Hermenēus
Revista de traducción e interpretación

EDICIONES Universidad Valladolid

Efectos sonoros y sonidos vocales en la subtitulación para sordos en el cine de terror: el caso de *Verónica* en Netflix y RTVE Play

Effects and Vocal Sounds in Subtitling for the Deaf in Horror Films: The case of *Verónica* on Netflix and RTVE Play

BEATRIZ REVERTER-OLIVER
Universitat de València. Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació. Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació. Av. Blasco Ibáñez, 32. 46010 Valencia. España.
Dirección de correo electrónico: beatriz.reverter@uv.es
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1089-3757

JOSÉ-FERNANDO CARRERO-MARTÍN
Universitat de València. Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació. Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació. Av. Blasco Ibáñez, 32. 46010 Valencia. España.
Dirección de correo electrónico: jose.f.carrero@uv.es
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8316-1958

Recibido/Received: 2/1/2025. Aceptado/Accepted: 18/11/2025.
Cómo citar / How to cite: Reverter-Oliver, Beatriz y José-Fernando Carrero-Martín, «Efectos sonoros y sonidos vocales en la subtitulación para sordos en el cine de terror: el caso de *Verónica* en Netflix y RTVE Play», *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 28 (2026): pp. 337-383.
DOI: https://doi.org/10.24197/qff3hn50

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC-BY 4.0). / Open access article under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0).

Resumen: Este artículo analiza la subtitulación para personas sordas (SPS) de la película *Verónica* en las plataformas Netflix y RTVE Play, centrándose en los sonidos vocales atribuibles a personajes y en los efectos sonoros. El estudio tiene como objetivo identificar sonidos de relevancia para entender la trama o generar emociones (elementos clave en una película de terror) y comprobar si se han subtitulado y cómo. Se examinan once escenas para valorar la calidad de la subtitulación. Igualmente, se reflexiona sobre la omisión de determinados sonidos en los subtítulos y sobre la inconsistencia de criterios sobre cuándo subtitularlos y la heterogeneidad de formatos en la SPS.

Palabras clave: Sonidos; subtitulación para sordos; cine de terror; Netflix; RTVE Play.
Abstract: This article analyses the subtitling for the deaf and hard of hearing (SDH) of the film *Verónica* on the Netflix and RTVE Play platforms, focusing on the vocal sounds attributable to characters and sound effects. The aim of the present study is to identify relevant sounds to understand the plot or to generate emotions (key elements in horror films), and to verify if and how they have been subtitled. Eleven scenes are examined to assess the quality of the subtitling. It also reflects on the omission of certain sounds in subtitles and on the inconsistency of criteria on when to subtitle them and the heterogeneity of formats in the SDH.
Keywords: Sounds; subtitling for the deaf; horror movies; Netflix; RTVE Play.
Sumario: Introducción; 1. Sonido y accesibilidad en el cine de terror, 1.1. Voces y efectos sonoros en el cine de terror, 1.2. Criterios de calidad en la SPS: la norma UNE 153010 y la guía de Netflix; 2. Metodología, 2.1. Paradigma del estudio, 2.2. Fases de la recogida y análisis de datos, 2.3. Justificación del objeto de estudio; 3. Resultados, 3.1. Humanos, 3.2. Fuentes no reconocibles, 3.3. Dispositivos, 3.4. Entorno, 3.5. Silencios, 3.6. Objetos reconocibles, 3.7. Entes paranormales, 3.8. Golpes de sonido extradiegético, 4. Conclusiones; Referencias bibliográficas; Anexo.
Summary: Introduction; 1. Sound and accessibility in horror films, 1.1. Voices and Sound Effects in Horror Films, 1.2. Quality Criteria in SDH: The UNE 153010 Standard and the Netflix Guide; 2. Methodology, 2.1. Study paradigm, 2.2. Phases of data collection and analysis, 2.3. Justification of the object of study; 3. Results, 3.1. Humans, 3.2. Non-recognisable sources, 3.3. Devices, 3.4. Environment, 3.5. Silence, 3.6. Recognisable objects, 3.7. Paranormal entities, 3.8. Extradiegetic sound strokes; 4. Conclusions; References; Annex.

INTRODUCCIÓN

En el cine de terror, la banda sonora –integrada por música, efectos sonoros (ES) y diálogos (Duran Castells, 2012, p. 110)– es esencial. De hecho, Whittington (2007, p. 137) señala que este género utiliza la música y los ES con mayor intensidad y carga conceptual que cualquier otro. Esto cobra sentido si consideramos que los elementos sonoros pueden generar un mayor impacto que los visuales (Pavlović y Marković, 2011, p. 84).

Para comprender cómo se construye ese impacto, resulta útil el análisis de Tsaousi (2015, p. 241), quien, aunque sin centrarse en el cine de terror, identifica seis posibles fuentes de sonidos en obras audiovisuales: producidos por humanos, animales, dispositivos, entorno, no reconocibles y silencios –tanto diegéticos o presentes en la narrativa interna, como extradiegéticos, externos y perceptibles únicamente por el espectador–.

En el género de terror, estos sonidos se amplifican para transmitir autenticidad o generar tensión (Gong y Zhang, 2021, p. 770). Ahora bien, aunque enriquecen la experiencia de los espectadores normoyentes, los sonidos pueden pasar desapercibidos para las personas con discapacidad

auditiva si no son accesibles mediante la subtitulación para sordos (SPS), lo que puede afectar a la comprensión del argumento y a la apreciación de matices narrativos y emocionales.

Nuestro estudio se centra en los sonidos vocales atribuibles a personajes (SV) y en los ES –sonidos no asociados a personajes (AENOR, 2012, p. 5)– en el cine de terror. Las preguntas de investigación planteadas son: ¿cómo se subtitulan estos sonidos en las obras de terror? Y ¿se incluyen subtítulos adecuados para que las personas con discapacidad auditiva puedan acceder a esta información sonora relevante que de otro modo resultaría inaccesible? Para responderlas, se analizan las SPS de RTVE Play y Netflix de la película *Verónica* (Plaza, 2017).

La elección de dos SPS distintas permite obtener un catálogo amplio de las interpretaciones y descripciones de los sonidos, observar convergencias y divergencias entre ambas, e identificar cuál refleja más fielmente los sonidos relevantes para la trama o la atmósfera, usando un léxico preciso y evitando omisiones, descripciones inadecuadas o desincronizadas. Todo ello repercutirá en la calidad del producto accesible.

Así, el objetivo principal de esta investigación es realizar un análisis crítico de enfoque cualitativo de la SPS de *Verónica* (Plaza, 2017) en las mencionadas plataformas para describir y evaluar cómo se representan los SV y ES en cada versión. Este se divide en varios objetivos específicos:

- Identificar los SV y los ES relevantes, atendiendo a su función narrativa o expresiva, en un conjunto de escenas de *Verónica*.
- Determinar si se incluyen o no esos sonidos en las SPS y reflexionar sobre el contenido informativo de las descripciones.
- Evaluar la calidad técnica y formal de los subtítulos en ambas plataformas, siguiendo las recomendaciones de la norma UNE 153010 y en la guía de estilo de Netflix.
- Detectar inconsistencias en los criterios de subtitulación de esta información sonora, así como similitudes y diferencias, entre las SPS analizadas.

1. SONIDO Y ACCESIBILIDAD EN EL CINE DE TERROR

Para contextualizar nuestro análisis, debemos reflexionar sobre el papel del sonido[1] en el cine de terror, así como revisar la normativa que regula la calidad de la SPS y considerar los estudios que han abordado la relación entre este género y la accesibilidad audiovisual. Dados nuestros objetivos, nos centraremos en la SPS.[2]

1.1. Voces y efectos sonoros en el cine de terror

Ramírez López (2017, p. 36) señala que el miedo es una emoción que activa respuestas físicas ante un peligro, aunque no sea real. En el contexto audiovisual, puede estar provocado por una situación ficticia, lo que permite experimentarlo desde una posición de seguridad (Fu, 2016, p. 16). Precisamente, Worland (2007, p. 7) sostiene que la capacidad de una película para provocar miedo constituye un criterio esencial para clasificarla dentro del género de terror. Whittington (2014, p. 17) añade otras características del género, como la representación del miedo a la muerte, a los terrores del mundo real y a lo sobrenatural.

Existen diferentes recursos mediante los que generar miedo en una obra audiovisual: la luz, el color, el espacio, el tiempo de la narración, los movimientos de cámara y la banda sonora (Fu, 2016, pp. 30-41). Sobre este último, como ya hemos mencionado, varios autores destacan su relevancia en el cine de terror. Lerner (2010b, pp. VIII-IX) subraya que el sonido contribuye significativamente tanto a construir la trama como a producir miedo, tensión, desconcierto o anticipación. En la misma línea, Sapró Babiloni (2009, pp. 300-301) señala que este género utiliza el sonido como herramienta clave para generar impacto emocional mediante *leitmotivs* y atmósferas sonoras, entre otros, y lista algunos utilizados tradicionalmente: aullidos, chirridos, truenos, ululatos de animales nocturnos o gritos humanos, uno de los más representativos.

Centrándonos en el impacto del sonido en el espectador normoyente, Faure Carvallo *et al.* (2019, pp. 207-210) indican que puede transmitir

[1] Al no ser el objetivo de este trabajo, no profundizaremos en el uso de la música en el cine de terror. Para más información, véanse Donnelly (2005), Hayward (2009) o Lerner (2010a).

[2] Para más información sobre audiodescripción del cine de terror, véanse Michalewicz (2015), Wiffler Stefanini (2021) o López Rubio (2024).

aspectos expresivos y comunicativos según sus características. Por ejemplo, los sonidos graves, como los rugidos de un monstruo, pueden reforzar la sensación de miedo. En contraste, los agudos, como los de cajas de música o juguetes, generan una disonancia emocional que intensifica la inquietud del espectador. Los sonidos fuertes, por su parte, pueden emplearse para conmocionar, aturdir o asustar, en especial en contraste con los silencios. Igualmente, manipular el timbre permite crear sonidos y voces sobrenaturales, como las de monstruos o extraterrestres. Otras modificaciones incluyen amplificar respiraciones, latidos o jadeos, entre otros, para reforzar la sensación de miedo, claustrofobia, ansiedad, etc.

Sbravatti (2019, pp. 46-48) destaca el golpe de sonido como un recurso característico del género, ya sea diegético (por ejemplo, producido por un objeto físico) o extradiegético (como un golpe musical). Este recurso busca producir un susto repentino (*jump scare*). Señala también la importancia de los silencios, pues anticipan momentos de tensión, incrementan el efecto de los golpes de sonido y producen miedo tanto a los personajes como al espectador, algo en lo que coincide con Grøn (2013, p. 108), quien indica que los contrastes entre silencios y golpes de sonido son también cruciales.

