



Máster en Subtitulado y Audiodescripción

"LA ACCESIBILIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS PARA EL COLECTIVO CON PROBLEMAS AUDITIVOS Y VISUALES".

Autor

Yeray Segura Sánchez

Directora

Heather Adams



Tesina

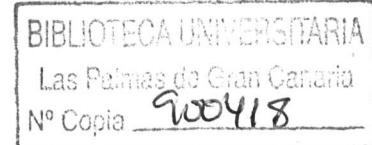
MSA

**MÁSTER EN SUBTITULADO PARA SORDOS Y
AUDIODESCRIPCIÓN**

2005-2006



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Facultad de Traducción e Interpretación



1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Hipótesis de partida.....	1
1.2 Objetivos de la memoria.	2
2. ACCESIBILIDAD.....	3
2.1 Definición.....	3
2.2 Tipos y grados de deficiencia.....	3
2.3 Breve historia sobre la subtitulación y la audiodescripción.....	6
2.3.1 Subtitulación.....	6
2.3.2 Audiodescripción.....	8
3. VIDEOJUEGOS.....	9
3.1. Breve historia.....	10
3.2 Importancia y alcance tanto social como económico.....	12
3.3 Géneros.....	13
3.4. Videojuegos e implicaciones para la accesibilidad.....	15
3.4.1 Opinión sobre la accesibilidad en los videojuegos por parte del colectivo discapacitado.....	19
3.5 Audiogames.....	21
4. TRABAJO PRÁCTICO.....	23
4.1 Preliminares y aproximación al trabajo.....	23
4.2 Fichas técnicas y descripción del proceso.....	25
4.2.1 Ficha técnica del videojuego a subtitular.....	25
4.2.2 Ficha técnica del videojuego a audiodescribir.....	28
5. CONCLUSIONES.....	33
6. BIBLIOGRAFÍA.....	35
ANEXO I: Géneros en el mundo de los videojuegos.....	38
ANEXO II: Cronología de los videojuegos.....	41
ANEXO III: Guión de la audiodescripción de Valkyrie Profile.....	44
ANEXO IV: Subtitulado de The Bard's Tale.....	47

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria es un ejemplo para el desarrollo de un proceso de subtitulado y audiodescripción aplicado a los videojuegos. Se pretende abordar la posibilidad de facilitar así la accesibilidad al mundo de los videojuegos a las personas con discapacidades tanto auditivas como visuales; si bien esta actividad será más bien una muestra de las posibilidades a las que podría llegar en el campo de la accesibilidad para videojuegos. Este trabajo se centrará solamente en un único género dentro del mundo de los videojuegos (los juegos de rol) y pretende explorar la posibilidad de corregir fallos comunes de accesibilidad, que a priori actualmente, las compañías no ven al diseñar los videojuegos. La memoria estará dividida en dos partes; una teórica, en la que se hablará de la historia de los videojuegos, su incidencia en nuestra sociedad, una breve historia sobre la accesibilidad al colectivo de discapacitados tanto auditivos como visuales, y para terminar, qué problemas tendrá este colectivo a la hora de jugar a un videojuego. La segunda parte es la puesta en práctica a través de videos (extraídos de dos juegos diferentes pero que comparten el mismo género) de cómo podrán solucionarse estos problemas de accesibilidad a través del uso del subtitulado y en la audiodescripción para así corregir una serie de deficiencias de accesibilidad en el mercado de los videojuegos, que cada vez más va ganando más adeptos. Los videos tratarán partes breves y concisas de un videojuego de rol en las que se verá dónde radican los problemas. Se dedicará el video del videojuego *The Bard's Tale* a la parte de la subtitulación y el video del videojuego *Valkyrie Profile* a la parte de la audiodescripción.

1.1 Hipótesis de partida

Debido a la existencia de una serie de deficiencias en materia de accesibilidad en el campo de los videojuegos que imposibilita el acceso a los mismos por parte del colectivo con discapacidades auditivas y visuales, lo que se pretende es poder demostrar la viabilidad de conseguir mejoras en la calidad de juego para los colectivos con problemas auditivos y visuales (en este caso, el sector de los videojuegos) mediante la aplicación de una serie de técnicas y recursos informáticos que, aunque, rudimentarios, pueden ofrecer una solución para ciertos problemas ligados a la accesibilidad en los videojuegos.

1.2 Objetivos de la memoria

Esta memoria pretende exponer el tema abordado desde el punto de vista de la integración social y su porvenir, para así encontrar posibles soluciones al problema del acceso a los videojuegos por parte del colectivo de discapacitados sensoriales, con lo que se podría lograr cubrir posibles deficiencias de los juegos comentados para que así sirvan de modelo y hacer juegos accesibles, en este caso el género de los RPG; y por último, facilitar el camino a la digna accesibilidad en el terreno del ocio a través de los videojuegos, ya que estos son un servicio, y puede que muy pronto, quizás todo un derecho.

2. ACCESIBILIDAD:

En este capítulo vamos a presentar unas definiciones en materia de accesibilidad en el contexto de los videojuegos y una descripción de los tipos y grados de dificultad. A continuación explicaremos cómo estas deficiencias se interponen al proceso de jugar a un videojuego. Por último, ofrecemos una breve historia de las técnicas disponibles hoy en día para la accesibilidad que vamos a aplicar a los juegos: el subtitulado para sordos y la audiodescripción para ciegos.

2.1 Definición

El Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales de España, en su página web del PNDA (I Plan Nacional de Accesibilidad 2004-2012) apunta que la Accesibilidad es “El conjunto de características de que debe disponer un entorno, producto o servicio para ser utilizable en condiciones de confort, seguridad e igualdad por todas las personas y, en particular, por aquellas que tienen alguna discapacidad. La accesibilidad puede entenderse en relación con tres formas básicas de actividad humana: movilidad, comunicación y comprensión; las tres sujetas a limitación como consecuencia de la existencia de barreras”. Se puede encontrar más información en la página web del PNDA (<http://accesibilidad.artmedialabs.com/accesibilidad/conceptos/index.jsp>). En lo que a videojuegos se refiere, la página principal de la IGDA (Internacional Game Developers Association) (<http://www.igda.org/accessibility/>) en su publicación en pdf Accessibility in Games: Motivations and Approaches(http://www.igda.org/accessibility/IGDA_Accessibility_WhitePaper.pdf) define que “La Accesibilidad en los Juegos puede definirse como la habilidad de jugar a un videojuego incluso si funciona bajo una serie de condiciones adversas. Estas limitaciones pueden ser de tipo funcional o por una discapacidad, como podría ser la ceguera, la sordera o una limitación motriz”.

2.2 Tipos y grados de deficiencia

Las estadísticas demuestran que la mayoría de países concentran de un 10 a un 20% de población discapacitada, pero, desafortunadamente, no hay definiciones que delimiten de manera universal cuando a una persona se la debería considerar discapacitada o no, ya que los grados de discapacidad pueden ir de lo benigno a lo irreversible. Un ejemplo de ello es la pérdida de audición, que puede ir desde un ligero problema de escucha en una conversación hasta la completa sordera en una habitación ruidosa. A continuación,

un cuadro extraído de Gamasutra, página web norteamericana dedicada por entero al sector de los videojuegos y especialmente al apoyo a empresas y desarrolladores (http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre_pfv.htm). Este cuadro muestra los dos tipos de deficiencias que nos interesan para este trabajo, la auditiva y la visual, con sus características y sus posibles consecuencias ante un videojuego.

Tabla 1: Cuadro con tipos de deficiencias y posibles efectos adversos al jugar a un videojuego.

Tipo de Definición deficiencia	Efectos adversos
Auditiva - Sordo o dificultad en la audición.	Pérdida total o parcial del sentido del oído. Dependiendo de la severidad del problema, puede referirse a ella como sordera o “duro de oír”. • Cuando la información se expresa por el sonido, los usuarios no pueden seguir escenas del juego que pueden contener información importante acerca de la trama del mismo. • Los usuarios no pueden recibir indicaciones como sordera o “duro de oír” del mismo juego, como pueden ser sonidos de pasos en juegos de acción de perspectiva subjetiva (tipo Doom o Half-Life)
Visual -Ceguera, vision reducida,	Pérdida total o parcial del sentido de la vista. El término vision reducida se usa normalmente para la pérdida de visión, y el Daltonismo es la imposibilidad de ver los colores. • Los esquemas de colores pueden llegar a dificultar al daltónico. • Los objetos muy pequeños presentes en pantalla pueden no ser vistos por usuarios que padecen de visión reducida. • Los juegos que se basan eminentemente en imágenes pueden no ser accesibles para usuarios ciegos.
Daltonismo	

Ahora se presentará otro cuadro donde se introduce también otra clasificación publicada en un documento en pdf, titulado Game Not Over: Accessibility Issues in Video Games, escrito por la Games Accessibility Special Interest Group, International Game Developers Association (http://www.igda.org/accessibility/HCI2005_GAC.pdf) En este caso, se ha traducido para esta tesina solamente la tabla donde aparecen los problemas y razones por las que el colectivo con problemas auditivos y visuales no puede jugar a un videojuego.

Tabla 2: Cuadro con los impedimentos, y a su vez, las razones por las que el colectivo con problemas tanto auditivos como visuales tendrían difícil poder disfrutar lo máximo posible de un videojuego.

Problema	Razones
Incapacidad para seguir la línea argumental	<ul style="list-style-type: none"> • No hay subtextos disponibles en el videojuego, y se avanza en la trama por medio de escenas de video. (Auditivas)
No puede completar una tarea determinada o un puzzle	<ul style="list-style-type: none"> • Las pistas vitales para conseguirlo se proporcionan por medio de escenas de video, pero estas no tienen subtextos. (Auditivas) • Todas las pistas están en formato texto. (Visuales)
No sabe cómo se juega al videojuego	<ul style="list-style-type: none"> • No existe un “tutorial mode”. • Poca documentación al respecto. • La documentación está publicada a un nivel demasiado culto para este tipo de público.
No se puede usar un hardware que se adapta a las necesidades de este colectivo	<ul style="list-style-type: none"> • El videojuego solo permite un limitado número de aparatos compatibles con este.

El personaje del jugador resulta herido/muerto repetidas veces durante la partida	<ul style="list-style-type: none"> • No se pueden apreciar las pistas auditivas. (Auditivas) • No se indica la presencia de una situación peligrosa. (Visual)
---	---

2.3 Breve historia sobre la subtitulación y la audiodescripción

2.3.1 Subtitulación

La información que se presenta a continuación ha sido extraída de un artículo de Ana Pereira Rodríguez publicado en *Quaderns, Revista de Traducció* 12, 2005, 161-172, “El subtítulo para sordos: estado de la cuestión en España”.

