



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo Fin de Grado
Curso 2020/2021

Título

Cómo se transmite la emoción en la audiodescripción: propuesta de guion y
extras audiodescriptivos para la película *Coco*

Autoras

Cristina Gómez-lobo Clavero

Laura Prieto Casamichana

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. CRISTINA GÓMEZ-LOBO CLAVERO, con DNI (NIE o pasaporte) 062929655, 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 28 de mayo de 2021 (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. Laura Páez Casamichana, con DNI
(NIE o pasaporte) 77394047J, 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 31 mayo 2021 (FECHA)

Firma del alumno

Solo se muere cuando se olvida, y yo nunca te olvido
Coco

A nuestros familiares y amigos, gaditanos y manchegos,
por enseñarnos lo bonito que es emocionarse.

Índice

Índice de figuras	VI
Tabla de siglas	VII
1. Introducción	8
2. Objetivos de la investigación	8
3. Marco teórico y estado de la cuestión	9
3.1 Discapacidad visual y accesibilidad	9
3.2 La audiodescripción (AD)	11
3.2.1. Surgimiento y breve historia de la audiodescripción	12
3.2.2. El guion audiodescriptivo (GAD)	13
3.2.3. El perfil profesional del audiodescriptor	14
3.3 Emociones y percepción visual	16
3.3.1. Cómo se transmiten las emociones en el GAD	17
3.3.2. Técnicas lingüísticas para expresar la emoción en el GAD	19
4. Marco metodológico	19
5. Fases de elaboración del GAD	20
6. Análisis del GAD	21
6.1. Ficha técnica.....	21
6.2. Problemas traductológicos y estrategias utilizadas	22
7. Evaluación de usuarios.....	30
8. Conclusiones	32
9. Referencias bibliográficas	34
Anexos.....	37
Anexo 1. Extras descriptivos.....	37
Ficha técnica.....	37
Sinopsis	37
Resumen de la parte previa al fragmento audiodescrito.....	37
Ficha de personajes	38
Anexo 2. GAD	41
Anexo 3. Cuestionario de evaluación.....	52
Anexo 4. Enlace de acceso al vídeo locutado y a los extras descriptivos	58

Índice de figuras

Figura 1. Tabla de siglas y acrónimos	VII
Figura 2. Anatomía del cerebro humano	16
Figura 3. Terminología especializada	23
Figura 4. Omisión de unidades descriptivas en la sucesión de planos rápidos	24
Figura 5. Audiodescripción que se solapa con canciones	25
Figura 6. Tiempos verbales empleados en el GAD	26
Figura 7. Estrategias de traducción aplicadas tras locutar el GAD	27
Figura 8. Adjetivos y complementos circunstanciales de modo para transmitir emociones	27
Figura 9. Técnica para audiodescribir el flashback	28
Figura 10. Traducción de insertos del inglés al español.....	28
Figura 11. Audiodescripción de aspectos prescindibles.....	29
Figura 12. Síntesis en los créditos finales	30
Figura 13. Resultados del cuestionario previo	31

Tabla de siglas

Con la finalidad de agilizar la lectura de este trabajo, hemos considerado oportuno utilizar las siglas de los términos que más se repiten y las hemos recogido en la siguiente tabla:

SIGLAS	TÉRMINO
AD	Audiodescripción
GAD	Guion audiodescriptivo
ONCE	Organización Nacional de Ciegos Españoles
TAV	Traducción audiovisual
CESyA	Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción
AENOR	Asociación Española de Normalización y Certificación
SpS	Subtitulado para Sordos
UNE	Una Norma Española

Figura 1. Tabla de siglas y acrónimos

1. Introducción

En nuestro país, las producciones audiovisuales están presentes, casi a diario, en la vida de los ciudadanos y han adquirido un papel fundamental en muchos ámbitos de nuestra vida: se utilizan en muchos trabajos, son cada vez más empleadas en los centros educativos como herramientas de enseñanza y, por supuesto, son uno de los medios de entretenimiento más populares para públicos de todas las edades. Debido al papel protagonista que han adquirido estas producciones en nuestra sociedad, es fundamental que estén al alcance de todas las personas y para ello han de ser accesibles. Según la Real Academia Española, la accesibilidad se refiere a la «condición que deben cumplir los entornos, productos y servicios para que sean comprensibles, utilizables y practicables por todos los ciudadanos, incluidas las personas con discapacidad».

