



UNIVERSIDAD DE GRANADA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo Fin de Grado
Curso 2019/2020

Título

Cine accesible: propuesta de audiodescripción de un fragmento de *Wonder*

Autoras

Ana Belén Sánchez Sánchez

Marta Utrera Torres

Tutora:

Cristina Álvarez de Morales Mercado





UGR

Universidad
de Granada

Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. ANA BELÉN SÁNCHEZ SÁNCHEZ, con DNI
(NIE o pasaporte) 28980844Q, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada de 20
de mayo de 2013, esto *conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.*

Para que conste así lo firmo el 2 DE JUNIO DE 2020 (FECHA)

Firma del alumno



UGR

Universidad
de Granada

Declaración de Originalidad del TFG

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. MARTA UTRERA TORRES, con DNI
(NIE o pasaporte) 772408912, declaro que el presente Trabajo de
Fin de Grado es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De
no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la Normativa
de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada de 20
de mayo de 2013, esto conllevará automáticamente la calificación numérica de cero
[...]independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera
obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades
disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.

Para que conste así lo firmo el 01/06/2020 (FECHA)

Firma del alumno

ÍNDICE

1.	Introducción	1
2.	Objetivos del trabajo	1
3.	Marco teórico	2
3.1.	Deficiencia visual y ceguera: datos.....	2
3.1.1.	¿Discapacidad o diversidad?	4
3.2	Accesibilidad, accesibilidad universal y diseño para todos	4
3.3.	El marco legislativo de la accesibilidad: nivel internacional, europeo y estatal	6
3.3.1.	Nivel internacional.....	6
3.3.2.	Nivel europeo	7
3.3.3	Nivel estatal	7
3.4.	Audiodescripción	10
3.4.1.	Historia de la audiodescripción	12
3.4.2.	El marco legislativo de la audiodescripción a nivel estatal	13
3.4.3	El guion audiodescriptivo (GAD).....	15
4.	Metodología	19
5.	Análisis del producto	20
5.1	<i>Wonder</i> . Ficha técnica	20
5.2	Elaboración del guion audiodescriptivo.....	21
5.2.1.	Problemas y estrategias.....	22
5.3	Locución: dificultades y montaje	31
6.	Conclusiones	33
7.	Bibliografía	35
8.	Legislación citada en este Trabajo de Fin de Grado	38
	ANEXOS	40

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) trata sobre la traducción multimedia y la accesibilidad. Más concretamente, se centra en la audiodescripción (AD), un servicio de apoyo a la comunicación dirigido, en primera instancia, a personas ciegas o con algún tipo de discapacidad visual. El objetivo de este trabajo es ofrecer una propuesta de audiodescripción de un fragmento (los primeros cuarenta minutos) de la película estadounidense *Wonder* (2017), siguiendo las pautas de la Norma UNE 153020.

En primer lugar, estableceremos los objetivos y la metodología de este trabajo, y pondremos en contexto al lector con las cifras actualizadas del número de personas con deficiencia visual y/o ceguera en el mundo y en España. Seguidamente, definiremos conceptos como accesibilidad, diseño universal y audiodescripción, y daremos unas pinceladas sobre la historia de la audiodescripción. Elaboraremos un marco legislativo a nivel estatal, europeo e internacional sobre la accesibilidad y la audiodescripción. Por último, comentaremos los problemas que han ido surgiendo y las dificultades a las que nos hemos enfrentado durante el proceso de creación del guion audiodescriptivo, así como las estrategias que hemos seguido para solventarlas.

2. Objetivos del trabajo

El principal objetivo de nuestro trabajo es hacer accesible un producto audiovisual para un público con discapacidad visual, para que puedan entenderla y disfrutarla. Nuestro producto, un guion audiodescriptivo de los primeros cuarenta minutos de *Wonder*, va dirigido principalmente a personas con discapacidad visual, ya sean personas ciegas totales o con resto de visión, con ceguera congénita o adquirida.

Los objetivos secundarios son:

- Profundizar en el conocimiento sobre accesibilidad, diseño para todos (*design for all*) y audiodescripción.
- Conocer las principales leyes estatales e internacionales que tratan y regulan aspectos sobre la accesibilidad de cualquier tipo.

- Recopilar información sobre cómo elaborar un guion audiodescriptivo, desde un punto de vista práctico.

Favorecer la inclusión de quienes tienen alguna discapacidad, haciendo más hincapié en el sector de la población con discapacidad visual.

3. Marco teórico

3.1. Deficiencia visual y ceguera: datos

Según la Clasificación Mundial de Enfermedades (ICD por sus siglas en inglés, versión: 04/2019), existen cuatro tipos de discapacidad visual:

- *Mild vision impairment*
- *Moderate vision impairment*
- *Severe vision impairment*
- *Blindness*

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (en adelante, ONCE) hace una clara distinción entre *ceguera* y *discapacidad visual* o *deficiencia visual*, para las que ofrece una definición, que se incluye a continuación.

Cuando hablamos de personas con *ceguera*, nos referimos a aquellas que no ven nada en absoluto o solamente tienen una ligera percepción de luz (pueden ser capaces de distinguir entre luz y oscuridad, pero no la forma de los objetos).

Por el contrario, las personas con *deficiencia visual* son aquellas que con la mejor corrección posible podrían ver o distinguir, aunque con gran dificultad, algunos objetos a una distancia muy corta.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) estima que 1300 millones de personas en el mundo sufren algún tipo de deficiencia visual. De ellas, 188,5 millones tienen una deficiencia visual moderada, 217 millones una deficiencia visual de moderada a grave y 36 millones son ciegas. El 90 % de estas vive en países en desarrollo, como la India o China. La mayoría tiene más de 50 años.

Aun así, hay que recalcar que el 80 % de esos casos de discapacidad visual se pueden prevenir o evitar.

En España, según el informe de la *Base estatal de datos de personas con valoración del grado de discapacidad*, actualizado por última vez el 31 de diciembre de 2017, hay 222 118 personas con algún tipo de discapacidad visual mayor o igual a 33 %. Andalucía y Cataluña son las comunidades autónomas con mayor número de casos, con 48 141 y 33 396, respectivamente. El sector de la población más afectado es el de las personas cuyas edades comprenden los 35 y 64 años (40,2 %).

Por último, la ONCE ofrece también datos sobre el número de afiliados con pérdida visual, actualizados hasta el año 2019. El 85,76 % de sus afiliados tienen algún tipo de deficiencia visual, y el 14,24 % restante sufren ceguera. El 45,73 % tiene al menos 65 años, y solo el 1,08 % tiene de 0 a 5 años. El mayor porcentaje de discapacidad visual (93 %) se encuentra en la población más joven (0 a 5 años), mientras que la ceguera (16 %) está más concentrada en la población que comprende las edades entre los 31 y los 64 años. El 51,79 % de los 72 231 afiliados son mujeres.

Para intentar combatir estos datos, la OMS y el Organismo Internacional para la Prevención de la Ceguera (IAPB) pusieron en marcha en el año 1999 el proyecto «VISIÓN 2020 - El derecho a ver», cuyo objetivo era acabar con la ceguera evitable (el 80 % de los casos) para este año 2020. En general, las causas de la ceguera evitable están relacionadas con la pobreza y la falta de acceso a servicios de atención oftalmológica de calidad. Como consecuencia, las personas que viven en países en desarrollo tienen entre cinco y diez probabilidades más de quedarse ciegos que las personas que viven en países industrializados, según la OMS. Según se recoge en la página web de esta organización, las estrategias de VISIÓN 2020 son:

[...] una mayor sensibilización acerca de la importancia de este problema de salud pública, la movilización de recursos adicionales (habría que duplicar el gasto anual en prevención de la ceguera, que en la actualidad es de US\$ 100 millones), la lucha contra las causas principales de ceguera evitable, la formación de oftalmólogos y otros profesionales de la atención oftálmica y el suministro de tecnologías e infraestructuras apropiadas.

3.1.1. ¿Discapacidad o diversidad?

Dado que el objeto de estudio de este trabajo se centra en la elaboración de material accesible para un público con discapacidad visual, hemos creído necesario detenernos en este punto para considerar la realidad de las personas ciegas y dar voz a una de las reivindicaciones a nivel lingüístico que este colectivo lleva haciendo varios años. Nos referimos aquí a la necesidad de desterrar el término *diversidad funcional* y cualquier variante o colocación con *diversidad*. El Comité español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI) ha abogado en diversas ocasiones por el empleo del término *discapacidad* frente a *diversidad*, alegando que, con el uso de este último, no se favorece la situación de las personas ciegas, sino que se invisibiliza su lucha personal, así como sus necesidades especiales, sus derechos y sus enormes esfuerzos diarios por integrarse en la sociedad.

3. 2 Accesibilidad, accesibilidad universal y diseño para todos

Según la EDAD 2008 (Encuesta de Discapacidad, Autonomía Personal y Situaciones de Dependencia), alrededor del 10 % de la población española convive a diario con algún tipo de discapacidad, ya sea en el sistema visual, auditivo, respiratorio, osteoarticular, neuromuscular, intelectual, cardiovascular o inmunológico. Detrás de esta cifra y al otro lado de la marginación social se esconden cientos de niños y niñas para los que ver la última película de The Walt Disney Company en el cine es una fantasía; adolescentes para los que disfrutar de un concierto de música o escuchar lo último de Lady Gaga no es más que un sueño y adultos con brazos de acero para los que coger un autobús para ir a trabajar es una odisea. Solamente hace falta mirar con un poco más de sensibilidad para darnos cuenta de que detrás de esas cifras se esconden personas y lo que la sociedad le debe a estas personas es atención y solidaridad. No es una utopía que un niño ciego pueda disfrutar de una película, ni que un adolescente sordo pueda sentir la magia de las letras de su cantante favorito, ni mucho menos que el simple hecho de subirse a un autobús no sea un problema para una persona en silla de ruedas. No es utopía, es accesibilidad. La accesibilidad es el elemento clave para salvaguardar el bienestar de estas personas con discapacidad, ya que facilita su integración en la sociedad.

El término *accesibilidad* proviene de *acceso*, que el DLE (Diccionario de la Lengua Española) define como «*acción de llegar o acercarse*», «*entrada o paso*» o «*entrada al trato o comunicación con alguien*». Las personas con discapacidad se enfrentan a múltiples dificultades en su día a día para acceder a edificios públicos, establecer comunicaciones o disfrutar de los servicios públicos que brinda nuestro país. Es en este contexto y bajo estas circunstancias, cuando surge a finales del siglo XX la accesibilidad. Belmonte (2013: 4) la define como:

El grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas, siendo un elemento indispensable e imprescindible, ya que se trata de una condición necesaria para la participación de todas las personas, independientemente de las posibles limitaciones funcionales que puedan tener.

Como bien refleja la definición anterior, la accesibilidad abarca diferentes áreas, dando lugar a la accesibilidad urbanística, la accesibilidad arquitectónica, la accesibilidad en el transporte, la accesibilidad en la comunicación y la accesibilidad electrónica (Fernández Iglesias, 2006). En este contexto, el equipo técnico Aceplan redacta el *Libro Blanco de la Accesibilidad* (2003), que pretende detectar, analizar e intentar resolver los problemas a los que se enfrenta este sector de la población, y paliar así las carencias que existen con respecto a la accesibilidad. Así pues, y como bien lo refleja Aceplan, la accesibilidad es clave para «*[...]evitar la segregación y la estigmatización pues los valores de la velocidad y la rentabilidad actúan casi siempre en contra del interés de los grupos sociales más frágiles.*»

En el marco de la accesibilidad arquitectónica, cabe destacar el proyecto DESAM (Desarrollo de contenidos para sistema de accesibilidad universal multiplataforma y de bajo coste de descripción, localización y guiado de edificios de la UGR). DESAM es un pionero Proyecto de Innovación Docente del Grupo de investigación TRACCE de la Universidad de Granada, en el que accesibilidad, tecnología, innovación y humanidad van de la mano. Gracias a este proyecto, se ha conseguido hacer accesibles dos edificios de la Universidad de Granada: la Facultad de Traducción e Interpretación y la Escuela Superior de Ingeniería Informática y Telecomunicaciones, pero no solo desde el punto de vista de la discapacidad visual; se les ha conferido además un carácter multilingüe, haciendo de estas facultades un espacio cultural y museístico accesible a personas de diversos países y culturas. (Álvarez de Morales 2016: 9)

Siguiendo esta línea, cabe destacar el concepto de Accesibilidad Universal y Diseño para Todos (*design for all*) que Tercedor (2009: 30) define como:

La creación de entornos, productos y servicios destinados a que todas las personas puedan participar en igualdad de oportunidades en la sociedad, independientemente de su edad, género, capacidades y bagaje cultural. El diseño universal aboga por que estos entornos, productos y servicios puedan ser utilizados por el mayor número de personas sin necesidad de adaptación o diseño especializado.