Estos estudios evidencian el papel central del sonido en el cine de terror, lo que permite apreciar la riqueza expresiva del género y reflexionar sobre la importancia de que estos elementos sean accesibles. Para ello, resulta fundamental garantizar una SPS de calidad, aspecto que abordaremos a continuación.

1.2. Criterios de calidad en la SPS: la norma UNE 153010 y la guía de Netflix

La SPS constituye una modalidad de traducción audiovisual que facilita el acceso a los contenidos comunicativos, culturales y de entretenimiento a las personas con discapacidad auditiva (Martínez Sierra, 2012, p. 114; AENOR, 2012, p. 4). Además de incluir diálogos, la SPS identifica a los personajes que intervienen, las características de esas intervenciones, la música y los ES, especialmente cuando no son evidentes en la imagen. Para garantizar calidad y homogeneidad en la SPS, se han elaborado normas o guías con pautas específicas. En España[3] destaca la

[3] Otros países tienen sus propios estándares de calidad en SPS. Para más información, véanse Ofcom (2021), BBC (2022), Conseil supérieur de l'audiovisuel (2011), Canadian

norma UNE 153010 (en adelante, la Norma), *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva*, elaborada por la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR). Esta sirve como referencia en cadenas públicas y privadas; de hecho, Radio Televisión Española (RTVE) la emplea tanto para sus canales en abierto como para su plataforma en línea, RTVE Play (Reverter-Oliver y Carrero-Martín, 2024, p. 31). No obstante, otras plataformas han desarrollado sus propias guías de estilo, como Netflix y su *Spanish (Latin America & Spain) Timed Text Style Guide*. Dado que nuestro corpus se compone de las SPS elaboradas tanto por RTVE como por Netflix[4] para *Verónica*, resulta pertinente examinar las pautas que ambas entidades proponen para subtitular sonidos. Este análisis permitirá establecer un marco de referencia para valorar si se ajustan a los criterios establecidos, así como reflexionar sobre la claridad y precisión de dichas directrices sobre qué sonidos subtitular.

Entre los parámetros que establece AENOR (2012, pp. 9-10, 16), podemos señalar aspectos técnicos: los subtítulos deben estar sincronizados con la información sonora a la que hacen referencia, respetando una velocidad de lectura de quince caracteres por segundo (cps) y un máximo de treintaisiete caracteres por línea (cpl). En cuanto a la segmentación, se establece un máximo de dos líneas, aunque esta disposición es infrecuente en la descripción de sonidos, que suelen ocupar una línea por su brevedad. Asimismo, la Norma (AENOR, 2012, pp. 6, 14) explicita que debe subtitularse la información contextual, entre la que se incluyen los SV,[5] ya que matiza detalles sobre cómo se comunican. Estos pueden ser acciones como reír, llorar, gritar, etc., que deben escribirse en presente del indicativo, en mayúsculas, entre paréntesis y en la parte inferior de la pantalla. Si, además, se emplea el sistema de etiquetado por colores, deberán aparecer en el color asignado al personaje.

En cuanto a los ES, se indica que deben subtitularse para el buen seguimiento de la trama, especialmente cuando no sean evidentes por la imagen –algunos espectadores con discapacidad auditiva prefieren que los

Association of Broadcasters (2012), o Cerezo Merchán y Caschelin (2013), Cuéllar-Lázaro (2016), Toledo (2018) y Gürkan (2021).

[4] Pese a nuestros esfuerzos, nos ha sido imposible identificar quién elaboró las SPS analizadas.

[5] Además, AENOR (2012) indica que la información contextual se vincula con elementos suprasegmentales que matizan detalles sobre las intervenciones de los personajes o el número de hablantes. En este artículo nos centraremos en los SV no verbales.

sonidos se subtitulen aunque puedan inferirse (Sánchez-Herrero y Reverter-Oliver, 2023, p. 73)– (AENOR, 2012, pp. 13-15). Se trata, por ejemplo, de gritos, risas, golpes, etc., no atribuibles a personajes concretos. Además, cuando existan sonidos en la lejanía o ambientales que den un giro a la acción, deben explicitarse. En cuanto al formato, deben aparecer en didascalias entre paréntesis, en la parte superior derecha de la pantalla, con mayúscula inicial y en color blanco. Igualmente, se recomienda sustantivar y priorizar la fuente del sonido sobre su percepción.

La guía de estilo de Netflix (s. f., en línea) establece parámetros técnicos similares a los de AENOR: se fija una velocidad de lectura de veinte cps para adultos, con un máximo de cuarentaidós cpl. Asimismo, debe subtitularse la información sonora relevante para la trama que no pueda inferirse. También establece que los sonidos producidos por personajes se subtitulan con verbos en presente –o en gerundio cuando se quiera destacar que dos acciones ocurren simultáneamente– y los ES, con sustantivos. Respecto al formato, las didascalias aparecerán entre corchetes, en blanco, en minúscula y, generalmente, en redonda. No se especifica una posición del subtítulo en función de la información que este incluya. A diferencia de AENOR, la guía de Netflix destaca la importancia de emplear un léxico preciso para describir sonidos, música, voces, velocidad del habla y volumen, y recomienda usar adverbios para enriquecer la información. Otro aspecto mencionado es la subtitulación de silencios relevantes para la trama, como el cese abrupto de una música por motivos narrativos.

Observamos que la guía de Netflix y la Norma recogen criterios similares. Sin embargo, aunque Netflix ofrece indicaciones más precisas sobre el léxico o la combinación de información en un solo subtítulo, ambas nos generan dudas sobre si tienen la claridad suficiente para facilitar el trabajo del traductor. En este sentido, conviene destacar que, pese a la creciente atención a la accesibilidad audiovisual, existen pocos estudios que analicen la calidad en la SPS, aunque podemos mencionar algunos, como Heredia Royo *et al.* (2012), Souto Rico (2021) o Cuéllar-Lázaro (2020 y 2024). Además, pese a la relevancia del sonido en el cine de terror, son infrecuentes las investigaciones centradas en la SPS del género, exceptuando algunas aportaciones como Aleksandrowicz (2020) o Reverter-Oliver y Carrero-Martín (2024), centradas en la subtitulación de la música. Por esta razón, la presente contribución adquiere especial relevancia en los estudios de traducción y accesibilidad al evaluar la calidad de las SPS en la descripción de SV y ES en el cine de terror. Esta

evaluación se realiza atendiendo tanto a su fidelidad a los marcos normativos como a su capacidad para transmitir la carga narrativa y expresiva de estos elementos.

2. METODOLOGÍA

Seguidamente presentamos el marco conceptual del estudio, las fases del proceso de selección y análisis de los datos, y la justificación del objeto de análisis.

2.1. Paradigma del estudio

Este es un estudio de caso, con un análisis crítico de enfoque cualitativo de las SPS seleccionadas. Aunque la interpretación de la relevancia y función de la información sonora conlleva cierto grado de subjetividad, hemos seleccionado rigurosamente aquellos casos que los dos autores consideran más reseñables para comprender las escenas o percibir los matices y cuyos subtítulos (o falta de ellos) merecen ser comentados por repercutir en la calidad de los productos accesibles analizados. Además, se plantean hipótesis sobre la eficacia de la SPS en la transmisión de sentido, entendidas como tales, ya que su validación requeriría un estudio de recepción posterior.

2.2. Fases de recogida y análisis de datos

Para seleccionar los datos, ambos investigadores visionaron la obra por separado y anotaron las escenas que generaban mayor miedo y en las que el sonido contribuía significativamente a comprender la trama o a evocar emociones. Mediante un muestreo cualitativo intencional, se eligieron once escenas (véase Anexo) que combinaban alta carga emocional y presencia significativa de elementos sonoros para comprender la trama. Se buscó diversidad de situaciones narrativas y recursos acústicos para obtener una muestra representativa del uso del sonido y su tratamiento en la SPS. La selección final se consensuó tras comparar las anotaciones individuales y discutir las coincidencias.

En segundo lugar, se visionaron las escenas seleccionadas para analizar la función de los sonidos y su relación con los elementos visuales.

Posteriormente, se analizaron los subtítulos de Netflix y de RTVE Play para verificar si dichos sonidos se habían incluido. Este análisis se plasmó en una tabla con una descripción de cada escena, explicitando los ES o SV de interés, y dos columnas con la SPS de cada plataforma para facilitar la comparativa.

En tercero, se evaluó la calidad del subtitulado de esos sonidos en ambas SPS. Consideramos dos criterios: (1) el cumplimiento de los parámetros técnicos y de formato especificados en sus respectivas norma o guía de estilo (como cps, cpl, posición, uso de los colores si correspondía o de las formas lingüísticas pertinentes), recreando los subtítulos en Subtitle Edit,[6] y (2) la eficacia comunicativa de la información sonora incluida, valorando si permite al espectador con discapacidad auditiva comprender los elementos relevantes para la trama y la atmósfera de terror. Asimismo, se reflexionó críticamente sobre la conveniencia de describir ciertos sonidos, el léxico empleado o las posibles razones de su omisión.

En cuarto, se identificaron prácticas recurrentes en las SPS, como la omisión de sonidos relevantes, la inclusión de sonidos irrelevantes o visualmente evidentes, la aplicación inconsistente de criterios, etc. Finalmente, se seleccionaron los casos más frecuentes o reseñables por su impacto comunicativo, lo que permitió reflexionar sobre cómo se construye –o se pierde– el efecto sonoro del terror mediante la SPS.

2.3. Justificación del objeto de estudio

Verónica es un largometraje español de terror dirigido por Paco Plaza y estrenado en 2017. Ambientado en Madrid en los años noventa, narra la historia de una adolescente que, tras hacer una *ouija* con dos compañeras del colegio, experimenta fenómenos paranormales.

Con una madre ausente por motivos laborales y un padre fallecido, Verónica asume el cuidado de sus hermanos, Lucía, Irene y Antoñito,

[6] Este trabajo no analizará el tamaño de la fuente ni la tipografía en las SPS. En el primer caso, la Norma y la guía de Netflix establecen que este debe permitir mostrar un subtítulo con treintaisiete y cuarentaidós cpl, respectivamente. En el segundo, la Norma solo indica que debe ser legible, mientras que Netflix señala que debe emplearse Arial (AENOR, 2012, p. 9; Netflix, s. f., en línea). Al no poseer los archivos de subtitulado originales, resulta imposible analizar dichos parámetros, aunque podemos indicar que ninguna SPS plantea dificultades en términos de legibilidad derivada de estas cuestiones.

mientras se enfrenta a la presencia que amenaza su vida y la de los pequeños.