Las dos referencias que aparecen en este apartado se han tomado del mismo documento. En 1970 la cadena americana NBC (National Broadcasting System) investigó la posibilidad de transmitir señales de alta frecuencia de tiempo en el intervalo blanco vertical (IBV) con el fin de introducir títulos en pantalla que luego se verían mediante un decodificador. (Méndez Brage, 2002) citado en Pereira Rodríguez.

Tres años después, la PBS (Public Broadcasting Company) transmite por primera vez programas con subtítulos abiertos, subtítulos que no tienen la posibilidad de poder quitarse (*The French Chef* con Julia Chile, además de los informativos de última hora de la noche), pero hubo muchas críticas y protestas, así que se volvió a estudiar la posibilidad de insertar subtítulos cerrados, subtítulos que mediante un aparato para la televisión, como por ejemplo un mando a distancia, se pueden poner o quitar a antojo del espectador, muy útil para personas con alguna discapacidad auditiva. Así, en 1975, esta cadena solicitó a la Comisión Nacional de Comunicaciones de los Estados Unidos un segmento de señales de TV para transmitir subtítulos cerrados y, a partir de 1976, la línea 21 del IBV se destinó a ese uso.

Fue a partir de 1980 cuando la ABC (American Broadcasting Company), NBC y PBS emitieron subtítulos cerrados para sordos tres horas a la semana. En 1982 la compañía Instatext presenta el primer sistema de subtitulación en tiempo real, que se estrenó en la

transmisión de la ceremonia de entrega de los Oscars de ese año. En 1990 se aprobó una ley que obligaba a las compañías de televisores a instalar un decodificador interno.

En 1996, La Comisión Nacional de Comunicaciones de los Estados Unidos establece que, a partir de 2003, el 100% de las películas que aparezcan en los canales de televisión de ese país debe ir acompañado de subtítulos cerrados para el receptor sordo (Ibid: 24 y 25) citado en Pereira Rodríguez.

En Europa, la BBC sigue siendo la primera potencia del subtítulado para sordos, ya que comenzó sus investigaciones en los 70, utilizando también el IBV para introducir el teletexto, por el cual se realizaba la emisión de los subtítulos cerrados.

En España se tomó la BBC como referencia, los primeros subtítulos para sordos se emitieron en 1990, primero en la Televisión de Catalunya y, dos meses después, en la TVE. Así, en febrero de 2001 y con el fin de suprimir barreras de comunicación, Izquierda Unida presenta una proposición no de ley sobre medidas para incorporar el subtítulado para sordos a las producciones cinematográficas.

En noviembre de 2001, el Parlamento español aprobó una proposición no de ley para que RTVE estudie la posibilidad de acceso a las personas sordas a las películas en el momento de adquirir los derechos de emisión de las mismas.

Finalmente, en 2003, se publica la norma UNE153.010 Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidades auditivas. Subtitulado a través del Teletexto. En la elaboración de esta norma han colaborado AENOR (Asociación Española de Normalización y Certificación), FENIN (Federación Española de Tecnología Sanitaria), CEAPAT (Centro Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas), FIAPAS, ONCE, CNS (Confederación Nacional de Sordos de España), televisiones públicas, privadas y autonómicas, empresas de subtítulado, la Asociación de Implantes Cocleares y profesionales relacionados con estos sectores.

Si los subtítulos para sordos en los EE.UU. y algunos países de Europa apenas están entrando en la madurez, en España no hacen más que salir de la niñez, ya que la

comunidad española de personas sordas tan solo lleva disfrutando de este medio de acceso a los productos audiovisuales los últimos catorce años.

2.3.2 Audiodescripción

Según Aristia S.L, empresa de subtitulación y audiodescripción con una gran cobertura audiovisual, expone en su página web una definición muy acertada de lo que es la audiodescripción (<http://www.audiodescripcion.com/conaudiodescripcion/index.html>)

La definición explica que la audiodescripción es un servicio que suministra una información sonora que explica lo que la persona con una deficiencia visual no puede percibir del mensaje que le está llegando. Por otra parte, un audiodescriptor estudia el conjunto audiovisual y escribe un guión compuesto por informaciones sonoras que habrán de emitirse de forma simultánea a la acción, entre los silencios y pausas que haya en la obra.

La siguiente información relacionada sobre la historia de la audiodescripción se ha sacado de un archivo digital web del Seminario sobre medios de comunicación sin barreras de la Universidad Cardenal Herrera-CEU en 2005, cuyas página web de (<http://www.uch.ceu.es/amunoz/sinbarreras/textos/navarrete04.htm>) y otra llamada (<http://www.washear.org/chronology.htm>) ilustran una breve cronología sobre este tipo de servicios.

En los 70 se realizó la primera formulación de una técnica llamada audiodescripción, que lo que proponía era añadir al soporte audiovisual una pista de audio, utilizando para ellos los espacios que deja libres la banda sonora original. La voz va describiendo los acontecimientos de la película, la acción, la descripción de los personajes y de los lugares, etc. La primera formulación la realizó Gregory Frazier, en su tesis “Master of Arts”, presentada en la Universidad de San Francisco en 1977. Desde entonces, y hasta ganar un Premio Emmy por su trabajo en este campo, Frazier recorrió un duro trayecto que sólo se vio facilitado tras su encuentro con August Coppola, hermano del famoso cineasta. Información de la Universidad Cardenal Herrera-CEU, en la Comunidad Valenciana. (<http://www.uch.ceu.es/amunoz/sinbarreras/textos/navarrete04.htm>)

La doctora Margaret Pfanstiehl y su marido Cody fueron los responsables de llevar a cabo el proyecto de realizar descripciones para ciegos en actuaciones teatrales en los Estados Unidos a partir del año 1981. Las primeras audiodescripciones se realizaron en el teatro Arena Stage de Washington. (<http://www.washear.org/chronology.htm>)

En 1989, la audiodescripción fue presentada en el Festival de Cine de Cannes. Tras un contacto con el Teatro Nacional Chaillot, de París, que llevaba años aplicándola a sus montajes teatrales, la ONCE registró este proceso con el nombre de Sistema AUDESC, que sería aplicado, en principio, a las obras audiovisuales. En septiembre de 1993, la ONCE comenzó un programa de investigación y desarrollo de audiodescripciones, que han culminado con la publicación de la norma UNE 153020, titulada: Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y las audioguías (<http://www.uch.ceu.es/amunoz/sinbarreras/textos/navarrete04.htm>).

3. VIDEOJUEGOS

En este capítulo, explicamos qué es un videojuego y ofrecemos una breve historia de los videojuegos. A continuación, exponemos la importancia económica y social de este sector y los principales géneros disponibles hoy en el mercado, para luego adentrarnos en las complicaciones que suscitan para la accesibilidad. Presentamos datos de unas encuestas realizadas entre miembros de los colectivos de discapacitados auditivos y visuales, y mencionamos los audiogames, una especie de videojuego para ciegos.

Un videojuego es un dispositivo electrónico interactivo (www.rae.es), cuyo soporte puede ser una ROM interna, un cartucho, un disco magnético u óptico, u on-line y mediante una plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo o red telemática), definición proporcionada por la página (<http://wwwprof.uniandes.edu.co/~si-prada/noticia4.htm>) de la Universidad de los Andes. Los jugadores emplean una serie de teclas o botones y una palanca, también llamada joystick. La partida se juega entre una persona y la máquina, o entre dos o más personas que compiten con la máquina o entre sí. ("Videojuegos." *Microsoft® Encarta® 2006 [CD]*. Microsoft Corporation, 2005).

3.1 Breve historia de los videojuegos

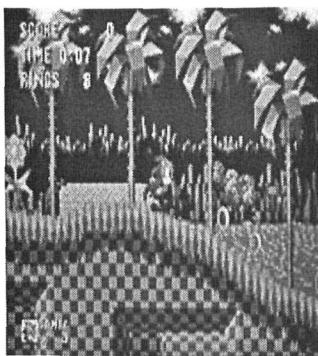
Los videojuegos han contado con un gran poder social, incluso ya desde su aparición en California (EE.UU.) en 1972, cuando Nolan Bushnell creó el Pong, una consola con un juego en su interior que convertía la televisión en un rudimentario videojuego de tenis; (Levis, 1997: 13) Fueron una de las primeras tecnologías informáticas a la cual tuvieron acceso directo la sociedad. Los primeros videojuegos eran una mezcla de televisor y de máquina del millón. Lo que ofrecían era la posibilidad real de dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor y son el primer fruto del encuentro de la televisión y la informática. (Levis, 1997: 25)

A continuación, presentamos un repaso general de la historia de los videojuegos y su devenir a través de sus 3 décadas de vida cuya información ha sido extraída de la página web History of Computing Project (<http://www.thocp.net/software/games/games.htm>) y del libro High Score! La historia ilustrada de los videojuegos, de Rusel Demaria y Johnny L. Wilson (2002).

A principios de los 70, Nolan Bushnell creaba la compañía Atari para comercializar el Pong; eran los comienzos de una gran industria, y a finales de 1970 Namco saca al mercado Space Invaders, pero fue a principios de los 80 cuando esta industria iba a dar que hablar. Las recreativas como el Donkey Kong, Pac-Man o Dragon's Lair eran todo un éxito, y en los hogares el Atari 2600 se perfilaba como el líder mundial de ventas y objeto de adoración. Pronto la compañía Mattel lanzaría al Mercado Intellivision y posteriormente, un par de años después, ColecoVision. Aún así, los juegos de ordenador también se extendieron por la facilidad de programación que ello suponía, en comparación a los costosos proyectos de creación de juegos para consola. El gran cambio lo llevaría a cabo la compañía Nintendo con su NES, un auténtico éxito, cuya figura representativa sería Super Mario Bros. Sega, la otra empresa líder del sector, contraatacaría con la Master System, y después, en 1988, la Mega Drive, la primera consola de 16-Bit del mercado (Las demás eran de 4 a 8 Bits), y cuyo portaestandarte sería Sonic The Hedgehog. Ya en los 90 una sucesión de consolas aparecerían en el mercado, cada cual más innovadora y potente, como en los primeros años del decenio la Super Nintendo, La Neo Geo y Neo Geo CD, 3DO, Jaguar, Pc Engine Duo, consolas que se quedarían obsoletas frente al “advenimiento” en 1994 de La Sega Saturn y la Sony Playstation, verdaderos bombazos comerciales. En 1998 Sega sacó a la venta su

consola Dreamcast, que a pesar de sus 64 Bits de potencia y un gran catálogo de juegos, quedó muy por detrás de las próximas consolas que vendrían en el nuevo milenio. A partir del año 2000 se pondrían a la venta las tres consolas que dominarían el mercado mundial: La Playstation 2 de Sony, la Xbox de Microsoft y la Game Cube de Nintendo, cuyas sucesoras saldrán a partir del año 2006, la Playstation 3, La Xbox 360 (esta consola está actualmente ya en el mercado) y la Nintendo WII.