Resulta evidente que las necesidades y las dificultades de las personas con problemas de visión son muy diversas. Este trabajo, que sienta sus bases sobre los conceptos de inclusión y accesibilidad universal, pretende que todas las personas con algún tipo de discapacidad visual, ya sea moderada, grave o total, pueda beneficiarse de nuestro producto: la audiodescripción de un fragmento de la película *Wonder*.

3.3. El marco legislativo de la accesibilidad: nivel internacional, europeo y estatal

El concepto de *accesibilidad* que existe hoy en día no ha significado, implicado ni involucrado siempre lo mismo. En un principio, solo hacía referencia a las mejoras de los entornos físicos, con la supresión de barreras arquitectónicas, lo que deja claro que inicialmente solo se pensaba en personas con discapacidad física cuando se llevaba a cabo un proyecto de accesibilidad. Sin embargo, en la actualidad, se entiende por accesibilidad un conjunto de elementos de diferente índole y aplicación en la sociedad, lo que ha derivado en el concepto de diseño universal (*design for all*).

3.3.1. Nivel internacional

El 20 de diciembre de 1993, la ONU aprobó las Normas Uniformes sobre la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad, en el que pedía a los diferentes Estados adoptar las medidas necesarias para a) hacer que el entorno físico fuera accesible y b) garantizar el acceso a la información y la comunicación. La primera incluía viviendas, edificios, servicios de transporte público, calles y lugares al aire libre; la segunda medida, el diagnóstico, los derechos y los servicios y programas disponibles.

El 13 de diciembre de 2006 se aprobó la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, que entró en vigor en España en 2008. En él se reconocía la igualdad de los derechos y libertades de todos los ciudadanos, en particular aquellos con discapacidad, y se garantizaba que estos podían ejercerlos plenamente, favoreciendo así su participación con la comunidad, y por ende, su integración en la sociedad. Las personas con discapacidad incluían aquellas con deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales. Aunque en el Artículo 9 se habla de accesibilidad, nos concierne más el Artículo 30, sobre la participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte. En él se reconoce el derecho de este colectivo a acceder a la cultura (ya sean programas de bibliotecas, monumentos turísticos, televisión, cine, conciertos), bien en formatos accesibles o bien haciendo accesibles los lugares en los que estos se desarrollan.

3.3.2. Nivel europeo

En relación con la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD), surge la Estrategia Europea sobre Discapacidad (2010-2020), cuyo objetivo es hacer de Europa un lugar sin barreras para las personas con discapacidad. Entre los ocho puntos clave de los que se compone, destaca el de accesibilidad, para que este sector de la población tenga acceso a bienes, servicios y dispositivos de asistencia.

El 7 de junio del pasado 2019, el Parlamento Europeo aprobó el Acta Europea de Accesibilidad (*European Accessibility Act*), que contiene una serie de directrices para favorecer la inclusión social de las personas con discapacidad y los mayores, y mejorar su día a día. Así pues, entre los productos y servicios que se incluyen, destacan: ordenadores y sistemas operativos, cajeros automáticos, teléfonos móviles, tabletas digitales y televisiones y el comercio electrónico.

3.3.3 Nivel estatal

La Constitución española de 1978 declara la igualdad entre españoles en el Artículo 9: *«Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas; remover los obstáculos que impidan o dificulten su plenitud y facilitar la participación de todos los ciudadanos en la vida política,*

económica, cultural y social.» Sin embargo, no todos los españoles son iguales, puesto que no tienen las mismas oportunidades ni posibilidades de acceder a un mismo servicio o disfrutar de un determinado producto. Para intentar llegar a una igualdad social, el Estado ha ido aprobando leyes a lo largo de los años. A continuación se aportará un resumen de las más importantes, de la más antigua a la más reciente:

Ley 15/2001 de 9 de julio, de fomento y promoción de la cinematografía y el sector audiovisual. Actualmente derogada, recoge que todas las producciones cinematográficas y audiovisuales que contribuyan a romper las barreras de la comunicación que dificultan el acceso a estas por parte de personas con discapacidad sensorial serán fomentadas por parte del Gobierno.

Real Decreto 526/2002, de 14 de junio, por el que se regulan medidas de fomento y promoción de la cinematografía y la realización de películas en coproducción. Entre sus disposiciones, destaca la concesión de préstamos a todas las infraestructuras que acerquen las películas a personas con discapacidad (Artículo II). Actualmente está derogada.

Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Actualmente derogada, reconoce por primera en el ordenamiento español la necesidad de regular unas condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y uso de los espacios públicos urbanizados y las edificaciones. En su Artículo 2 define la accesibilidad universal y el diseño para todos:

c) Accesibilidad universal: la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. Presupone la estrategia de «diseño para todos» y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse.

d) Diseño para todos: la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible.

Con el Real Decreto 505/2007, de 20 de abril, se regularon las condiciones que establecía la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de Igualdad de Oportunidades, no Discriminación y Accesibilidad Universal de las personas con discapacidad (LIONDAU), garantizando así que todas las personas pudieran realizar un uso independiente de los espacios públicos.

Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social. En el ámbito de aplicación de este Real Decreto se incluyen, entre otros, las administraciones públicas y los medios de comunicación social que prestan su servicio bajo la jurisdicción española.

Ley 26/2011, de 1 de agosto, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, y Real Decreto 1276/2011, de 16 de septiembre, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. Destaca, en materia de empleo, el cupo de vacantes reservadas para personas con discapacidad, y la creación de una cuota para personas con discapacidad intelectual.

Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. Su objetivo es garantizar el derecho a la igualdad de oportunidades y trato, promoviendo la accesibilidad universal, la inclusión en la comunidad y suprimiendo toda forma de discriminación.

Recoge en el Artículo 5 los diferentes ámbitos de aplicación de la accesibilidad:

- a) Telecomunicaciones y sociedad de la información.
- b) Espacios públicos urbanizados, infraestructuras y edificación.
- c) Transportes.
- d) Bienes y servicios a disposición del público.
- e) Relaciones con las administraciones públicas.
- f) Administración de justicia.

g) Patrimonio cultural, de conformidad con lo previsto en la legislación de patrimonio histórico.

h) Empleo.

Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público. Se aplica, principalmente, sobre la Administración General del Estado, las Administraciones de las comunidades autónomas y las entidades que integran la Administración Local.

Por último, otras normas sobre accesibilidad global que estimamos relevante mencionar son:

- Norma UNE 170001-1:2007, que anula y sustituye la norma UNE 170001-1: 2001.
- Norma UNE 170001-2:2007, que anula y sustituye la norma UNE 170001-2: 2007.

3.4. Audiodescripción

La Norma UNE (AENOR 2005: 4) define la audiodescripción como:

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

Desde un punto de vista traductológico, según Salzhauer y Sobol (2003: 2) «*La audiodescripción es un proceso de traducción intersemiótica de imágenes a palabras cuya función es facilitar que la persona con discapacidad visual construya una imagen mental de lo que no puede ver*». La audiodescripción es, además, un tipo de traducción subordinada, tanto a la imagen (canal visual) como al espacio de tiempo entre los diálogos de los personajes:

La audiodescripción, por lo tanto, desde el punto de vista de la traductología, se puede considerar una modalidad de traducción intersemiótica (la audiodescripción de una película desde la pantalla al texto oral emitido junto a la imagen) en la que tendrían cabida las submodalidades de traducción intersemiótica interlingüística, donde se estudiaría la

traducción de guiones audio descriptivos entre diferentes lenguas, junto a las consideraciones y estrategias traductoras pertinentes de tal trasvase, como puedan ser conceptos culturalmente marcados, etc. Jiménez (2010: 17)

En esta misma línea, el texto audiovisual se caracteriza por ser un tipo de texto dinámico e independiente que no es exclusivamente oral o exclusivamente escrito, y que se transmite por un canal doble: el acústico y el visual. El mensaje, que se transmite por ambos canales, puede ser tanto verbal como no verbal, y es precisamente esta arbitrariedad lo que confiere a un texto el carácter de audiovisual. Por lo tanto, el objeto de estudio de este Trabajo de Fin de Grado (la creación de un GAD para un fragmento de *Wonder*) se presenta como un producto audiovisual accesible:

En nuestro análisis del texto audiovisual accesible, éste es considerado un texto múltiple y modal compuesto por tres textos interconectados: por un lado, el producto audiovisual original que codifica un tipo de función comunicativa dependiendo del tipo del film que se trate; por otro, se crea un texto plano, escrito para ser locutado, el *guión audiodescriptivo* (GAD), cuya función comunicativa es narrar lo que se ve o traducir la narrativa audiovisual; finalmente, la interconexión de ambos da lugar al *texto audiovisual accesible*. El primer texto, el audiovisual, es un texto independiente que ya introduce diferentes códigos semióticos, mientras que el GAD es un texto subordinado al primero desde varias perspectivas. La subordinación se debe tanto al hecho de que el GAD surge, en su traducción de las imágenes a palabras, para apoyar la trama espacio-temporal del primero, así como para incidir en su función comunicativa. (Jiménez 2010: 26)

En este punto es preciso dar una breve definición sobre los conceptos básicos que engloba la audiodescripción: *bocadillo informativo* o *unidad descriptiva* y *hueco de mensaje*. Valentín Sama Rojo (2012) define *hueco de mensaje* como «*tiempo del material audiovisual que no contiene diálogos o sonidos relevantes para su comprensión. En el hueco de mensaje se insertarán frases o locuciones de audiodescripción, denominadas bocadillo informativo o unidades descriptivas*».

El destinatario de un producto audiodescrito no tiene que ser únicamente una persona con discapacidad visual; el tipo de público que puede beneficiarse de este servicio es mucho más amplio. A modo de ejemplo ilustrativo del carácter universal de la audiodescripción cabe mencionar las audioguías de los museos, que brindan información detallada sobre las obras, haciéndola además accesible para personas que hablan diferentes idiomas. En este sentido, Snyder (2010) señala lo siguiente:

Audio Description (AD) is a tool for people who are blind or have low vision that provides access to the visual aspects of theater, media, and visual art—and any activity where images are a critical element. Using words that are succinct, vivid, and imaginative, describers convey visual information that is either inaccessible or only partially accessible to a segment of the population. In addition, audio description may also benefit people who prefer to acquire information primarily by auditory means and those who are limited—by proximity or technology, for instance—to accessing audio of an event or production.

3.4.1. Historia de la audiodescripción

El fenómeno de la audiodescripción nació en los años 70 de la mano del profesor universitario norteamericano Gregory Frazier. En 1974 Frazier estaba viendo la película *Solo ante el peligro* con un amigo y la mujer su amigo, quien le iba explicando a su esposo ciego todo lo que iba pasando. Ello inspiró a Frazier, que tuvo la idea de hacer accesibles para este colectivo las producciones audiovisuales, hecho a lo que denominó *audiovisión*.

Presentó la primera formulación de la audiodescripción y desarrolló esta idea en su tesis de postgrado en la Universidad de San Francisco (Thomas, 1996). En 1987, junto a August Coppola (hermano del cineasta Francis Ford Coppola), fundó el AudioVision Institute para poner en marcha la audiodescripción, que se extendió por Norteamérica, Europa y Japón.

Sin embargo, la audiodescripción llegó a España muchos años antes. Según palabras del periodista español Jorge Arandes Masip, lo más próximo a la audiodescripción en España asomó en la década de los 40 cuando los largometrajes que se exhibían en las salas de cine eran descritos por la radio. Estas producciones radiofónicas iban dirigidas a todos los radioyentes, con independencia de que tuvieran o no algún tipo de discapacidad visual. El primer locutor en hacerlo fue el periodista Gerardo Esteban, a través de la emisora Radio Barcelona, en los años posteriores a la Guerra Civil. Jorge Arandes explica cómo se narraban las audiodescripciones por aquel entonces:

La película ya estaba doblada y sólo había que poner comentarios a la banda [...] Los diálogos siempre se respetaban, las ad las pagaban las empresas distribuidoras [...] La primera película fue Gilda (1946) [...] La segunda fue Mi mula Francis (1950) [...] Estas dos películas se hicieron la misma semana y, después, se hacía una cada semana; la tercera fue María Antonieta (1938) [...], que se retransmitió desde el cine Tívoli de Barcelona. Todas [...] eran películas de actualidad que se estaban proyectando.