El trabajo que aquí nos ocupa se centra en la audiodescripción (AD) y más concretamente tiene como objetivo exponer la importancia de transmitir las emociones a través del guion audiodescriptivo (GAD), y no solo la información objetiva tal y como indica la norma vigente en la actualidad, UNE 153020. Actualmente, hay pocas investigaciones llevadas a cabo en España que estudien cómo se puede mejorar el impacto emocional de la AD. Por ello, consideramos que este trabajo puede llegar a ser de gran interés, ya que además de presentar la aparición y el desarrollo de la AD, reúne información en relación con la mejora cualitativa del GAD incidiendo en transmitir las emociones representadas en el producto audiovisual.

Para cumplir con la finalidad mencionada, hemos elaborado el GAD del fragmento final de la película de animación *Coco*, largometraje que retrata la cultura mexicana y presenta uno de sus festejos más emblemáticos, el *Día de Muertos*. Desde nuestro punto de vista, es idónea ya que es una película eminentemente emotiva y, además, está dirigida a un público infantil, por lo que requiere la adecuación y adaptación del GAD no solo en relación a nuestro objetivo —transmitir las emociones presentes en la película— sino también a la capacidad de comprensión del público meta.

2. Objetivos de la investigación

Línea de investigación: Traducción audiovisual y accesibilidad.

El presente trabajo se centra en una modalidad de traducción audiovisual accesible: la AD. Esta modalidad de traducción intersemiótica permite disfrutar del producto audiovisual tanto a los normovidentes como a las personas con diversidad

funcional visual, aunque está especialmente diseñado para estas últimas. El objetivo principal de este trabajo es confeccionar el GAD, de acuerdo con la norma UNE 153020, de una película infantil que sea emotiva, en este caso la película de animación *Coco*, así como hacer accesible ese producto audiovisual para personas con ceguera parcial o total y aquellas con discapacidad visual. De esta forma, queremos lograr que el público disfrute y se emocione con la película de la misma manera que lo hacen las personas sin discapacidad visual.

Así pues, en este trabajo se abordan los cuatro objetivos específicos que se muestran a continuación:

- Analizar cómo se consigue emocionar por medio de la AD a las personas con discapacidad visual de la misma manera que se emociona alguien que ve la imagen de la película.
- Analizar cómo se transmite la emoción en la AD o si se censuran emociones o se omiten en el GAD.
- Exponer cuáles son las técnicas que se emplean en el GAD de una película para expresar las emociones (si se aplican).
- Recibir una retroalimentación de la versión final de la AD por parte de algunos usuarios con discapacidad visual con el fin de mejorar su inclusión social y la calidad del producto audiovisual.

3. Marco teórico y estado de la cuestión

3.1 Discapacidad visual y accesibilidad

La Organización Mundial de la Salud ha estimado que hay alrededor de 285 millones de personas que padecen algún tipo de discapacidad visual, de las cuales 39 millones son ciegas, es decir, el 0,7% de la población mundial (Fundación Retinaplus, 2019). Cuando una persona sufre una disminución total o parcial de la vista se considera que padece una discapacidad visual. La discapacidad se mide a través de parámetros como la capacidad lectora (de cerca y de lejos), el campo visual o la agudeza visual. La visión es fundamental para ser personas autónomas y desarrollarnos en la sociedad. Por ello, las diferentes patologías y alteraciones oculares que disminuyen o incluso impiden la entrada de esta información visual dificultan nuestro desempeño diario y pueden disminuir nuestro bienestar. Esta situación se agudiza especialmente durante el desarrollo infantil (ONCE, 2021). Los menores con deterioro de la visión grave de inicio temprano pueden sufrir

retrasos en el desarrollo motor, lingüístico, emocional, social y cognitivo, con consecuencias para toda la vida. Durante la etapa escolar, también pueden presentar niveles más bajos de rendimiento académico (OMS, 2021).