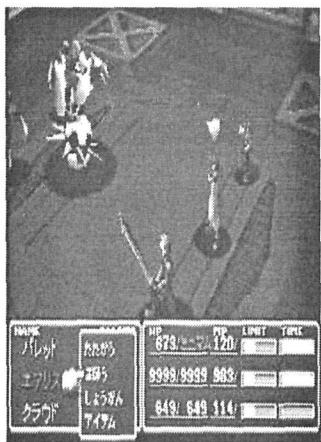
Para poder ver bien el desarrollo y la evolución de la que han gozado los videojuegos, se adjuntan a continuación cuatro capturas o *screenshots* de juegos que marcaron una época, pasando de las rudimentarias dos dimensiones con Sonic the hedgehog de la Mega Drive a los impresionantes gráficos en tres dimensiones de Fable, juego disponible para las plataformas PC y Xbox. Por su parte, el juego de lucha Samurai Shodown III supuso un hito histórico para las recreativas, que ya llevaban tiempo con el genial Street Fighter 2 de la compañía Capcom, y el juego Final Fantasy VII fue una auténtica revolución en el género de los RPG, aunando gráficos en tres dimensiones con una historia y un trasfondo soberbio. En este apartado se quiere verificar que gracias al auge de las nuevas tecnologías y a la gran respuesta del público, se ha conseguido que los videojuegos hayan alcanzado una perfección increíble en un período temporal no superior a veinte años, y este proceso ha provocado una mayor competencia entre las empresas del sector por liderar un mercado mundial.



Sonic the hedgehog



Samurai Shodown III



Final Fantasy VII



Fable

3.2 Importancia y alcance tanto económico como social de los videojuegos

En lo que se refiere al campo de los videojuegos, uno de los tipos de entretenimiento audiovisual muy popular en nuestros días, como se verifica en un artículo extraído de la versión web de el periódico EL Mundo, donde resalta por medio de la asociación aDeSe (la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) que solo en España el mercado de los videojuegos movió el año pasado más de 861 millones de euros, un 17% más que el año anterior. (<http://www.elmundo.es/navegante/2006/06/29/juegos/1151596512.html>).

Según Tejeiro y Pelegrina (2003), los videojuegos son una herramienta educativo-pedagógica muy importante y atrayente, y son una buena ayuda para potenciar las habilidades físicas, intelectuales e interpersonales de las personas, y serían de una gran ayuda para la integración, adaptación y socialización de las comunidades con deficiencias sensoriales, tanto en su vertiente auditiva como visual. Se ha demostrado que el uso de los videojuegos contribuye a potenciar diferentes habilidades, y los usuarios habituales presentan un incremento de las aptitudes sensomotoras o el razonamiento abstracto, debido a su vez, a diferentes razones, entre las que podríamos nombrar los siguientes:

Una implicación activa del usuario, una interacción en tiempo real con el escenario, los personajes, y los objetos del juego, lo cual permite el ejercicio de la fantasía y la imaginación, una representación multisensorial del aprendizaje, por medio de imágenes,

sonido, y modalidades kinestésicas. Por último, a todo esto se le añade una retroalimentación continua e inmediata, tanto de forma visual como sonora, con lo que se consigue motivar y retar al usuario a un mayor esfuerzo.

3.3 Géneros de los videojuegos

Los juegos se dividen en géneros con una serie de características comunes. Para hacer la siguiente tabla hemos utilizado los géneros especificados en la página web wikipedia (<http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>) a los que se les han asignado los principales rasgos de cada uno de los géneros, que se habían extraído de un documento en pdf: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, Número 1: La Localització (<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista>)

Tabla 3: Géneros y rasgos principales de los videojuegos.

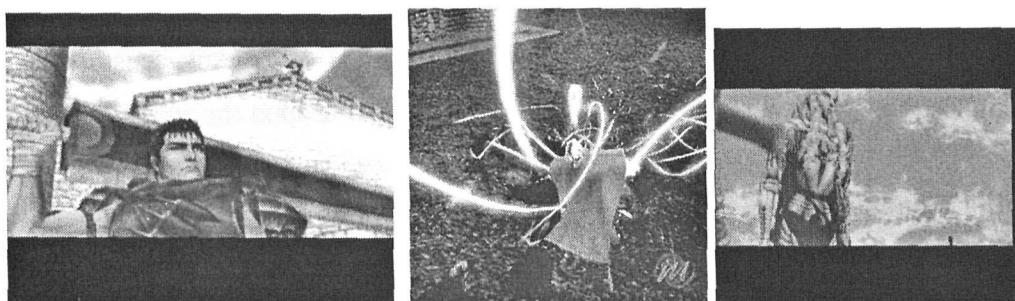
GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
Aventura	El protagonista avanza en la trama mediante la interactuación con personajes y objetos. Este género abarca diversos tipos, como aventuras de detectives, en la Edad Media o mundos fantásticos o aventuras ambientadas en otros mundos, en el espacio exterior. A veces los acontecimientos cambian dependiendo del comportamiento del jugador con su entorno.
Deportivo	Son los videojuegos basados en deportes, ya sean reales o ficticios, y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados "arcade" (más fantasiosos).
Shoot'em up	El héroe o heroína debe abrirse camino a base de disparos y aniquilando todo lo que se encuentra a su paso. El desarrollo es lineal y los juegos pueden ser en 2-D o en 3-D, en perspectiva subjetiva o en tercera persona.
Estrategia	Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr objetivos varios. Algunos son de temas bélicos, y otros de manejar y gestionar, por ejemplo, un parque de atracciones o la ciudad de Roma en la Antigüedad.
Lucha	Juegos basados en el combate físico contra un jugador (versus) o

	contra muchos a la vez, y normalmente el personaje está en inferioridad numérica, como en los shoot'em up. A este último género se le llama "beat'em up". Pueden ser en 2-D o en 3-D, con las manos desnudas, haciendo uso de artes marciales, o mediante el uso de armas, normalmente de corte medieval.
Plataformas	El protagonista ha de avanzar a través de un mapeado con múltiples alturas saltando, sorteando objetos y enemigos, y este tipo de juegos se dividen en fases, mundos, niveles, en los cuales al final de cada dos o tres niveles aparece un jefe o monstruo, de características gigantes, cuya fuerza y vitalidad es mucho mayor que las del protagonista.
Rol	También llamados "RPG" (Role Playing Games), se basan en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades y destrezas, los combates pueden ser por turnos o en tiempo real, de partidas individuales o contra gente de todo el mundo de manera online, y los temas pueden ser sobre mundos fantásticos o futuristas, aunque abundan más los primeros.
Simuladores	Juegos basados en la reproducción, generalmente de forma realista, del funcionamiento de alguna actividad. Son muy comunes los juegos que simulan las vidas reales de las personas.
Carreras	Son juegos en los que se pilotan diferentes vehículos, que pueden ser desde coches de carreras hasta aviones ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras.

3.4 Videojuegos e implicaciones para la accesibilidad

Para la mayoría de usuarios de videojuegos, la utilización del juego es muy directo; instalan el juego o insertan el CD en la consola, dejan el manual a un lado (el cual es muy recomendable que se lea porque suele traer el trasfondo histórico del juego y los personajes, los controles, sugerencias y pistas, opciones) y empiezan a jugar. Los videojuegos están llenos tanto de gráficos y componentes visuales como de comandos que son inaccesibles para el ciego, que no para la persona sorda, y aunque algunos sitios web ya están ofreciendo juegos para el colectivo ciego, resultan sosos o son muy rudimentarios. A pesar de estos problemas, hay en internet algunos recursos web que están ofreciendo juegos de ordenador, divertidos y accesibles.

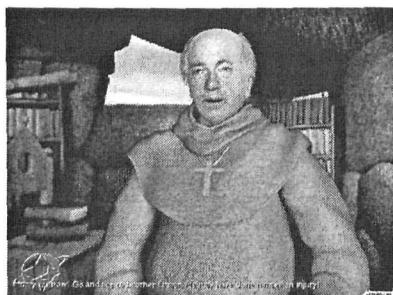
Pero, por otro lado, las personas con discapacidad encuentran este proceso mucho más difícil, y el problema puede empezar incluso a la hora de comprar un videojuego. Un usuario que tenga algún tipo de discapacidad no sabe si el juego es accesible para él o no. No hay evaluaciones en la contraportada que indiquen que el juego esté subtulado o “closed captioned” (esto indica que mediante un decodificador los sordos pueden ver los subtítulos, y con esto se consigue no molestar al público oyente) en su totalidad o no, o si soporta otro tipo de elementos que ayuden a ese usuario en particular, y en muchos casos ni siquiera en los medios de comunicación se indican la cuestión de la accesibilidad. Así que para muchos usuarios el comprar un videojuego se vuelve una verdadera odisea. Un ejemplo de esta dificultad sería el que el juego diera información vital para avanzar en el juego en un lugar y momento concreto del juego, como puede ser en un video que utilice por ejemplo el motion capture o CG, siglas en inglés para “Gráficos por Ordenador” (tecnologías usadas para diseñar videos de juegos o películas que utilizan personajes renderizados o una representación real en 3D) y que no estén presentes los subtítulos, y por tanto el usuario sordo no podrá terminarlo.



Imágenes renderizadas usando el sistema CGI (siglas en inglés para ·Imágenes Generadas por Ordenador) del juego de Berserk para Playstation 2

Aunque esta tecnología (el sistema CGI) es muy nueva en el sector de los videojuegos, la cuestión radicaría en si es algo también nuevo o no para el colectivo de personas con deficiencias auditivas y visuales que esté jugando a un videojuego, y la respuesta sería que no es algo nuevo, que este tipo de tecnología no es muy diferente de la mostrada en la televisión o en el cine, pero sí muestra un hito en la programación de videojuegos, ya que con más asiduidad las compañías están aprovechando este sistema para poder programar juegos más vistosos, coloridos, o sea, más atrayentes, con los que poder acceder a un mayor público. Se ha querido hacer hincapié en esta tecnología por la sencilla razón de que es más normal hoy en día encontrar este tipo de videos dentro de un videojuego, y muchas veces aportan información muy importante al jugador, por lo que no se debe dejar pasar de largo este hecho. Hace algunos años los juegos solo podían transmitir información por medio de bocadillos a semejanza de los comics, o por medio de personajes renderizados que hablaban, cuyas conversaciones sí aparecían con subtítulos; este tipo de información se veía mucho en las aventuras gráficas.