En 1988, la ONCE puso en marcha el proyecto Sonocine, que permitió realizar las primeras audiodescripciones de películas en España, como *El último tango en París*, de Berlotucci. Sin embargo, no fue hasta 1994 cuando los Servicios Culturales de esta organización desarrollaron el programa AUDESC, que posibilitó la creación de producciones cinematográficas y documentales con audiodescripción. Posteriormente, la audiodescripción llegaría también a las series de ficción y los cortometrajes. En septiembre de 1993, la ONCE comenzó un programa de investigación y desarrollo de audiodescripciones que culminó en la publicación de la norma UNE 153020 en 2005.

En 2004, El Gobierno, la sección industrial audiovisual y tres importantes asociaciones relacionadas con la discapacidad (FISPAS, CNSE y CERMI) instituyeron el Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA) para fomentar la accesibilidad en los medios audiovisuales mediante los servicios de subtitulación y audiodescripción.

3.4.2. El marco legislativo de la audiodescripción a nivel estatal

A día de hoy, existen principalmente tres leyes en el ordenamiento jurídico español que tratan en mayor o menor medida sobre la audiodescripción, si bien la última que vamos a mencionar (seguiremos un orden cronológico, de más antiguas a más recientes) es la que da algunas pautas sobre este servicio.

Real Decreto 920/2006, de 28 de julio, por el que se aprueba el Reglamento general de prestación del servicio de difusión de radio y televisión por cable. Recoge en su Artículo 12 que los titulares de autorización para la prestación del servicio de difusión de radio y televisión por cable deberán asegurarse de que disponen de los recursos técnicos necesarios para permitir la transmisión de los servicios de subtitulado, audiodescripción e interpretación en la lengua de signos.

Ley 27/2007, de 23 de octubre, por la que se reconocen las lenguas de signos españolas y se regulan los medios de apoyo a la comunicación oral de las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas. En ella se dispone la creación del Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (en adelante, CESyA).

El CESyA es un centro dependiente del Real Patronato sobre Discapacidad del Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, gestionado por la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) y que cuenta con la colaboración del Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI), cuyo proyecto multidisciplinar consiste en favorecer la accesibilidad en el entorno de los medios audiovisuales a través de los servicios de subtítulo y audiodescripción. Colabora con las asociaciones de personas con discapacidad, con la industria, con instituciones en el ámbito de la cultura, con los radiodifusores o con las universidades para crear e implantar soluciones que mejoren la accesibilidad a los medios audiovisuales. Además trabaja en la sensibilización y la difusión de iniciativas de accesibilidad audiovisual. Actualmente el CESyA se encarga también del seguimiento de la accesibilidad en la TDT.

Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Reconoce en su Artículo 8 los derechos de las personas con discapacidad: *«Las personas con discapacidad visual tienen el derecho a que la comunicación audiovisual televisiva, en abierto y cobertura estatal o autonómica, cuente al menos con dos horas audiodescritas a la semana»*. Además, establece los porcentajes anuales mínimos de emisión de servicios de apoyo para las personas con discapacidad, tanto de canales de televisión pública como privada:

Canales de televisión pública	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	50%	70%	90%
Horas de lengua de signos	1	3	7	10
Horas de audiodescripción	1	3	7	10

Tabla 1. Canales de televisión pública

Canales de televisión privada	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	45%	65%	75%
Horas de lengua de signos	0,5	1	1,5	2
Horas de audiodescripción	0,5	1	1,5	2

Tabla 2. Canales de televisión privada

3.4.2.1. La norma UNE 153020

Es la legislación que regula la audiodescripción en España; incluye los requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías. Fue redactada por miembros de la ONCE y algunos de los primeros audiodescriptores del país, y publicada por la agencia de calidad AENOR (Asociación Española de Normalización y Certificación) en 2005. Establece los requisitos de calidad para la audiodescripción que deben tener en cuenta todas las instituciones, empresas y profesionales que trabajen en la elaboración de producciones audiodescritas para personas con discapacidad visual. Estos requisitos son aplicables a producciones emitidas por televisión, producciones grabadas en cualquier soporte, cine en sala, espectáculos en directo, monumentos, museos y exposiciones y entornos naturales y espacios temáticos.

3.4.3 El guion audiodescriptivo (GAD)

La intención comunicativa del guion audiodescriptivo (GAD) no es meramente informativa. El guion audiodescriptivo es una nueva modalidad textual que se acerca a un tipo de texto especializado en el que confluyen rasgos semánticos y narratológicos poco comunes. Esta novedad en cuanto a sus rasgos distintivos se refleja también en las competencias que el autor de un guion audiodescriptivo debe manejar (precisión, capacidad de resumen, comprensión de la información y percepción de la información relevante relacionada con la función comunicativa). La complejidad cognitiva a la que se enfrenta un descriptor en el proceso de creación de un guion audiodescriptivo resulta más que evidente si se tiene en cuenta el hecho de que, como se ha

mencionado anteriormente, cada audiodescripción se adecúa a un texto fílmico en cuestión (Jiménez, 2010: 18).

Además de las dificultades mencionadas a la hora de crear un guion audiodescriptivo, un descriptor debe lidiar con una serie de restricciones, fruto del carácter accesible y multimodal del mismo. Jiménez (2010: 18) resume estas restricciones en tres:

[...] el bocadillo que describe una escena concreta se inserta en el momento en el que hay un espacio entre los diálogos (*primera restricción*), cuando ese espacio es suficientemente amplio como para introducir algunas palabras (*restricción segunda*) y se describe con la profundidad o superficialidad que el propio estilo permite (*restricción tercera*).

Desde un punto de vista lingüístico, la *Guidelines for Verbal Description* de la organización Art Beyond Sight, Axel et al. (2005) recomienda lo siguiente:

Clear and precise language is crucial to any good description. In describing visual art to a blind audience, you must be careful to avoid ambiguous and figurative language. The blind listener can take words very literally. For instance, saying "light falls on an object" has no meaning for the congenitally blind individual. In general, you should not make assumptions about the viewer's knowledge of any aspect of art making. Accordingly, art terms and pictorial conventions such as perspective, focal point, picture plane, foreground, and background should always be defined for your audience.

Salway (2007 a y b) afirma que, en inglés, los eventos que se describen con mayor frecuencia en el guion audiodescriptivo atienden a las acciones de cambio (de escena o de situación), percepción (foco de atención de los personajes) y movimiento (comunicación no verbal). Sin embargo, en español las categorías semánticas más recurrentes son las de movimiento, sentimiento y percepción. En palabras de Jiménez (2010: 96):

El triángulo cognitivo que forman las categorías de PERCEPCIÓN, MOVIMIENTO y EMOCIÓN, por su relevancia y productividad puede ser considerado el primer patrón semántico-sintáctico presente en el guion audiodescriptivo. Recordemos que una película es un texto narrativo en el que suceden cosas con una relación causa-efecto, en la que el hilo conductor son los personajes del film. Por ello, no es de extrañar que, con el área de MOVIMIENTO, se describan los cambios de escenario y/o el movimiento mismo de los personajes. El área de PERCEPCIÓN, por su parte, recrea el evento del foco de atención de los protagonistas en la medida en que el film se suele contar desde la perspectiva del que

actúa y condula la acción. Finalmente las emociones son precisamente el motor de esa acción que se produce gracias o a través de los personajes: hacemos algo porque nos gusta o nos disgusta o estamos contentos o tristes porque algo ha ocurrido.

Mediante la narración, el emisor, en respuesta a una supuesta pregunta del receptor que desea conocer algo, reconstruye en el presente acciones y hechos que sucedieron en el pasado. Por tanto, narrar es una actividad comunicativa reconstructiva, lo que sitúa a la audiodescripción muy cerca de esta práctica, en tanto que la audiodescripción reconstruye con palabras las acciones y sucesos que están ocurriendo en la pantalla, respondiendo así a las posibles preguntas del receptor con discapacidad visual. Estas preguntas, además, surgen en torno a los tres elementos fundamentales de la narración: personajes, acciones y ambientación, los cuales sitúan en el espacio y tiempo la historia narrada; son los pilares de la estructura narrativa de la historia. En este sentido, podemos afirmar que la estructura narrativa de una película se construye, por un lado, en torno a una historia formada por una serie de sucesos y los personajes involucrados en los mismos y, por otro, por un discurso a través del cual se comunica un contenido.

Además, tal y como hemos mencionado en otras ocasiones, una película es un texto audiovisual con una estructura narrativa de carácter acústico-visual fácilmente divisible en unidades narratológicas significativas. A su vez, el texto accesible audiodescrito está constituido por tres subtextos: el texto original (es decir, la película de *Wonder* no accesible); el guion audiodescriptivo y la película audiodescrita (el producto final). A modo de ejemplificación gráfica, se incluye el siguiente esquema en el que cada subtexto del texto accesible audiodescrito (película original, guion audiodescriptivo y película audiodescrita) está analizado atendiendo a la naturaleza discursiva del mismo.

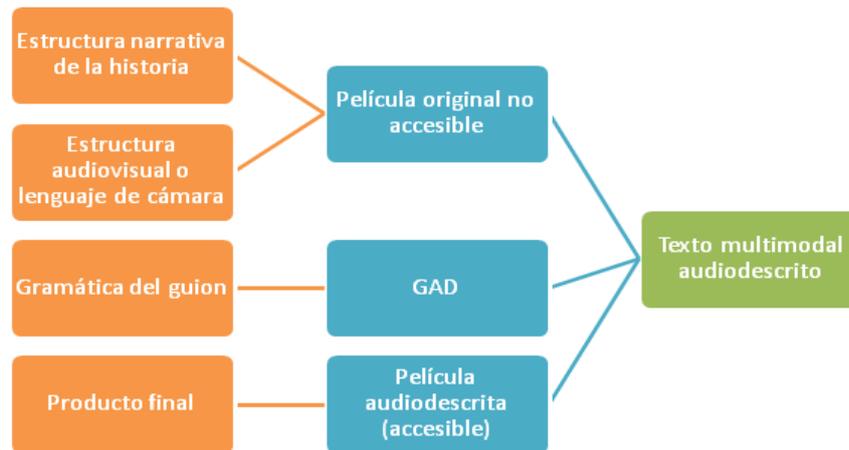


Figura 1. Estructura narrativa acústico-visual. Jiménez (2010: 77)

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la estructura narrativa de cualquier historia (una película también es una historia, contada con imágenes y palabras) está formada por tres elementos: los personajes, las acciones y la ambientación y escenarios. Dan sentido a la trama, aunque el eje central de la narración son los personajes:

Todo personaje dramático tiene una característica constitutiva que condiciona sus objetivos y sus deseos: se enfrentan a conflictos y se enfrentan a otros personajes y a ellos mismos; siempre inmersos en un evento o sucesión de acontecimientos entre los que se establece una relación causa-efecto. Alguien que hace (ACCIÓN) algo en algún lugar y tiempo dados, movido por sus OBJETIVOS (pensamientos/actitudes) y sus SENTIMIENTOS. Los personajes se presentan a través de sus acciones, los ambientes en los que actúan y los rasgos físicos y emocionales. La esencia de su personalidad la percibimos a través de sus acciones. El personaje actúa así porque es así. (Jiménez 2010: 80)

Cabe mencionar en este punto la importancia de emplear patrones de descripción física que transmitan información acerca del aspecto y la complejión de los personajes (estatura, color de pelo, cálculo aproximado de la edad...), así como del vestuario y la actitud de los mismos.