Según el Artículo 4 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de la ONU aprobada el 13 de diciembre de 2006, «los Estados Partes se comprometen a asegurar y promover el pleno ejercicio de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales de las personas con discapacidad sin discriminación alguna por motivos de discapacidad». Por otra parte, en el Artículo 9 se establece que:

Los Estados Partes adoptarán medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales.

De acuerdo con esto, en España se ratificó la Convención de la ONU y entró en vigor el 3 de mayo de 2008, emergiendo en ese momento un nuevo instrumento para que las personas con discapacidad gocen de sus derechos. En España, el concepto de accesibilidad se ha asociado a la eliminación de las barreras físicas a las que se enfrentan las personas con discapacidades que limitan su movilidad, lo que ha dificultado o incluso imposibilitado durante muchos años el acceso a la cultura y el aprendizaje de millones de personas con discapacidades sensoriales, «ya que sus necesidades de integración no han sido atendidas de manera sistemática» (Díaz Cintas, 2010: 157). Sin embargo, según el artículo 2 del 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, la «accesibilidad universal» se define como:

La condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos, 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, en la cual podemos vislumbrar por fin la posibilidad de acceso a la cultura y el aprendizaje, vitales en la sociedad humana.

Desde el último cuarto del siglo pasado, los espectáculos y las producciones audiovisuales han tenido mucha importancia, ya que los espectadores optan más por el cine, el teatro, la televisión y el vídeo. La imagen se ha convertido en una parte esencial del entretenimiento y como consecuencia, las personas con discapacidad visual han quedado marginadas muchas veces del acceso a las nuevas formas de cultura (AENOR, 2005).

«Hoy día, la accesibilidad implica la integración social de personas con discapacidades no solo físicas sino también sensoriales y cognitivas» (Díaz Cintas, 2010: 157).

La accesibilidad audiovisual es la condición que han de cumplir los medios audiovisuales para que las personas con discapacidad sensorial puedan comprenderlos y utilizarlos de manera autónoma. Las herramientas básicas para hacer accesibles los medios audiovisuales son el subtítulo y la audiodescripción. Ambas garantizan el derecho de acceso al ocio, a la cultura y a la información presentes en nuestra sociedad en numerosas formas y lugares (CESyA, 2016). Sin embargo, para que el concepto de accesibilidad se implante de manera efectiva para siempre en la sociedad, deben cooperar todas las partes implicadas. Estas son la industria, las asociaciones y la administración pública (Díaz Cintas, 2010).

La accesibilidad audiovisual se rige actualmente por dos normas:

- La Norma UNE 153010: *Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva.*
- La Norma UNE 153020: *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías.*

Nosotras nos hemos centrado en la accesibilidad para personas ciegas y, por lo tanto, hemos trabajado siguiendo la norma que regula las pautas para realizar producciones audiodescritas para personas con discapacidad visual.

3.2 La audiodescripción (AD)

La AD se considera una nueva modalidad de traducción audiovisual, AENOR (2005: 4) la define 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.

Esta nueva modalidad de traducción de productos audiovisuales y de audioguías sirve de gran ayuda tanto para personas con discapacidad visual como para personas sin ningún tipo de problema visual. De acuerdo con Díaz Cintas (2010), aunque puedan existir diferencias entre los usuarios finales —personas con ceguera total o parcial, o con una pérdida de visión por el paso del tiempo— el profesional elabora una sola AD que satisface las necesidades de la población con ceguera total.

Tal y como hemos mencionado anteriormente, las pautas para realizar las producciones audiodescritas las dicta la norma UNE 153020 y establece que la AD es aplicable a los siguientes tipos de producciones:

- Producciones emitidas por TV: películas, series, documentales, etc.
- Producciones grabadas: películas, series, documentales, etc.
- Cine en sala.
- Espectáculos en directo: teatro, musical, etc.
- Monumentos: iglesias, palacios, etc.
- Museos y exposiciones.
- Parques naturales, parques temáticos, etc.