Esta obra resulta especialmente destacable, pues la temática de lo paranormal a menudo recurre a gritos, lloros, golpes, portazos, etc. Esta película incorpora todos estos efectos, lo que la convierte en una obra muy rica acústicamente; es más, ganó el Premio Goya al mejor sonido en 2018 (Premios Goya, s. f.). Muchos de estos sonidos no pueden inferirse visualmente, por lo que *Verónica* reúne unas características sonoras y visuales idóneas para el estudio.

3. ANÁLISIS

Para facilitar la lectura de resultados, se han clasificado siguiendo a Tsaousi (2015): producidos por humanos, fuentes no reconocibles, dispositivos, entorno, silencios y animales.[7] No obstante, se han identificado casos que no encajan con estas categorías, por lo que se proponen tres adicionales: ES producidos por objetos reconocibles, por entes paranormales y golpes de sonido extradiegético. A continuación, presentamos los ejemplos, organizados por número y escena, y acompañados de una captura de pantalla. Dado que la mayoría de los casos cumplen con los parámetros técnicos, solo se comentarán las excepciones.

3.1. Humanos

Los SV y ES producidos por humanos son principalmente lloros, gritos, respiraciones, cantos y risas. Comenzaremos analizando los lloros[8].

[7] En *Verónica* los sonidos de animales son escasos y poco relevantes. Se trata de dos casos de graznidos de cuervos –RTVE Play subtitula ambos y Netflix, solo uno– y ladridos de perro cuando la protagonista camina delante de un cuadro de una escena de caza –ninguna plataforma lo subtitula–. Por ello, nos permitiremos no profundizar en estos casos.

[8] Según el artículo 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, «[e]s lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual [...], siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización solo podrá realizarse con fines docentes o de investigación [...]».

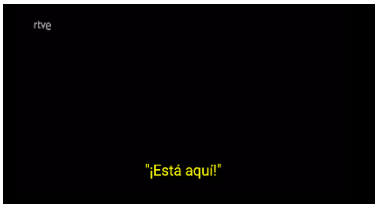
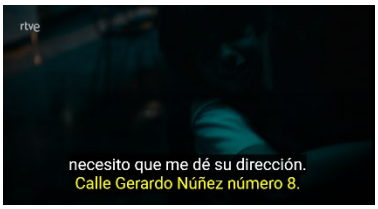
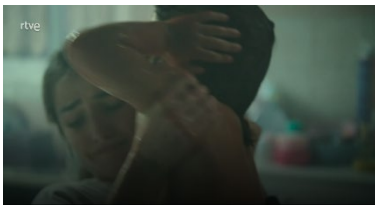
	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/ Es. 1		
Ej. 2/Es. 10		
Ej. 3/Es. 4		

Tabla 1. Lloros.

En el primer y segundo ejemplo, Verónica llama a la policía mientras percibimos llantos desconsolados de niños y múltiples ruidos. La pantalla está en negro, por lo que únicamente disponemos de información auditiva. En el tercero, Antoñito lloriquea tras un ataque del ente, aunque la imagen no permite apreciar el gesto. Estos sonidos transmiten información emocional y narrativa que intensifica la angustia y facilita la comprensión de la escena.

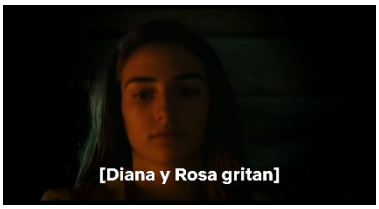
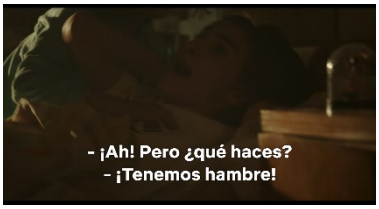
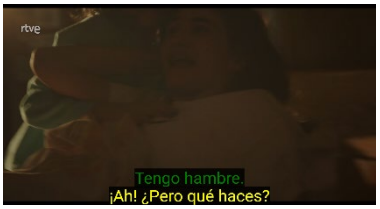
Probablemente, en Netflix se han considerado importantes los tres casos para transmitir angustia o desconcierto, por lo que se han subtitulado. Así, cumple con su guía, que recomienda incluir sonidos relevantes para la comprensión, especialmente si no son visibles, como en este caso. Con todo, detectamos elementos que comprometen la calidad de esta SPS.

Los llantos del primer ejemplo se subtitulan un minuto y medio después de escucharse, algo destacable, puesto que había espacio para hacerlo antes. Además, los tiempos verbales son inconsistentes, pues el

mismo sonido se describe alternando entre presente y gerundio sin razón aparente.

RTVE Play, en cambio, omite la subtitulación de estos sonidos, lo que solo sería justificable si se considera que no afectan a la comprensión de la trama. Sobre esto, aunque creemos que prescindir de esta información no impide seguir el argumento, sí priva al espectador sordo de detalles sonoros relevantes de la interpretación actoral y su impacto.

Por otra parte, encontramos casos de gritos en la tabla 2.

	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Es. 1		
Ej. 2/Es. 2		
Ej. 3/Es. 2		
Ej. 4/Es. 9		

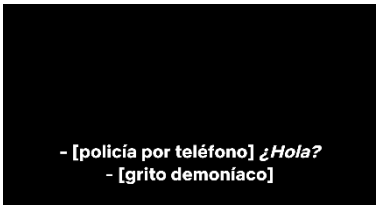
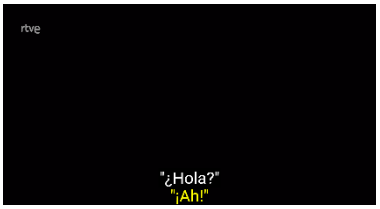
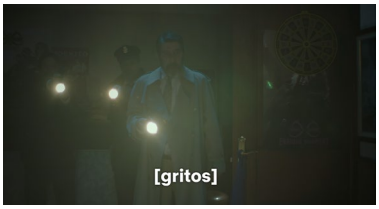
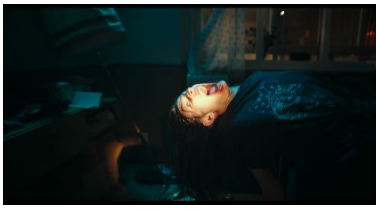
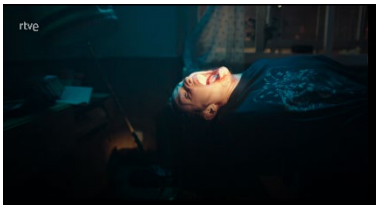
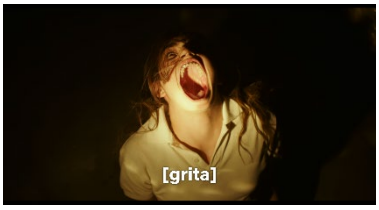
Ej. 5/Es. 1		
Ej. 6/Es. 1		
Ej. 7/Es. 11		
Ej. 8/Es. 2		

Tabla 2. Gritos.

En el primer ejemplo, durante la llamada telefónica entre Verónica y la policía, percibimos también gritos de fondo –recordemos que la pantalla está en negro–. En el segundo, durante una sesión de *ouija*, las velas se apagan y las compañeras de Verónica gritan al alumbrarse mutuamente con linternas. Aunque una abre la boca y da un leve brinco –lo que podría sugerir que grita–, la otra está de espaldas, por lo que no apreciamos su reacción. En el tercero, las chicas gritan durante la *ouija*, pero no se muestra en plano. En el cuarto, Verónica grita cuando la muerde su hermana, un sonido difícilmente detectable por la imagen, dadas las múltiples acciones que suceden simultáneamente. En cuanto a los gritos ahogados o guturales, en el quinto ejemplo, Verónica grita por el teléfono

cuando aún no se ha revelado qué produce esa reacción. En el sexto ejemplo, al inicio de la película, un grupo de policías entra en la habitación de la chica. La cámara enfoca sus rostros aterrorizados mientras se escucha un grito gutural. La acción retrocede súbitamente tres días y da paso a un primer plano de Verónica bostezando, lo que sugiere que el extraño sonido se vincula a la protagonista. Este mismo grito reaparece en el séptimo ejemplo, al final del filme, pero esta vez vemos el rostro de Verónica en pantalla, con la boca abierta de forma artificiosa, como poseída. En el octavo, apreciamos otro similar tras interrumpirse la sesión de espiritismo. Consideramos importantes estos gritos porque generan tensión o desconcierto y anticipan o evidencian el tono sobrenatural del filme. Además, en varios casos, no pueden inferirse visualmente, ya sea porque la pantalla está en negro, porque no aparecen en plano o porque la expresión del personaje no es claramente visible. Por tanto, su subtitulación es clave para que el espectador sordo acceda a esa información, que aporta valor emocional y narrativo.

En el primer y tercer caso, Netflix subtitula los gritos, aunque, nuevamente, presenta disparidad en los tiempos verbales utilizados. El segundo –que funciona como susto repentino– no se subtitula, lo que priva al espectador sordo de información difícilmente inferible y relevante por su valor emocional.

En el cuarto, el grito se subtitula empleando la onomatopeya «Ah», un formato inexistente en otras escenas. El quinto también se subtitula, aunque se describe como «demoníaco» cuando, a nuestro juicio, se trata de un grito humano desgarrador, más que de un sonido sobrenatural. Es más, este adjetivo podría anticipar innecesariamente la trama, dado que aún no se ha revelado el origen del peligro. Es también destacable que sobrepasa la velocidad de lectura de la guía, pues cuenta con 34,29 cps.

En los ejemplos seis y siete, que muestran el mismo grito en el inicio y el final de la película, se han tomado decisiones dispares: el sexto caso, el grito se subtitula como un sustantivo, al considerarse un ES y no un SV, sin atribuírselo a Verónica –probablemente porque, aunque podemos sobreentender que ella lo emite debido al corte al plano de la joven bostezando pocos segundos después, en la imagen no se aprecia quién grita, sino la reacción de los policías– ni describir su naturaleza extraña.

En cambio, el séptimo no se subtitula, a pesar del plano de Verónica con la boca abierta artificiosamente, lo que no garantiza que el espectador deduzca que está gritando ni el carácter gutural del grito. Curiosamente, el octavo ejemplo, ante un grito demoníaco y una imagen similar, sí se

subtitula, empleando un verbo en presente, aunque sin describir su carácter bizarro. Estos ejemplos evidencian una falta de coherencia interna en el tratamiento de estos sonidos en la SPS.