En un contexto de narratología fílmica, por ambientación o diseño de la escena se entiende: los detalles personales y objetos decorativos que realzan ciertas acciones de los personajes. Asimismo, la escena se erige como la *unidad individual más importante del guion*, siendo el espacio en el que se desarrolla la historia. Atendiendo a esta importancia, cabe destacar la trascendencia que tienen las traducciones de la ambientación:

[...] ayudan a caracterizar a los personajes [...] y ofrece información acerca de dónde y cuándo ocurren las acciones, sobre todo, la contraposición de exteriores *versus* interiores. Al igual que, por ejemplo, el vestuario, la ambientación proporciona información acerca de las condiciones sociales, culturales e históricas de la película. En definitiva, ayudan a la persona ciega a recordar qué ocurre y por qué ocurre. (Jiménez 2010: 88)

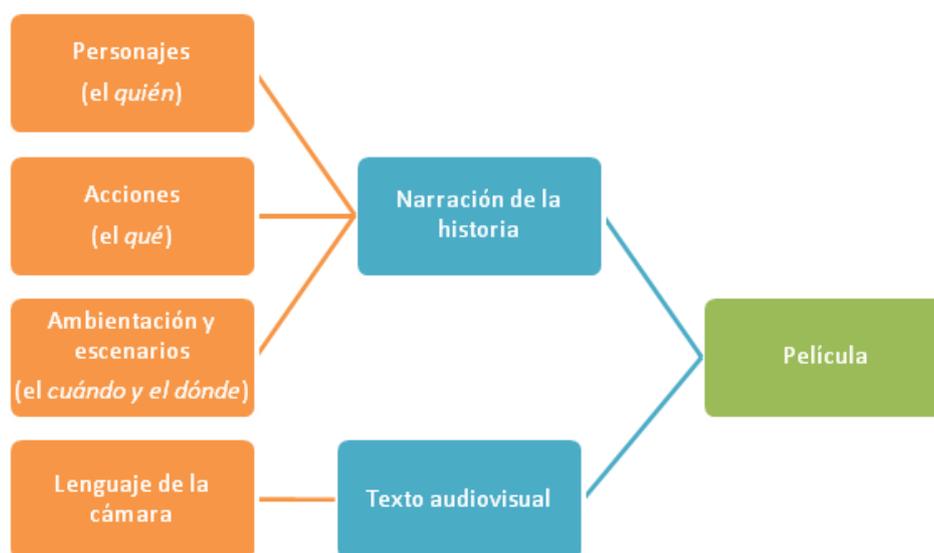


Figura 2. Elementos de un GAD. Jiménez (2010: 78)

4. Metodología

Este Trabajo de Fin de Grado se basa en el estudio de un corpus formado por 168 unidades de sentido que conforman el guion audiodescritivo de un fragmento de la película *Wonder*, y en su posterior análisis desde un punto de vista descriptivo. Para llevarlo a cabo, en primer lugar, establecimos unas pautas sobre los ámbitos temáticos imprescindibles que debería contener este trabajo, siendo estos la discapacidad visual, la accesibilidad, la teoría y la práctica de la audiodescrición, la Norma UNE 153020 y la legislación que regula la accesibilidad y la audiodescrición. Una vez fijados los límites, realizamos una búsqueda exhaustiva del material bibliográfico (principalmente en formato electrónico) que necesitábamos, y de ejemplos de audiodescriciones realizadas por profesionales, desde un punto de vista principalmente pedagógico, aunque también crítico.

En cuanto al material audiovisual de nuestro objeto de estudio, tuvimos claro desde el primer momento que queríamos seguir la línea de la inclusión, la concienciación y la sensibilización, por lo que decidimos escoger la película *Wonder*, que narra las barreras que un niño con Síndrome de Treacher Collins tiene que superar a su llegada al colegio. Obtuvimos el guion original de esta película y, siguiendo las pautas establecidas en la Norma UNE 153020, redactamos nuestro guion audiodescriptivo para los primeros cuarenta minutos de este largometraje, dividiéndolo en unidades de sentido en las que se incluyen huecos de mensaje que describen lo que sucede en pantalla. En total, creamos 168 unidades de sentido, que se recogen en los anexos de este trabajo. Para pautar las unidades de sentido, que incluyen los tiempos de entrada y salida, utilizamos el programa de subtitulado Aegisub. Este guion audiodescriptivo fue posteriormente revisado por un experto en la materia, y fue modificado hasta que nos convenció el resultado. Los problemas con los que nos encontramos durante el proceso, así como las estrategias que llevamos a cabo para solucionarlos quedan recogidos también en este trabajo.

Una vez que el guion audiodescriptivo quedó revisado, lo locutamos de manera no profesional con la ayuda del programa Filmora 9.

5. Análisis del producto

5.1 *Wonder*. Ficha técnica

Wonder es una película estadounidense de las productoras Lionsgate Films, Walden Media, Participant Media y Mandaville Films, estrenada en 2017 y dirigida por el famoso guionista, escritor y director estadounidense Stephen Chbosky, en la que drama y comedia se dan la mano para crear un filme familiar. *Wonder* narra la historia de Auggie Pullman, interpretado por Jacob Tremblay, un niño de 10 años que nació con una enfermedad llamada Síndrome de Treacher Collins que le ha obligado a pasar por quirófano 27 veces. Auggie es un niño tímido, y nunca sale a la calle sin su casco de astronauta que hace las veces de caparazón infranqueable. En los 113 minutos de duración, esta película muestra el inmenso esfuerzo que debe hacer Auggie para integrarse en su primer año de colegio. Está basada en el libro de Raquel Palacio que publicó en 2012 y que lleva el mismo nombre.

Con el apoyo y el sentido del humor de su padre, Nate Pullman, interpretado por Owen Wilson; el amor incondicional de su madre, Isabel Pullman, interpretada por Julia Roberts y la sabiduría y consejos de su hermana Olivia, Auggie será capaz de superar sus propios miedos y aprenderá a pasárselo bien en el colegio.

Wonder es un canto a la vida y a la bondad y nobleza innata del ser humano. Es una película apta para todo tipo de públicos que enseña a respetar y amar al prójimo independientemente del aspecto exterior, y que recuerda el significado de la amistad, así como que la verdadera belleza se esconde muchas veces en el rincón más oculto de las personas; solo hace falta saber cómo mirar.

5.2 Elaboración del guion audiodescriptivo

El proceso de creación de un guion audiodescriptivo es una actividad compleja que incorpora la mediación lingüístico-cognitiva y la multidimensional (Braun 2007). Según Risku (1998), podemos hablar de mediación porque es un tipo de texto que se crea a partir de la relación y búsqueda de equivalencias funcionales entre dos códigos comunicativos distintos (unidades visuales y unidades lingüísticas) que conforman un todo textual de doble carácter: acústico (los sonidos y el propio guion original) y visual.

Para la elaboración del guion audiodescriptivo de este Trabajo de Fin de Grado se han seguido las directrices de la Norma UNE 153020: 2005, que establece una serie de requisitos y de procedimientos que deben seguirse a la hora de audiodescribir. Estos procedimientos son los que se señalan a continuación:

En primer lugar, hicimos un análisis previo de la obra para comprobar si existían huecos de mensaje suficientes en los que introducir la información audiodescrita necesaria en cada momento, sin sobrecargar a la persona ciega. Además, como la audiodescripción se debe hacer en el mismo idioma en que esté la película, comprobamos que existía una versión doblada al castellano. En cuanto a los huecos de mensaje, la película contiene silencios suficientes que han permitido la audiodescripción de la obra.

En segundo lugar, antes de poder elaborar el guion audiodescriptivo, llevamos a cabo un proceso de documentación lo más completo y pertinente posible que nos permitió familiarizarnos con la

terminología propia de la audiodescripción, así como con el contexto de la película y con el tipo de vocabulario que debíamos usar en este trabajo. Siempre tuvimos muy presente que *Wonder* es una película apta para todo tipo de públicos, por lo que decidimos optar por un lenguaje lo más neutro posible, sin demasiados formalismos ni términos de difícil comprensión.

En cuanto a la redacción del guion, se ha incluido la información de lo que sucede en escena, así como la lectura de carteles que aparecen en pantalla. Es el caso de la escena en la que Olivia escribe su nombre junto al apellido de Justin, o la información que se da sobre el cartel de la puerta de la habitación de Auggie. Como recomienda la UNE 153020: 2005, en todo momento se han seguido y respetado las normas gramaticales de la Real Academia Española de la Lengua.

Por último, una vez que redactamos el guion audiodescriptivo, una persona distinta al audiodescriptor, en este caso, un revisor externo especialista en accesibilidad y AD, lo revisó y corrigió los errores existentes hasta que el resultado fue óptimo. La revisión es fundamental, aún más cuando el guion audiodescriptivo se va a locutar, como es nuestro caso.

5.2.1. Problemas y estrategias

Un guion audiodescriptivo debe contener la descripción objetiva de acciones, personas (tanto a nivel físico como psicológico), expresiones corporales, escenarios y localizaciones, así como la lectura de los textos que se muestran en pantalla y todos los elementos visuales que sean relevantes para comprender la obra audiovisual (Sama y Sevilla 2012: 333). Además, siempre que los diálogos entre los personajes no dejen clara la información sobre los cambios de escena, lugar geográfico y tiempo, el audiodescriptor tendrá que especificarlo, haciendo el menor número de intervenciones posibles, ya que:

[...] se trata de dejar a la persona ciega ver la película interfiriendo lo menos posible en su propio análisis del texto filmico original, aunque ayudándole a imaginar de forma adecuada esa escena con descripciones de gestos o movimientos y expresiones corporales que sean funcionales, esto es, relevantes para poder así percibir el mensaje en su conjunto. Jiménez (2010: 16)

Este ha sido uno de los problemas al que nos enfrentamos a la hora de elaborar nuestro guion audiodescriptivo: ¿dónde está el límite de la información que debemos aportar?, ¿qué se entiende por *información pertinente*?:

Borrador del guion audiodescriptivo	Guion audiodescriptivo revisado
«Isabel lo mira preocupada. Auggie le devuelve la mirada antes de cruzar el pasillo. Esta le sonrío esperanzada».	«Isabel lo mira preocupada. Auggie le devuelve la mirada. Esta le sonrío esperanzada».
«Isabel, que estaba poniendo los platos en la mesa, se vuelve a la cocina. Nate, sentado en la mesa, la mira».	«Isabel se vuelve a la cocina. Nate, sentado en la mesa, la mira».
«Entre ellos se sienta Jack, que llega más tarde».	«Jack se sienta entre ellos».
«Julian se sienta con los demás compañeros en otra mesa. Todos se ríen. A Auggie se le va el apetito, y deja el snack que se estaba comiendo en la mesa. Cruza los brazos y agacha la cabeza».	«Julian se sienta con los demás compañeros en otra mesa. Todos se ríen. Auggie deja el snack en la mesa. Cruza los brazos y agacha la cabeza».
«La profesora de ciencias, la señorita Petosa, es rubia con pelo liso, joven y lleva gafas».	«La señorita Petosa es rubia con pelo liso, joven y lleva gafas».
«Los niños golpean con pelotas de goma a Auggie en la clase de Educación Física. Auggie trata de esquivar los pelotazos».	«Los niños golpean con pelotas de goma a Auggie. Auggie trata de esquivar los pelotazos».
«Auggie saca unas tijeras del tocador de Via y se corta la trenza. Via lo mira sorprendida. Auggie se dirige decidido a la puerta».	«Auggie saca unas tijeras y se corta la trenza. Via lo mira sorprendida. Auggie se va».
«Durante la cena, Auggie lleva puesto el caso.»	«Durante la cena, Auggie lleva puesto el

Reina un silencio incómodo en la mesa. Nate intenta romper el hielo».	casco».
«Isabel levanta la visera del casco de Auggie y deja visible la cara de Auggie».	«Isabel levanta la visera del casco».
«Auggie se quita el casco de astronauta. Isabel coge el casco. Auggie llora».	«Auggie se quita el casco. Isabel lo coge. Auggie llora».
«Via camina tras sus padre y hermano con un semblante apagado. Todos caminan de la mano menos Via».	«Via con semblante apagado. Todos caminan de la mano menos Via».
«Via se apoya sin saberlo en una pared con un anuncio de una obra de teatro. Mira a la nada apenada. Suspira. Un chico alto, delgado y de su edad se detiene».	«Via se apoya en una pared con un anuncio de una obra de teatro. Suspira. Un chico alto, delgado y de su edad se detiene a su lado. Es Justin».
«Justin se va. Via se acerca pensativa al papel de inscripción de la obra de teatro. Aparece el nombre de Justin Hollander».	«Justin se va. Via ve la inscripción de Justin».
«En clase del señor Browne, un joven alto intenta sacar una foto de la clase».	«En clase del señor Browne, un fotógrafo hace una foto de la clase».
«Jack se apresura. Sigue copiando. Ambos pasan las hojas a la vez [...]».	«Jack se apresura. Sigue copiando [...]».
«Continúan jugando concentrados. Isabel sonrío y se va».	«Sonríe y se va».
«Via lo mira afligida».	«Lo mira afligida».
«Via entra con sigilo en la habitación de Auggie.	«Via entra con sigilo en la habitación de

Está oscuro. Isabel y Auggie duermen abrazados en la cama».	Auggie. Está oscuro. Isabel y Auggie duermen abrazados».
«Auggie imagina que Chewbacca de Star Wars está en la puerta del colegio. Todos los niños lo miran asombrados. Auggie se acerca a él».	«Auggie imagina que Chewbacca está en la puerta del colegio. Los niños lo miran asombrados. Auggie se acerca a él».

