

Talleres inclusivos. ¿Cómo hacer audiovisuales accesibles?

Inclusive workshops. How to make audiovisual accessible?

Carme Comas Camacho

Técnica de accesibilidad, especializada en museos y patrimonio (Conservadora de los Museos de Esplugues de Llobregat - ccomas@esplugues.cat)

Resumen

El Día Internacional de los Museos 2020 giró en torno al lema ‘Museos por la igualdad y la inclusión’. En ese momento, los museos estaban cerrados y en un proceso de adaptación a la nueva realidad: sin público presencial, nos lanzamos al usuario digital, con pocas herramientas desde casa y faltos, en la mayoría de los casos, de planes de estrategia digital que guiaran las iniciativas.

Desde el programa de accesibilidad de los Museos de Esplugues de Llobregat, se detectó que en este proceso digital se estaba dejando de lado a un sector de nuestro público. Y los avances que muchos museos habían hecho para acercar sus colecciones a todo tipo de personas, desaparecían en la vorágine de aquellas semanas. Dábamos la espalda una parte de la sociedad que precisa de unas adaptaciones específicas para acceder al contenido digital.

Entre las iniciativas de aquellos días, los Museos de Esplugues de Llobregat pusieron especial atención a las familias, generando nuevas propuestas para hacer en casa. ¿Cómo podíamos llegar al máximo de familias posible, de una manera inclusiva?

Después de analizar todos los requisitos y recomendaciones, y partiendo de los recursos de los que disponíamos desde casa, diseñamos tres talleres familiares a través de videos con lenguaje comprensible, pictogramas, audiodescripción, lengua de signos y subtitulación.. Aunque la técnica es muy mejorable, los resultados por las valoraciones que hemos recogido han servido para que muchas familias trabajaran unidas y pasaran un momento agradable en aquellos días de incertidumbre, y es la experiencia que compartimos en esta comunicación.

Palabras clave: *Inclusión social, audiovisuales accesibles, accesibilidad universal, aprendizaje significativo*

Abstract

The International Museum Day 2020 revolved around the motto 'Museums for equality and inclusion'. At that time, the museums were closed and in a process of adaptation to the new reality: without a face-to-face audience, we launched ourselves at the digital user, with few tools from home and lacking, in most cases, digital strategy plans They will guide the initiatives.

From the accessibility program of the Museums of Esplugues de Llobregat, it was detected that in this digital process a sector of our public was being left aside. And the advances that many museums had made to bring their collections to all kinds of people, disappeared in the maelstrom of those weeks. We turned our back on a part of society that requires specific adaptations to access digital content.

Among the initiatives of those days, the Esplugues de Llobregat Museums paid special attention to families, generating new proposals to do at home. How could we reach as many families as possible, in an inclusive way?

After analyzing all the requirements and recommendations, and starting from the resources available to us from home, we designed three family workshops through videos with understandable language, pictograms, audio description, sign language and subtitles .. Although the technique can be greatly improved, The results of the evaluations that we have collected have helped many families to work together and have a pleasant time in those days of uncertainty, and it is the experience that we share in this communication.

Keywords: *Social inclusion, accessible audiovisuals, universal accessibility, meaningful learning*

1. Introducción

Entre mediados del siglo XIX y principios del XX, Esplugues de Llobregat (Barcelona) destacó por tener una tradición ceramista importante, vinculada a la cerámica aplicada a la arquitectura. Es una tradición y una identidad hoy en día perdida y olvidada que se intenta recuperar a través de la difusión del eslogan de *Esplugues, ciudad ceramista*. Este concepto engloba la dinamización de diferentes recursos patrimoniales gestionados desde los Museos municipales, vinculados a la producción de cerámica.

Los Museos de Esplugues de Llobregat, están formados por dos equipamientos. Por un lado, encontramos el Museo Can Tinturé, que es el que puede decirse que funciona a pleno rendimiento. Se trata de un museo monográfico que expone una de las colecciones de azulejo seriado catalán más importantes que se conservan y que engloba piezas des del siglo XIV al XX. Se inaugura en 2003 en un edificio histórico emblemático con el objetivo de generar un recorrido estético y cronológico que sitúa al azulejo como obra de arte.