RTVE Play no subtitula el grito del primer ejemplo, por lo que, nuevamente, debemos suponer que se consideró irrelevante para la obra, aun cuando se carece de una referencia visual directa. El segundo y tercero se subtitulan, aunque empleando la interjección «Ah», en lugar de un verbo en presente, lo que no se ajusta a la Norma –esto se repite en toda la SPS– . También subtitula el grito del ejemplo cinco, aunque con una descripción distinta a la de Netflix: no se atribuye una naturaleza demoníaca al sonido, lo que evita anticipar información narrativa que aún no ha sido revelada. En cuanto a los ejemplos seis y siete, las decisiones tomadas por RTVE Play son idénticas a las de la anterior compañía: se subtitula el grito en el sexto caso sin especificar su carácter antinatural ni atribuírselo a Verónica –nótese, además, que la posición del ES es incorrecta, pues debería aparecer en el extremo superior derecho. Esta posición se repite en toda la SPS– y se omite en el séptimo, pese a que no puede deducirse por la imagen.

En cambio, en el ejemplo ocho, se aporta una descripción interpretativa, al subtitularlo como «voz grave», lo que sugiere una intención de reflejar su carácter sobrenatural.

Por otro lado, detectamos jadeos y respingos de susto o sorpresa, ejemplificados en la tabla 3.

	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Es. 1		
Ej. 2/Es. 6		

Ej. 3/Es. 6		
Ej. 4/Es. 11		
Ej. 5/Es. 2		
Ej. 6/Es. 2		
Ej. 7/Es. 10		

Tabla 3. Respiraciones.

En el primer ejemplo, la policía registra la casa de Verónica y percibe unos extraños ruidos de ahogamiento en una habitación, lo que dirige a los agentes hacia la estancia.

En el segundo y tercer ejemplo, Verónica descubre a sus hermanas, agazapadas y visiblemente asustadas, en un rincón de su habitación. Irene

jadea atemorizada y, poco después, también lo hace Verónica al vislumbrar a su difunto padre entre las sombras. En el cuarto, la protagonista jadea intensamente tras recibir un fuerte golpe contra un espejo. En los ejemplos quinto y sexto, durante una sesión de *ouija* en el colegio, Verónica y su compañera se sobresaltan cuando el vaso se desliza por el tablero y se rompe inexplicablemente. Por último, en el ejemplo siete, Lucía jadea asustada tras oír un portazo durante otra sesión de *ouija*. Estos sonidos permiten construir la atmósfera de tensión y miedo; en muchos casos, no son deducibles por la imagen, ya sea porque los personajes no están en plano, porque la escena está oscura o porque la expresión facial no es evidente para inferir el sonido. Además, algunos guían la acción de los personajes, lo que refuerza su relevancia narrativa.

Netflix, por su lado, no subtitula los sonidos del primer al cuarto ejemplo, pese a su importancia y a que no pueden deducirse. Sin embargo, el quinto y sexto ejemplo sí se subtitulan, utilizando el verbo «jadear», algo llamativo no solo por el hecho de que se incluyan en la SPS sonidos menos relevantes que los anteriores, sino porque se trata más bien de respingos. Así, la elección semántica parece inadecuada, ya que este verbo hace referencia a una respiración agitada (Real Academia Española, s. f., definición 1), no a un leve sobresalto. El séptimo caso, no obstante, se ha subtitulado pertinentemente.

En cambio, RTVE Play no subtitula ninguno de los sonidos descritos, lo que claramente entra en conflicto con el cumplimiento de la Norma, pues, como argumentábamos, algunos guían la trama y las acciones de los personajes, por lo que entendemos necesario incluirlos.

Para finalizar con el análisis de los sonidos humanos, destacaremos algunos casos, menos frecuentes, de risas y cantos, recogidos en la tabla 4.

	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Es. 2		

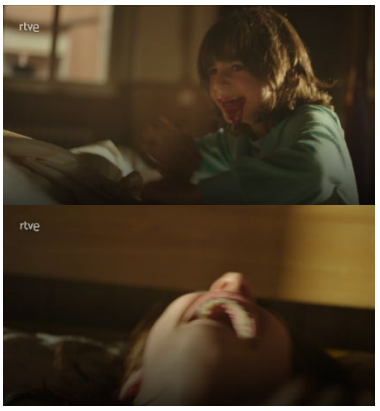
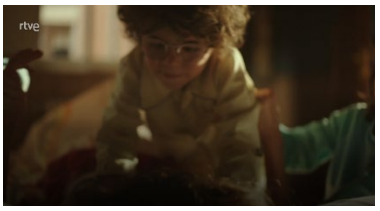
Ej. 2/Es. 9		
Ej. 3/Es. 9		

Tabla 4. Risas y cantos.

En el primer ejemplo, una chica ríe despreocupada durante la sesión de *ouija* al creer que sus amigas están moviendo el vaso. El plano recoge media cara, por lo que observamos esa reacción. En el segundo, durante una pesadilla de Verónica, sus hermanas le arrancan la piel a mordiscos mientras ríen. También apreciamos el rostro de las niñas en la imagen. En el tercero, tararean una melodía tras arrancarle la piel. La risa de la chica suaviza la tensión inicial y caracteriza su actitud incrédula, mientras que la de las hermanas en la pesadilla intensifica el contraste entre la violencia y la aparente alegría infantil, lo que refuerza el tono perturbador. Igualmente, el tarareo posterior a la agresión genera una disonancia emocional que contribuye a la atmósfera inquietante, al combinar un elemento sonoro alegre con una imagen sangrienta.

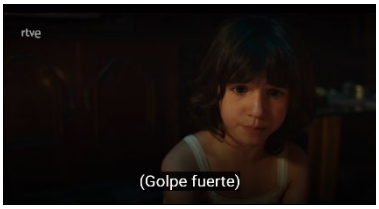
En cuanto a la SPS, Netflix no subtitula la risa en el primer ejemplo, lo cual podría justificarse si presuponemos que el traductor consideró que la imagen permitía apreciarlo. En el segundo, se subtitula la risa de las hermanas durante la pesadilla, aunque con desfase: aparece cuando el plano ha cambiado y muestra a Verónica gritando.

En el tercero, se recoge el tarareo de las niñas, aunque erróneamente, al atribuirlo solo a Irene cuando lo realizan ambas. Pese a que se observan intentos de cumplir con los principios de su guía, la ejecución presenta, de nuevo, inconsistencias que afectarían a la calidad, un error de sincronización y una atribución incompleta de SV a los personajes.

Por su parte, RTVE Play omite estos sonidos, lo que afectaría a la experiencia del espectador con discapacidad auditiva, pues se pierden elementos sonoros importantes para comprender la escena o intensificar su carga emocional. En cualquier caso, los datos parecen indicar que RTVE Play no los considera necesarios; de lo contrario, estaría incumpliendo la Norma, que recomienda su inclusión en la SPS.

3.2. Fuentes no reconocibles

Otro caso destacado son los sonidos diegéticos causados por fuentes irreconocibles o invisibles, como los golpes de origen sobrenatural, que apreciamos en la tabla 5.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 10		
Ej. 2/Es. 10		
Ej. 3/Es. 10		

Ej. 4/Es. 10		

Tabla 5. Sonidos de fuente no reconocibles.

Estos ejemplos ocurren durante una sesión de espiritismo protagonizada por Verónica y sus hermanas. Mientras cantan para invocar al ente, escuchan numerosos ruidos –golpes, portazos, objetos romperse– que evidencian una presencia paranormal. Los planos muestran los rostros de miedo de las protagonistas, así como distintos objetos del entorno sin revelar el origen de los ruidos. Estos ES cumplen dos funciones: por un lado, narrativa, al marcar la progresión de la escena y la reacción física de los personajes; por otro, atmosférica, al construir un entorno sonoro inquietante que refuerza el tono sobrenatural y amenazante.

La SPS de Netflix del primer y segundo ejemplo sintetiza estos ruidos mediante didascalias genéricas: «[ruidos espeluznantes]» o «[retumba]». Esto puede facilitar la comprensión global del sonido, aunque sacrifica describir con precisión la naturaleza e intensidad de los ES. En el tercero, se subtitula la letra de la canción que cantan las hermanas y se omiten los golpes de fondo. Curiosamente, en el cuarto, no se subtitula ningún elemento. Estos datos reflejan decisiones dispares sobre cómo subtitular los mismos ES. Además, se utilizan descripciones simples, cuando la guía recomienda lo contrario, y se prioriza la letra frente a los ruidos, lo que no explica la reacción de las niñas.

Por su parte, RTVE Play prima describir los ES y su intensidad. En el primer ejemplo, se prioriza el ruido de un solo golpe, mientras que en el segundo se describe la secuencia de golpes fuertes. En el tercero, al contrario que Netflix, se antepone describir los ruidos que explican las reacciones físicas de las protagonistas a subtitular la canción. En el cuarto, RTVE Play describe nuevamente numerosos golpes seguidos. Con todo, no se subtitulan sonidos similares en otros momentos de la escena. Estas decisiones muestran mayor atención a estos ES significativos, en línea con lo establecido por la Norma. No obstante, la falta de consistencia en otros casos de la misma escena condiciona la calidad global.

Adicionalmente, identificamos casos en los que los golpes dirigen la atención de los personajes a puntos concretos, como observamos en la tabla 6.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 4		
Ej. 2/Es. 4		
Ej. 3/Es. 8		

Tabla 6. Sonidos de fuente no reconocible.

Los dos primeros ejemplos se contextualizan mientras Verónica baña a su hermano. De pronto, un golpe sonoro la hace voltearse para comprobar su origen. Unos segundos después escucha un segundo golpe más fuerte que la hará girarse nuevamente con recelo. Algo similar ocurre en el tercer ejemplo, cuando un ruido metálico llama su atención hacia una ventana. Estos sonidos son cruciales para comprender la reacción de la joven y qué provoca que se dirija hacia ciertos lugares.

Observamos que Netflix solo subtitula el segundo ejemplo. Así, el espectador con discapacidad auditiva podría no comprender qué provoca que Verónica se gire en la primera escena o se dirija hacia la ventana en la tercera. En este sentido, se incumple con la guía, pues consideramos complejo justificar la omisión de sonidos con una relevancia así. En

cambio, RTVE Play es más precisa: se subtitulan los golpes de los ejemplos uno y dos, así como su intensidad –lo que provoca que se alerte ante la anormalidad del segundo golpe– y el sonido metálico del tercero, que atrae su mirada hacia la ventana. Así, aquí observamos que RTVE Play se ciñe en mayor medida a su normativa sobre qué información sonora resulta imprescindible subtitular.