Tabla 3. Comparación de la información incluida en borrador y el GAD revisado

Teniendo en cuenta los ejemplos que se han expuesto en la tabla anterior, podemos afirmar que *información pertinente* es toda aquella información que la persona ciega no puede intuir o descifrar del contexto o del diálogo entre los personajes. No obstante, consideramos importante destacar que, en nuestro caso, el problema no ha sido la omisión de información, sino la explicitación de información que la persona ciega ya conoce.

A modo de ejemplo de esta explicitación excesiva de información podemos mencionar la unidad de sentido número 92 («Durante la cena, Auggie lleva puesto el caso. Reina un silencio incómodo en la mesa. Nate intenta romper el hielo»). La persona ciega puede intuir con facilidad que los personajes están cenando todos juntos, pero en silencio, lo cual resulta incómodo. Nate habla para intentar suavizar la situación, ya que la siguiente unidad de sentido, («Isabel mira a Nate con reproche. Nate la mira indeciso»), deja clara su intención. Además, en alguna ocasión se incluyó información que, debido al contexto, resultaba muy evidente para la persona ciega, como los complementos circunstanciales de tiempo o lugar, o como el hecho de que Auggie y Jack muevan las hojas en el examen, ya que se oye; o que la cara de Auggie quede al descubierto cuando su madre le levanta la visera del casco; o que sea Olivia la que mire afligida a Justin y no otra persona, puesto que están manteniendo una conversación; o que Isabel y Auggie duerman en una cama, ya que se encuentran en la misma habitación.

Así pues, el siguiente gráfico muestra una comparación entre la información que se omitió erróneamente en el primer borrador de nuestro GAD y la información que se incluyó innecesariamente.



Gráfico 1. Errores en el tratamiento de la información

Desde un punto de vista lingüístico, para la redacción de un guion audiodescriptivo se debe emplear un estilo «fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos» (AENOR 2005: 7).

Este sin duda, ha sido la principal dificultad con la que nos hemos encontrado al redactar el guion audiodescriptivo, pues inconscientemente intentábamos crear un texto sencillo pero elaborado, con oraciones compuestas y subordinadas para dotarlo de un carácter formal. Sin embargo, tal y como descubrimos más adelante gracias a la documentación, el visionado de obras audiodescritas y la revisión del guion audiodescriptivo por parte de un experto, siempre prima un lenguaje directo, objetivo, preciso y conciso cuyo objetivo es que el espectador pueda seguir la trama y disfrutar del producto audiovisual.

Borrador del guion audiodescriptivo	Guion audiodescriptivo revisado
«En la puerta hay un cartel que dice: cuarto de Auggie, con un casco dibujado».	«Un cartel en la puerta dice: cuarto de Auggie. Tiene un casco dibujado».
«Pasan por un autobús escolar, de donde	«Pasan por un autobús escolar. Bajan

bajan múltiples niños».	muchos niños».
«En la clase de inglés, el señor Browne escribe una frase en la pizarra. Auggie se queda parado en la puerta, buscando una mesa libre. Encuentra una. Todos sus compañeros lo miran y se callan».	«En la clase de inglés. El señor Browne escribe una frase en la pizarra. Auggie se para en la puerta. Busca una mesa libre. Encuentra una. Todos sus compañeros lo miran y se callan».
«Mientras tanto, Auggie está sentado solo en una mesa de la cafetería. Se está comiendo un snack. Sus compañeros y compañeras lo observan con detenimiento».	«Auggie está sentado solo en una mesa de la cafetería. Se come un snack. Sus compañeros lo observan con detenimiento».
«Auggie los ignora y se cubre la cabeza con la capucha de su chaqueta».	«Auggie los ignora. Se cubre la cabeza con la capucha de su chaqueta».
«Isabel suspira y mira preocupada a Auggie, que continúa llevando el casco».	«Isabel suspira y mira preocupada a Auggie, con el casco».
«Isabel coge una silla y la coloca al lado de la cama. Se sienta. Auggie se sienta en la cama».	«Isabel coge una silla. La coloca al lado de la cama. Se sienta. Auggie se sienta en la cama».
«Via suspira. Mira con nostalgia las fotos de su tocador en las que sale con Miranda. Sonríe levemente. Hay una en la que aparece también Auggie».	«Via suspira. Mira con nostalgia las fotos de su tocador con Miranda. Sonríe levemente. En una aparece también Auggie».
«Le dice a Auggie».	«A Auggie».
«Viste botas negras y de buena calidad».	«El fotógrafo lleva unas botas negras de buena calidad».

«Auggie intenta no salir en la foto. Browne se lo impide».	«Auggie intenta quitarse de la foto. Browne se lo impide».
«Coloca una tarjeta con una palabra detrás de un vaso. Añade agua al vaso. La escritura cambia de dirección».	«Coloca una tarjeta con una palabra detrás de un vaso. Añade agua al vaso. La escritura se refracta en el vaso».
«La profesora lanza una mirada a los alumnos. Jack y Auggie disimulan. La profesora vuelve a su trabajo. Auggie vuelve a acercar su examen a Jack. Jack termina de copiar. Ambos se lanzan una mirada cómplice y sonrén. Jack entrelaza sus dedos satisfecho. Auggie juega victorioso con su lápiz».	«[...] La profesora lanza una mirada a los alumnos. Jack y Auggie disimulan. La profesora vuelve a su trabajo. Auggie acerca su examen a Jack. Jack termina de copiar. Ambos se miran con complicidad y sonrén. Jack entrelaza sus dedos satisfecho. Auggie juega victorioso con su lápiz».
«Jack sonrío. Auggie mira pensativo su táper».	«Jack sonrío. Auggie mira pensativo su fiambarrera».
«Auggie mira a Jack sonriente y feliz».	«Auggie mira a Jack y sonrío feliz».
«Auggie se imagina a sí mismo vestido de astronauta. Corre y salta por los pasillos del colegio».	«Auggie se imagina vestido de astronauta. Corre y salta por los pasillos del colegio».

Tabla 4. Comparación del lenguaje empleado en borrador y el GAD revisado

Tal y como se aprecia en los ejemplos anteriores, en el guion audiodescritivo debe primar un lenguaje sencillo, con oraciones cortas. Para ello, se ha observado que la mayoría de las veces en las que dos oraciones están unidas por un nexos copulativo, este nexos se sustituye por un punto y seguido, separando las oraciones en dos unidades de sentido distintas. Además, para conseguir un lenguaje más simple, el presente simple de indicativo prevalece sobre cualquier otro, incluido los gerundios empleados como complementos modales, como por ejemplo: «[...] Auggie se queda

parado en la puerta, buscando una mesa libre» → «[...] Auggie se queda parado en la puerta. Busca una mesa libre». En esta misma línea, también deben evitarse las perífrasis verbales y utilizar en su lugar el verbo principal en presente simple de indicativo, tal y como podemos apreciar en los ejemplos anteriores. Asimismo, cabe señalar que el verbo *decir* suele evitarse y en su lugar se emplea la preposición *a* seguida del CI: «Le dice a Auggie» → «A Auggie». Por último, creemos interesante destacar la necesidad de emplear un lenguaje sin giros ni expresiones idiomáticas, para evitar posibles confusiones en el oyente: «[...] Ambos se lanzan una mirada cómplice y sonríen» → «[...] Ambos se miran con complicidad y sonríen» o «Auggie intenta no salir en la foto. Browne se lo impide» → «Auggie intenta quitarse de la foto. Browne se lo impide».

A modo de ejemplificación gráfica, se ofrece una representación de las conclusiones extraídas del análisis lingüístico llevado a cabo con anterioridad.

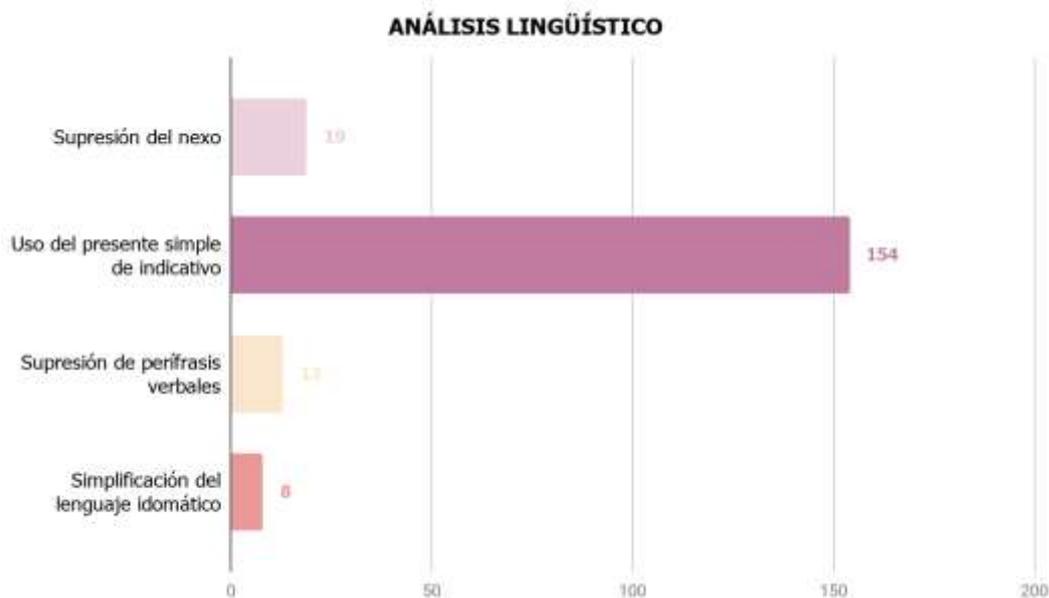


Gráfico 2. Análisis lingüístico

Hemos tratado en todo momento de audiodescribir el gesto corporal de los personajes, tratando de evitar el empleo de lexemas que codifiquen sentimientos y refiriéndonos al rostro y la mirada (por ejemplo: mira con tristeza) más que al propio sentimiento de tristeza (está triste). Sin embargo, la descripción de los sentimientos de los personajes no ha sido una tarea fácil, y ha llevado a que, en varias ocasiones, hayamos caído en la subjetividad a la hora de expresar cómo se sentían, sobre

todo el personaje de Auggie. Recordemos que Auggie es un niño que va por primera vez al colegio a sus diez años, ya que tiene miedo de que sus compañeros no le acepten tal y como es. Hasta entonces ha estado protegido por su familia, principalmente sus padres. Su madre, incluso, le había estado enseñando en casa para evitar que su hijo lo pasase mal en la escuela, aunque ello le perjudicase profesionalmente. Así pues, en diferentes escenas a lo largo de la película, podemos ver a Auggie nervioso, afligido, temeroso, cohibido, triste, solo, inseguro, etc., y eso es algo de lo que tenemos que informar al espectador, ya que principalmente sabemos de esos sentimientos porque vemos el lenguaje corporal del protagonista. Sin embargo, en varias ocasiones, al describir lo que sucedía en pantalla, interpretamos la escena y expresamos una opinión subjetiva. He aquí un par de ejemplos que, posteriormente, se corrigieron en la fase de revisión del guion audiodescritivo:

Borrador del guion audiodescritivo	Guion audiodescritivo revisado
«Mira el fondo estrellado azul situado en el techo, esperanzado aunque temeroso».	«Esperanzado, mira el fondo estrellado azul situado en el techo».
«Auggie, cohibido, se refugia en la estantería».	«Auggie se refugia en la estantería».