Por otro lado, en situación provisional desde su apertura pública en 2002, tenemos el recinto de la antigua Fábrica de Cerámica Pujol y Bausis, hoy reconvertida en Museo de Cerámica La Rajoleta. Fue una de las empresas más importantes de producción de cerámica arquitectónica durante el periodo modernista en Cataluña, colaborando con los grandes arquitectos del momento: Antoni Gaudí, Lluís Domènech y Montaner, o Josep Puig y Cadafalch, entre muchos otros.

En 2008, nace el Programa de accesibilidad e inclusión social de los Museos de Esplugues de Llobregat, y se inicia un nuevo rumbo que ya desde su inicio se plantea como un proyecto a largo plazo. Se diseñó un proyecto de aplicación de la accesibilidad como política del museo, a través de una metodología integral con las siguientes 8 líneas estratégicas que debían analizarse y trabajarse desde una perspectiva global (Comas, 2013)



Fuente: Elaboración propia

Fig. 1 Líneas estratégicas. Programa de accesibilidad de los Museos de Esplugues de Llobregat

En estos más de 10 años, el programa se ha desarrollado y se han llevado a cabo diferentes mejoras. Ha sido un camino largo, lleno de dificultades y pequeñas metas, que continúa sin perder la filosofía básica del programa: no realizar propuestas exclusivas para un colectivo concreto, si no enriquecer la experiencia de todo el mundo con recursos que faciliten la accesibilidad universal y la inclusión social. En palabras del arquitecto, Enrique Rovira-Beleta: ‘una buena accesibilidad es aquella que existe, pero pasa desapercibida para la mayoría de los usuarios’ (Rovira-Beleta, 2003)

Se trata de un método teórico que se ha ido aplicando, en diferentes propuestas, en los Museos de Esplugues de Llobregat y que vamos puliendo a partir de la práctica y la evaluación de los resultados, y partiendo de unos objetivos generales:

- Eliminar de manera paulatina las barreras físicas y de comunicación presente dentro de nuestros museos;
- Dar cabida a todo tipo de público, considerando los diferentes perfiles, y conociendo las necesidades y dificultades que puedan tener de manera específica.
- Trabajar por el acceso igualitario a la cultura y al patrimonio

- y por último, implementar una nueva política como valor añadido que permita posicionar nuestros museos como ejemplo de buenas prácticas.

El contexto de la propuesta que queremos exponer se desarrolla en plena vorágine digital producida por el confinamiento entre marzo y junio de 2020. Coincidiendo con que «Museos por la igualdad: diversidad e inclusión» era el tema para la edición de 2020 del Día Internacional de los Museos que se celebró el 18 de mayo de 2020.

El objetivo del Día Internacional de los Museos (DIM) es concienciar sobre la importancia de los museos como medio para el intercambio cultural, el enriquecimiento de las culturas, así como para el desarrollo de la comprensión mutua, de la colaboración y de la paz entre los pueblos. Organizados cada 18 de mayo o alrededor de esa fecha desde hace más de 40 años, los eventos y actividades planeados para celebrar el DIM pueden durar un día, un fin de semana o incluso toda la semana.

En ese momento, los museos estaban cerrados y en un proceso de adaptación a la nueva realidad: sin público presencial, nos lanzamos al usuario digital, con pocas herramientas desde casa y faltos, en la mayoría de los casos, de planes de estrategia digital que guiaran las iniciativas.

Desde el programa de accesibilidad de los Museos de Esplugues de Llobregat, se detectó que en este proceso digital se estaba dejando de lado a un sector de nuestro público. Y los avances que muchos museos habían hecho para acercar a sus colecciones a todo tipo de personas, desaparecían en la vorágine de aquellas semanas. Dábamos la espalda una parte de la sociedad que precisa de unas adaptaciones específicas para acceder al contenido digital.

Entre las iniciativas de aquellos días, los Museos de Esplugues de Llobregat pusieron especial atención a las familias, generando nuevas propuestas para hacer en casa. ¿Cómo podíamos llegar al máximo de familias posible, de una manera inclusiva?

2. Objetivos

El primer paso, fue tener muy claro que no somos editores de vídeos, que las herramientas que teníamos eran muy caseras, pero el objetivo concreto era claro, generar un material didáctico y comprensible que permitiera a familias disfrutar de un momento cultural de ocio. La idea era diseñar vídeos explicativos de talleres vinculados a nuestras colecciones con las instrucciones y pasos para realizarlos de manera autónoma con materiales que fácilmente pudieran encontrarse en casa.

