V.M.: No, la información se adelanta siempre, no hay ningún problema. Lo que es difícil y no debemos hacer nunca es adelantar trama. Hay que distinguir entre trama e información. Hay información que es necesario que se adelante para la trama, porque si no esta no se comprendería. Por tanto, no es difícil si sabemos distinguir entre trama e información. Lo que parece que es bastante difícil entre el alumnado que tengo es que distingan entre estas dos, información y trama. La información es necesaria para poder comprender la trama. Entonces, el problema no está tanto en qué adelantar, sino en saber qué puedo adelantar.

**E.: Por ejemplo, en el primer capítulo de la primera temporada, nos gustó mucho cómo se mantuvo la intriga en la escena en la que Jaime y Cersei Lannister están**

**teniendo relaciones y Brandon les descubre. A Cersei al principio no se le ve la cara y la audiodescripción la describe como «una mujer rubia». Ahí vimos que la audiodescripción se espera al mismo momento en que la serie revela la cara de Cersei para decir «la mujer rubia es la reina».**

A.V.M.: Claro, porque la película te está manteniendo esa intriga. De hecho, ese es uno de los puntos álgidos de toda la película. En la temporada cinco creo recordar que es donde ella hace el camino de la vergüenza. Estamos hablando de algo que va a durar durante 5 temporadas, no podemos «cargárnoslo» a la primera de cambio. Hay que mantener el suspense que ofrece la propia película. Repito: *Juego de tronos* está muy bien hecha. No hay que hacer absolutamente nada con ella, excepto dejarse llevar. Bueno, y tener un poquito de cuidado...

**E.: Nosotras somos estudiantes de Traducción e Interpretación aquí en la Universidad de Granada, por lo que nos interesan mucho los idiomas. Uno de los elementos que más ha captado nuestra atención es el tratamiento de las distintas lenguas que aparecen en la serie; entre ellas el *dothraki*. Hemos observado que, en ciertas ocasiones, cuando Khaleesi habla en este idioma, es la voz de la audiodescripción la que interpreta lo que está diciendo una vez acabada su intervención. Sin embargo, otras veces, se superpone una voz (*voice-over*) de hombre o mujer dependiendo del sexo personaje. ¿Qué nos puede decir sobre esto?**

A.V.M.: La voz que hace todas las mujeres de la serie es la misma, la de la audiodescripción, y la voz que hace a todos los hombres de la serie es la misma, la mía. Normalmente, a todas se les aplica el *voice-over*. Lo que ocurre es que en unas hay un hueco para respetar qué está diciendo ella si se calla y nadie dice nada y, otras veces, la conversación va tan picada que si no hacemos un *voice-over* no daría tiempo. Sería imposible.

**E.: Una de las primeras veces que se hablaba en *dothraki* y fue la voz de la audiodescripción la que decía «y en *dothraki* le dice...». Pero luego, un capítulo o dos más tarde, vimos el primer diálogo con *voiceover*.**

A.V.M.: No sé si es *dothraki* o es la lengua valyria.

**E.: Sí que era *dothraki* porque era una conversación entre *Khaleesi* y Khal Drogo. Pero esa escena era muy lenta porque estaban los dos en la tienda y daba tiempo, claro. Sin embargo, una conversación entre Daario Naharis y Tor Gonudo era muy rápida y, claro, se pisaba.**

**Bueno, tenemos curiosidad por saber si, de entre todas las temporadas que ha audiodescrito de *Juego de tronos*, recuerda alguna escena que fuera especialmente difícil de audiodescribir.**

A.V.M.: Yo no he descrito *Juego de tronos*. He descrito la primera y la tercera temporada, pero de las demás, ninguna.

**E.: Nos lo dijo Cati, que le enseñó a Bárbara, que creemos que es su nuera. Y luego a su hijo, que continuó con su trabajo.**

A.V.M.: Sí, Bárbara es mi nuera. Sí, sí que me han comentado cosas. Ellos marcan una serie de problemas que van encontrando con la audiodescripción y me consultan para ver cómo se podría resolver. Lo intentamos resolver de la mejor forma posible. Pero, vamos, no hay nada especialmente grave en la serie. Lo único grave que hay es, repito, adaptarse al maravilloso ritmo que tiene, porque es un ritmo sensacional. [Referencia a la conferencia: Traigo ejemplos. Lo vais a ver hoy.].

**E.: ¿Fue usted quien eligió la voz de la audiodescripción? Nos gustó mucho, nos parece que es muy natural y que invita mucho a seguir la audiodescripción.**

A.V.M.: Sí. Bueno, no, perdonad, la dirección de la voz la hace mi hijo y la elección de voces las hace la ONCE. La ONCE es la que dice quién puede audiodescribir o no. Actualmente, solamente somos dos personas. Por tanto, no hay opción. Ha habido momentos en los que sí hemos tenido hasta tres locutoras, pero una empezó a trabajar en TVE y lo dejó, la otra también lo dejó y por eso nos hemos quedado Charo y yo.