Tabla 5. Subjetividad: comparación entre el borrador y el GAD revisado

Dejando a un lado la forma del guion audiodescritivo, y centrándonos más en su contenido, ha habido dos problemas principales a la hora de describir lo que sucedía en pantalla. El primero de ellos ha sido la descripción física de Auggie Pullman, protagonista del largometraje. Al principio de la película, Auggie cuenta cómo ha sido su vida desde que nació, da detalles sobre su nacimiento, y enumera las múltiples operaciones a las que se ha tenido que someter para poder respirar, ver y mejorar su aspecto. Sin embargo, eso es lo único que se cuenta sobre su aspecto físico, pues en el guion audiodescritivo ha sido imposible añadir más información porque no había huecos de mensaje en los que introducir unidades de sentido. En un principio, pensamos en añadir información en otro momento de la película, pero una vez que Auggie narra la historia de su vida, se cambia de escena y, por tanto, de tema. Además, nos resultaba muy complicado encontrar las palabras adecuadas desde un punto de vista terminológico para poder hacer una descripción física de Auggie de manera objetiva y sin herir a nadie, por lo cual optamos por no añadir más

información de la que el protagonista ya daba, que, a nuestro parecer, era más que suficiente para que el espectador se hiciera a una idea de la trama.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la película no siempre contiene huecos de mensaje en escenas en las que al audiodescriptor le gustaría añadir información que estima relevante. Esto deriva en el problema con el que nos encontramos a la hora de dar una descripción psicológica de Olivia, la hermana de Auggie. La película se divide en tres partes, y cada una tiene como protagonista a un personaje: la primera parte se narra desde los ojos de Augie; la segunda, desde los de Olivia; y la tercera, desde los de Miranda, la mejor amiga de Olivia. Aunque nuestro guion audiodescriptivo solo incluye la primera parte de la película y parte de la segunda, estos personajes aparecen desde el principio, por lo que debíamos describirlos tanto físicamente como desde un punto de vista de los sentimientos y emociones. En las primeras intervenciones de Olivia, ya se deja ver que es una chica tímida, insegura e introvertida. Quiere mucho a su hermano, pero a veces lo ve como un enemigo, pues siente que le roba la atención que sus padres deberían prestarle a ella también. Aun así, siempre lo trata con cariño e intenta ayudarle todo lo que puede. Esta información la podemos extraer al ver la película, ya que aunque ella nunca lo expresa, sí que se verbaliza a través de su lenguaje corporal (gestos, mirada, movimientos) e incluso el tipo de plano usado en el montaje. Sin embargo, sin la ayuda de un guion audiodescriptivo, un espectador ciego no podría acceder a esa información. El problema en este caso fue que resultó materialmente imposible proporcionar descripciones emocionales de Olivia en los primeros momentos en que aparecía en pantalla, puesto que no había huecos de mensaje, y si los había, había otras descripciones que primaban sobre la forma de ser de Olivia. Sin embargo, la división de la película en partes acabó siendo la solución a este problema, ya que hicimos una descripción completa de este personaje en la parte en que ella es la protagonista.

5.3 Locución: dificultades y montaje

Para la locución del guion audiodescriptivo de este Trabajo de Fin de Grado se han seguido en todo momento las recomendaciones de la norma UNE 153020. De esta manera, la locución se ha realizado respetando la regla espacio-temporal de cada situación y aclarando cuándo, dónde, quién, qué y cómo. Hemos intentado no interferir en la música, pues también aporta información

a la trama, y hemos respetado los silencios en las situaciones de tensión dramática de suspense o de miedo.

Además, dado que es una película apta para todos los públicos, pero dirigida especialmente a un audiencia infantil, hemos tratado en todo momento de mantener una dicción correcta y clara, así como una entonación neutra que no transmita emociones pero que tenga un ligero toque expresivo para mantener la armonía con el resto de la película y captar así la atención de los niños. Por último, y siguiendo las recomendaciones de la norma UNE 153020, la locución del guion audiodescritivo de este largometraje la ha realizado una voz femenina, pues en la obra predominan las voces masculinas.

Somos conscientes de la necesidad de que la locución la realicen locutores profesionales para garantizar la máxima calidad posible en el producto final accesible. Sin embargo, la locución de este guion audiodescritivo la hemos llevado a cabo nosotras mismas, por lo que se aproxima mucho más a una práctica *amateur* que profesional. Es por ello que nos hemos tenido que enfrentar a diversas dificultades a lo largo del proceso, y que nos gustaría señalar con el fin de enriquecer y respaldar este Trabajo de Fin de Grado.

El mayor contratiempo que hemos sufrido ha sido la falta de previsión de problemas que hubiesen sido inexistentes si, a la hora de elaborar el GAD, hubiésemos cronometrado la lectura de las diferentes unidades de sentido. En ciertas ocasiones ha sido necesario eliminar información o, incluso, unidades de sentido completas, ya que era materialmente imposible locutarlas; en otras, en cambio, ha bastado con cambiar de sitio algunas descripciones.

En esta misma línea, dado que en una película el volumen del sonido del diálogo entre los personajes, el sonido ambiente o la música varía en función de la escena, a la hora de realizar el montaje también nos hemos visto obligadas a aumentar o reducir el volumen de la locución. No obstante, el programa de edición de vídeos Wondershare Filmora9 con el que hemos trabajado nos ha permitido alterar el volumen y la velocidad del audio fácilmente.

Aun así, esta experiencia nos ha resultado muy enriquecedora, y nos ha servido para concienciarnos de la necesidad de revisar continuamente un trabajo que creemos que ya está finalizado. Además, hemos podido comprobar que la audiodescripción es un proceso en cadena en el que colaboran

muchos profesionales que deben aportar su granito de arena procurando facilitar el trabajo del siguiente eslabón.

6. Conclusiones

La investigación llevada a cabo para realizar este Trabajo de Fin de Grado, cuyo objetivo principal ha sido crear un producto accesible para personas ciegas o con discapacidad visual (en este caso, la elaboración de un guion audiodescriptivo para la película *Wonder*), ha arrojado luz suficiente como para permitirnos extraer varias conclusiones acerca de la audiodescripción en España.

En primer lugar, cabe destacar que, a pesar de la legislación vigente que la ampara y que se ha resumido en este Trabajo de Fin de Grado, la audiodescripción es un servicio muy poco utilizado y desarrollado en España. En este sentido, a nivel estatal, son muy pocas las salas de cine, cadenas de televisión o teatros que proporcionan material accesible y de calidad a personas ciegas. Como consecuencia, podemos afirmar que, en términos de ocio, la comunidad ciega sufre una gran marginación social, ya que la cantidad de materiales adaptados es, desgraciadamente, reducida.

Sin embargo, esta falta de materiales adaptados a ciegos no es más que la consecuencia última del desconocimiento y falta de concienciación generalizada en nuestra sociedad acerca de las necesidades de esta comunidad. A modo de apreciación personal, nos ha sorprendido bastante que la mayor parte de las personas a las que le hemos comentado que nuestro Trabajo de Fin de Grado versa sobre la audiodescripción no sepan diferenciar si es una herramienta de accesibilidad para sordos o para ciegos. Por ello, nos sentimos realmente orgullosas del tema elegido para nuestro Trabajo de Fin de Grado, ya que, de una manera u otra, hemos aportado nuestro granito de arena para que la brecha entre integración y marginación de la comunidad ciega sea cada vez menor, hasta que llegue el día en el que los límites entre ellas resulten confusos.

La elaboración de un GAD y la locución del fragmento de la película *Wonder* sobre el que hemos trabajado ha supuesto un verdadero reto para nosotras, debido, en primer lugar, al compromiso social que supone realizar un TFG de este tipo y, en segundo, a la necesidad de contar con la

formación suficiente como para elaborar un producto final de calidad. Esta experiencia tan enriquecedora nos ha permitido valorar el trabajo de todos los profesionales que participan en la creación de un GAD y, en última instancia, de un producto accesible a personas ciegas. Además, nos ha servido para comprender la gran versatilidad profesional del traductor, al mismo tiempo que nos ha servido para poner en práctica, en un ejemplo real, ciertas estrategias que hemos incorporado a lo largo de nuestro recorrido académico durante estos cuatro años.

Nos gustaría poner fin a este Trabajo de Fin de Grado recordando que la accesibilidad es un derecho más de los ciudadanos, y confiamos en que el ser humano sea capaz de dejar a un lado su afán lucrativo y se encuentre así con la solidaridad y humanidad que tanto nos caracteriza. Como se comentaba al principio de este trabajo, estamos seguras de que llegará el día en el que disfrutar de una película, una obra de teatro o un cuadro no sea un problema para una persona ciega. Esto no es utopía; es investigación, compromiso social y accesibilidad.

7. Bibliografía

- Acceplan. (2003). *Libro Blanco de la Accesibilidad*. Recuperado de <http://www.proyectoabedul.es/AU%20Libro%20Blanco%20Accesibilidad.pdf>
- AENOR, UNE 153020 (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*.
- Álvarez Álvarez, M. *Subtitulado, videosignado y audiodescripción en la España televisiva actual*. (2014). Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45018/42389>
- Álvarez de Morales, C. y Jiménez Hurtado, C. (eds.) (2016). *Patrimonio cultural para todos. Investigación aplicada en traducción accesible*. Granada: Ediciones Tragacanto.
- JoSTrans. *Arandes interview*. Disponible en: https://www.jostrans.org/issue07/art_arandes.php [Consultada el 16 de mayo de 2020]
- Belmonte Trujillo, C. (2013). *Accesibilidad Audiovisual: Subtitulación y Audiodescripción*. Recuperado de <https://docplayer.es/8833294-Accesibilidad-audiovisual-subtitulacion-y-audiodescripcion-consuelo-belmonte-trujillo.html>
- Braun, S. (2007). "Multimodal Discourse Processing in Audio Description". Comunicación ofrecida en el seminario *Audio Description for Visually Impaired People*. Universidad de Surrey. 28 y 29 de junio de 2007.
- Ceguera, personas ciegas y deficiencia visual - Web de ONCE. (2020). Disponible en <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual/concepto-de-ceguera-y-deficiencia-visual> [Consultada el 27 de abril de 2020]
- Ceguera y discapacidad visual. (2020). Disponible en <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment> [Consultada el 27 de abril de 2020]
- Conoce los datos anuales de nuestros afiliados - Web ONCE. (2020). Disponible en <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/afiliacion/datos-de-afiliados-a-la-once> [Consultada el 27 de abril de 2020]
- Conócenos | CESyA | Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción. Disponible en: <https://www.cesya.es/quienes> [Consultada el 16 de mayo de 2020]
- Coste, D. y Pier, J.(2009). "Narrative Levels", en Hühn, Peter et al. (eds.) *Handbook of Narratology*. Berlín/Nueva York: de Gruyter, 295-308

- Díaz-Cintas, J. (2010). *La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulado y de la audiodescripción. Cooperación y diálogo*. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf
- Fernández Iglesias, J. L. (2006) *Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de la comunicación*. Recuperado de https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO18497/medios_comunicacion.pdf
- Heredero García, Ana. (2013). *Audiodescripción: Acceso a la cultura*. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada (2013). Disponible en: https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_5326d1ab5ce4f.pdf
- ICD-11 - Mortality and Morbidity Statistics. (2020). Disponible en <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1103667651> [Consultada el 27 de abril de 2020]
- Imsero. (2017). *Base estatal de datos de personas con valoración del grado de discapacidad*. Disponible en https://www.imsero.es/InterPresent2/groups/imsero/documents/binario/bdepcd_2017.pdf [Consultada el 27 de abril de 2020]
- Jiménez Hurtado et al. (2010). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Ediciones TragaCanto.
- OMS | Día mundial de la vista: 10 de octubre. (2020). Disponible en <https://www.who.int/mediacentre/news/releases/pr79/es/> [Consultada el 28 de abril de 2020]
- Orero, P., Pereira, A.M., Utray, F. *Visión histórica de la accesibilidad en los medios en España*. Trans N° II Dossier 31-43. (2007). Disponible en: https://sid.usal.es/idocs/F8/ART11714/vision_hca_accesibilidad_medios_espa%C3%B1a.pdf
- Personas con certificado de discapacidad por tipo de discapacidad según grado de la discapacidad y sexo. (2020). Disponible en https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t22/p320/base_2015/serie/&file=07002.px#!tabs-tabla [Consultada el 29 de abril de 2020]
- Progreso Digital. *LA AUDIODESCRIPCIÓN EN ESPAÑA*. Disponible en: <http://progresodigital.unidadprogresista.org/noticia/AUDIODESCRIPCION-ESPA%C3%91A.aspx> [Consultada el 16 de mayo de 2020]