Para poder explicar esta cuestión con más claridad, aportamos dos capturas de juegos muy conocidos y apreciados dentro de lo que es el género de la aventura gráfica:



Captura de Atlantis II



Captura de The Monkey Island

Los videojuegos necesitan pistas visuales y subtítulos para que sean accesibles para personas con discapacidad auditiva. Algunos juegos, como Parappa the rapper™ puede que nunca sean accesibles pero la mayoría de los juegos pueden funcionar si se hace un esfuerzo. Por ejemplo, juegos como The Legend of Zelda™ (tanto el título Ocarina of Time™ como The Windwaker™) contienen una interfaz musical pero ya que esto se

refuerza mediante el contenido visual, no hay ningún problema para los deficientes auditivos. También un buen ejemplo de juego accesible sería el GTA 3™. Todas las misiones, que son de vital importancia para el buen cauce de la trama, están subtítuladas, pero, obviamente, los programadores no subtítulan a todos los personajes no jugables que se encuentran en el transcurso del juego, y esto repercute directamente en el disfrute del jugador sordo, ya que si de alguna manera esos personajes dan información crucial para poder llegar al final del juego, el jugador nunca se podrá dar cuenta de la información que está dejando pasar de largo.

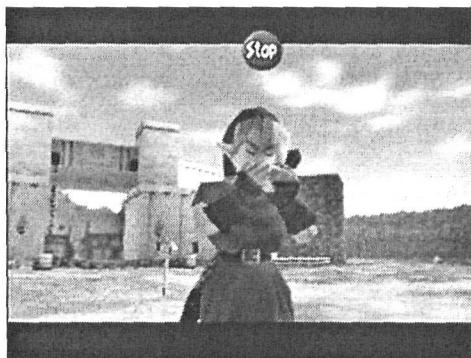
Por último, hágase mención a esta cita aparecida en la publicación *Quaderns. Revista de Traducció*:

“En España más de un millón de personas con pérdidas auditivas necesitan de la eliminación de barreras... tanto en medios de comunicación como en medios de entretenimiento audiovisuales (videos, DVD, juegos de consola y ordenador”) (Pereira, 2005: 162)

Con lo que se ha expuesto en este apartado se podría afirmar que existen tres razones por las que se tendrían que poner videojuegos accesibles a disposición de este colectivo. La primera es, por supuesto, económica, ya que la industria del videojuego está perdiendo potencialmente un gran número de compradores (recordemos que si en un país el número de discapacitados puede llegar a un 20% de la población total, la pérdida de estos compradores podría repercutir en las posibles ventas de un juego). La segunda razón es el tema moral, ya que una persona con una discapacidad tiene el mismo derecho a los mismos servicios, y si ya existen subtítulos, la técnica del “closed captioning” (sistema textual que permite a las personas con dificultades auditivas ver subtítulos en la pantalla del televisor. A diferencia del sistema común, este permite la descripción de todo el contenido en audio presente, mediante palabras o símbolos) (http://es.wikipedia.org/wiki/Closed_Caption) y la audiodescripción en la televisión y en los cines, ¿por qué los videojuegos no deberían llevar incorporado los mismos sistemas de integración? La última razón es el tema legal en distintos países, ya que en algunos países ya existen legislaciones que regulan la igualdad de acceso a cualquier tipo de servicio, y muy pronto seguro que habrá algún gobierno que proclamará que los videojuegos son un servicio, o más bien, por qué no, un derecho.

La buena noticia es que hay multinacionales que están empezando a interesarse por la accesibilidad, con lo que ya se están diseñando juegos, desde el principio, para que no tengan que adaptarse después. En otros casos, hay muchos juegos que se pueden adaptar después. (http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre_pfv.htm)

Un ejemplo de pista auditiva en el juego The Legend of Zelda Ocarina of Time.



Lo importante de esta pista es que el héroe del juego, Link, está tocando una ocarina, y el jugador tiene que ir siguiendo la melodía al mismo tiempo que pulsa al mismo tiempo una secuencia con los botones del mando. Para la persona sorda el problema radica en que se debe oír la melodía para poder seguir el compás.

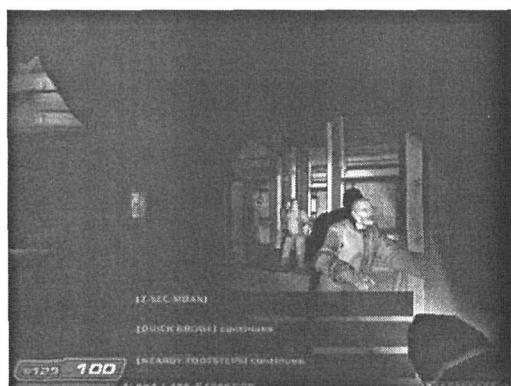
Un ejemplo de pista visual en el juego Valkyrie Profile



Aquí la pista visual radica no sólo en el dibujo, que transmite la expresión facial del personaje, sino también la especie de viñeta que tiene el diálogo del personaje. Si se pronunciara el diálogo, a la persona con problemas visuales se le resolvería el problema, pero si no fuera el caso, esta tendría muchas dificultades para seguir las pistas del juego. Por suerte para la persona con una discapacidad visual, este diálogo estaba hablado,

algo muy de agradecer, aunque hay que decir que no todo el juego presenta las voces de todos los personajes.

A modo de reseña se ha añadido a su vez en este apartado la captura de un juego de perspectiva subjetivo muy conocido, el Doom 3, al que se le ha añadido un parche (*patch*) o pequeña aplicación para que la persona con deficiencias auditivas pueda saber, por medio de subtítulos, dónde se encuentran los enemigos.



3.4.1 Opinión sobre la accesibilidad en los videojuegos por parte del colectivo de discapacitados

También se han hecho estudios y encuestas al colectivo de personas ciegas y sordas en los Estados Unidos, como el que se muestra a continuación, extraídos de un documento en pdf Accessibility in Games: Motivations and Approaches, publicado por la International Game Developers Association

(http://www.igda.org/accessibility/IGDA_Accessibility_WhitePaper.pdf)

Se distribuyeron tres encuestas online, hechas por y para desarrolladores de videojuegos, para poder tener una mejor información acerca de lo que realmente necesita el colectivo discapacitado desde el punto de vista de la accesibilidad para la creación de este tipo de videojuegos. Las características señaladas y las respuestas recibidas contenían información al detalle sobre el acercamiento del colectivo y los programadores a la accesibilidad en los videojuegos. Los encuestados votaban de 0 a 20, según el grado de necesidad, y las tablas representan el recuento general obtenido de todas las votaciones; Este ha sido el resultado, las tablas hablan por sí solas:

Tabla 4: Votación por tipos o géneros de videojuegos.

Tipo	Escrutinio
Acción	7
Lucha	4
Carreras	1
Disparos	5
Simulación	0
Estrategia	4
Juegos de Rol	2
Familiar	5
Educativos	1
Deportes	1
Otros (Aventura, Apuestas, Arcade, Puzzle & Exploración)	7

Solo apuntar a que este cuadro muestra más bien las preferencias por un tipo de juego u otro por parte del colectivo de personas con discapacidades auditivas y visuales, no que los géneros más votados tendrían que subtitularse y audiodescribirse, porque como ya se ha visto, cada género tiene una serie de características particulares.

Tabla 5: Problemas de discapacidad.

Discapacidad	Escrutinio
Ciego	16
Visión reducida	16
Sordo	4
Duro de oído	4
Problemas de movilidad	4
Otros: Daltonismo	2

Aquí se aprecia de manera significativa qué colectivo sería el que más necesitaría esa accesibilidad; no es de extrañar que los escrutinios sitúen en cabeza a los ciegos y a las personas con visibilidad reducida.

Tabla 6: Tipo de soporte.

Tipo	Escrutinio
CD/DVD	12
Juego a través del navegador	7
Juegos descargables	14

En esta última encuesta se refleja el tipo de plataforma en la que se desearía ver esa accesibilidad, por supuesto el CD y el DVD tendría preferencia, ya que tanto las videoconsolas como el PC utilizan videojuegos que vienen en este tipo de formato; atrás quedaron los cartuchos o los disquettes (el primer soporte para las antiguas consolas y el otro para el ordenador personal). En cuanto a los juegos descargables, pueden ser desde ROMs (antiguos juegos de consola o recreativas que mediante un emulador se pueden visualizar en el ordenador) a nuevos tipos de juegos descargables desde páginas webs, como los programados en JAVA o en formato Flash.

3.5 Audiogames

Ya que se suele considerar a los videojuegos como un entretenimiento para personas sin ningún tipo de discapacidad visual, habría que mencionar el tema de los audiogames, un nuevo concepto de “videojuego”, pero que tiene como principal público a los deficientes visuales. También se quiere exponer de forma general el sector de los audiogames para poder entender también el proceso de audiodescripción dentro de un videojuego, porque este nuevo tipo de videojuego se confecciona por y para discapacitados visuales (se menciona “por”, ya que muchas veces las empresas recurren a personas con este tipo de discapacidad para que les ayuden a confeccionar este nuevo tipo de juegos) y, como veremos a continuación, en países como Japón incluso se han confeccionado este tipo de juegos para consolas muy famosas del sector, deseando así los programadores que al colectivo con discapacidades visuales como a la gente que no tiene estos problemas les pueda atraer o interesar este tipo de juegos. A continuación

una definición y un breve repaso por los audiogames, cuya información ha sido extraída de la página web Audiogames.net, página especializada y dedicada por entero a software de entretenimiento para la comunidad de discapacitados visuales. Aquí la página web de la empresa (<http://www.audiogames.net/page.php?pagefile=faq>).

Un audiogame es un juego que basa todo su potencial en un entorno sonoro, y su mecánica tiene como máximo exponente al sonido, pero eso no quiere decir que todos los audiogames no puedan tener un entorno o pistas visuales, así que se está poniendo mucho empeño para que este tipo de juegos se conviertan en todo un género. Dentro de este género tan peculiar, existen algunos subgéneros como pueden ser los juegos de carreras, las aventuras, etc.

Para citar algunos ejemplos sonados, información que ha sido extraída de la enciclopedia web Wikipedia. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Audiogames>) en la que cabe destacar en 1999 que una compañía nipona llamada Warp desarrolló un juego llamado Real Sound: Kaze no Regret™, y se lanzó para las consolas Sega Saturn™ y Dreamcast™, y lo que realmente caracterizaba al juego era que no tenía ningún componente visual, toda la acción se llevaba a cabo por medio del sonido. Esto repercutió en posteriores juegos, como el famoso y aclamado D2™ y Enemy Zero™, diseñados para Sega™ por el conocido Kenji Eno.

Ejemplo de Audiogame:

A modo de reseña, se ha jugado a una demo de un videojuego exclusivamente para ciegos, un juego de ordenador llamado Hunter, que se había encontrado en la página web de la empresa BSC Games™ (<http://www.bscgames.com/hunter.asp>). Lo que se quería era comprobar de forma práctica cómo se podría sentir una persona con una discapacidad visual el jugar a un videojuego, y experimentar las mismas sensaciones, para así poder confeccionar mejor una audiodescripción para un videojuego. La dificultad radica en que una persona vidente atiende más por los ojos que por el oído, por eso jugar a un juego de estas características es toda una experiencia, tanto novedosa como compleja.