**E.: Quizá ya sepamos la respuesta de la siguiente pregunta por lo que nos ha dicho antes, pero en *Juego de tronos* el ritmo es casi imposible de seguir en los primeros capítulos...**

A.V.M.: Al contrario. Está tan marcado, que es lo primero que nos llamó la atención. El ritmo de la serie es perfecto, y la estructura de la serie no ha variado desde el primer capítulo. Es impresionante. Si nos fijamos cinematográficamente en ella, sigue los mismos parámetros desde el primer día, no ha variado nada en absoluto. Mentira. En la sexta temporada, en los capítulos 9 y 10, ha cambiado bastante porque se produce la «Batalla de los Bastardos», que tenía una serie de elementos un poco fuertes. Esos son los únicos capítulos en los que ha habido una variación considerable. En el resto de la serie no ha habido nada. Y me refiero a una variación considerable dentro de un maravilloso ritmo que se ha ido respetando, claro. Lo que ocurre es que la misma estructura que han mantenido durante toda la serie con los capítulos, con las secuencias, es lo mismo que han hecho en la batalla. En la batalla han seguido la misma dinámica de estructura, lo que ocurre es que al ser una batalla ya no se habla de secuencias diferentes, sino que está todo dentro del mismo «paquete». Se produce toda la acción en el mismo sitio, no hay secuencia. Pero la estructura se ha mantenido igual y el ritmo es maravilloso, pero cambia muchísimo al ser una batalla. Lo mismo ocurre en la batalla final, cuando capturan al muerto viviente: el ritmo cambia mucho. Con las batallas están haciendo auténticas maravillas.

**E.: Otro aspecto muy interesante de la serie son los numerosos cambios de escena que tienen lugar en la serie. Como pasa con los personajes, en el primer capítulo se introducen muchos lugares por primera vez y esto puede dar lugar a confusión. Al ver el primer capítulo con audiodescripción, nos llamó la atención que en los cambios de escena se mencionara el nombre de los personajes que aparecían, pero que no se especificara el lugar donde se desarrolla la acción (por ejemplo: en *Invernalía*, en *Desembarco del Rey*). Sin embargo, unos capítulos más tarde, se empieza a indicar el *setting* (en el Muro, en los aposentos del rey, etc.). ¿Hay alguna razón detrás de estas decisiones? ¿O se debe, de nuevo, a una adaptación (tiempo) a las necesidades de la audiodescripción?**

A.V.M.: Depende del tiempo. La línea de secuencia para nosotros es fundamental en la audiodescripción y necesitamos sacarla a relucir a la primera de cambio, ya que es la

información que recibimos por vista y que el ciego necesita tener por oído. Pero hay veces que no se puede, que no cabe, y con decir el nombre del personaje es suficiente porque no da tiempo a más.

**E.: Es que hay muchísimos cambios de escena. Por ejemplo, se encuentran en Invernalía y de repente pasan al otro lado del Mar Angosto...**

A.V.M.: Y cuando pasan a otro lugar siguen hablando y no hay posibilidad de decir nada. Eso nos ha ocurrido.

**E.: Sin embargo, hay una escena en concreto en la que se ve a Brandon en la cama despertando del coma y, a la misma vez, se intercalan rápidamente escenas de otro personaje que se encuentra en otro lugar. En esta ocasión sí que se especifica claramente el *setting* (Brandon en Invernalía, etc.).**

A.V.M.: Porque no depende tanto de la rapidez con la que se hagan los cambios, sino del silencio que dejen para introducir la audiodescripción. Si hay hueco suficiente, por muy rápido que vaya se puede ir diciendo. Si no hay hueco, aunque vaya muy lento, no se dice nada.

**E.: *Juego de tronos* es una serie muy especial en la que los personajes crecen y van evolucionando tanto psíquica como físicamente. ¿Con qué estrategias se ha reflejado esto en la audiodescripción? Por ejemplo, los hijos de los Stark crecen con el paso de los años en la serie.**

A.V.M.: No hace falta. El ciego lo entiende perfectamente. Por ejemplo, el ciego entiende perfectamente lo que le ha ocurrido a Samsa y ha visto el cambio que ha sufrido con los años: la madurez que ha adquirido, la inocencia que tenía en un principio y cómo se convierte en la «bruja del Norte» casi (bromea). Toda esa variación el ciego la tiene directamente: lo escucha al igual que los demás, no hay que decirle nada. Lo único que hay que decirle son pequeños matices de vez en cuando: matizar algún vestido o alguna prenda para que vaya tomando consciencia de que, por ejemplo, Samsa cuando empezó la serie era una niña y ahora, diez años después, tiene un cuerpo de mujer. Se puede remarcar su escote o algún detalle físico que indique que su cuerpo ha cambiado y ella ha crecido.

**E.: En cuanto al lenguaje de la cámara, sabemos que los movimientos de cámara tienen un tratamiento especial en audiodescripción; entre ellos, el primer plano suele expresar los sentimientos de una forma más clara («queda pensativo», «se aguantan la mirada», etc.). ¿Cómo lo hace para ser objetivo y neutral a la hora de expresar sentimientos? ¿Hay alguna estrategia para intentar ser lo más neutral posible?**

A.V.M.: Sí, hay una estrategia: Pasar de los movimientos de cámara (bromea). Los movimientos de cámara no nos importan absolutamente nada, excepto si el movimiento de cámara nos va a decir algo. Y no es que nos vaya a mostrar algo, sino a decir algo. Por ejemplo, la película de *Lalaland* arranca con un plano secuencia sensacional, con una cabeza caliente. Es impresionante cómo lo han montado. Además, la cabeza caliente debe tener una grúa enorme porque se mueve por todo el espacio. Y aún así nos da igual, no nos dice nada. Es algo artístico, una forma de hacer, pero nada más.