- Risku, H. (1998). *Translatorische Kompetenz. Kognitive Grundlagen des Übersetzens als Expertentätigkeit*. Tübinga: Stauffenburg.
- Salzhauer Axel, E. et al. (2005). *Arts Beyond Sight. ABS's Guidelines for Verbal Description*. Nueva York: American Foundation for the Blind.
- Salway, A. (2007a). Seminario ofrecido en la Universidad de Granada. Marzo 2007.
- Salway, A. (2007b). "A corpus-based analysis of the language of audio description", en Díaz Cintas, J., P. Orero y A. Remael (eds.). *Proceedings Media for All. Accessibility in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi, 151-174
- Sama Rojo, V. y Sevillano Asensio, E. (2012). *Guía de accesibilidad de documentos electrónicos*. Recuperado de https://descargas.uned.es/publico/pdf/unidis/Capitulo_IV_Accesibilidad_PDF.pdf
- Snyder, J. (2010). Recuperado de https://audiodescribe.com/about/articles/fundamentals_of_ad.pdf
- Tasa de población con alguna discapacidad o limitación por edad y sexo. (2020). Disponible en <https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t15/p418/a2008/hogares/p01/modulo1/l0/&file=02001.px#!tabs-tabla> [Consultada el 30 de abril de 2020]

8. Legislación citada en este Trabajo de Fin de Grado

EUR-Lex. *Estrategia Europea sobre Discapacidad (2010-2020)*. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=LEGISSUM%3Aem0047> [Consultada el 2 de mayo de 2020]

European accessibility act. (2020). Disponible en: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202&langId=en> [Consultada el 2 de mayo de 2020]

Ley 15/2001 de 9 de julio, de fomento y promoción de la cinematografía y el sector audiovisual. Boletín Oficial del Estado, 10 de julio de 2001, núm 164. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2001-13268> [Consultada el 2 de mayo de 2020]

Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Boletín Oficial del Estado, 3 de diciembre de 2003, núm 289. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2003-22066>

Ley 27/2007, de 23 de octubre, por la que se reconocen las lenguas de signos españolas y se regulan los medios de apoyo a la comunicación oral de las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas. Boletín Oficial del Estado, 24 de octubre de 2007, núm 255. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-18476>

Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Boletín Oficial del Estado, 1 de abril de 2010, núm 79. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-5292-consolidado.pdf>

Ley 26/2011, de 1 de agosto, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Boletín Oficial del Estado, 2 de agosto de 2011, núm 184. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-13241>

Ley 26/2011, de 1 de agosto, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Boletín Oficial del Estado, 2 de agosto de 2011, núm 184. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-13241> [Consultada el 3 de mayo de 2020]

Naciones Unidas. (2006) *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Recuperado de: <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

Real Decreto 526/2002, de 14 de junio, por el que se regulan medidas de fomento y promoción de la cinematografía y la realización de películas en coproducción. Boletín Oficial del Estado, 28

de junio de 2002, núm 154. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2002-12759> [Consultada el 2 de mayo de 2020]

Real Decreto 920/2006, de 28 de julio, por el que se aprueba el Reglamento general de prestación del servicio de difusión de radio y televisión por cable. Boletín Oficial del Estado, 2 de septiembre de 2006, núm 210. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-15301>

Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la sociedad de la información y medios de comunicación social. Boletín Oficial del Estado, 21 de noviembre de 2007, núm 279. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-19968> [Consultada el 3 de mayo de 2020]

Real Decreto 505/2007, de 20 de abril, por el que se aprueban las condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación de las personas con discapacidad para el acceso y utilización de los espacios públicos urbanizados y edificaciones. Boletín Oficial del Estado, 11 de mayo de 2007, núm 113. Disponible en: <https://boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-9607> [Consultada el 3 de mayo de 2020]

Real Decreto 1276/2011, de 16 de septiembre, de adaptación normativa a la Convención Internacional sobre los derechos de las personas con discapacidad. Boletín Oficial del Estado, 17 de septiembre de 2011, núm 224. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2011-14812> [Consultada el 3 de mayo de 2020]

Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. Boletín Oficial del Estado, 3 de diciembre de 2013, núm 289. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12632> [Consultada el 3 de mayo de 2020]

Real Decreto 1112/2018, de 7 de septiembre, sobre accesibilidad de los sitios web y aplicaciones para dispositivos móviles del sector público. Boletín Oficial del Estado, 19 de septiembre de 2018, núm 227. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2018-12699 [Consultada el 3 de mayo de 2020]

UN Enable - *Normas Uniformes sobre la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad*, página 4 de 6. (2020). Disponible en: <https://www.un.org/esa/socdev/enable/dissres4.htm> [Consultada el 2 de mayo de 2020]

ANEXOS

ANEXO I: Guion audiodescriptivo

ANEXO II: Enlace al fragmento locutado

ANEXO I

GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO

Unidad de sentido	Tiempo de entrada	Tiempo de salida	Guion audiodescriptivo
1	0:00:38.500	0:00:40.467	Es una producción de Lionsgate,
2	0:00:40.467	0:00:41.357	Participant Media,
3	0:00:41.357	0:00:42.500	Walden Media,
4	0:00:42.500	0:00:43.333	y Mandeville Films.
5	0:00:46.600	0:00:48.400	Un fondo estrellado azul.
6	0:00:54.600	0:01:06.667	Un astronauta con un traje espacial se mueve por un fondo azul estrellado.
7	0:01:11.867	0:01:21.600	El astronauta es Auggie Pullman, y el fondo estrellado, papel pintado. Está saltando en su cama, en pijama. Tiene un casco de astronauta.
8	0:02:01.567	0:02:03.500	Auggie y su hermana juegan en el parque.
9	0:02:28.814	0:02:41.400	El médico mira al niño recién nacido, boquiabierto. Nate lo mira y deja de grabar. Isabel contempla la escena sin entender nada. Una enfermera lo coge en brazos y se lo lleva corriendo.
10	0:02:46.200	0:02:49.000	Nate sale corriendo tras la enfermera.
11	0:03:28.667	0:03:30.700	Auggie los escucha desde las escaleras.
12	0:03:33.033	0:03:34.533	Se va a su cuarto.
13	0:03:37.733	0:03:40.500	Un cartel en la puerta dice: cuarto de Auggie. Tiene un casco dibujado.
14	0:03:44.133	0:03:46.200	Camina hasta la ventana.
15	0:03:48.333	0:03:57.600	Se quita el casco y se lo pone en las manos. Se mira a sí mismo reflejado en el cristal.
16	0:04:11.600	0:04:51.200	Se mete en la cama. Se tapa con el edredón, que tiene dibujado un traje espacial en el centro. Esperanzado, mira el fondo estrellado azul situado en el techo. La habitación está decorada con temática espacial.

			<p><i>Wonder.</i></p> <p><i>Auggie.</i></p> <p>Al día siguiente, Auggie y su madre caminan hacia la escuela. Isabel lleva un vestido negro con estampado blanco, y el pelo recogido en una trenza; Auggie lleva una, camisa de cuadros azul.</p>
17	0:04:52.200	0:04:53.100	Se dan la mano.
18	0:05:34.167	0:05:35.000	Auggie se gira y mira al pasillo.
19	0:05:39.367	0:05:43.800	Isabel mira a su hijo con cara de preocupación.
20	0:05:57.967	0:06:00.267	Isabel se acerca a su hijo y le coge las manos.
21	0:06:01.767	0:06:08.400	Le da un beso en la mano. Salen del despacho del director. En un banco los esperan Jack, Julian y Charlotte.
22	0:06:19.100	0:06:21.400	Auggie mira a Julian, que agacha la cabeza.
23	0:06:29.930	0:06:31.150	Sonríen forzosamente a Auggie.
24	0:06:38.533	0:06:39.760	Le mira los zapatos a Julian...
25	0:06:40.933	0:06:42.100	a Jack...
26	0:06:42.833	0:06:44.100	y a Charlotte.
27	0:06:51.700	0:06:53.800	Auggie está cabizbajo.
28	0:06:59.000	0:07:11.660	Julian y Charlotte se van; Jack espera a Auggie. Isabel lo mira preocupada. Auggie le devuelve la mirada. Esta le sonríe esperanzada.
29	0:07:25.600	0:07:27.600	Mira la clase desde el pasillo.
30	0:07:42.630	0:07:44.200	Auggie y Jack lo miran.
31	0:07:45.267	0:07:46.750	Triste, agacha la cabeza.
32	0:07:55.833	0:08:06.800	Auggie niega con la cabeza. Caminan por la cafetería hasta el aula de ciencias. El techo está decorado con los planetas del Sistema Solar.
33	0:08:10.100	0:08:11.700	Charlotte mira la clase asombrada.
34	0:08:27.533	0:08:28.400	A ambos.

35	0:08:30.160	0:08:31.360	Jack lo mira con cara de asco.
36	0:08:33.800	0:08:35.480	Jack se pone serio; Julian arquea las cejas vacilante.
37	0:08:56.300	0:08:58.200	Auggie se refugia en la estantería.
38	0:09:00.767	0:09:02.430	Cabizbajo, se separa de la estantería.
39	0:09:04.300	0:09:06.800	Jack mira enfadado a Julian. Auggie mira a Jack.
40	0:09:42.530	0:09:44.000	Auggie, aún cabizbajo.
41	0:09:46.367	0:09:48.900	Julian se queda sin habla.
42	0:09:50.767	0:09:52.600	Julian se extraña.
43	0:10:03.767	0:10:05.567	Charlotte pone cara de asombro.
44	0:10:07.760	0:10:21.540	Julian se queda boquiabierto, inmóvil en medio del aula. Auggie se va de la clase; lo siguen Jack y Charlotte. Es de noche y en casa de Auggie se está poniendo la mesa para cenar.
45	0:10:54.500	0:10:55.400	Le acaricia la espalda.
46	0:10:55.920	0:10:58.200	Isabel se vuelve a la cocina.
47	0:11:10.966	0:11:12.100	Isabel y Olivia se acercan.
48	0:11:16.300	0:11:18.150	Ponen la comida en la mesa y se sientan.
49	0:11:29.540	0:11:32.467	Nate se gira hacia ellos.
50	0:11:33.433	0:11:34.500	Isabel y Olivia sonríen.
51	0:11:42.530	0:11:43.500	Se ríe.
52	0:11:58.130	0:12:25.700	Al día siguiente por la mañana, todos acompañan a Auggie al colegio. Nate lleva un traje y corbata grises; Isabel un vestido largo oscuro y el pelo recogido en un moño, y Olivia unos pantalones negros y camiseta verde. También lleva un bolso para el colegio. Auggie va cogido de la mano de su madre, lleva el casco puesto y una mochila. Pasan por un autobús escolar. Bajan muchos niños.
53	0:12:30.133	0:12:32.800	Auggie se pone frente a su madre. Isabel lo mira directamente a los ojos.

54	0:12:34.531	0:12:35.967	Le besa la mano derecha.
55	0:12:37.133	0:12:42.730	Olivia se acerca.
56	0:12:43.831	0:12:52.210	Olivia le susurra algo al oído; Nate abraza a su mujer. Ambos miran a sus hijos con una sonrisa.
57	0:12:54.400	0:12:55.000	Se alejan.
58	0:13:11.667	0:13:15.800	Le levanta el visor del casco y se agacha.
59	0:13:41.867	0:13:50.766	Le quita el casco. Auggie camina hacia adentro, pero se gira corriendo a abrazar a su padre. Olivia e Isabel los miran abrazadas con cara de preocupación.
60	0:13:56.630	0:14:00.167	Isabel, preocupada, se acerca a su marido. Olivia se queda atrás, sola.
61	0:14:18.600	0:14:24.530	Auggie camina solo entre muchos niños. Lo miran. Le abren paso. Auggie mira al suelo.
62	0:14:30.867	0:14:35.866	Auggie sonríe y se imagina que es un astronauta entrando al colegio. Saluda a todo el mundo victorioso y les choca la mano.
63	0:14:48.333	0:14:51.800	Camina hacia clase mientras todo el mundo lo mira.
64	0:14:55.164	0:15:16.180	En la clase de inglés. El señor Browne escribe una frase en la pizarra. Auggie se para en la puerta. Busca una mesa libre. Encuentra una. Todos sus compañeros lo miran y se callan.
65	0:15:21.331	0:15:22.633	Agacha la cabeza.
66	0:15:26.133	0:15:28.900	Se sienta en otro sitio, cerca de Charlotte. La saluda.
67	0:15:30.727	0:15:35.700	Jack se sienta entre ellos.
68	0:15:42.933	0:15:44.200	Le mira los zapatos.
69	0:17:13.367	0:17:14.000	Miles levanta la mano.
70	0:17:23.333	0:17:34.800	El señor Browne mira a Auggie. Niega con la cabeza. Lo anima para que se presente. Auggie, resignado, se levanta de la silla. Jack lo mira.