3.3. Dispositivos

En este epígrafe destacamos, en primer lugar, los ES durante una llamada telefónica.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 1		

Tabla 7. Sonido durante la llamada telefónica.

Este ejemplo ocurre durante la llamada a la policía que realiza Verónica. Al inicio del filme, percibimos el tono de marcación mientras la imagen permanece en negro. Este sonido adquiere relevancia al enmarcar la interacción por este medio. Asimismo, amén de escuchar las voces con un filtro telefónico, apreciamos un ruido blanco en la línea que genera inquietud, pues las intervenciones son poco claras y se aprecian entrecortadas.

Netflix ha subtitulado el tono de marcación, consecuentemente con su guía, al entenderlo como un sonido clave para orientar al espectador sobre el medio por el que se interactúa. No obstante, no se informa sobre otros sonidos comentados, que dotan de autenticidad a la llamada y generan tensión. RTVE Play también incluye únicamente el tono de marcación. Cabe señalar que este subtítulo permanece en pantalla 0,119 segundos; es decir, es ilegible, lo que contraviene la Norma y compromete la calidad del subtítulo.

En segundo lugar, apreciamos casos de sirenas de coches patrulla o ambulancias.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 1		
Ej. 2/Es. 9		

Tabla 8. Sirenas.

El primer ejemplo corresponde a una escena posterior a la llamada de auxilio de Verónica, en la que apreciamos varios coches patrulla con las sirenas activadas. En el segundo, mientras se muestra el edificio donde vive la protagonista y suena música de tensión, se adivina el sonido de unas sirenas. En el primer caso, el ES produce una sensación de alerta o desasosiego; sin embargo, puede inferirse visualmente mediante la sirena luminosa. En el segundo, el elemento sonoro carece de relevancia narrativa y funciona como fondo acústico.

Netflix no subtitula ningún sonido, una decisión comprensible, pues el primero puede resultar redundante con la imagen y el segundo no aporta información significativa. RTVE Play, en cambio, subtitula ambos. En el primer caso, prioriza las sirenas frente a otros elementos acústicos simultáneos que podrían ser más relevantes para generar tensión y que son inapreciables en pantalla, como los gritos y llantos de las niñas, aterrorizadas. En el segundo, es llamativo que se subtitule un ES irrelevante narrativamente si consideramos que, en otras ocasiones, se omiten sonidos con mayor carga informativa. Esta disparidad sugiere que la aplicación de la Norma depende en gran medida de cómo el traductor interpreta qué sonidos son relevantes. En tercer lugar, otro ES frecuente es

un despertador con forma de gallo que imita el canto del animal, como observamos en la tabla 9.

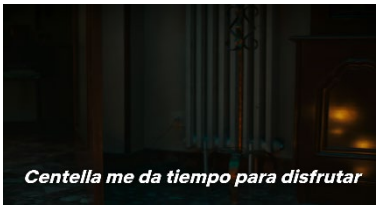
	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 4		
Ej. 2/Es. 10		

Tabla 9. Sonidos de despertador.

En el primer ejemplo, Verónica está en el baño cuando oye golpes y el sonido del despertador, por lo que se dirige hacia su habitación. Aunque el parpadeo rojo en los ojos del gallo indica que está encendido, este detalle puede pasar desapercibido por el reducido tamaño del objeto. En el segundo, el despertador se activa durante la sesión de *ouija* en la casa. En ambos casos, este ES actúa como indicio de la presencia del ente.

Netflix, por su lado, desatiende el valor figurativo del sonido y no subtitula ningún caso. Una vez más, esta decisión muestra la subjetividad inherente a la selección de los sonidos que se subtitulan, incluso cuando existe una guía. Por el contrario, RTVE Play subtitula ambos, una decisión alineada con la Norma por su valor narrativo.

Otro ES que evidencia la presencia del ente es el pitido que emite un juguete de los niños, como observamos en la tabla 10.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 4		
Ej. 2/Es. 7		

Tabla 10. Pitidos electrónicos.

En el primer ejemplo, escuchamos un pitido electrónico, lo que desconcierta a Verónica; apenas unos segundos después, la cámara evidenciará que se trata del juguete. En el segundo, constatamos que nuevamente emite un pitido y una luz roja que ilumina la estancia. Este ES guía la atención de los personajes y los movimientos de cámara. Además, genera desconfianza, pues anuncia la presencia del demonio.

Ante esto, ambas plataformas coinciden: aunque apreciamos el juego iluminándose, solo se subtitula el primer caso. En cambio, ninguna explicita el segundo, por lo que la persona con discapacidad deberá inferir que el aparato emite un sonido con la única ayuda de la imagen. De nuevo, no subtitular este ES en una de sus apariciones apunta a una aplicación laxa de los criterios normativos y a la subjetividad al determinar la relevancia de los ES con carga narrativa.

Por último, destacaremos los sonidos producidos por aparatos en la tabla 11 que ofrecemos para su estudio a continuación.

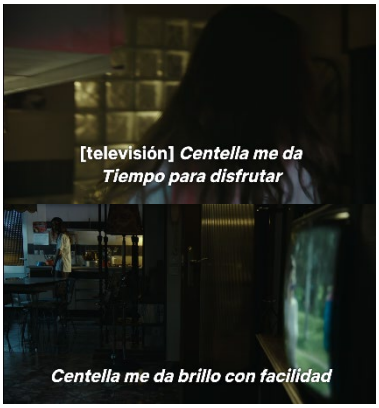
	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 5		
Ej. 2/Es. 5		
Ej. 3/Es. 7		

Tabla 11. ES producidos por aparatos.

En el primer ejemplo, Verónica observa contemplativa un vaso en el escurridor cuando, súbitamente, la televisión se enciende y emite a gran volumen el anuncio publicitario del producto Centella. Se trata de un golpe de sonido diegético que asusta tanto a la protagonista como al espectador. En el segundo, Verónica apaga el televisor y percibe un sonido desconcertante por un *walkie-talkie*, por lo que se lo acerca para escucharlo mejor.

Ocurre lo mismo en el tercero, en el que se dispone a salir de su casa, pero un repentino ruido blanco, similar al de una radio, llama su atención.

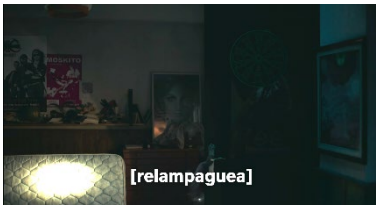
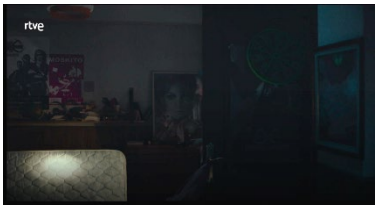
La cámara revela seguidamente que se trata del *walkie-talkie*. Todos los sonidos tienen una carga narrativa que guía las acciones de Verónica, pero también emocional, pues provoca tensión o aturden mediante un golpe sonoro.

Netflix ha subtitulado el primer caso, indicando que la letra de la canción que acompaña al anuncio de Centella se escucha a través del televisor.[9] Con todo, ni el segundo ni el tercero se han subtitulado, por lo que el espectador con discapacidad deberá suponer que algo sonoro llama la atención de Verónica y provoca sus reacciones.

Esto contradice los criterios de la compañía, pues entendemos estas acciones como relevantes al guiar la historia. RTVE Play, en cambio, subtitula todos estos elementos, al entender, acertadamente, que son relevantes para la trama, lo que resulta coherente con la Norma.

3.4. Entorno

En cuanto a los ES producidos por el entorno, debemos destacar los truenos, como se muestra en la tabla 12.

	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Es. 1		
Ej. 2/Es. 1		

[9] Aunque no se analiza la música, observamos un uso incorrecto de mayúsculas en el subtitulado de la letra y la ausencia de las notas musicales que indican que el texto es cantado, como recomienda la guía de Netflix.

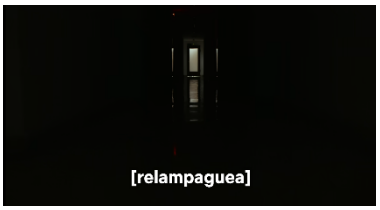
Ej. 3/Es. 10		
Ej. 4/Es. 10		
Ej. 5/Es. 11		

Tabla 12. Truenos.

En el primer ejemplo, varios coches de policía se dirigen a la casa de la protagonista durante una noche de tormenta, lo que justifica los truenos. En el segundo, percibimos un trueno cuando el comisario entra en la habitación de la joven. En el tercero y cuarto, truena durante la sesión de espiritismo que realizan Verónica y sus hermanas. Por último, el quinto trueno se escucha cuando la joven mira desafiante su reflejo. Los truenos son básicos para crear la atmósfera de terror (Sapró Babiloni, 2009, p. 300), pues generan inquietud, por lo que no es casualidad que se hayan incluido durante la noche en la que los niños son atacados por el ente.

Netflix no subtitula los truenos en el primer caso, posiblemente por poder inferirse por la tormenta, pero sí los ejemplos dos y tres, probablemente por tratarse de escenas de interior donde la imagen no permite deducir el sonido. Sin embargo, estos subtítulos no se ajustan enteramente a la guía: presentan una leve desincronización y emplean un verbo en lugar de un sustantivo. Además, *relampaguear* alude al efecto lumínico del rayo (Real Academia Española, s. f., definición 1), no al sonido del trueno. En cambio, el tercero y cuarto no se subtitulan, lo que

evidencia un criterio dispar sobre cuándo subtitular este ES. En cuanto a RTVE Play, los truenos se han subtitulado en todos los casos salvo en el segundo, con independencia de que puedan inferirse visualmente. Se presenta este sonido mediante un sustantivo y con mayor precisión semántica, lo que se ajusta a la Norma.

3.5. Silencios

Otro aspecto destacable son los silencios, cuyos ejemplos mostramos en la tabla 13.

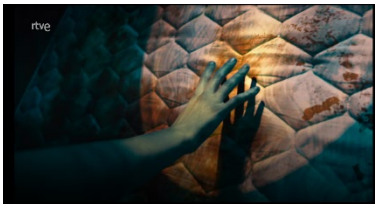
	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Es. 7		
Ej. 2/Es. 10		
Ej. 3/Es. 11		
Ej. 4/Es. 10		

Tabla 13. Silencios.

En el primer ejemplo, tras ver al demonio en el cuarto de sus hermanas, Verónica corre para socorrerlas mientras suena una música intensa. Al encender la luz y no encontrar a nadie, la música cesa repentinamente. En el segundo y tercero, se hace el silencio tras los golpes que Verónica recibe al enfrentarse al ente, lo que busca transmitir su aturdimiento. En el cuatro, mientras la protagonista se acerca a una mancha en el colchón, el silencio genera una tensión que culmina en un susto repentino cuando el demonio surge y emite un alarido, acompañado de un golpe de sonido extradiegético. En estos casos, el silencio intensifica la tensión, especialmente en contraste con los golpes de sonido.