**E.: En algunas ocasiones, cuando la voz de la audiodescripción dice «queda pensativo» o «se aguantan la mirada», nosotras consideramos que quizá se miraban con odio o con rabia.**

A.V.M.: Eso ya es subjetivo. Por eso procuramos no darle «apellidos». Porque si en la frase están discutiendo y se aguantan la mirada, esa mirada no es de cariño obviamente, sino de odio, por lo que se sobreentiende. No se deben añadir matices ni contarle la película al ciego. Si nosotros recibimos un dato con el que llegamos a una conclusión, no podemos darle al ciego la conclusión: tenemos que darle ese dato para que el ciego llegue a su conclusión.

**E.: Si tuviera la oportunidad de modificar algo de la audiodescripción, ¿qué cambiaría?**

A.V.M.: Cambiaría casi todo. Cuando vas aprendiendo y pasa el tiempo, vas viendo cosas que a lo mejor hacían falta desde un principio. Son siete temporadas. A lo mejor te das cuenta de que deberías haber dicho algo que no dijiste en la primera. Si compruebas si sale ese detalle al principio te tienes que fijar mucho, porque sí sale, pero de pasada. Lo mismo que nos ha ocurrido a nosotros al audiodescribir, que hemos ido completando y ampliando, le ha ocurrido a la serie: han ido completando y ampliando y se han dado cuenta de que aquello que había ahí que ha aparecido de pasada durante mucho tiempo y a lo que no se le ha hecho caso tiene importancia y tienen que remarcarlo. Te das cuenta de esos detalles. No es lo mismo hacer una serie desde el primer capítulo, según va saliendo al mercado, hasta hoy, hasta la séptima temporada, que ver las siete temporadas y después hacer la audiodescripción. Por eso, ahora cambiaríamos considerablemente la audiodescripción, pero acorde a cómo últimamente se están haciendo las cosas y a la importancia de los personajes. Nosotros hemos dado importancia a los personajes que en el capítulo tenían importancia, y luego en el siguiente capítulo en el minuto uno «se lo cargan», y la importancia que le habías dado queda hecha cisco.

**E.: En el primer capítulo se hace la descripción de Arya, Sansa y Brandon, pero de Rob y de John, no se hace hasta el segundo o tercer capítulo. Es curioso porque luego John Snow es uno de los personajes más importantes. Pero claro, en el primer capítulo apenas aparece.**

**También nos sorprendimos cuando supimos que le había enseñado a audiodescribir a su nuera Bárbara y que su hijo ha continuado con su labor y ha audiodescrito las siguientes temporadas de *Juego de tronos*. Además, le fue concedido el galardón a la *Mejor audiodescripción de obra estrenada en cine, DVD, TV o dispositivo móvil* en los V Premios ATRAE. ¿Considera que se produjo algún cambio en la técnica de audiodescripción entre las temporadas? ¿Qué aspectos nuevos cree que ha podido aportar su hijo gracias a sus estudios previos en Historia?**

A.V.M.: Esa es una muy buena pregunta para mi hijo. Él sabrá si sus conocimientos en Historia le habrán ayudado o no (bromea).

**E.: Quizá le haya ayudado a la hora de afrontar el lenguaje medieval que se usa en la serie...**

A.V.M.: Los lenguajes siempre los hemos utilizado en la audiodescripción. Siempre nos hemos adaptado al lenguaje de la película, con lo cual no sé hasta qué punto... Bueno, el único matiz es que a lo mejor a mí me hacen falta veinte diccionarios y a él le sobra con la carrera que tiene, pero nada más...

**E.: Su trabajo en la primera temporada de Velvet le valió el galardón a la *Mejor audiodescripción* en los III Premios ATRAE. ¿Qué supuso para usted ganar este premio?**

A.V.M.: Supuso un disgusto (bromea). Porque la serie es mala y la audiodescripción también. El problema es que no había nada mejor en el mercado, por lo que me dieron el premio. Esa serie no merece un premio. Ni ella merece un premio como serie en ningún sentido, ni yo merezco un premio por una audiodescripción que es francamente mala, porque es que no se puede hacer de otra manera. Ahí te das cuenta de que los premios son lo que son y valen para lo que valen.

**E.: Y en relación a esto, ¿cree que se nota cuando a un audiodescriptor no le gusta el material audiovisual con el que trabaja, y al revés?**

A.V.M.: Creo que sí. Procuramos que no se note, pero sí se nota. Cuando la película te va llevando y es una pasada y disfrutas con ella, la película fluye. Y, a lo mejor, en un día o día y medio has hecho el guion. Por el contrario, cuando una película no te gusta mucho, te da problemas, no tiene un buen ritmo o es mala, a lo mejor tardas cuatro días en hacer un guion que en un par de horas se «ventila». Qué le vamos a hacer. Procuramos que no se note, y por eso se tarda más en hacer el guion, porque te das cuenta de que te cansa. Entonces lo dejas, vas a otra cosa, vuelves porque hay que hacerlo. Y así sucesivamente. Y, sin embargo, cuando la película te encanta lo haces rápido. Y hablando de cine español: hice el guion de audiodescripción del tirón de la película *Los del Túnel*, porque me partía de risa. Qué buena y qué bien hecha está. Tiene alguna carencia de ritmo de vez en cuando, pero en general está bastante bien hecha. Me reí como tonto y me lo pasé en grande. Por otro lado, la de *100 metros* está muy bien hecha. No tiene nada de humor, no es una película de risa, pero está muy bien hecha. Tiene un muy buen ritmo y está muy bien interpretada y dirigida. Da gusto. No porque sea cine español es malo ya de antemano, lo que ocurre es que hay tanto cine malo español que llama la atención, pero cuando sale una cosa buena también hay que decirlo. Es el caso de estas dos películas, cuyo guion ha fluido de maravilla. Para otras, tardas un poco más, pero intentando que no se note. Con todo y con eso, los ciegos que nos siguen a menudo van a notar si alguna no nos ha gustado mucho.