3.2.1. Surgimiento y breve historia de la audiodescripción

En los años 70, la AD comenzó a considerarse una modalidad de traducción intersemiótica porque consiste en la «interpretación de los signos verbales mediante signos de sistemas no verbales» (Jakobson, 1971: 261). Sin embargo, tal y como apunta Álvarez Álvarez (2014), fue en 1981 cuando comenzó a usarse en los teatros estadounidenses y diez años después, llegó a Francia, España y Reino Unido. Su llegada al cine y a la televisión en nuestro país fue en los años 90 cuando la ONCE inició el proyecto Sonocine, «que permitió realizar las primeras audiodescripciones, aunque no será hasta 1994 cuando los Servicios Culturales de la ONCE desarrollaron el programa AUDESC que posibilitó la creación de guiones cinematográficos y documentales, y llevó la audiodescripción a las salas teatrales» (ONCE, 2018). En ese momento, Antonio Vázquez, una figura fundamental en la historia de la AD en España, comenzó a trabajar con el sistema AUDESC de la ONCE.

En la actualidad, podemos observar que la AD no está tan integrada como la Subtitulación para Sordos (SpS). Aún queda mucho por hacer para que se audiodescriba más contenido audiovisual. Podemos observar esta carencia en la televisión, puesto que la Ley de Comunicación Audiovisual de 2010 establece que «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»; mientras que para personas con discapacidad auditiva establece que la televisión «subtítulo el 75% de los programas y cuente al menos con dos horas a la semana de interpretación con lengua de signos». Como podemos observar, el nivel mínimo establecido para la AD es muy bajo en comparación con el establecido para el SpS.

Por tanto, tal y como defiende Díaz Cintas (2010), se debería dar un paso más allá y exigir una mayor presencia de la AD en la televisión pública. Por ejemplo, a diferencia de España, en el Reino Unido ya disfrutaban de películas con AD en el cine. Además, se podría aumentar también el número de audioguías, espectáculos, y contenido de Internet para hacerlo completamente accesible para todo el mundo. En esa línea, en España, el Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (CESyA) se compromete a «favorecer la accesibilidad en el entorno de los medios audiovisuales a través de los servicios de subtitulado y audiodescripción» (CESyA, 2016). Además, el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual de 2020 pretende mejorar la accesibilidad a los medios de comunicación y exigirá contenido accesible también en la televisión de pago.

3.2.2. *El guion audiodescriptivo (GAD)*

En relación a la AD para productos audiovisuales, su GAD está conformado por unidades descriptivas que forman un vínculo entre las imágenes y el receptor. Por tanto, el traductor se encarga de traducir esas imágenes en el lenguaje materno del receptor. De acuerdo con Díaz Cintas (2010), las unidades descriptivas se incluyen en los huecos de silencio del producto audiovisual y se encargan de describir la trama, los ambientes y los efectos sonoros a los receptores —personas con discapacidad visual.

El GAD no es un elemento independiente, ya que se elabora a partir del guion cinematográfico original. Por tanto, enlaza dos códigos de comunicación: el lingüístico y el visual. Como consecuencia, en el texto audiovisual se analiza primero dónde están los huecos de mensaje y la AD se inserta en bocadillos de información. Además, no hay que olvidar que es de gran importancia que el traductor cuente con una buena capacidad de síntesis para elaborar el GAD en muchos casos, puesto que no podemos sobrecargarlo puesto que saturaríamos al normoyente.

Con el fin de que el producto sea accesible y pueda ser disfrutado por cualquier persona, AENOR (2005) en la norma UNE 153020 establece una serie de requisitos que debe cumplir el GAD de cualquier producto audiovisual en España. Como bien indica Jiménez Hurtado (2010), no se debe interferir en los diálogos o en la música, cuando sea posible. También se debe hacer uso del presente en las oraciones y se debe indicar el cambio de escena (en el salón), el lugar (en Nueva York) y el tiempo (en 1947) siempre que no sea posible deducirlo a través de los diálogos del guion original. Por último, tampoco debemos interferir demasiado en el guion cinematográfico, pero sí indicarles a

los usuarios ciegos los gestos y expresiones corporales que sean importantes para entender la trama.

3.2.3. *El perfil profesional del audiodescriptor*

El audiodescriptor es la persona que se encarga de elaborar el GAD, así como de revisarlo; sin embargo, la locución normalmente la realiza una persona distinta al audiodescriptor y puede comportar cambios en el guion. En el caso de que la AD se realice en vivo, sí la locutará la misma persona.