Pese a su relevancia, Netflix no los subtitula, lo que no se ajusta a su guía, que especifica que deben explicitarse si son pertinentes narrativamente. RTVE Play tampoco los incluye, si bien la Norma no establece directrices al respecto. En cualquier caso, aunque omitir estos silencios no impide seguir la trama, comprometería la intención de generar tensión.

3.6. Objetos reconocibles

Entre los ES de objetos reconocibles, destacan aquellos que orientan la atención hacia elementos concretos, como se muestra en la tabla 14.

	Netflix	**RTVE Play**
Ej. 1/Ea. 10		
Ej. 2/Es. 3		

Ej. 3/ Es. 4		
Ej. 4/Es. 4		

Tabla 14. ES producidos por objetos reconocibles.

En el primer caso, el ruido de un crucifijo al caer llama la atención de Antoñito, antes de que la cámara revele qué lo ha producido. Los tres ejemplos siguientes corresponden a la misma escena: Verónica deja su mochila, donde guarda el tablero de *ouija*, sobre un armario y sale de su habitación. Un sonido similar al roce de una tela, seguido de un golpe, llama su atención. Regresa y descubre que la mochila está en el suelo sin explicación. Tras volver a colocarla y salir, otro golpe la detiene: la mochila está en el suelo de nuevo. Estos ES son relevantes, pues provocan que Verónica reaccione.

En el primer ejemplo, la SPS de Netflix omite el ES que llama la atención del niño, lo que obliga al espectador con discapacidad auditiva a adivinar lo ocurrido.

En el segundo y tercero, se adelanta información, pues se indica que el sonido proviene de un objeto al caer antes de que se muestre en pantalla, lo que puede reducir la intriga. En esta línea, en el cuarto se explicita que el sonido lo provoca la mochila, lo que vuelve a adelantar información. Destacamos también que los ejemplos dos, tres y cuatro no cumplen con la guía de la compañía, pues se utilizan verbos en vez de sustantivos para describir los ES.

Igualmente, el tercer subtítulo, con 21,23 cps, supera la velocidad de lectura establecida por la plataforma. RTVE Play ha subtitulado todos los casos. Además, esta SPS no anticipa la acción, lo que preserva la tensión de la escena. Sin embargo, el léxico del segundo ejemplo resulta algo

impreciso, ya que no se percibe un golpe, sino un sonido similar a un rasgón de tela.

Otros ejemplos de ES provocados por objetos provienen de puertas que crujen, chirrían, portazos, etc., como se observa en la tabla 15.

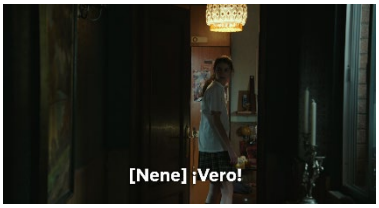
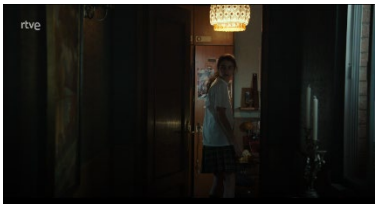
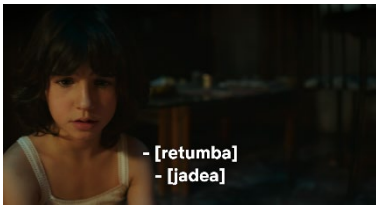
	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 4		
Ej. 2/Es. 6		
Ej. 3/Es. 8		
Ej. 4/Es. 10		

Tabla 15. ES producidos por puertas.

En el primero, Verónica investiga en su habitación varios aparatos que se han activado sin motivo. Al escuchar a su hermano gritar desde el baño, intenta salir cuando la puerta se cierra bruscamente. En el segundo, la

protagonista se despierta en mitad de la noche sobresaltada y escucha el chirrido de la puerta de su armario abriéndose. En el tercero, se despierta al oír el ruido de una puerta, lo que la hará levantarse a investigar. En el cuatro, durante la sesión de espiritismo con sus hermanas, apreciamos múltiples golpes y portazos en la casa. Estos ES cumplen distintas funciones: los portazos de los ejemplos uno, tres y cuatro intensifican los sustos y los de puertas moviéndose llaman la atención de Verónica.

Los ejemplos muestran, nuevamente, diferencias en el criterio de subtitulación. Netflix omite el portazo en el primer caso, algo justificable por inferirse por la imagen, pero también en el tercero, donde no se puede deducir. En cambio, subtitula el segundo, aunque el ES se aprecia antes de que se enfoque la puerta.

El cuarto se subtitula correctamente, ya que el sonido no se deduce por la imagen. Sin embargo, destaca el uso de «[retumba]» para portazos y golpes, una opción que no aclara la naturaleza del sonido. Esta elección léxica, usada por Netflix cuando el origen del ES es incierto, podría considerarse una desviación de su guía, al ser poco clarificadora.

RTVE Play, por su parte, no subtitula el primer ejemplo, lo cual es comprensible al poder inferirse visualmente. Sin embargo, en el segundo y tercero emplea «(Puerta abriéndose)», lo que contradice la norma al emplear verbos en lugar de sustantivos para describir ES.

En el segundo, además, el subtítulo anticipa la acción, ya que no vemos la puerta abrirse hasta segundos después. En el tercero, la puerta no se llega a mostrar en pantalla, lo que nuevamente evidencia la necesidad de haber subtitulado el ES que guía la acción del personaje. En el cuarto, RTVE Play describe el sonido como un portazo, lo que refleja una elección del léxico más precisa para facilitar la comprensión de la fuente.

3.7. Entes paranormales

Debemos destacar, igualmente, los ES producidos por el ente paranormal, ejemplificados en la tabla 16, la que reproducimos a continuación para su estudio atento.

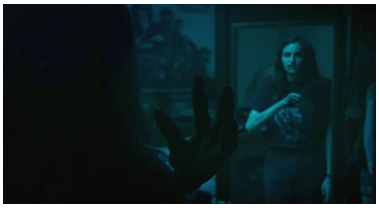
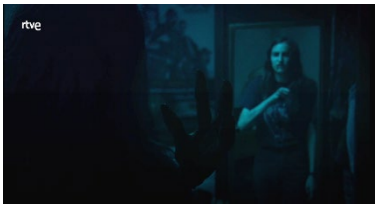
	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 7		
Ej. 2/Es. 10		
Ej. 3/Es. 11		
Ej. 4/Es. 11		

Tabla 16. ES producidos por un ente paranormal.

En los dos primeros ejemplos, el demonio emite un rugido y un alarido; el primero, al moverse su sombra por la pared y el segundo, al surgir del colchón de Verónica para atraparla. En el tercero y el cuarto, emite un sonido de viscosidad orgánica al moverse. Las caracterizaciones sonoras del ente son relevantes por su impacto emocional y narrativo. El primer rugido, combinado con aparatos eléctricos, intensifica el desconcierto; el alarido, tras un silencio, funciona como susto repentino, y

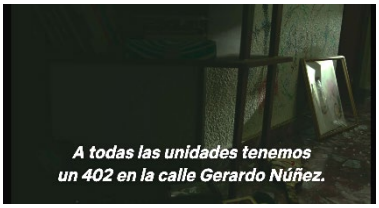
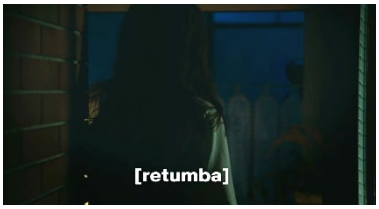
en los ejemplos tercero y cuarto, el sonido orgánico refuerza su naturaleza inhumana y contribuyen a la atmósfera terrorífica.

En la SPS de Netflix solo se subtitula el primer ejemplo, de nuevo, con «[retumba]», lo que no describe un rugido. La omisión del resto, aunque justificada por no afectar la comprensión, priva al espectador sordo del *leitmotiv* sonoro del ente.

Esta lógica, aplicada de forma inconsistente, evidencia falta de criterios internos una vez más. RTVE Play, por su parte, no subtitula ningún caso, lo que supone una pérdida significativa en la caracterización sonora del demonio.

3.8. Golpes de sonido extradiegético

Por último, abordamos los golpes de sonido extradiegéticos en la tabla 17.

	Netflix	RTVE Play
Ej. 1/Es. 1		
Ej. 2/Es. 8		
Ej. 3/Es. 3		

Ej. 4/Es. 7		

Tabla 17. Golpes de sonido extradiegético.

El primer ejemplo recoge un golpe de sonido entremezclado con pisadas y el ruido de linternas encendiéndose cuando la policía accede al domicilio de Verónica. En el segundo, se añade un golpe de sonido cuando la chica ve al ente por una ventana. En el tercero, la protagonista está guardando la *ouija* cuando su hermana entra inesperadamente en la habitación y la asusta, un momento acompañado de otro golpe de sonido. El último se contextualiza cuando, tras activarse el *walkie-talkie* y escuchar a sus hermanas pidiendo auxilio, Verónica mira por la ventana y vislumbra al demonio entrar en su habitación. Estos golpes de sonido son clave para intensificar la tensión narrativa y guiar la atención del espectador en momentos de revelación o amenaza.

No obstante, aunque los casos son similares, Netflix solo subtitula el segundo ejemplo, mediante «[retumba]», fórmula empleada para muchos sonidos vinculados al ente. Esta decisión revela nuevamente la ausencia de un criterio claro sobre qué subtitular, pese a las pautas de la guía.

RTVE Play, por su lado, solo subtitula el primer ejemplo, describiéndolo como «(Puerta abriéndose)», aunque dicho sonido no se identifica ni visual ni auditivamente con claridad. Además, se emplea una fórmula verbal en lugar de la sustantivada recomendada, y se prioriza un ruido trivial sobre la intervención de una agente que pide refuerzos por radio en ese momento. Este subtítulo, de 15,85 cps, también supera ligeramente la velocidad de lectura permitida. La omisión de los demás ejemplos, como en Netflix, evidencia una decisión que ignora el valor de los golpes de sonido en la atmósfera del género.