**E.: ¿Es más difícil audiodescribir un documental o algo de ficción?**

A.V.M.: Es difícil audiodescribir algo malo. Cuando el material es malo, es muy difícil; cuando es bueno, es una auténtica gozada. No importa que sea un documental o ficción: para nosotros es una pantalla con una imagen y sonido. Se trata de material audiovisual: da igual que sea una película, una serie o un documental. Bueno, si es una serie tiene otra connotación, porque sabes que a lo largo de la serie no vas a decir ciertas cosas. Por ejemplo, no se describe a Samsa o Cersei cada vez que salen. Se describen una vez, con el tiempo se dan matices del cambio que se está operando en estos personajes y se acabó. Es el caso del corte de pelo de Cersei, que es importante en ella. Por lo demás, es todo lo mismo, independientemente del tipo de material que sea: película o documental.

**E.: Al igual que se puede reconocer a un escritor por su estilo, ¿tienen los audiodescriptores diferentes estilos? Por ejemplo, ¿cree que distinguiría a un audiodescriptor por la audiodescripción de una película?**

A.V.M.: Sí, todos. Cada uno tiene su estilo propio. Lo que hacemos en Aristia es matar este estilo para que se adopte el estilo de la ONCE. Eso es lo que intentamos. A pesar de eso, hay modismos y frases que son muy personales y las hacen ellos.

**E.: Sabemos que imparte clase en la Universidad Europea de Madrid. ¿Cómo combina su faceta como profesor y como empresario en Aristia Producciones?**

A.V.M.: Impartía. Estuve dos años en Granada, en la Europea de Madrid he estado tres años, en la de Nueva Jersey uno... Voy variando. Ahora voy a la de Carlos III. En cuanto a su pregunta, son dos cosas que no tienen nada que ver la una con la otra. En clase eres quien dice cosas a los alumnos y en la empresa eres quien dice las cosas pero de una manera muy diferente.

**E.: Para acabar esta entrevista, nos gustaría formularle una pregunta algo más personal: de todas las series o películas que ha audiodescrito, ¿cuál es su favorita y de cuál está más orgulloso? ¿Por qué?**

A.V.M.: Especial, hay varias, pero por mencionar una, me quedo con la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Eso fue muy especial. *Juego de tronos* también es muy especial. Como empresa, llevarlo adelante ha sido un auténtico placer. La ópera, cualquiera de ellas, es un placer de dioses. Menos las americanas: en el cine español tengo mis problemas, y en las óperas americanas también (bromea). Los americanos y la ópera... se podrían dedicar mejor al cine, por ejemplo. *Avatar* también ha sido una película que nos ha marcado mucho. Y luego ha habido pequeñas películas que nos han permitido romper moldes o hacer las cosas de otra manera. Es el caso de la serie *Pilares de la tierra*, que la traigo a la charla para ponerla como ejemplo de cómo arrancamos a hacer una cabecera que no tenía forma humana de hacerse con los parámetros antiguos, es decir, como se hacían antes las cosas. Sin embargo, gracias a *Pilares de la tierra* descubrimos una forma de hacer que nos ha permitido hacer la cabecera de *Juego de tronos* de una manera sensacional.

**E.: A nosotras, personalmente, la cabecera nos llamó mucho la atención, porque no nos esperábamos que fuera describiendo cada lugar y nos enteramos de cosas que no sabíamos.**

**Hasta aquí llega la entrevista. Muchísimas gracias por toda esta información y por su tiempo, que nos va a ser muy útil para la realización de nuestro trabajo.**

A.V.M.: Gracias a vosotras, siempre es un placer que alguien se dedique a esto.

## Anexo 2: Ejemplo de GAD de *Juego de tronos*

**JUEGO DE TRONOS. Primera temporada; disco 2. Año 2011. Color. No recomendada para menores de 12 años.**

**00:00:05:06**

**HBO Entertainment**

**00:00:06:19      00:00:19:21**

Bandas metálicas giran en torno a un disco transparente con luz dorada en su interior. Todas llevan símbolos de los siete reinos.

**Sean Bean**

**Mark Addy**

**Nikolai Coster Waldau**

En un mapa se representan los siete reinos.

**Desembarco del rey.**

**00:00:20:09**

Engranajes dorados giran y se elevan formando castillos, casas y murallas.

**Michelle Fairley**

**Lena Headey**

**Emilia Clarke**

**Iain Glen**

**Aidan Gillen**

La cámara sobrevuela el mapa hasta Invernalía. Nuevos engranajes se elevan desde el terreno formando construcciones medievales. (00:00:35:09)

**Harry Lloyd**

**Kit Harington**

**Sophie Turner**

**Maisie Williams**

**Isaac Hempstead**

**Richard Madden**

**Jack Gleeson**

**Y Peter Dinklage**

**00:00:42:24**

En un recinto amurallado crece un árbol de tronco y ramas blancas y puntiagudas con hojas de arce rojo.