En 1997 Fernando Navarrete, audiodescriptor de la ONCE, hablaba de la creación de una nueva profesión, la del audiodescriptor de imágenes, conocida en Francia como *traducteur d'images* (Gonant y Morisset, 2008). En esta nueva profesión, «se entrecruzan el trabajo artístico y creativo con la aplicación de nuevas tecnologías, la sensibilidad social con la precisión y síntesis, la amplitud y sincretismo cultural con la habilidad, efectividad y rapidez» (Navarrete, 1997: 71). Según explica Sanz-Moreno (2018), en esta época de surgimiento, la labor audiodescriptora no se asocia con la labor traductora, sino con conocimientos cinematográficos y culturales. Asimismo, Navarrete (1997) señala que las destrezas básicas para poder elaborar un GAD son:

- Formación cinematográfica ecléctica
- Formación cultural amplia
- Habilidad literaria
- Flexibilidad para adaptarse a distintos estilos
- Ser un buen espectador.

Raquel Sanz- Moreno, profesora de la Universidad de Valencia, realizó en 2018 un estudio sobre el perfil socioprofesional del audiodescriptor en España. En su investigación, realizó un cuestionario a catorce audiodescriptores con el fin de «establecer las características generales de los encargos más frecuentes de AD (clientes, plazos, tipos de AD más demandadas, etc.) y evaluar las competencias descritas por Díaz Cintas (2006) como necesarias o recomendables para el ejercicio profesional de la AD» (Sanz-Moreno, 2018: 119). Estas encuestas han permitido, del mismo modo, esbozar un perfil socioprofesional del audiodescriptor en España que se aleja bastante de lo que predijo Díaz Cintas en 2006. Por lo general, el audiodescriptor es traductor de formación y completa su formación mediante estudios de máster o de accesibilidad (Sanz-Moreno, 2018).

Gracias a los datos obtenidos en este estudio, podemos deducir que la AD se enmarca claramente dentro de la labor traductora, ya que once de los catorce audiodescriptores encuestados eran traductores de formación. Para realizar el estudio, los encuestados tuvieron que evaluar cinco competencias diferentes necesarias a la hora de trabajar. Los audiodescriptores otorgaron la mayor puntuación al conocimiento exhaustivo de la lengua materna (4,85/5), ya que la AD se realiza en la lengua en la que se habla en el producto audiovisual y es indispensable que el profesional la conozca a la perfección. Díaz Cintas (2006) afirmó que el conocimiento del inglés era un requisito que debía cumplir el audiodescriptor profesional, ya que cuando escribió su artículo, los guiones eran traducidos del inglés; sin embargo, esta tendencia ha desaparecido en el mercado español. En lo que se refiere a esto, los participantes sí que han considerado importante el conocimiento del inglés, pero no lo consideraron algo prioritario. Por último, nos gustaría destacar que los encuestados consideraron importante el aspecto creativo y la sensibilidad a la hora de elaborar el GAD (Sanz-Moreno, 2018).

Además, Díaz Cintas (2006) insistía en otras dos cuestiones esenciales: en función del tipo de AD, estar familiarizado con el lenguaje cinematográfico, teatral o artístico; y, por otra parte, conocer al público meta y todo lo que conlleva la discapacidad visual, deficiencia visual o ceguera. Los participantes, en relación con las competencias temáticas, son conscientes de la importancia de conocer las necesidades del receptor y el lenguaje cinematográfico, ya que su puntuación ha sido bastante alta en estas competencias (Sanz-Moreno, 2018).

Sin embargo, la necesidad de que el audiodescriptor conozca y esté familiarizado con el lenguaje teatral, cinematográfico o artístico no era tan evidente para Vázquez (Vázquez, 2006). En su obra, señala que la ONCE cuenta con asesores externos y colaboradores que pueden facilitar los datos artísticos o históricos necesarios para realizar la AD de una exposición o de un monumento. Sin embargo, es evidente que «el conocimiento de disciplinas artísticas (cine, teatro, pintura, etc.) facilitará notablemente la labor de AD, ya que reducirá la necesidad de documentación, y por tanto el plazo en el que se realiza una AD» (Sanz-Moreno, 2018:134).