Experiencia de un jugador sin discapacidad visual:

Al jugar al Hunter, se puede comprobar que es un juego enteramente para ciegos, toda la interfaz se realiza a través de la comunicación sonora, las opciones en las distintas pantallas se realizan a través de la voz, es decir, una persona te va guiando y según lo que quieras escoger pulsas una u otra tecla. Los controles son sencillos, utilizándose las teclas de dirección para moverse virtualmente hablando, y el botón de aceptar o de disparo con la tecla ENTER, Y para cancelar o ir a la ventana anterior con la tecla ESCAPE. Hay una opción muy curiosa que es la de poder oír los distintos sonidos y su significado antes de jugar, así la persona con una deficiencia visual puede saber qué le va a pasar a su personaje. Para las personas videntes es muy curioso, porque tras instalar el juego y configurarlo, aparece en la pantalla del ordenador una pequeña ventanita donde se puede ver un collage con imágenes de tigres, una cascada, una selva, etc y el nombre Hunter en mayúsculas. Es una buena idea hacer juegos así, pero desde mi experiencia personal, puedo decir que no entendí muy bien el juego y a los 15 minutos de jugar lo paré, ya que me resultaba muy difícil, y además, caótico. Lo que se quiere explicar es que para una persona sin una deficiencia visual es muy difícil jugar a un juego de este tipo, debido principalmente a todas las nuevas sensaciones que le llegan a la persona a través del oído, y la incapacidad de poder responder a todos los estímulos por medio del canal auditivo, lo que hace que la persona no entienda el juego y lo deje al poco de jugar.

4.- TRABAJO PRÁCTICO

En este capítulo describimos el trabajo práctico realizado y los resultados obtenidos, añadiéndose también información sobre los videojuegos escogidos.

4.1 Preliminares y aproximación al trabajo

El principal objetivo de esta tesina es la de proporcionar de manera aproximativa una técnica de subtitulado y audiodescripción para acercar el mundo de los videojuegos al colectivo con problemas tanto auditivos como visuales, pero en ningún momento se ha pensado en hacer de esta tesina un objeto de estudio exhaustivo y mucho menos ser una

panacea para poder seguir unos pasos en cuestión de accesibilidad; primero, porque cada género dentro del mundo de los videojuegos tiene sus propios patrones; y segundo, que dentro de cada género cada juego sigue un formato totalmente distinto, ningún videojuego es exactamente igual al otro, se pueden compartir características, ideas, y planteamientos, pero ninguno es 100% igual. Debido a todo lo comentado anteriormente, se ha llegado a la conclusión de que era mejor poder coger dos videojuegos distintos pero que compartieran un mismo género, y utilizar unos de ellos para la subtitulación y otro para la audiodescripción. Se ha comentado que un videojuego es, ante todo, interactividad, pero en el caso de la accesibilidad para el colectivo con deficiencias auditivas y visuales no sería así, ya que el subtulado, por ejemplo, solo aparecería en escenas predefinidas en el propio videojuego, como ya se ha explicado con anterioridad, por ejemplo en videos dentro del propio software, en conversaciones en las que no haya diálogo escrito, y esa es la razón por la que el subtulado convencional para sordos no sería muy distinto del expuesto en un videojuego. Ahora bien, es en el proceso de audiodescripción donde todo cambia; una persona con problemas en la audición puede ver, no tendría mayor problema para jugar a un videojuego, y quiero resaltar la palabra “video”, ya que la subtitulación no quita para que esa persona no pueda jugar, de hecho, puede jugar perfectamente. En la audiodescripción todo es más difícil, habría que hacerlo todo “audiodescribible”, desde hablar con personajes hasta indicar cuál es el camino a seguir, pasando por señalar a dónde se está entrando, si es una casa, un bosque, si hay enemigos en pantalla, y así en adelante. Por supuesto, todo este entramado de características que ofrece un videojuego, y se quiere resaltar esto, solo nos estamos limitando al género de los RPG (juegos de rol) es tan grande y tan amplia que se presentan toda una serie de impedimentos que habría que comentar en esta tesina.

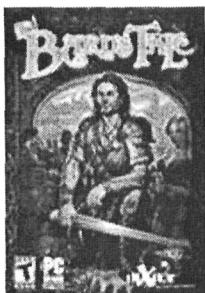
Para empezar, la parte práctica de la tesina, como se explicado, se ha hecho por medio de videos extraídos de sendos videojuegos, ya que como se puede apreciar, a nivel de usuario no se tiene a mano la tecnología de las compañías para poder infiltrarse dentro del videojuego y poder hacer directamente con el software apropiado las operaciones necesarias para llevar a cabo el proyecto. A parte del proyecto “casero” propuesto, a nivel más general, habría muchos más impedimentos para las grandes compañías. Cojamos como ejemplo un juego de rol o una aventura gráfica. Solamente subtillar textos o audiodescribir el juego en sí se tardaría un número considerable de años, ya que

solo en texto podrían haber unas dos mil o tres mil páginas de texto o más, y hay videojuegos de rol masivo online que cada mes o cada tres meses se están renovando, nuevas armas, nuevos pueblos, nuevos enemigos, etc. Hay que tener en cuenta que hoy en día programar un videojuego se tarda de media unos 3 o 4 años, y se estipula esa cifra si todo va bien, si no hay retrasos, si no se cancela el proyecto o si no hay otros contratiempos que puedan afectar al proyecto. Evidentemente, eso se reflejaría a la hora de audiodescribir y subtitular un videojuego, aunque algunos expertos apuntan que las empresas podrían desde el principio hacer los videojuegos accesibles, pero eso es una quimera, ya que cada equipo de trabajo debe cubrir unas horas establecidas, ya sea el equipo ejecutivo, el de diseño de niveles, los artistas, los compositores, los programadores o los guionistas.

4.2 Fichas técnicas y descripción del proceso

4.2.1 *Ficha técnica del juego a subtitular*

The Bard's Tale



Publicado por : inXile entertainment / Vivendi Games

Desarrollado por:: inXile entertainment

Género: Action RPG

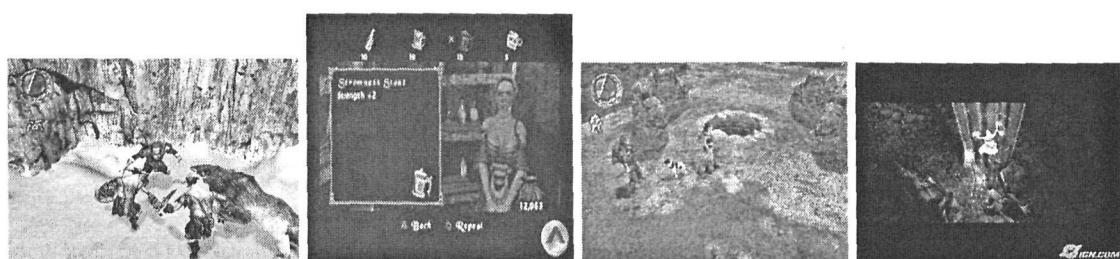
Número de jugadores 1

Pequeña reseña

The Bard's Tale es un juego de action rpg (juego de rol cuyas luchas no se rigen por un sistema de turnos, sino en tiempo real) sobre la mitología de las Islas Orcadas (Orkney Islands), situadas en el noreste de Escocia. Controlamos a un bardo cuya misión es la de salvar a una princesa, que está encerrada en una torre, custodiada por enemigos muy fieros, pero el bardo tiene la intención de buscar únicamente dos cosas: Dinero para

cervezas y escotes (esta frase aparece en el juego original como “Coin and Cleavage”) El bardo puede invocar a una serie de criaturas a través de los instrumentos musicales que tañe, y manejar un completo arsenal de armas y armaduras tanto celtas como medievales. El juego es una sátira a los clásicos juegos de rol y los cuentos de hadas, con mucho humor y giros inesperados. Por último, solo apuntar el dato de que en una conversación dependiendo de lo que diga el bardo, los personajes no jugadores responderán de una manera o de otra, recompensando o castigando al bardo. En estas conversaciones, al jugador se le dará a elegir entre ser "snarky" o "nice".

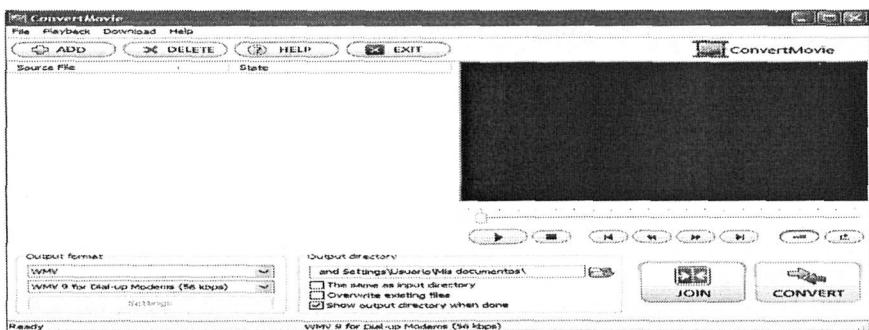
Página oficial de The Bard's Tale (<http://thebardstale-thegame.com/uk/>)



El planteamiento del subtitulado en este juego sería la de subtítular la intro/trailer del juego abordado en su idioma original con las características propias del subtitulado para sordos, para poder probar, aunque mediante el empleo de herramientas rudimentarias de software que sí es posible subtítular un videojuego para que la persona con una discapacidad auditiva pueda disfrutar del videojuego tanto como una persona sin este problema, y así también poder terminar con éxito la partida. Ahora se va a proceder a explicar el proceso por el que se pudo subtítular un video del videojuego en cuestión, que al fin y al cabo son también escenas del mismo cogidas al azar para realizar la intro, y comentar qué metodología y qué tipo de subtitulado se utilizó para poder hacer la práctica.

Lo primero era elegir un vídeo que integrara diálogos con varios personajes, onomatopeyas, sonidos de toda clase, y sobre todo, que se constatara el hecho de que esos fragmentos unidos entre sí formando un todo cohesionado y coherente eran en realidad escenas repartidas a lo largo del juego The Bard's Tale.

El video se descargó de la página oficial del juego homónimo, (<http://thebardstale-thegame.com/uk/>), pero para trabajar bien con él se tuvo que comprimirlo para que el video no pesara muchos kilobytes y así poder trabajar mejor con él posteriormente. La compresión se realizó de .avi a .avi con el convertmovie 3.0, pero solo se utilizó la versión demo de dicho programa.