**Música Ramin Djawadi**

**00:00:47:06**

El disco solar y sus anillos se desplazan a gran altura sobre el mapa. En un anillo un lobo, un león y un ciervo atacan a un dragón.

**Director de fotografía, Marco Pontecorvo**

La cámara vuela hacia el muro.

Varios engranajes giran y se elevan formando bloques y una estructura de elevador que sube pegada al enorme y alto muro de hielo.

**00:01:08:02**

La cámara recorre el mapa hacia el sur, hasta Desembarco del Rey.

**Creada por David Benioff y D.B. Weiss**

**00:01:15:21**

La cámara cruza el mar Angosto y se interna por las llanuras.

**Basada en Canción de hielo y fuego de George R.R. Martin**

Cruza dos estatuas de caballos rampantes. Nuevos engranajes forman tiendas y pequeñas construcciones.

00:01:27:22

En otro anillo del disco solar están representados los animales de cada familia.

**00:01:37:10**

**Escrita por David Benioff y DB Weiss**

**Dirigida por Brian Kirk**

00:01:43:19

La puerta de entrada de Desembarco del Rey está coronada por una cabeza de ciervo. Ned va a caballo. Sus hijas y la septa Mordane (MORDÁIN) van en un carruaje.

00:01:52:23

La gente observa la entrada de la comitiva.

00:01:56:05

Cuatro soldados la encabezan con lobos en los estandartes.

00:02:02:05

Se detienen en un patio del castillo ornamentado con palmeras.

00:02:05:23

Ned desmonta. Un hombre se aproxima.

00:02:15:19

Ned mira a Mordane.

00:02:19:20

Ella asiente.

00:02:26:06

Ned mira fijamente al hombre mientras se quita los guantes.

00:02:30:16

Ambos se alejan.

00:02:36:01

Dos soldados, con armadura y capa dorada, abren dos portones de madera. Ned y el hombre atraviesan la estancia.

00:02:43:24

Otros dos Capas Doradas abren las puertas del salón del trono de Hierro. El hombre hace una reverencia y se para, Ned prosigue.

00:02:52:06

Jaime Lannister está sentado en las escalinatas del trono. Viste armadura y capa blanca.

00:03:07:01

Se levanta.

00:03:34:03

Se aguantan la mirada.

00:04:56:05

Se va. Jaime queda petrificado.

00:04:59:06

Gira hacia él.

00:05:04:14

Ned entra en la sala del Consejo Privado.

00:05:08:02

Un hombre calvo se levanta y tiende las manos hacia Ned.

00:05:22:21

Varys ensombrece el gesto.

00:05:26:22

Se abrazan.

00:06:09:04

El Maestre lo mira fijamente.

00:06:17:23

Le da el broche de la Mano del Rey.

00:06:36:12

Renli Baratheon (RÉNLI BARÁCEON) da un pergamino a Ned. Él lo coge y se sienta.

00:07:51:05

En sus habitaciones, Cersei aplica un ungüento en la herida del brazo de Joffrey.

00:08:29:23

Se miran fijamente.

00:09:06:19

Él se levanta.

00:10:08:15

Se levanta.

00:10:12:10

Él se acerca a su madre.

00:10:24:03

Arya clava un cuchillo en una mesa.

00:10:43:20

Va hacia Arya. Entra Ned.

00:10:53:23

Arya obedece.

00:10:56:18

Sansa sigue comiendo. Ned la mira y deposita un paquete sobre la mesa.

00:11:04:05

Sansa deja los cubiertos y coge el paquete. Ned y Mordane se sientan.

00:11:09:12

Sansa abre el regalo. Es una muñeca.

00:11:31:12

La adolescente se levanta y se va. Ned y Mordane se miran.

00:11:41:20

En su cuarto, Arya desenvaina su espada. La mira.

00:11:53:07

Se levanta, va con la espada hacia la puerta y la abre.

00:12:01:21

Entra y cierra la puerta.

00:12:14:04

Ella lo hace.

00:12:16:18

Ned la examina.

00:12:25:04

Ella lo mira mordiéndose los labios.

00:12:31:02

Se sienta en un arcón.

00:12:40:10

Arya se sienta junto a él.

00:13:05:09

Lo mira seria.

00:13:24:10

La rodea con su brazo.

00:14:47:19

Le da la espada. Ella la mira emocionada.

00:14:55:01

Va hacia la puerta.

00:15:00:05

Se gira y mira a su hija que le apunta de lejos con Aguja.

00:15:07:19

Ella sonríe.

00:15:10:07

Un cuervo se posa en el alféizar de una ventana. Bran lo mira desde su cama.

00:15:18:11

Nana teje junto al niño.

00:16:06:09

Bran la mira.

00:16:29:22

El niño asiente.

00:16:46:16

Bran se sobresalta. Entra Robb.

00:16:56:10

La anciana se levanta, deja su labor en la silla y va hacia la puerta.

00:17:01:18

Robb se aproxima a la cama.

00:17:20:02

Se sienta en la cama junto a su hermano.

00:17:26:07

Bran niega.