3. Desarrollo de la innovación

Una vez definido el objetivo, el segundo paso, era poner sobre la mesa a qué colectivos queríamos llegar y que recomendaciones hay para cada uno de ellos. Pensamos en personas con dificultades visuales, auditivas y cognitivas, con especial atención, a los niños y niñas con autismo, ceguera y sordera.

La accesibilidad audiovisual se logra a través de adaptaciones que reemplazan o complementan ciertos contenidos del documento original para ayudar a personas con determinadas necesidades o que se encuentran en determinados contextos.

Es muy útil consultar la página web de CESyA, Centro Español del Subtitulado y la Audio descripción, encargados de la accesibilidad audiovisual en los ámbitos de cultura y televisión, para lograr la inclusión de las personas con discapacidad sensorial.

3.1 Accesibilidad auditiva

Para quienes por algún motivo no puedan percibir correctamente la información sonora, deberemos ofrecer una alternativa visual equivalente, que utilice un canal alternativo al de la percepción auditiva.

3.1.1 Subtitulación

Los subtítulos para personas sordas constituyen una alternativa visual, en texto, al contenido sonoro del vídeo. Se muestran junto al vídeo, sincronizados con el audio original. Desde el reproductor debe ser posible activarlos o desactivarlos, así como elegir entre los diferentes idiomas en los que los subtítulos estén disponibles.

El uso de subtitulación, benefician a muchas personas. Por ejemplo, a quienes no oyen, oyen poco, o no dominan el idioma del audio original, o se encuentran en algún lugar ruidoso. Existen otras ventajas derivadas del uso de los subtítulos, no estrictamente relacionadas con la accesibilidad. Por ejemplo, como contenido texto equivalente al audio, contar con subtítulos es uno de los pilares para posicionar el vídeo en Internet, facilitando que los usuarios los encuentren y sean vinculados con otros recursos de la red.

Pueden consultarse algunos requisitos que deben cumplir los subtítulos. en García Crespo et al. (2012) y Romero-Fresco (2009) y, con mayor detalle, en la norma UNE 153010 (2012) "Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva", norma que toda empresa o institución que genere subtítulos debería conocer y usar.

3.1.2 Interpretación en Lengua de signos

La interpretación en lengua de signos consiste en ofrecer en vídeo la interpretación en lengua de signos, sincronizada con la locución del documento original. Es necesario resaltar que cada país o contexto geográfico/cultural cuenta con su propia lengua de signos.

La interpretación en lengua de signos requiere lógicamente la participación de intérpretes de esa lengua. Acerca de cómo la interpretación en lengua de signos española (LSE) debe utilizarse en Internet existe la norma UNE 139804 (2007) "Requisitos para el uso de la Lengua de Signos Española en redes informáticas".

Entre los campos cubiertos por esta norma están características de la puesta en escena (encuadre, colores, iluminación, etc.), la vestimenta del/la intérprete, las características técnicas de la reproducción de LSE (como, por ejemplo, las imágenes por segundo y el

tamaño de imagen), la forma de indicar a los usuarios la presencia de este tipo de contenidos en sitios Web, etc.

El trabajo previo en el guión es útil para la interpretación en lengua de signos. Una buena práctica es compartir el guión con la persona que vaya a realizar la interpretación en lengua de signos para que lo conozca con antelación suficiente, más aún si el contenido es de carácter muy técnico o específico.

3.2 Accesibilidad visual

Para quienes por algún motivo no puedan percibir correctamente la información visual, deberemos ofrecer una alternativa equivalente, que utilice un canal alternativo al de la percepción visual. Una opción es ofrecer una alternativa sonora al contenido visual, incluida en el propio vídeo. Esta puede lograrse por dos medios: el audio descripción o incluir la descripción visual en el propio guión de una manera inclusiva.

No hay que pensar solo en las personas ciegas o con dificultades visuales, también ayuda a personas que se encuentran en un lugar mal iluminado o tienen dificultades de aprendizaje, reforzando a través del audio lo que se ve en pantalla.