Lo siguiente que se hizo fue coger las características y el modelo de subtulado para sordos de la empresa española CEIAF, líder en el sector audiovisual y con una gran experiencia en el subtulado para sordos. De ese modelo se extrajo la forma de subtillar, los patrones, qué colores se habrían de utilizar para cada personaje, cómo se deben subtillar los efectos sonoros, todo lo que esta empresa había utilizado en programas de televisión pero trasladado al mundo de los videojuegos, de ahí el interés por poder corroborar que sí es más que posible el subtulado para sordos. Después de haber visto el video en su totalidad, se introdujo en el programa de subtulado de ceiaf, el Textvoice, y se comenzó a hacer la subtillación de acuerdo a los patrones establecidos para los teletextos.

A continuación, se introdujo el video en el textvoice y se empezó a subtillar. Los patrones serán los siguientes:

Habrá tres colores; el amarillo para el protagonista, que es el personaje del bardo, el verde para el narrador, cuya visión del bardo es satírica y mordaz, y el color predeterminado por antonomasia, que será el negro para el resto de personajes y los efectos sonoros. A continuación se exponen algunos subtítulos a modo de ejemplo:

Voz del narrador: Would you like to hear a new story?

Voz del protagonista: (SURPRISED) Such interesting!

Efectos sonoros en supratítulos: Celtic music.

Como se está viendo, después de subtitular con el textvoice el video, lo que hay que hacer es juntarlo con el archivo .stl para así poder visualizarlo sin tener que aplicar el software de subtitulación, todo ello mediante el uso de un programa llamado Virtual Dub, pero como había problemas con el formato de CEIAF, se tuvo que utilizar el programa Sub Station Alpha (homónimo del tipo de archivo .ssa) para poder crear los supratítulos para los efectos sonoros y poner los colores a los personajes.

4.2.2 Ficha técnica del juego a audiodescribir.

Valkyrie Profile™

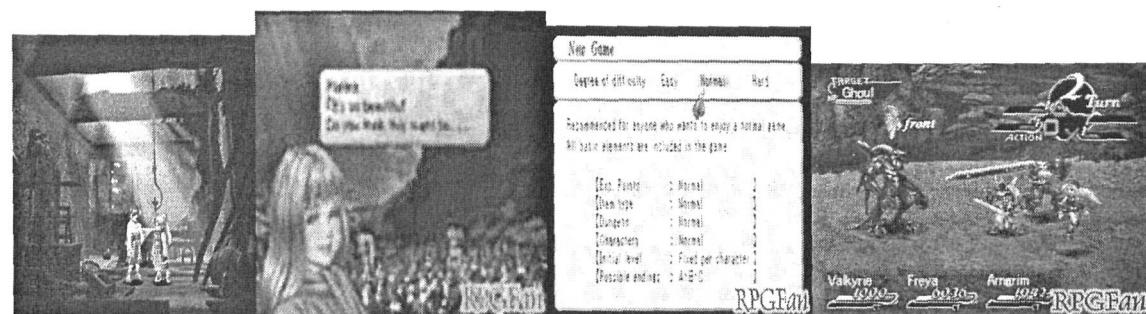


Publicado por: Enix

Desarrollado por: tri-Ace

Género: RPG

Número de jugadores 1



Página oficial de Valkyrie Profile (<http://www.square-enix-usa.com/games/valkyrie-profile/>)

Pequeña reseña:

Valkyrie Profile™ es un juego sobre mitología escandinava para la Playstation™, o también llamada Playstation™, en el que adoptas el rol de una valquiria que tiene que elegir a los mejores guereros para enviarlos a Valhalla, el paraíso escandinavo, para que puedan luchar al lado de los dioses el día de la batalla final, el Ragnarök (término del antig. Nórdico; ragna es el plural genitivo de *regin* ("dioses" o "poderes gobernantes"), mientras que rök significa "sino").

Pero no puede mandarlos así como así. Los guereros tendrán que estar bien entrenados, y cumplir los requisitos que los dioses exigen. El juego se compone de fases típicas de un juego de plataformas en cuyas mazmorras el juego torna a combates por turnos, con la peculiaridad de que cada botón del mando es un guerrero, y se pueden hacer combinaciones de golpes. La otra característica del juego es que se va a poblados y diferentes localizaciones para conseguir a nuevos Einherjar (guerreros caídos), conversar y dialogar con diferentes personajes y también conseguir objetos nuevos e información, a parte del típico sistema de subida de niveles de los guerreros, con los que puedes aumentar su fuerza, inteligencia, defensa, aprender nuevas magias, y así en adelante, así se explica el tono RPG del juego. Como reseña cabe destacar que el juego tiene 3 modos de dificultad distintos y 3 finales diferentes, dependiendo de tus actuaciones a lo largo de la historia. Los 3 niveles de dificultad se dividen en Fácil, Normal y Difícil. Dependiendo del que escojas, tendrás más guerreros para recoger, más niveles y fases, y más objetos.

El proceso de audiodescripción ha sido más difícil que el de subtitulación, ya que había que extraer un extracto entero del videojuego en cuestión, en este caso la introducción a la historia, por ser un pasaje definido y sin posibilidad de interactividad, repleta de movimientos y voces de los personajes, cuyas facciones se muestran muy reales. Lo primero que se hizo fue emular la consola playstation en el ordenador mediante un programa emulador llamado Epsx. Después de poder visualizar el videojuego mediante el emulador, lo que había que hacer era utilizar un programa para poder extraer pasado ya a un archivo de video esa parte en concreto. El software en cuestión es el Fox Magic

ScreenVirtuoso Pro, que permite grabar en cualquier formato de video todo lo que pasa por la pantalla del ordenador. Después se tuvo que hacer el guión de la audiodescripción, por supuesto, en inglés, ya que el juego, aunque japonés de origen, se localizó en inglés americano.

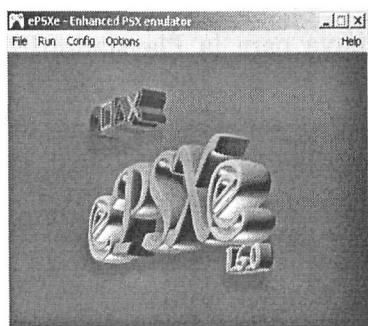
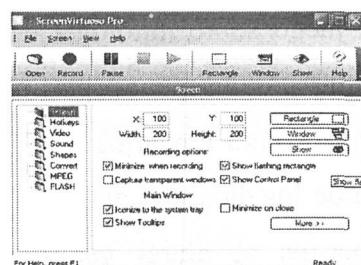
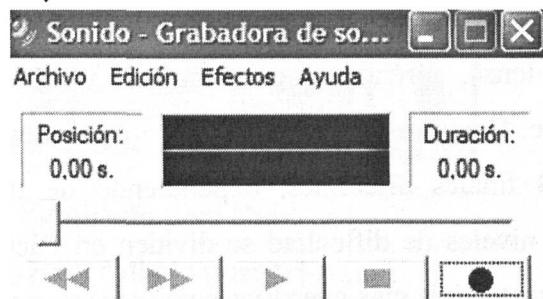


Imagen del emulador Epsx



Captura del programa ScreenVirtuoso Pro

Ya se cuenta con la extracción del video, se ha hecho el guión y ahora el próximo paso es el de hacer que un nativo con inglés americano de vida a ese guión. La ayuda la prestó un antiguo estudiante de la Facultad de Traducción e Interpretación de La Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Con el software de grabación de sonidos que se incluye por defecto en el sistema operativo de Windows se pudo recoger la voz del estudiante, grabándose cada intervención en un archivo .wav diferente.



Después de haber pasado la audiodescripción del papel a la realidad, lo que se debía hacer ahora era encontrar un programa que pudiera unir un archivo de video con múltiples archivos de audio en donde están los silencios del pasaje del juego Valkyrie Profile. El software elegido fue el Microsoft's Windows Movie Maker, que también viene ya incluido en un pack de programas que trae consigo en Windows XP. El Movie Maker es un programa intuitivo, de fácil utilización, al menos para llevar a cabo la operación de ensamblar en una sola película varios archivos de audio para poder hacer una audiodescripción, si se permite decir así, "casera", muy lejos de los grandes estudios profesionales con los que se dota a las principales películas en nuestro país, y

que ya llegan al centenar el número de audiodescripciones realizadas, pero que se quiere demostrar que con un ordenador se puede hacer lo que sea y a muy bajo coste, aparte de verificar que sí se podría hacer una audiodescripción en un videojuego, por mucho que la gente piense que un videojuego es todo interactividad, cuando no es verdad. Y es ahí cuando se podría aprovechar al máximo la capacidad de los ordenadores y consolas de nueva generación, para que todos pudieran tener el mismo acceso a este hobby del siglo XXI, y que cada vez más gana adeptos por donde pasa.

El Windows Movie maker, como ya se ha dicho anteriormente, es una herramienta sencilla. Después de haber cargado el video en el programa, este se divide automáticamente en pequeñas escenas, representados en forma de secuencias y con la imagen del primer segundo de la misma. Como se pueden integrar en el mismo programa archivos de audio y de video, debajo de las secuencias del video se podrá insertar la pista u archivo de audio que se desee, y así en principio se podrá ir tejiendo, por así decirlo, la audiodescripción.

En la imagen se puede apreciar la forma de hacer la audiodescripción. Arriba se ven las diferentes secuencias de audio y video, y abajo dos líneas, una de los videos y otra la del guión en forma de archivo en formato .wav.



4.3 Resultados obtenidos

Después de haber realizado la audiodescripción y la subtitulación, se puede saber hasta qué punto este colectivo podrá jugar en mayor o menor medida a un videojuego, o al menos podrá haber una aproximación a la meta que se quiere lograr. La verdad es que el

juego gana mucha calidad; con la subtítuloación se ha logrado que la persona sorda pudiera obtener pistas escritas a partir de un mensaje que en principio solo se podía obtener por el canal auditivo, y el la persona con problemas visuales ha conseguido obtener por pistas auditivas una contextualización del juego tan completa que puede situar la ambientación del juego, los personajes, en qué momento del juego se encuentra en ese preciso instante, qué está ocurriendo, quién hace qué, etc.

Se ha de puntualizar que el extracto de la audiodescripción corresponde a un prólogo, o sea, es un video que aparece en el menú de opciones y que se puede visualizar tanto desde él como automáticamente, esto quiere decir que si desde el menú principal del videojuego no se aprieta ningún botón, en un plazo de treinta segundos este video aparecerá en pantalla. Por eso, aunque no se ha hecho en el trabajo práctico, valdría la pena señalar que estaría muy bien adaptar la mecánica de los audiogames a las audiodescripciones para videojuegos. En la pantalla del menú, cada vez que el jugador ciego pasara por una opción, alguien pronunciaría las palabras New Game, Prologue, Configuration, Continue, etc. Así la persona no se confundiría y no pensaría que el juego ya está empezando cuando en verdad solo estaba visualizando un prólogo.