00:17:47:12

Robb mira serio a su hermano.

00:17:49:24

Asiente triste.

00:18:01:02

Robb lo mira apenado.

00:18:04:00

Sir Rodrik y Lady Stark entran a caballo en Desembarco del Rey. Cat lleva la cabeza cubierta por un pañuelo.

00:18:21:15

Dos jinetes negros los siguen, otros dos les cortan el paso.

00:18:40:09

Entrega un pergamino a Cat. Ella mira a Sir Rodrik.

00:18:44:17

Suben unas escaleras escoltados por los soldados. Arriba, Cat aparta una cortina y entra en una estancia.

00:18:54:15

Dos mujeres semidesnudas se marchan.

00:18:59:22

Le tira el papel.

00:19:04:09

Entra una pareja desnuda.

00:19:06:19

Lord Baelish (BÉILISH) los echa con el chasquido.

00:19:29:10

Cat gira.

00:19:39:00

Le coge una, ella la retira.

00:19:49:05

Rodrik se asombra.

00:19:59:00

Rodrik le entrega el puñal.

00:20:02:06

Varys lo desenvaina y observa.

00:20:19:13

Todos miran a Baelish.

00:20:25:12

Sonríe.

00:20:48:07

Cat lo mira perpleja. En el muro, Tyrion Lannister observa el entrenamiento de la Guardia de la Noche. Jon pelea con Grenn (GRIN)

00:20:55:22

Grenn se echa mano a la cara y sangra.

00:21:12:02

Pyp (PIP) se enfrenta a Jon.

00:21:15:15

Lo ataca con la espada. Jon lo esquiva y lo golpea en el estómago, haciéndole caer.

00:21:20:06

Otro joven se enfrenta a Jon.

00:21:22:18

Caminan mirándose

00:21:25:04

El joven ataca. Jon esquiva. Agarra al joven y lo lanza. Tyrion y el Lord Comandante observan desde un balcón.

00:21:31:18

Rast se coloca frente Jon.

00:21:37:04

Pelean.

00:21:38:16

Otro joven ataca a Jon, que repele a ambos.

00:22:13:23

Entrega el pergamino a Tyrion.

00:22:21:15

En el salón del trono.

00:22:23:21

Ned gira hacia Pycelle (PÁISEL).

00:22:37:20

Se lo da. Ned agradece con un gesto y el anciano se va.

00:22:45:10

Ned lo lee.

00:22:48:20

Lord Baelish camina hacia él.

00:22:56:11

Ned guarda el mensaje.

00:23:00:07

Sonríe y se va. Ned queda pensativo.

00:23:08:07

Tres mujeres están en una terraza del burdel. Baelish y Ned están en la calle.

00:23:14:11

Caminan hacia la puerta.

00:23:18:10

Ned lo agarra del cuello.

00:23:24:19

Cat se asoma.

00:23:26:19

Ned mira sorprendido hacia arriba.

00:23:30:18

Suelta a Baelish y entra en el edificio.

00:23:38:23

Entra en el burdel.

00:23:41:13

En la armería del Muro.

00:23:45:05

Jon guarda una espada. Rast está a su lado.

00:23:48:02

Jon gira hacia Pyp y Grenn.

00:23:55:07

Rast y Pyp lo sujetan. Grenn le amenaza con una daga.

00:24:04:12

Entra Tyrion Lannister.

00:24:33:16

Sueltan a Jon.

00:24:37:13

Rast se va. Los otros se apartan.

00:24:40:03

Tyrion se acerca a él.

00:25:24:00

Mira a Pyp y a Grenn.

00:25:31:06

Da el pergamino a Jon.

00:25:33:18

Jon queda sorprendido. En Desembarco del Rey.

00:25:47:24

Cat mira a Ned.

00:26:12:15

Cersei abre la puerta de su cuarto a Jaime.

00:26:47:07

Lo abofetea.

00:26:50:10

Ella intenta pegarle, él la sujeta desde atrás.

00:27:12:19

Jaime le acaricia un pecho.

00:27:18:07

Amanece en un patio de la ciudad.

00:27:46:20

Ella asiente.

00:28:04:08

Se miran fijamente. Cat lleva la cabeza cubierta por un pañuelo.

00:28:09:15

Se besan y abrazan.

00:28:18:09

Se separan. Ned posa sus manos sobre los hombros de Cat.

00:28:23:12

Se miran a los ojos

00:28:31:14

Cat se va. Ned queda apesadumbrado.

00:28:42:04

Cat mira a Ned desde su caballo. Gira y se aleja tras Rodrik. Ned se queda de pie en el patio.

00:28:53:06

El rey.

00:28:57:03

Está sentado a una mesa.

00:29:00:23

Selmy lo mira impasible.

00:30:46:20

Un joven escudero se acerca con una jarra.

00:30:54:17

Mira al escudero.

00:31:19:06

El escudero se va. Jaime está fuera de pie

00:31:27:15

Jaime mira serio a Robert y entra.

00:31:32:13

Lancel sale y cierra.

00:32:01:21

Jaime desvía la mirada.

00:32:25:20

Selmy sonrío.

00:33:00:05

Robert y Jaime se aguantan la mirada.

00:33:06:10

Hace una reverencia al rey, otra a Selmy y se va.

00:33:14:06

El viento mueve las altas hierbas del Mar Dothraki.