3.2.1 Audio descripción

El audio descripción consiste en la descripción oral de lo que ocurre en las imágenes de un vídeo, incluidas las acciones, cambios de escena, gráficos y texto en pantalla. Tiene como objetivo facilitar la percepción del vídeo a personas ciegas o con baja visión.

El Centro Nacional de Subtitulado y Audio descripción (CESyA), García Crespo et al. (2012) y la norma UNE 153020 (2005) ofrecen requisitos sobre cómo realizar el audio descripción.

La creación de audio descripciones requiere generalmente la participación de profesionales con experiencia en los procesos y técnicas audiovisuales. Además, la creación de audio descripciones requiere una formación especializada en cuanto a la mejor forma de transmitir las imágenes visuales de manera verbal.

3.2.2 Descripción visual inclusiva

Si realmente la accesibilidad universal se sitúa en la base de la creación audiovisual, no requeriría de una adaptación posterior añadiendo el audio descripción. Una alternativa para asegurar la accesibilidad de la información del vídeo es la de incluir la descripción de esa información en el propio guión.

Quien escriba el guión debe asegurarse de que incluye la descripción de la información visual relevante que vaya a aparecer en el vídeo, para que este sea accesible para personas ciegas o personas con discapacidad visual.

Si la descripción visual relevante se incluye en la locución de una manera inclusiva, pasa desapercibida, pero además también ayuda a personas que no dominen el idioma o tengan algún tipo de dificultad de comprensión.

En relación con la accesibilidad de la información visual, además de ofrecer audio descripción o descripción visual inclusiva, hay que cuidar la calidad visual de la información que se ofrece el vídeo. Para ello debe evitarse el pixelado de las imágenes, evitarse la codificación de información mediante color y asegurar un tamaño y un contraste suficientemente grandes.

3.3 Accesibilidad cognitiva

La accesibilidad cognitiva es la característica de los entornos, procesos, actividades, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos que permiten la fácil comprensión y la comunicación. En este ámbito, la lectura fácil es el recurso principal. Es una estrategia para hacer el lenguaje más accesible para todos, incluidas aquellas personas que tienen limitaciones para comprender o recordar (García Muñoz, 2012). Algunas personas se benefician de contar además con pictogramas que apoyen la comprensión del significado del texto. Tanto la lectura fácil como el uso de pictogramas tienen unas pautas y características que deben conocerse.

3.3.1 Lectura fácil

La Lectura Fácil se dirige a todas las personas, en especial a aquellas que tienen dificultades lectoras transitorias (inmigración, incorporación tardía a la lectura, escolarización deficiente...) o permanentes (trastornos del aprendizaje, diversidad funcional, senilidad...).

Los contenidos en lectura fácil siguen las directrices Internacionales de la IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions) y de Inclusion Europe en cuanto al lenguaje, el contenido y la forma.

En España existen dos logos vinculados a este tema: el de la Asociación de Lectura Fácil y el de Plena Inclusión, ambas entidades validan que los textos sigan estas directrices internacionales, pero en todo caso también existe la UNE 153101 (2018) Lectura Fácil. Pautas y recomendaciones para la elaboración de documentos, que también marca los requisitos.

3.3.2 Pictogramas

En 2019, el grupo de trabajo sobre accesibilidad cognitiva del CERMI elabora una guía rápida de criterios y usos de los pictogramas. Pretende ser una herramienta que sienta las bases para avanzar en la elaboración de criterios comunes en cuanto a su uso. (CERMI, 2019)

Definen un pictograma es una representación gráfica sencilla (un dibujo o símbolo) que representa un espacio, una acción o una actividad.

Los usos principales, muy diferentes entre sí, de los pictogramas para lograr la accesibilidad cognitiva que se abordan en este documento son: señalización universal en entornos de uso público, sistema aumentativo y alternativo de comunicación, ilustración en documentos en lectura fácil o señalización de entornos Web.

El lenguaje oral es una capacidad que en las personas sin desafíos en el desarrollo del lenguaje se despliega de forma innata, poco a poco, a partir del nacimiento. Sin embargo, existen personas, ya sean niños, jóvenes, adultos o ancianos, que no han adquirido o han perdido un nivel de lenguaje oral o habla suficiente como para comunicarse de forma satisfactoria.

Para estas personas, existen los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC), que son formas de expresión distintas al lenguaje hablado y que tienen como objetivo aumentar (aumentativos) y/o compensar (alternativos) las dificultades de comunicación y lenguaje de muchas personas con discapacidad.