Lo que nos lleva a la siguiente cuestión; la razón por la que se han elegido sendos juegos en lengua inglesa. A pesar de que The Bard's Tale es un juego realizado en las Islas Británicas con apoyo canadiense, el Valkyrie Profile es un juego japonés, y su edición original era íntegramente en japonés, lo que pasa es que la versión estadounidense se localiza y se dobla por entero al inglés, y esa es la versión que tenemos entre manos. Claro está, si se subtítulaban y se audiodescribían estos videojuegos, no se iba a hacer en lengua castellana, puesto que sería un falta clara de profesionalidad, aparte de ofrecer un aspecto raro, una mezcla de idiomas que no

vendría al caso. Ya hoy en día todas las empresas hacen sus juegos al inglés, aparte del idioma materno que utilizará la compañía, sobre todo en Europa o en Canadá, donde en varias empresas trabajan profesionales de países muy distintos, pero que al final para poder comercializar el videojuego hace falta insertar una versión inglesa, ya sea desde el principio en la creación del juego, o posteriormente por medio de traductores. Muchas empresas europeas cuyos juegos se venden en todo el mundo hacen esto. Como mención especial la empresa española Pyro Studios, cuya famosa saga Commandos ha hecho furor por todo el mundo, o el tremendo Blade: The Edge of Darkness de la desaparecida empresa española Friendware, debido a la bancarrota que supuso que sus juegos se piratearan más de lo que se compraran.

5. CONCLUSIONES

Tras haber contextualizado tanto de forma teórica como de forma práctica el tema de la accesibilidad en los videojuegos, se llega a la conclusión de que gracias al proyecto de subtítular y audiodescribir una parte de un juego es totalmente viable el llevar a cabo el proceso de hacer un videojuego totalmente accesible, y que las posibilidades de adaptar al 100% todos los videojuegos (y concretamente en este caso los del género de juegos de rol) para que el colectivo de personas que sufren una discapacidad auditiva o visual son muy altas, consiguiendo así desde el punto de vista social una total integración e igualdad al mundo del entretenimiento informático al mismo nivel que una persona completamente normal, sin ningún problema de los citados con anterioridad.

Se ha comprobado que después de haber visualizado los dos videos, uno de subtitulado y otro de audiodescripción, la persona con algún tipo de deficiencia tanto auditiva como visual no tenía ningún problema en seguir la trama del videojuego, en el caso del subtitulado los diálogos con los distintos colores y los efectos sonoros conseguían que la persona sorda pudiera darse cuenta en cada momento qué estaba pasando a su alrededor, quién hablaba en qué momento, qué decían los personajes y la ambientación del juego, de inspirado aire celta, hacía que el jugador se transportara a otra época, ya que podía saber con exactitud qué instrumento o qué clase de melodía estaba sonando, por ejemplo, la de una gaita. Tener la capacidad de ver es de gran ayuda, debido a que el sujeto puede visualizar, y por tanto, jugar sin ningún problema, el proceso de subtitulado estaría bien para ayudar a esa persona a poder acabar el videojuego en situaciones en las que normalmente no pudiera avanzar debido a una carencia de

supratítulos o subtítulos, ya sea el mensaje de una melodía, un diálogo, tener que repetir algún tipo de esquema musical o verbal, o poder avisar al jugador de que se están aproximando enemigos, subtítulos que podrían poner al mismo nivel a un jugador sin ningún tipo de deficiencia con uno que sí tiene. Al fin y al cabo, la persona sorda tiene mucha más ventaja al jugar a un videojuego que una persona ciega o con serios problemas oculares, algo que se comprobó con la visualización de la audiodescripción. Gracias a la extracción de una parte del videojuego y a su posterior audiodescripción, la persona ciega pudo entender el contexto de la historia, su trasfondo, gracias a esa voz que le va guiando y explica qué está ocurriendo, aportando información vital o que enriquezca al propio videojuego, ya que, evidentemente, una persona ciega no puede acceder a ese componente visual del videojuego, que evidentemente se traduce en un 90% del éxito de poder acabar el juego, sobre todo en videojuegos donde tengan un gran protagonismo las plataformas, la acción, o la investigación. La persona ciega, hoy por hoy, no puede acceder de forma tan fácil al mercado de los videojuegos, y por eso se deberían poder audiodescribir, al menos, los videojuegos más importantes, ya que este mundo de entretenimiento y ocio informático está llenando con más asiduidad los hogares de todos los países del mundo, ya no es un entretenimiento solo para niños y adolescentes, los videojuegos están evolucionando, desde juegos de cómo aprender a bailar hasta juegos de terror que nada tendrían que envidiar a una novela de Stephen King. Por eso esta memoria quiere resaltar el papel de los videojuegos en nuestra globalizada y compleja sociedad, donde la información y las tecnologías están al alcance de cualquier ciudadano. La memoria ha servido para corregir fallos en los videojuegos, ya que estos se programan sin reflexionar en la posibilidad de que pueda haber dentro de la sociedad una serie de colectivos que realmente podrían tener problemas al acceder a este tipo de ocio audiovisual, por lo que las compañías estarían perdiendo clientes potenciales a los que les interesaría comprar sus productos.

La razón por la que las empresas no quieren modelar sus juegos para que toda la sociedad pueda jugar sin ningún tipo de voto, es puramente económica y por cuestión de tiempo. Cuando una empresa se propone programar un videojuego en un máximo de cuatro o cinco años, esperan que sus previsiones se cumplan y así poder sacar el producto al mercado, y al máximo número posible de plataformas (Playstation, PC, XBOX, más o menos las plataformas que están imperando ahora mismo en el mercado internacional), por eso no se contempla la posibilidad de adecuar los videojuegos

cuando se está en el proceso de creación del mismo. Con esta mentalidad y este marketing es normal que las empresas no deseen hacer los videojuegos accesibles para todos, pero la conclusión a la que se llega es si se ha podido subtítulo y audiodescribir unos extractos de dos videojuegos diferentes entre sí pero que comparten el mismo género, y con una tecnología, por así decirlo, muy rudimentaria en comparación con los grandes implantes tecnológicos de los que disfrutan estas empresas del sector, sería algo descabellado afirmar que un videojuego nunca podría ser accesible, y por ejemplo, el colectivo con problemas visuales tendrían que contentarse con unos audiogames, que hoy por hoy, son de una tecnología y acabado insulto, y suponen un insulto a estas personas, relegando el mercado de los videojuegos a una sociedad sin ningún tipo de problema sensorial (en esta tesina se han evitado problemas no sensoriales, como podrían ser deficiencias psicomotrices).

Por todo esto, se ha llegado a la conclusión de que esta memoria presenta de forma relevante un proceso de subtulado y audiodescripción, que aunque algo primitivo, puede abrir las puertas a un proceso más elaborado y detallado, permitiendo así que el colectivo con deficiencias tanto auditivas como visuales puedan disfrutar dignamente de un mercado constantemente en expansión y que llega a todas las cotas de la sociedad.

6. BIBLIOGRAFÍA

Publicaciones

Demaria, Rusel y L. Wilson, Johnny (2002). "High Score! La historia ilustrada de los videojuegos". Editorial McGraw-Hill/Osborne

Méndez Brague (2002). "El subtulado para sordos". Vigo: Facultade de Filología e Traducción. TFC inédito.

Microsoft Corporation (2005). "Videojuegos." *Microsoft® Encarta®* [CD].

Pereira Rodríguez, Ana (2005). "El subtulado para sordos: estado de la cuestión en España", en Quaderns, Revista de Traducció 12, 161-172.

Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río (2003). “Los videojuegos qué son y cómo nos afectan”. Editorial Ariel, Barcelona.

Internet

<<http://accesibilidad.artmedialabs.com/accesibilidad/conceptos/index.jsp>>

[Consulta: 15 de agosto de 2006].

<<http://www.adinternational.org/ADIad.html>> [Consulta: 31 de mayo de 2006].

<<http://www.audiodescripcion.com/conaudiodescripcion/index.html>> [Consulta: 15 de agosto de 2006].

<<http://www.audiogames.net/page.php?pagefile=faq>> [Consulta: 10 de junio de 2006].

<<http://www.bscgames.com/hunter.asp>> [Consulta: 31 de mayo de 2006].

<<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista>> [Consulta: 20 de junio de 2006].

<http://www.gamasutra.com/features/20050706/bierre_pfv.htm> [Consulta: 12 de abril de 2006]

<<http://www.igda.org/accessibility>> [Consulta: 12 de agosto de 2006].

<http://www.igda.org/accessibility/IGDA_Accessibility_WhitePaper.pdf> [Consulta: 14 de agosto de 2006].

<<http://wwwprof.uniandes.edu.co/~si-prada/noticia4.htm>> [Consulta: 25 de abril de 2006].

<<http://psx.ign.com/objects/013/013185.html>> [Consulta: 1 de mayo de 2006].

<www.rae.es> [Consulta: 25 de abril de 2006].

<<http://www.square-enix-usa.com/games/valkyrie-profile/>> [Consulta: 3 de julio de 2006].

<<http://thebardstale-thegame.com/uk/>> [Consulta: 3 de julio de 2006].

<<http://www.thocp.net/software/games/games.htm>> [Consulta: 10 de julio de 2006].

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Accesibilidad>> [Consulta: 10 de abril de 2006]

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>> [Consulta: 20 de abril de 2006].

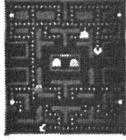
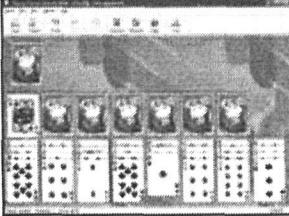
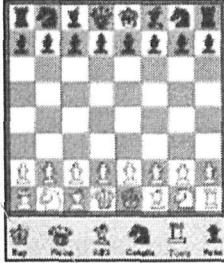
http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele [Consulta: 7 de mayo de 2006]

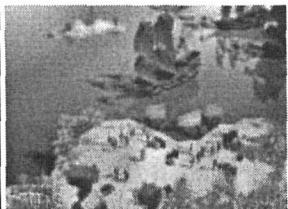
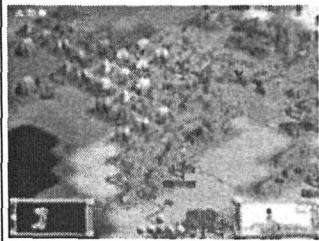
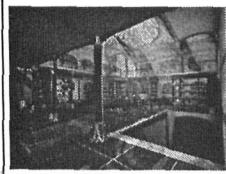
<<http://nl.wikipedia.org/wiki/Computerspel>> [Consulta: 1 de junio de 2006].

<http://es.wikipedia.org/wiki/Closed_Caption> [Consulta: 20 de julio de 2006].

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Audiogames>> [Consulta: 12 de abril de 2006].