00:33:19:20

La caravana liderada por Khal Drogo avanza por un camino entre ellas.

00:33:30:16

Muchos caminan portando objetos. Jorah Mormont cabalga junto a Daenerys, que viste atuendo dothraki.

**PIXELADO DESDE 00:33:35:10 HASTA 00:33:36:04**

00:34:09:04

Un jinete azota a un esclavo.

00:34:17:03

Ella se detiene.

00:34:20:14

Todos han parado.

00:34:27:11

Jorah la mira sorprendido. Ella desmonta y se interna sola en la maleza.

**PIXELADO DESDE 00:34:37:08 HASTA 00:34:45:13**

00:34:54:00

Se detiene en un pequeño claro.

00:34:57:20

Se vuelve alarmada hacia el ruido.

**PIXELADO DESDE 00:35:02:23 HASTA 00:35:09:08**

00:35:08:00

Su hermano desmonta, espada en mano y la agarra del cuello.

00:35:18:14

Un látigo se enrosca en el cuello de Viserys.

00:35:23:08

Viserys está en el suelo.

**PIXELADO DESDE 00:35:21:20 HASTA 00:35:46:12 (VARIOS FRAGMENTOS)**

00:35:36:14

Daenerys mira a Jorah y luego a Irri.

00:35:46:23

Los Dothraki se miran extrañados.

00:35:50:11

Rakharo (RÁCARO) suelta a Viserys, que se incorpora con dificultad y mira a Jorah.

00:35:59:07

Jorah y Rakharo se miran.

00:36:02:08

Jorah mira a Viserys.

00:36:11:18

Viserys mira con odio a su hermana.

00:36:15:07

Daenerys asiente y va hacia su caballo.

00:36:22:03

Mira a su hermano y monta con ayuda de Irri.

00:36:27:07

Viserys recoge su espada con rabia.

00:36:31:05

Rakharo le corta el paso.

**PIXELADO DESDE 00:36:35:02 HASTA 00:36:37:04**

00:36:39:02

Se lleva el caballo de Viserys, que lo mira boquiabierto.

00:36:43:13

En el muro está nevando. Jon camina por un puente cubierto.

00:36:50:05

Se envuelve en una capa negra con cuello de pieles.

00:36:54:17

Entra en una torre cuadrangular.

00:37:01:19

Sale por otra puerta y desciende unas escaleras de madera.

00:37:10:10

Se detiene ante una plataforma y mira hacia arriba.

00:37:19:03

Abre la verja de la cabina del elevador, entra y cierra.

00:37:25:10

Un hombre empuja una palanca y el elevador se pone en marcha.

00:37:40:21

El Muro es una inmensa pared vertical de hielo y roca de unos doscientos metros de alto. En la base está el Castillo Negro, desde el que asciende el elevador por la estructura de madera pegada al Muro.

**PIXELADO DESDE 00:37:47:05 HASTA 00:37:48:04**

00:37:58:15

El elevador se detiene en lo alto del Muro.

00:38:02:16

Jon abre la verja, sale y empuja una portezuela de madera.

00:38:09:00

Desciende por unas escaleras y camina por un adarve de hielo apuntalado con vigas de madera. Pasa junto a un miembro de la Guardia de la Noche que se calienta junto a un fuego. Se detiene pensativo.

00:38:22:11

Continúa por el adarve de hielo del Muro bajo la ventisca.

00:38:28:11

Benjen está sentado junto a un fuego. Ronda los cuarenta años, es moreno y de pelo largo. Jon se detiene en un cruce y repara en su tío.

00:38:38:03

Benjen alza la mirada y se levanta. Jon se aproxima sonriente. Se abrazan.

00:38:46:00

Se separan y se miran. Jon avanza hasta el borde norte del Muro y mira hacia abajo.

00:38:54:20

Benjen se sitúa junto a él. A sus pies se extiende un frondoso bosque nevado.

00:39:04:17

Jon observa boquiabierto las tierras salvajes. Benjen Stark mira a su sobrino.

00:39:37:21

Se aguantan la mirada.

00:39:48:19

Benjen palmea el hombro de Jon.

00:39:55:00

Se aleja.

00:40:00:00

Jon queda pensativo, observando las tierras salvajes.

00:40:05:16

Luego, en un comedor del Castillo, Tyrion y Yoren beben cerveza.

00:41:02:16

Entra Benjen.

00:41:49:19

Tyrion mira a Yoren.

00:41:52:24

Yoren se sirve cerveza.

00:42:28:21

Bebe.

00:42:53:06

Se levanta.

00:43:04:18

Benjen Stark se va.

00:43:09:12

Yoren se sienta frente a Tyrion.

00:43:16:00

Yoren llena las jarras.

00:43:27:11

Beben.

00:43:53:24

En una tienda, Irri trenza el pelo a Daenerys.

00:44:10:11

Palpa un pecho a Daenerys.

00:44:17:02

La Khalesi queda pensativa.

**00:44:24:10**

**MUJER: Es una bendición del Gran Semental.**

Daenerys se toca el vientre. En otra tienda, Jorah acaricia el filo de un Arakh (ARÁC)

00:44:38:05

Rakharo sonríe.

00:44:42:20

Se la da.

00:44:45:19

Coge una espada.

00:44:52:01

Se pone la punta de la espada en la palma de la mano.