Entre las causas que pueden hacer necesario el uso de un SAAC encontramos la parálisis cerebral (PC), la discapacidad intelectual, los trastornos del espectro del autismo (TEA), las enfermedades neurológicas tales como la esclerosis lateral amiotrófica (ELA), la esclerosis múltiple (EM) o el párkinson, las distrofias musculares, los traumatismos cráneo-encefálicos, las afasias u otros tipos de dificultades.

Los pictogramas suelen relacionarse con el autismo per ya vemos que va más allá. Sí que es cierto que muy a menudo, las personas con autismo tienen dificultades en el desarrollo del lenguaje y, a veces, en la intención comunicativa. Además, las personas con autismo son pensadores visuales; es decir, procesan muy bien las imágenes. Por todo ello, los Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC) son uno de los mejores medios de comunicación con estas personas, para desde ahí, lograr estimular el lenguaje oral y, en todo caso, para dotarles de un sistema de comunicación inicial.

En nuestro caso, nos resultó muy útil la plataforma de ARASAAC. Ofrece recursos gráficos y materiales adaptados con licencia Creative Commons (BY-NC-SA) para facilitar la comunicación y la accesibilidad cognitiva a todas las personas que, por distintos factores presentan graves dificultades en estas áreas, que dificultan su inclusión en cualquier ámbito de la vida cotidiana.

Es un proyecto financiado por el Departamento de Educación Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón y coordinado por la Dirección General de Innovación y Formación Profesional de dicho departamento

4. Resultados

Una vez revisados los requisitos mínimos de accesibilidad decidimos diseñar vídeo tutoriales de contenido comprensible reforzados con pictogramas, subtitulación y Lengua de Signos Catalana, en 2 de los 3 talleres que pudimos realizar. Todos ellos se colgaron en el canal de YouTube de los Museos de Esplugues.

Hay que tener en cuenta que son vídeos caseros realizados a partir del programa Power Point y micrófono de uso particular, que era lo que teníamos, y la subtítulos es fija, por el mismo motivo. No seguiría las pautas de subtítulos necesarias en vídeos realizados con programas de edición. La aplicación de la Lengua de Signos pudo realizarse gracias a la colaboración del servicio de intérpretes FESOCA, Federación de Personas sordas de Catalunya, que también desde sus casas como pudieron nos ayudaron a poder incorporarlo.

4.1. Taller ‘Juego de parejas’

El 2 de abril de 2020 presentamos el taller ‘Juego de parejas con azulejos’, que a partir de materiales reciclados y de imágenes de azulejos de nuestra colección se puede construir un juego de parejas. Añadimos, siguiendo la idea de la accesibilidad desapercibida, la opción de que el material fuera táctil y pudiera jugarse también con los ojos vendados. Es el taller que más visualización tienen, 967, a fecha 23 de febrero de 2021.

4.2. Taller ‘La rosa de Sant Jordi’

El 25 de abril, entorno a la celebración de Sant Jordi, realizamos el taller ‘La rosa de Sant Jordi’. Se centraba en un azulejo aplicado al Hospital de Sant Pau de Barcelona. Un edificio emblemático obra del arquitecto Lluís Domènech y Montaner. La cerámica aplicada al edificio se produjo en la antigua fábrica Pujol i Bausis, hoy Museo de Cerámica La Rajoleta. En estos casos, por un tema de tiempo, se publicaron dos versiones. La versión sin Lengua de Signos Catalana, presenta 281 visualizaciones, y la versión con intérprete, 180 visualizaciones, a fecha 23 de febrero de 2021.

4.3. Taller ‘Haz tú mosaico’

Por último, entono al 18 de mayo, Día Internacional de los Museos, compartimos el último taller ‘Haz tu mosaico’ en el que también introducíamos la textura como elemento táctil. Es el que no pudo tener interpretación, y es el que menos visualizaciones tiene, tan sólo 50, a fecha 23 de febrero.

5. Conclusiones

La iniciativa que hoy compartimos en aquellos momentos de vorágine digital que decíamos nos pareció oportuna porque en nuestro entorno no veíamos que nadie estuviera teniendo en cuenta las necesidades de las familias con algún miembro con diversidad funcional.