ANEXO I: GÉNEROS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Géneros y ejemplos	
First person shooter (FPS) 	Aliens versus Predator, America's Army, Call Of Duty, Counter-Strike, Doom, Duke Nukem, Half-Life, Medal Of Honor, No One Lives Forever, Quake, Return to Castle Wolfenstein, Unreal, Wolfenstein: Enemy Territory
Third person shooter (TPS) Acción en tercera persona 	Tomb Raider, Splinter Cell, Grand Theft Auto, Max Payne, Mercenaries, The Godfather: The Game
Arcade 	Tetris, Pong, Arkanoid, Pac-Man
Juegos de cartas 	Solitario, Spider
Juegos de tablero 	Damas, Ajedrez, Parchís, Risk, Stratego
Puzzles 	Lingo

Role playing game (RPG) Juegos de rol 	Final Fantasy, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Dungeons & Dragons, Oblivion, Fable the Lost Chapters
MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games) Juegos de rol multijugador masivo online 	Asheron's Call, Dark Age of Camelot, Everquest, Guild Wars, Lineage2, Ultima Online, World of Warcraft, Tibia, Runescape, FLYFF
Real-time strategy (RTS) Estrategia en tiempo real 	Warcraft, Command & Conquer, Age of Empires, Acts of War, Empire Earth, Dune
Turn-based strategy (TBS) Estrategia basada en turnos 	Civilization, Total War, X-com
Aventura 	Leisure Suit Larry, King's Quest, The Legend of Zelda, Atlantis, Myst, Day of the Tentacle, Monkey Island, Beyond Good & Evil, Fahrenheit,

Plataformas	Rayman, Crash Bandicoot, Super Mario Bros., Jazz Jackrabbit, Sonic the Hedgehog
Carreras	Need for Speed, Colin McRae Rally, Gran Turismo, Crash Team racing
Simulación	The Sims, The sims 2, SimCity, Roller Coaster Tycoon, Animal Crossing, BAHN, Zoo Tycoon, Zoo Tycoon 2
Deportivos	NBA Live, Championship Manager, FIFA, Hattrick, Football Manager
Beat'em up ó Lucha	Mortal Kombat, Tekken, Soul Calibur, Street Fighter, Dead Or Alive

ANEXO II: CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS

1958 En octubre de 1958, William Higinbotham presenta *Tennis for Two*, el primer videojuego de la historia

1962 Stephen Russell desarrolla Spacewar! Para la PDP-1

1967 Ralph Baer diseña la *TV Gaming Display*

Nolan Bushnell construye la recreativa *Computer Space*, que se basa en 1971 *Spacewar!* El juego en cuestión era demasiado complicado para convertirse en éxito de masas

Don Daglow programa Baseball para la PDP-10

1972 Nolan Bushnell y Ted Dabney fundan Atari

Pong se comercializa desde Noviembre

Magnavox lanza a la venta la consola *Odyssey*

William Crowther, cuyo hobby es la investigación de cuevas, programa una pre-versión del juego de aventuras basado en texto Adventure; el programa está pensado para ser una simple simulación de investigación de cuevas, y no como un juego en sentido estricto

Gregory Yob programa el antecesor de las aventuras basadas en texto *Hunt the Wumpus*

1973 Taito lanza al mercado el arcade Elepong

Midway licencia Pong y lo pone a la venta bajo el nombre de *Winner*

1975 Midway lanza el arcade *Gun Fight* junto con un microprocesador

Don Daglow programa el antecesor de los RPG de mazmorras para la PDP-10

Don Woods amplía el juego de simulación de William Crowther utilizando diversos elementos propios de la fantasía; el resultado es Adventure, el primer juego de aventuras.

Una versión doméstica de Pong se pone a la venta, resultando ser todo un éxito

1976 Se introduce de forma exitosa el Apple I

Fairchild crea la primera videoconsola programable y basada en módulos, la *Channel F*

1977 Entra en el mercado la primera videoconsola de Nintendo

Se presenta al público el Video Computer System (VCS) de Atari

- Sale al mercado la Apple II
- Commodore presenta el Personal Electronic Transactor (PET) programable
- RadioShack presenta el ordenador personal TRS-80
- Se programa Zork
- 1978 La recreativa Space Invaders de la compañía Taito es todo un éxito a nivel mundial
- Roy Trubshaw desarrolla el primer juego online en la Universidad de Essex
- 1979 Richard Garriott programa Akalabeth, el precursor de la saga de videojuegos Ultima
- 1980 Pac-Man se convierte en el videojuego más vendido
- Space Invaders aparece para la Atari VCS
- Shigeru Miyamoto lanza el juego para salas recreativas Donkey Kong, en el que por primera vez aparece *Jumpman*, y que después se convertirá en objeto de culto con el nombre de Super Mario
- Nintendo abre su línea de consolas portátiles Game & Watch-Reihe, que son todo un éxito, y que dan pie a la nueva generación de portátiles
- 1981 Commodore presenta VC 20
- IBM lanza al mercado el primer PC
- 1982 Commodore lanza al mercado la C64
- Don Daglow programa el precursor de los juegos Sim, Utopia, para la Intellivision
- 1983 Sega presenta la videoconsola SG 1000
- Electronic Arts presenta sus primeros juegos para la Atari und y el Apple II
- Atari tiene grandes pérdidas
- 1984 Em Mercado de las videoconsolas cae en picado, mientras que el de los juegos de ordenador es un auténtico boom
- 1985 Nintendo vende la *Nintendo Entertainment System (NES)* en los Estados Unidos y Europa
- 1986 Commodore lanza la Amiga 500
- 1987 Nintendo presenta la primera parte de la saga The Legend of Zelda
- LucasArts publica el juego Maniac Mansion

- 1989 Sega lanza al mercado la Mega Drive
Nintendo saca la Game Boy junto con el juego Tetris
- 1990 Nintendo presenta la Super Nintendo Entertainment System
- 1991 Aparece Civilization, de Sid Meier
Don Daglow y Cathryn Mataga programan el Proto MMORPG Neverwinter Nights AOL
- 1993 Doom, de ID Software, aparece a la venta
Commodore lanza la CD32, la primera consola de 32bit
- 1994 Sony lanza la PlayStation en Japón, y en 1995 en Europa y los Estados Unidos
Se organiza por primera vez la Electronic Entertainment Expo
- 1995 Sale al mercado Tomb Raider, de la compañía Eidos
- 1996 Nintendo saca a la venta la primera parte de la saga Pokémon
- 1997 Ultima Online empieza a venderse
- 1998 Sega saca a la venta la videoconsola Dreamcast
- 2000 Sony lanza la PlayStation 2
- 2001 Aparecen las consolas de videojuegos Xbox de Microsoft y la Gamecube de Nintendo
- 2005 La Nintendo DS sale a la venta
Sony presenta la PSP
Microsoft saca a la venta la Xbox 360

VALKYRIE PROFILE

“ENIX PRESENTS A TRI-ACE CREATION.

A girl with a long silver-coloured plait is taking water with a wooden bucket from a stream”.

(00:26 I MUST HURRY...)

1.-00:33

...AGAIN

“The girl is taking the bucket through the woods to the village she lives in. She wears a brown dress and a blue scarf. She heads towards her house, passing by a tiny bridge located near a house which has a watermill. The village seems to be very poor and isolated. There are trees without leaves and are withered. Two men and her mother come outside from the girl’s house. They wear black robes; the girl has not seen them coming, so she has spilled the water on the men’s robes”.

(01:03 AH...)

2.-01:09

...ARE THEY?

“The mother slaps her daughter in front of the two men”.

(01:14 WATCH WHERE...)

3.-01:41

...BUCKET

“The mother heads back to the hut, which has a wooden roof. Outside the house there is a spin wheel and a tiny stool. The girl remains thoughtful, touching her cheek with one of her hands, and with the other one grabbing her bucket. (01:52 DOOR)

At night, while the little girl is sleeping on her bed, a blond boy opens a window and gets into her room”.

(02:01 WINDOW)

4.-02:53

...COME ON

“Lucian takes Platina in his arms, taking her out of the house through her window.

They run away passing through the village. Several hours later, the two boys are wandering in the woods; Lucian has taken Platina's hand and is walking along with her. Suddenly, Platina stops, and begins to speak with him".

(3:12 LUCIAN)

5.-04:32

...DOCTORS

"Lucian looks away and starts crying but with his shirt sleeve cleans his tears. Platina remains thoughtful and says nothing".

(04:45 I JUST...)

6.-05:07

...LUCIAN

"Lucian takes his sleeveless pullover off and gives that to Platina because she was very cold. They take each other's hands and keep on walking. The woods they are passing by are thick, with ash trees. They are following a tiny, misty path".

(05:49 WHERE...)

7.-06:01

...NOW?

"They have come to a clearing in the forest, the night is starry and is on its full moon. They continue their wandering and come to a valley which is surrounded by snowy mountains".

(06:40 WHERE...)

8.-06:53

...HEAVEN?

"The wind is spreading flowers' petals and Platina is dancing. She is very happy. (07:00 IT IS...) (...SORRY 07:07) Platina is walking through the flower field and, suddenly, Lucian kneels before them to see which type they are. (07:17 THESE FLOWERS...) (...THEY ARE 07:21) He runs to warn Platina".

(07:24 PLATINA...)

9.-07:58

...SLIP AWAY?

“Platina falls on Lucian’s arms. (08:05 WHAT...)

(...KINDNESS 08:17) Platina lays her head on his chest, tears falling.

(08:24 IF YOU...) (...THINK 08:28) She looks at him with kindness”.

(08:37 DO YOU THINK...)

10.-09:09

...ALL

“She falls on the ground, but Lucian picks her up with his arms.

(09:17 NO...) (...PLATINA 09:22)

He screams while staring at the starry sky, and at the same time tears are falling through his cheeks”.

ANEXO IV: SUBTÍTULOS DE THE BARD'S TALE

Rated "T" for Teen

Would you like to hear
a new story?

Oh, very well;
where should we begin...

(SURPRISED) Such interesting.

(SNIFFING)

Celtic music

There he is. The bard is coming.

Hooray, Hooray for the bard!

Yes, it is me!

Quick-paced celtic music

Fight back!

Sound of blades clashing

(SCREAMING) Ah!

Bagpipe tunes

Your hero has arrived!

Ice melting down

Ah!

Blow

Death to the bard!

(SUFFERING) Ouch!

Sound of pressure

(SUFFERING) Ouch!

Sound

Ah!

Birds singing and wind blowing

(THINKING)

Guitar tunes

Sound of coins falling down

Sounds of magic spells

It is me, or it is suddenly

getting hot in here?

Birds singing

Sound of footsteps

So the bard decided to take
the short and narrow road,
otherwise none is the easy way out
to the dearest bard.

Cheerful tunes

ULPGC.Biblioteca Universitaria



900418

HUM 82.03 SEG acc