71	0:17:53.700	0:17:55.000	Summer sonr�e.
72	0:18:20.933	0:18:25.233	Auggie imagina que Darth Sidious est�a, de pie, junto a Julian.
73	0:18:53.700	0:19:33.610	Isabel est�a pensativa en el escritorio de casa. Est�a rodeada de libros y una pizarra con ecuaciones. Auggie est�a sentado solo en una mesa de la cafeter�a. Se come un snack. Sus compa�eros lo observan con detenimiento.
74	0:19:35.500	0:19:37.110	Auggie alegra la cara.
75	0:19:39.800	0:19:49.320	Julian se sienta con los dem�as compa�eros en otra mesa. Todos se r�en. Auggie deja el snack en la mesa. Cruza los brazos y agacha la cabeza.
76	0:19:53.333	0:19:55.133	La se�orita Petosa es rubia, tiene el pelo liso, es joven y lleva gafas.
77	0:19:59.967	0:20:02.500	Mira expectante a los alumnos.
78	0:20:04.870	0:20:05.452	Auggie mira hacia los lados.
79	0:20:24.467	0:20:33.367	Los ni�os golpean con pelotas de goma a Auggie. Auggie trata de esquivar los pelotazos.
80	0:20:33.400	0:20:36.600	En la salida del colegio, Julian a Auggie.
81	0:20:50.533	0:20:52.267	Auggie los ignora. Se cubre la cabeza con la capucha de su chaqueta.
82	0:20:52.300	0:20:52.500	Isabel lo espera sonriente.
83	0:20:55.733	0:20:59.300	Auggie coge el casco de astronauta y se lo pone. Isabel suspira preocupada.
84	0:20:59.800	0:21:04.933	Via, en su cama, mira las fotos de su m�ovil en las que est�a con Miranda. Auggie irrumpe en la habitaci�n.
85	0:21:09.200	0:21:14.567	Auggie saca unas tijeras y se corta la trenza. Via lo mira sorprendida. Auggie se va.
86	0:21:16.267	0:21:19.400	Via intenta detenerlo.
87	0:21:19.433	0:21:32.533	Durante la cena, Auggie lleva puesto el casco.

88	0:21:34.433	0:21:36.600	Isabel mira a Nate con reproche. Nate la mira indeciso.
89	0:21:45.367	0:21:46.167	Isabel mira a Auggie preocupada.
90	0:21:53.867	0:21:54.267	Isabel sostiene un disquete.
91	0:22:17.800	0:22:24.200	Isabel suspira y mira preocupada a Auggie.
92	0:22:28.267	0:22:32.567	Isabel levanta la visera del casco.
93	0:22:37.167	0:22:45.067	Auggie juega con la comida. Isabel mira intranquila a Nate.
94	0:23:07.367	0:23:20.133	Auggie baja la visera del casco. Se levanta de la mesa y se va. Via mira cabizbaja a Isabel. Isabel mira hacia un lado, se levanta y va tras Auggie.
95	0:23:23.800	0:23:29.533	Nate se levanta de la mesa y también se va. Via mira con decepción a Nate. Se queda sola y le ofrece comida a Daisy.
96	0:23:32.267	0:23:35.733	Isabel entra en la habitación de Auggie.
97	0:23:43.200	0:23:45.633	Auggie juega con una espada de Star Wars.
98	0:23:47.400	0:23:55.300	Isabel coge una silla. La coloca al lado de la cama. Se sienta. Auggie se sienta en la cama.
99	0:23:56.800	0:24:04.500	Auggie se quita el casco. Isabel lo coge. Auggie llora.
100	0:24:52.700	0:24:57.433	Isabel mira hacia abajo triste. Auggie la mira llorando.
101	0:24:59.967	0:25:03.467	Nate los observa desde la puerta. Isabel se sienta en la cama con Auggie.
102	0:25:15.767	0:25:17.267	Isabel se señala el corazón.
103	0:25:20.900	0:25:22.233	Se señala el rostro.
104	0:25:43.400	0:25:54.100	Ambos sonríen y se abrazan. Nate se acerca hasta ellos y se sienta en la silla.
105	0:26:07.000	0:26:08.248	Via los observa desde su cuarto.
106	0:26:22.867	0:26:24.367	Via sonríe y cierra la puerta de su habitación.
107	0:26:24.367	0:26:28.700	Via Via es una adolescente de estatura media. Es delgada. Tiene el pelo castaño, liso y a

			media melena. Tiene una expresión muy dulce. Es reservada y tímida.
108	0:26:29.200	0:26:33.800	Todos caminan de la mano menos Via. Via tiene semblante apagado.
109	0:26:44.933	0:26:49.367	Nate camina con Via. Le acaricia la espalda.
110	0:27:00.600	0:27:02.433	En la puerta del colegio, Auggie tiene el casco puesto.
111	0:27:04.100	0:27:05.567	Auggie asiente.
112	0:27:11.433	0:27:14.933	Auggie asiente de nuevo.
113	0:27:45.800	0:27:48.000	En el comedor del instituto, Via ve a Miranda.
114	0:27:48.900	0:27:50.267	Miranda la mira abochornada.
115	0:28:00.200	0:28:02.233	Via repite decepcionada.
116	0:28:23.933	0:28:25.967	Miranda se marcha y se sienta a comer con otras chicas.
117	0:28:32.400	0:28:43.233	Via se queda sola y la mira desde la distancia. Sostiene la bandeja de la comida. Se aleja airada del comedor y deja la bandeja en una mesa.
118	0:28:43.567	0:28:56.467	Via se apoya en una pared con un anuncio de una obra de teatro. Suspira. Un chico alto, delgado y de su edad se detiene a su lado. Es Justin.
119	0:28:58.700	0:29:00.400	Via lo mira desconcertada.
120	0:29:13.500	0:29:14.400	El chico se inscribe.
121	0:29:15.700	0:29:17.23	Via se limpia rápidamente una lágrima con la mano.
122	0:29:22.267	0:29:23.200	Via se da la vuelta y se va.
123	0:29:25.167	0:29:27.600	Se gira y responde acercándose.
124	0:29:41.000	0:29:42.567	Lo mira afligida.
125	0:29:51.100	0:29:53.167	Justin le muestra una funda de guitarra. Via ríe.
126	0:30:06.000	0:30:19.033	Justin se va. Via ve el nombre de Justin en la hoja de inscripción.

127	0:30:19.100	0:30:26.467	En su habitación, Via escribe sonriente su nombre y el apellido de Justin. Lo adorna con corazones.
128	0:30:28.300	0:30:30.633	Es Nate.
129	0:30:59.267	0:30:59.900	Tiene una sonrisa forzada.
130	0:31:05.067	0:31:22.000	Via suspira. Mira con nostalgia las fotos de su tocador con Miranda. Sonríe levemente. En una aparece también Auggie.
131	0:31:23.300	0:31:28.367	Via entra con sigilo en la habitación de Auggie. Está oscuro. Isabel y Auggie duermen abrazados.
132	0:32:26.667	0:32:30.567	En el instituto, Via entra en el aula de teatro. Observa a Justin. Justin hace malabares con unas pelotas.
133	0:32:53.333	0:32:54.833	Miranda con una amiga.
134	0:33:07.000	0:33:09.533	En clase del señor Browne, un fotógrafo hace una foto de la clase.
135	0:33:18.967	0:33:19.800	A Auggie.
136	0:33:25.080	0:33:27.189	El fotógrafo lleva unas botas negras de buena calidad.
137	0:33:29.080	0:33:30.867	Browne niega con la cabeza. Jack ríe.
138	0:33:39.433	0:33:40.500	Auggie intenta quitarse de la foto. Browne se lo impide.
139	0:34:20.533	0:34:29.467	Auggie imagina que Chewbacca está en la puerta del colegio. Los niños lo miran asombrados. Auggie se acerca a él.
140	0:34:33.067	0:34:37.100	Chewbacca ríe. Choca el puño de Auggie. Ambos entran en el colegio.
141	0:34:37.867	0:34:38.633	En la clase de ciencias.
142	0:34:53.233	0:34:59.000	Coloca una tarjeta con una palabra detrás de un vaso. Añade agua al vaso. La escritura se refracta en el vaso.
143	0:35:13.767	0:35:15.267	Auggie levanta la mano.
144	0:35:18.167	0:35:19.767	Jack mira hacia abajo pensativo.
145	0:35:29.733	0:36:04.367	Auggie termina su examen. Mira a ambos lados. En el pupitre de al lado está Jack. Vocaliza perplejo en voz baja las preguntas

			del examen. Auggie mira a la profesora. Está ocupada y no presta atención a los alumnos. Auggie acerca su examen a Jack. Jack sonríe. Copia las respuestas.
146	0:36:05.067	0:36:34.700	Jack se apresura. Sigue copiando. La profesora lanza una mirada a los alumnos. Jack y Auggie disimulan. La profesora vuelve a su trabajo. Auggie acerca su examen a Jack. Jack termina de copiar. Ambos se miran con complicidad y sonríen. Jack entrelaza sus dedos, satisfecho. Auggie juega victorioso con su lápiz.
147	0:36:35.667	0:36:38.633	En el comedor, Jack mira a Auggie. Auggie está solo.
148	0:36:41.200	0:36:45.167	Julian se sienta con otros niños. Jack se gira para observarlos.
149	0:36:46.267	0:36:49.533	Jack se dirige a la mesa de Auggie.
150	0:37:17.733	0:37:22.400	Jack mira hacia los lados con resignación. Auggie lo mira. Suspira.
151	0:37:30.967	0:37:34.200	Jack sonríe. Auggie mira pensativo su fiambra.
152	0:37:47.633	0:37:50.800	Jack imita a una tortuga que come. Auggie ríe. Summer los observa desde otra mesa.
153	0:37:58.500	0:38:01.833	Auggie imita a una tortuga que come. Summer sonríe desde la otra mesa. Jack ríe.
154	0:38:03.933	0:38:07.300	Auggie mira a Jack y sonríe feliz.
155	0:38:07.500	0:38:17.133	Auggie se imagina vestido de astronauta. Corre y salta por los pasillos del colegio.
156	0:38:17.133	0:38:18.967	Jack y Auggie salen juntos del colegio. Isabel los mira sorprendida.
157	0:38:37.933	0:38:40.933	Isabel sonríe asombrada. Asiente con la cabeza.
158	0:38:51.233	0:38:52.467	Los niños se alejan. Isabel los mira. Suspira aliviada. Sostiene el casco de Auggie. Intenta no llorar.

159	0:38:55.000	0:39:08.867	Jack y Auggie juegan con espadas de goma. Auggie se imagina vestido de astronauta. Salta por los pasillos del colegio.
160	0:39:31.700	0:39:39.500	Jack y Auggie juegan en el parque, en clase y en el comedor.
161	0:39:39.767	0:39:51.300	Jack, Auggie y Nate juegan concentrados a la videoconsola. Isabel los observa desde la puerta.
162	0:39:55.867	0:39:58.600	Sonríe y se va.
163	0:39:58.633	0:40:02.900	Auggie se imagina saliendo del colegio con Jack y Chewbacca.

ANEXO II

A continuación se proporciona un enlace para acceder al fragmento locutado de los primeros cuarenta minutos de la película Wonder:

https://drive.google.com/file/d/1sbc7iC5H6iW2icb5bjJ_JZOzTL90SBKl/view?usp=sharing