En los momentos de confinamiento la búsqueda de ocupar el tiempo con propuestas culturales creció, y los museos nos lanzamos a ello, pero una vez empezamos a poder salir, también vimos como el uso de las propuestas descendía en picado, y en muchos casos los esfuerzos no se veían compensados, y la vorágine fue relajándose.

Estuvimos en contacto con asociaciones y entidades que trabajan en el ámbito de la discapacidad auditiva, visual y cognitiva, y los comentarios compartidos eran que los museos se estaban olvidando de ellos, que no podían acceder a los recursos digitales, la mayoría en formato vídeo. Nuestra humilde aportación fue muy valorada y compartida, visualizándose

muy por encima de la mayoría de vídeos de nuestro canal de YouTube, aunque somos conscientes que son técnicamente muy mejorables.

Por ello, priorizamos el objetivo de hacer propuestas inclusivas por encima de la calidad técnica de lo que propusimos, aunque hay que ser consciente de que era un momento puntual que no puede marcar la normalidad. Dentro de las estrategias digitales los requisitos mínimos de accesibilidad deberían estar en la base de los proyectos, así como los recursos técnicos necesarios.

Nos quedó pendiente, cómo la mayoría de veces pasa en propuestas improvisadas, haber podido planificarlo mejor y haber elaborado algún tipo de evaluación para recoger los datos de una manera más empírica que nos ayudará a tener una visión más detallada del uso y poder aprender de los errores y aciertos.

Cómo conclusión final podríamos hablar de tres ideas principales.

- Hay una falta de formación en los equipos de comunicación de los museos sobre las características básicas de accesibilidad de los materiales digitales, como pudo verse durante el confinamiento.
- Aunque hay herramientas gratuitas para elaborar materiales accesibles, hay que procurar contar con los profesionales de edición de vídeo, audio descripción, subtítulo y Lengua de Signos para generar un material audiovisual de calidad y completo.
- Las personas con diversidad funcional son un perfil importante y numerosa que debe tener un tratamiento específico dentro de las estrategias de públicos de los museos.

Referencias

- AENOR (2005). Audio descripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para el audio descripción y elaboración de audioguías. UNE 153020:2005. Madrid: AENOR
- AENOR (2007). Requisitos para el uso de la Lengua de Signos Española en redes informáticas. UNE 139804: 2007. Madrid: AENOR
- AENOR (2009). Turismo activo. Requisitos para la prestación del servicio. UNE 188003:2009. Madrid: AENOR.
- AENOR (2012). Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. UNE 153010: 2012. Madrid: AENOR.
- AENOR (2018) Lectura Fácil. Pautas y recomendaciones para la elaboración de documentos. UNE 153101: 2018. Madrid. AENOR.
- CERMI (2019), *Guía rápida de criterios y recursos sobre pictogramas. Accesibilidad cognitiva*, Madrid: Subcomisión de accesibilidad cognitiva de CERMI, Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad.

- COMAS CAMACHO C. (2013), 'El museo de todos el museo para todos. La accesibilidad como política' en. Arrieta Urtizberea I., *Reinventando los museos* Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial Euskal Herriko Unibertsitatea, Argitalpen Zerbitzua, Pág. 169-184.
- GARCÍA CRESPO A., QUINTANANA POZO I., RUIZ MEZCUA B., MAUCH C. & MAUHL. (2012), *Principios de accesibilidad audiovisual en el cine. El cine para todos como vehículo de aprendizaje*. Madrid. Real Patronato sobre Discapacidad. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- GARCÍA MUÑOZ O. (2012) *Lectura fácil: métodos de redacción y evaluación*. Madrid, Real Patronato sobre Discapacidad. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- MUSEOS DE ESPLUGUES DE LLOBREGAT, *Canal YouTube, Tutoriales #ElsMELacasa*
https://www.youtube.com/watch?v=SMVMY91k9Gc&list=PLChXUhcPfs_FMMONm4IKvtYNlirZU74pS
- ROMERO-FRESCO P. (2009) *More haste less speed: edited versus verbatim respoken subtitles*. Vigo: International Journal of Applied Linguistics (VIAL) 6, 109–133.
- ROVIRA-BELETA CUYÀS E., *Libro blanco de la accesibilidad*. Barcelona: Fundación Barcelona Olímpica. Ediciones UPC / Mutua Universal.