CONCLUSIONES

Como señalamos al inicio del artículo, el sonido es un elemento clave en el cine de terror. *Verónica* lo ejemplifica a la perfección, con múltiples ES y SV que construyen la trama y generan emociones reforzando el

mensaje visual y aportando información imperceptible por la imagen. Así, esta obra es útil para responder a nuestras preguntas de investigación: ¿cómo se están subtitulando estos sonidos en las obras de terror? Y ¿se incluyen subtítulos adecuados para que las personas con discapacidad auditiva puedan acceder a esta información sonora relevante, que de otro modo les resultaría inaccesible? Estas se concretaban en un objetivo: analizar cualitativamente y de forma crítica las SPS de este filme que ofrecen RTVE Play y Netflix. Concretamente, buscábamos identificar los sonidos relevantes para comprender y disfrutar la obra, y comprobar cómo se habían subtitulado. De omitirse, analizamos si estas omisiones pueden justificarse según la Norma o la guía de Netflix. También examinamos posibles criterios inconsistentes al incluir información, comparando ambas SPS. Finalmente, evaluamos si los casos analizados cumplen con los parámetros técnicos y de formato establecidos en sus normativas. Así, podemos extraer varias conclusiones sobre la calidad de estas SPS.

La primera es que ninguna refleja fielmente la riqueza sonora de la obra. Aunque subtitular todos los sonidos de una película tan completa en el apartado acústico podría generar una sobrecarga informativa, se han omitido elementos relevantes para la trama, la ambientación o la generación de emociones, incluso cuando no pueden inferirse visualmente. También constatamos subtítulos que describen información sonora erróneamente o con imprecisión. Esto puede hacer que muchos pasen desapercibidos para el espectador con discapacidad auditiva, lo que le obligará a inferirlos. De no lograrlo, perderá información sonora clave. Con todo, estas son hipótesis pendientes de confirmación que exigen estudios de recepción. También consideramos relevante investigar en el futuro si los efectos que produce la banda sonora en el espectador normoyente pueden reproducirse mediante la SPS en el espectador con discapacidad auditiva.

La segunda es que ambas plataformas incumplen sus normativas en varias ocasiones. RTVE Play parece ajustarse más a la Norma, especialmente cuando se trata de incluir información sonora relevante y ofrecer descripciones precisas. Netflix, en cambio, muestra más omisiones, imprecisiones léxicas y errores. Aunque la guía permite omitir sonidos inferibles visualmente, detectamos numerosos ejemplos que no cumplen con este criterio. Asimismo, los casos analizados cumplen generalmente con los parámetros técnicos establecidos en ambas plataformas. No obstante, detectamos algunos en los que se supera ligeramente la velocidad máxima de lectura. Sobre formato, aunque

Netflix cumple con su guía de estilo en cuanto a la posición y el uso del color blanco y los corchetes, se desvía ocasionalmente, por ejemplo, empleando verbos, y no sustantivos, para describir ES o gerundios para describir SV no simultáneos a otra acción. RTVE Play, por su parte, contraviene la Norma en la posición de los subtítulos de ES, situados en la parte inferior de la pantalla en lugar de en el extremo derecho superior. Asimismo, identificamos subtítulos que se apartan de la Norma al emplear verbos en lugar de sustantivos para los ES u onomatopeyas como «¡Ah!», en vez de verbos para los gritos de personajes. Otros factores, como el uso de colores en la asignación de SV, se hacen correctamente.

La tercera conclusión es que tanto la Norma como la guía de Netflix orientan insuficientemente sobre qué sonidos subtitular, al limitar sus directrices a aquellos casos necesarios para comprender la trama y no apreciables visualmente. Sobre esto, cabe cuestionarse cómo determinar cuándo un sonido es evidente por la imagen, y si ello no depende parcialmente de la subjetividad y capacidad de deducción del espectador. En el cine de terror, el origen de un sonido puede estar en pantalla, pero ser difícil de identificar, especialmente en escenas oscuras, con movimientos de cámara o con múltiples acciones y sonidos combinados. Esta restricción, además, ignora otras funciones de la banda sonora –reforzar el mensaje visual, ambientar, emocionar, etc.–, especialmente relevantes en este género. La ambigüedad normativa deja en manos del traductor la decisión de qué subtitular, lo que resulta en una disparidad de criterios tanto entre plataformas como en una misma SPS, como evidencian las numerosas discrepancias constatadas en escenas similares. Esta responsabilidad, además, requiere de un análisis profundo de la obra y de la función de cada sonido, lo que puede resultar complejo sin conocimientos cinematográficos o sin contacto con el equipo creativo, como recomienda Font-Bisier (2023, p. 49), algo infrecuente. Asimismo, esto exige tiempo, por lo que disponer de plazos adecuados para realizar encargos de SPS es fundamental. Así, aunque desconocemos las condiciones de trabajo en el caso de *Verónica*, sería interesante analizarlas en futuras investigaciones.

El presente artículo permite comprender la necesidad de ser exhaustivos en la subtitulación de los sonidos en las obras de terror. En relación con nuestras preguntas de investigación, concluimos que, al menos en *Verónica*, los subtítulos no transmiten adecuadamente su riqueza sonora a los espectadores con discapacidad auditiva, lo que podría

empobrecer su experiencia de visionado y la calidad del producto accesible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AENOR (2012). *Norma UNE 153010: Subtitulado Para Personas Sordas y Personas con Discapacidad Auditiva. Subtitulado a Través del Teletexto*. AENOR.

Aleksandrowicz, Paweł (2019). Can subtitles for the deaf and hard-of-hearing convey the emotions of film music? A reception study. *Perspectives*, 28 (1), 58-72. https://doi.org/10.1080/0907676X.2019.1631362

BBC (s. f.). *Subtitle Guidelines*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 de https://www.bbc.co.uk/accessibility/forproducts/guides/subtitles/

Canadian Association of Broadcasters (2012). *Closed Captioning Standards and Protocol for Canadian English Language Television Programming Services*. Canadian Association of Broadcasters.

Cerezo Merchán, Beatriz y Caschelin, Sylvain (2017). Vue d'ensemble et analyse comparative du sous-titrage pour sourds et malentendants en France et en Espagne. *Palimpsestes. Revue de traduction*, 30, 132-153. https://doi.org/10.4000/palimpsestes.2473

Conseil supérieur de l'audiovisuel (12 de diciembre de 2011). *Charte relative à la qualité du sous-titrage à destination des personnes sourdes ou malentendantes*. https://www.csa.fr/Reguler/Espace-juridique/Les-relations-de-l-Arcom-avec-les-editeurs/Chartes-et-autres-guides/Charte-relative-a-la-qualite-du-sous-titrage-a-destination-des-personnes-sourdes-ou-malentendantes-Decembre-2011

Cuéllar-Lázaro, Carmen (2016). El subtitulado para sordos en España y Alemania: estudio comparado de los marcos normativos y la formación universitaria. *Revista Española de Discapacidad*, 4 (2), 143-162. https://doi.org/10.5569/2340-%205104.04.02.08

Cuéllar-Lázaro, Carmen (2020). Untertitel für Gehörlose vs. subtitulado para sordos: el reto de hacer visible lo inaudible. *MonTi: Monografías de Traducción e Interpretación*, 12, 144-179. https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.05

Cuéllar-Lázaro, Carmen (2024). La accesibilidad en el cine de animación infantil y juvenil. Retos lingüísticos y traductológicos (español-alemán). En Lucía Navarro-Brotons, Analía Cuadrado-Rey e Iván Martínez-Blasco (Eds.), *Accesibilidad, traducción y nuevas tecnologías* (pp. 43-71). John Benjamins. https://doi.org/10.1075/ivitra.41.02cue

Donnelly, Kevin J. (2005). *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. Bloomsbury.

Duran Castells, Jaume (2012). Los recursos auditivos del cine y el audiovisual. En Josep Gustems (Coord.), *Música y sonido en los audiovisuales* (pp. 101-114). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Faure Carvallo, Adrieen, Calderón Garrido, Diego y Gustems Carnicer, Josep (2021). Lo siniestro en el audiovisual: caracterizaciones sonoras. *Miguel Hernández Communication Journal (MHJournal)*, 12 (1), 203-219. https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.942

Font-Bisier, Miguel Ángel (2023). Análisis de la norma UNE 153020 sobre audiodescripción ¿Debería modificarse tras diecisiete años de vigencia? *Ética y Cine*, 13 (1), 41-52. https://doi.org/10.31056/2250.5415.v13.n1.40640

Fu, Xiangyi (2016). *Horror Movie aesthetics: How Color, Time, Space and Sound Elicit Fear in an Audience* [Trabajo de fin de máster]. Northeastern University. (Supervised by Dietmar Offenhuber). http://hdl.handle.net/2047/D20211378

Gong, Zixiao y Zhang, Junchang (2021). Review of sound in horror movie. En Hui Ma, Ng Woon Lam y Malini Ganapathy (Eds.), *Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and*

Human Development (ICLAHD 2021) (pp. 767-771). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/assehr.k.211120.139

Grøn, Nis (2013). The sound of horror. Silence & sound contrasts in sci-fi horror movies. *Tidsskrift for Medier, Erkendelse og Formidling*, vol. 1 (1), 97-109. https://tidsskrift.dk/mef-journal/article/view/28578/25118

Gürkan, Ali (2021). Comparison of subtitling for the deaf and hard-of-hearing guidelines implemented across countries. *International Journal of Philology and Translation Studies*, 3 (2), 249-278. http://dx.doi.org/10.55036/ufced.1031773

Hayward, Philip (Ed.) (2009). *Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema*. Equinox.

Heredia Royo, Javier, Souto Rico, Mónica y Utray Delgado, Francisco (2012). Evaluación de la calidad del subtitulado para sordos en los informativos de televisión en España. En Asociación Española de Investigación de la Comunicación (Ed.), *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació* (p. 81). Universitat Rovira i Virgili. https://ae-ic.org/Tarragona/contents/download/aeic2012tgn_abstract_ok_def.pdf

Lerner, Neil (Ed.) (2010a). *Music in the Horror Film. Listening to Fear*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203860311

Lerner, Neil (2010b). Listening to fear / listening with fear. En Neil Lerner (Ed.), *Music in the Horror Film. Listening to Fear* (pp. VII-IX). Routledge.

López Rubio, María (2024). Una aproximación a la audiodescripción del terror para personas con discapacidad visual: Estudio de un corpus de películas españolas de terror. *Parallèles*, 36 (2), 35-48. http://dx.doi.org/10.17462/para.2024.02.03

Martínez Sierra, Juan José (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia.