**00:44:54:19**

**HOMBRE RAKHARO: los dothraki no visten acero.**

**00:45:09:17**

**HOMBRES:**

**RAKHARO: Mi padre me enseñó a pelear. (00:45:11:19) Me enseñó que la velocidad le gana al tamaño.**

**(00:45:15:05) JORAH: He oído que tu padre era un guerrero famoso.**

**(00:45:17:21) RAKHARO: Era un jinete guerrero de Kahl Bharbo (CAL BARBO).**

**00:45:23:10**

**RAKHARO: ¿Y tu padre, Jorah el Ándalo? ¿También era un guerrero?**

00:45:32:21

Rakharo lo mira sorprendido.

00:45:35:21

Irri entra.

**00:45:38:24**

**MUJER IIRI: La khaleesi quiere comer algo distinto esta noche. Mata unos conejos.**

**HOMBRE RAKHARO: No hay conejos.**

**(00:45:44:14) IIRI: Encuentra algunos patos, le gustan.**

**00:45:48:13**

**RAKHARO: ¿Has visto algún pato, mujer? Ni conejos, ni patos. ¿Tienes ojos en la cabeza? ¿No?**

**IIRI: Entonces un perro, he visto muchos.**

00:45:57:19

Rakharo sonríe. Irri mira incómoda a los hombres.

00:46:03:16

Ellos la miran.

**00:46:12:18**

**RAKHARO: Una bendición del Gran Semental.**

00:46:20:09

Irri mira fijamente a Rakharo, gira y sale.

00:46:28:15

Coge su espada y se levanta.

00:46:38:18

Sale.

00:46:39:08

En el Castillo Negro, Tyrion está asomado a una puerta observando el entrenamiento de los soldados en el patio.

00:46:45:16

Jon desarma a Grenn. Pyp observa.

00:46:54:05

Repara en Tyrion y éste le sonríe.

00:47:03:20

Continúan entrenando. Dentro, Tyrion está con el Lord Comandante y el Maestre Aemon (ÉIMON).

00:48:37:15

En una tienda del campamento dothraki, los tres huevos de dragón están dentro del cofre, rodeados de velas encendidas, junto a un fuego.

00:48:50:00

Drogo y Daenerys yacen desnudos sobre una cama cubierta de pieles. Ella está tumbada sobre el pecho del khal y él la acaricia suavemente.

**00:48:59:12**

**MUJER DAENERYS: Es un varón.**

00:49:00:18

Se miran.

**00:49:05:17**

**HOMBRE DROGO: ¿Cómo lo sabes?**

**00:49:10:05**

**DAENERYS: Lo sé.**

00:49:12:02

Ambos sonríen.

00:49:15:13

Se besan en los labios.

00:49:23:21

De noche, las brumas se mueven despacio sobre los bosques de las tierras salvajes.

00:49:28:12

Tyrion Lannister orina desde lo alto del Muro.

00:49:32:01

Gira y va hacia Jon, que sonríe de pie, a unos metros de distancia.

00:49:42:17

Tyrion lo mira sorprendido.

00:50:15:07

Se dan la mano y Tyrion se aleja. Jon queda pensativo.

00:50:23:10

En la capital, Arya entra en una sala.

00:50:29:04

Un hombre sostiene dos espadas de madera.

00:50:35:03

Él muestra las espadas.

00:50:40:11

Le lanza una espada, pero Arya no la coge.

00:50:47:00

Ella la coge con dos manos.

00:51:01:02

La sopesa con una mano.

00:51:13:01

Corrige la postura de la niña.

00:51:22:21

Examina la mano de Arya.

00:52:17:18

Blande la espada suavemente.

00:52:24:10

Apunta a Arya.

00:52:41:15

Gira y se aleja. Ella lo ataca y él la esquiva.

00:52:47:14

Syrio se coloca frente a ella en posición de combate. La niña lo ataca y luchan.

00:52:55:08

Él la esquiva y ella cae.

00:52:58:15

Ella usa las dos manos. Él la reprende y le da la espalda.

00:53:02:11

Él para los golpes y ella pierde la espada.

00:53:06:12

Él recoge la espada, gesticula y ella lo sigue.

*00:53:11:00      00:53:13:24*

Syrio lanza la espada y ella la coge al vuelo.

00:53:14:13

Ella ataca y él contraataca marcando los golpes.

00:53:21:06

Ned Stark los mira desde una puerta.

00:53:27:14

Ned sonrío.

00:53:29:07

La niña ataca al maestro. Pelean

00:53:39:24

Syrio simula clavar su espada en el estómago de Arya. Ned mira preocupado.

00:53:46:00

La imagen funde a negro.

**00:53:52:13**

**Conleth Hill**

**James Cosmo**

**Owen Teale**

**Jamie Sives**

**Ian McElhinney**

**Ron Donachie**

**Joseph Mawle**

**Francis Magee**

**Julian Glover**

**Gethin Anthony**

**Peter Vaughan**

**Miltos Yerolemou**

**Margaret John**

**Susan Brown**

**Robert Sterne**

**Mark Stanley**

**Josef Altin**

**Luke McEwan**

**Elyes Gabel**

**Amrita Acharia**

**Eugene Simon**

**Paul Portelli**

**Nickovich Sammut**

**Seamus Kelly**

**Emily Diamond**

**Jason Momoa**

**00:54:43:22**

**En memoria de Margaret John**