Michalewicz, Irena. (20 de marzo de 2015). *Is it a monster? Audio describing horror films* [Ponencia]. Advanced Research Seminar on Audio Description (ARSAD) 2015, Barcelona, España. https://webs.uab.cat/arsad/2015-seminar/

Netflix (s. f.). *Castilian & Latin American Spanish Timed Text Style Guide*. Netflix Partner Help Center. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 de https://partnerhelp.netflIXstudios.com/hc/en-us/articles/21734999 7-Castilian-Latin-American-Spanish-Timed-Text-Style-Guide

Ofcom (2021). *Guidelines on the Provision of Television Access Services*. Ofcom.

Pavlović, Ivanka y Marković, Slobodan (2011). The effect of music background on the emotional appraisal of film sequences. *Psihologija*, 44 (1), 71-91. http://dx.doi.org/10.2298/PSI1101071P

Plaza, Paco (Director) (2017). Verónica [Película]. Columbia Pictures, Apaches Entertainment, Televisión Española.

Premios Goya (s. f.). *Verónica*. Recuperado el 20 de diciembre de 2024 de https://www.premiosgoya.com/pelicula/veronica/

Ramírez López, Augusto (2017). El cine de terror psicológico. La arquitectura de un falso género. *Revista Escribanía*, 14 (1), 35-55. https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/1810

Real Academia Española (s. f.). Jadear. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 de https://dle.rae.es/jadear

Real Academia Española (s. f.). Relampaguear. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de diciembre de 2024 de https://dle.rae.es/relampaguear?m=form

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. 22 de abril de 1996. *Boletín Oficial del Estado* (BOE), 97, 14369-14396.

Reverter-Oliver, Beatriz y Carrero-Martín, José Fernando (2024). Escuchar con los ojos: el subtitulado para sordos de la música en el cine de terror. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, vol. 14, 22-38. https://doi.org/10.24310/ertci.14.2024.17564

Sánchez-Herrero, Raquel y Reverter-Oliver, Beatriz (2023). Los iconos como estrategia para la representación de la información sonora en la subtitulación para sordos: un estudio experimental sobre la percepción de la audiencia. *Hikma. Revista de traducción*, 22 (2), 61-102. https://doi.org/10.21071/hikma.v22i2.15309

Sapró Babiloni, Marcos (2009). *Acústicas del miedo: lo siniestro en el cine fantástico y de terror a través de la banda sonora* [Tesis de doctorado]. Universitat de València. (Dirigida por Francisco Carlos Bueno Camejo y Carlos A. Cuéllar Alejandro). https://hdl.handle.net/10550/107178

Sbravatti, Valerio (2019). Acoustic startles in horror films. *Projections*, 13 (1), 45-66. http://dx.doi.org/10.3167/proj.2019.130104

Souto Rico, Mónica (2021). *Estudio de la velocidad de los subtítulos para sordos en España y sus consecuencias normativas* [Tesis de doctorado]. Universidad Carlos III. (Dirigida por José Antonio Moreiro González y Belén Ruiz Mezcua). https://hdl.handle.net/10016/32329

Toledo, Giovana (2018). Subtitles for the deaf and hard-of-hearing: Comparing legislation and official orientation for SDH in Brazil and in other countries. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, 1, 143-166. https://doi.org/10.21071/tlijti.vi1.11037

Tsaousi, Aikaterini (2015). Making sound accessible: the labelling of sound-effects in subtitling for the deaf and hard-of-hearing. *Hermēneus*. *Revista de Traducción e Interpretación*, 17, 233-252. http://uvadoc.uva.es/handle/10324/17010

Whittington, William (2007). *Sound Design in Science Fiction Films*. University of Texas Press. https://doi.org/10.7560/714304

Whittington, William (2014). Horror sound design. En Harry M. Benshoff (Ed.), *A Companion to the Horror Film* (pp. 168-185). Wiley-Blackwell. https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch10

Wiffler Stefanini, Marcella (2021). Uma análise do curta-metragem Vinil Verde (2004), de Kleber Mendonça Filho, como expressão do cinema moderno pernambucano. En Cristiane Wozniak y Pedro de Andrade Lima Faissol (Eds.), *Anais de Artigos Completos do 9º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva*. UNESPAR / Universidade Estadual do Paraná.

Worland, Rick (2007). *The Horror Film: An Introduction*. Wiley-Blackwell.

ANEXO. TIEMPOS Y DESCRIPCIÓN DE LAS ESCENAS ANALIZADAS

Escena 1: 00:30:00-03:10:00

Una noche de tormenta, una chica joven llama a la policía aterrorizada. En la casa desde donde llama se escuchan ruidos de objetos rompiéndose, golpes, gritos y niños llorando. Varios coches patrulla se dirigen hacia allí. Cuando el inspector de policía entra en la vivienda, que está destrozada y completamente a oscuras, se dirige a una habitación en la que se escuchan extraños sonidos de atragantamiento. Al iluminar la estancia, muestra cara de estupefacción y miedo. Apreciamos un grito gutural o ahogado.

Escena 2: 00:12:47-00:20:15

La protagonista está en el colegio. Hay eclipse solar. Las profesoras llevan a las alumnas al patio para que observen el fenómeno. En cambio, Verónica y dos amigas, Rosa y Diana, aprovechan para bajar a un sótano de la escuela y hacer una sesión de espiritismo con una *ouija*. Al principio las chicas lo toman a broma; luego experimentan el primer episodio paranormal de la película. Rosa, muy asustada, busca a Verónica con una linterna. Esta yace en el suelo, boca arriba, inmóvil y murmurando algo ininteligible. Rosa acerca el oído a la boca de su amiga para entender qué está diciendo. Se aparta asustada.

Escena 3: 00:24:25-00:27:05

Verónica y sus hermanos vuelven a casa después del incidente en el colegio. En su mochila lleva el tablero de la *ouija*. Lo observa unos instantes, lo vuelve a guardar en la mochila y la coloca encima de su armario. Sale de su cuarto, cierra la puerta y se dirige hacia el salón cuando escucha un ruido dentro. La mochila ha caído desde lo alto del armario. Verónica la observa extrañada y vuelve a subirla. Vuelve a salir de su habitación y escucha el mismo ruido. Al girarse, ve que la mochila ha caído de nuevo. Verónica decide dejarla debajo de su cama.

Escena 4: 00:31:22-00:33:50

Más tarde, Verónica está bañando a Antoñito mientras él canta despreocupadamente una canción que he aprendido del anuncio publicitario del producto de limpieza Centella. Sus hermanas juegan con unos *walkie-talkies* por la casa. Varios sonidos extraños llaman la atención de la chica. Aunque cree que son las niñas, pronto descubre que proceden del lugar de la casa opuesto a donde están ellas. El despertador comienza a sonar en su habitación. También el juego electrónico Simon se activa solo. La lámpara chisporrotea. Verónica entra, extrañada. La puerta de la habitación se cierra bruscamente. Su hermano la llama gritando desde el baño. Verónica forcejea para abrir la puerta sin éxito. Cuando consigue abrirla, corre al baño, que se ha llenado de vapor. De la bañera emana humo. Antoñito lloriquea. Ella lo saca y lo cubre con una toalla. Observa que toda su piel tiene quemaduras. Verónica mira con recelo el grifo.

Escena 5: 00:35:05-00:36:18

Verónica está fregando los platos. Deja un vaso en el escurridor y cuando se dispone a tocarlo con su dedo índice, como hizo durante la *ouija*, la televisión se enciende sola y la asusta. Esta emite a todo volumen el anuncio de Centella. Verónica apaga la tele. Uno de los *walkie-talkies* de sus hermanas se activa y retransmite algo. Verónica se agacha para recogerlo del suelo y, entonces, en la pantalla de la televisión apagada vemos reflejada la sombra negra de algo con un aspecto antropomórfico, pero con las extremidades muy alargadas. Coloca la oreja cerca del altavoz para escuchar mejor el aparato. Son sonidos extraños e inteligibles. Verónica se marcha del salón.

Escena 6: 00:38:22-00:40:30

Verónica se despierta de madrugada y ve que su armario se abre solo. Al escuchar que alguien susurra su nombre, se levanta, enciende una linterna y descubre a sus hermanas, aterrorizadas. Miran hacia un rincón de la habitación, donde, entre sombras, se vislumbra la silueta de un hombre desnudo que la observa. Este comienza a susurrar su nombre y se acerca lentamente, por lo que apreciamos que es su padre, fallecido. Verónica, aterrorizada, retrocede hacia su cama. Unos largos brazos negros y viscosos salen de su colchón y la aprisionan contra la cama. Verónica grita desesperadamente, intentando liberarse. Resulta ser una pesadilla.

Escena 7: 00:51:50-00:55:25

Esa noche, mientras Verónica está terminando con algunas tareas domésticas, nota la presencia del ente sobrenatural en su casa. Este pretender atacar a sus hermanos. Verónica corre a la habitación de sus hermanas, donde el demonio la inmoviliza, quema los amuletos que ha dibujado para ahuyentarlo y trata de estrangular a Lucía. Verónica se apresura a socorrerla. Al despertarla, la hermana piensa que es Verónica quien la está atacando. La protagonista les advierte de que alguien ha entrado en casa y que es mejor que duerman juntas en el salón.

Escena 8: 00:57:05-01:00:13

Tras el episodio con el ente demoníaco en la habitación de sus hermanas, Verónica lleva a sus hermanos a dormir al salón. Al despertar durante la madrugada, Verónica siente que el demonio vuelve a estar cerca. Finalmente resulta ser su madre, que ha vuelto del trabajo y que les obliga a volver a sus habitaciones.

Escena 9: 01:02:24-01:04:07

Verónica se despierta a la mañana siguiente. Sus hermanos entran en su cuarto y comienzan a saltar en su cama. De pronto, empiezan a arrancarle la piel a mordiscos y a estrangularla. Ella llama a gritos a su madre, pero esta no la ayuda. Resulta ser una pesadilla.

Escena 10: 01:18:45-11:29:28

Verónica prepara con sus hermanas una sesión de espiritismo para librarse del demonio que la persigue. Durante la sesión, experimentan fenómenos paranormales en la casa: golpes, objetos que caen al suelo, aparatos que se encienden solos, etc. Llegado el momento, el ente se hace físico, persigue a Verónica por la casa y atrapa a su hermano Antoñito en el baño. Verónica llama a la policía y escapa de la casa con sus hermanos.

Escena 11: 01:31:19-01:36:45

Cuando llegan al portal del edificio, Verónica se percata de que su hermano se ha quedado en la casa. Sube para rescatarlo. Finalmente, comprende que el demonio la ha poseído y que era ella quien atacaba a sus hermanos. Para librarse del demonio, trata de suicidarse. Sin embargo, él la detiene antes de que pueda hacerlo y se introduce en ella a través de su boca. Esto terminará provocando la muerte de la chica minutos después en el hospital.