Por último, en su obra, Vázquez Martín (2019) señala también que el audiodescriptor debe tener un gran conocimiento cultural y dominar la documentación para audiodescribir bien el producto audiovisual. También defiende la objetividad para que la AD sea de calidad, por tanto, rechaza todo tipo de subjetivismo como de igual manera se rechaza en las traducciones o en las interpretaciones.

3.3 Emociones y percepción visual

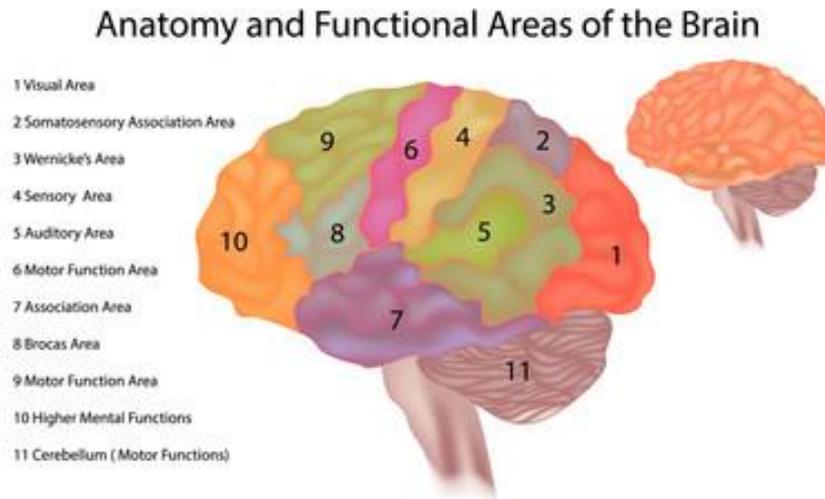


Figura 2. Anatomía del cerebro humano

La Real Academia Española define la emoción como la «alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática» y como el «interés, generalmente expectante, con que se participa en algo que está ocurriendo».

De acuerdo con Castellero Mimenza (2016), los estímulos tanto externos (ver una araña, recibir una buena noticia, que alguien te sonría) como internos (pensamientos, recuerdos) provocan reacciones en el ser humano que conocemos como emociones. Estas reacciones dependen de una serie de circuitos cerebrales que son capaces de gestionar la percepción y la emoción. El sistema límbico es el principal en llevar a cabo esta tarea y la amígdala, situada en la parte interna del cerebro, es uno de los núcleos principales de este proceso. Es decir, «el procesamiento emocional de la imagen se realiza a través del sistema límbico y resulta esencial para la generación de significado en el mensaje» (como se citó en Chica Núñez, 2019: 372).

La ruta tálamo-amígdala y la ruta cortical son las dos encargadas de procesar las señales visuales. La primera «constituye una vía directa y emocional en la que el cerebro compara el mensaje con otros almacenados en la memoria emocional y genera una respuesta en consonancia» (Chica Núñez, 2019: 372) y por ello, cuando vemos una película sentimos diferentes emociones (miedo, rechazo, alegría, odio, etc.) de manera inconsciente. El procesamiento consciente se produce a través de la segunda ruta, la cortical. La señal visual pasa por la corteza visual del cerebro, situada en la parte trasera de este, y después vuelve a la amígdala, haciéndonos conscientes de nuestra reacción

emocional. Este procedimiento nos permite precisar por qué las imágenes nos producen diferentes sensaciones y emociones (Chica Núñez, 2019).

Algo muy interesante es que, *a priori*, cada una de las partes del cerebro asume una función específica; sin embargo, este tiene una gran capacidad de adaptación y actualmente existen pruebas de que una zona cerebral puede desarrollar y reforzar las funciones de un órgano que en teoría no le corresponde si el que sí le corresponde sufre algún daño o alteración. Por ejemplo, cuando los ciegos leen en sistema braille, además de activarse las zonas del cerebro asociadas al tacto, también se activa una extensa zona del cerebro vinculada a la vista (Salud Ocular, 2016).

En el campo de la neurobiología ha surgido en el último siglo una vía de investigación llamada Neuroestética que se centra en la percepción visual de las obras de arte consideradas bellas y la respuesta del cerebro humano. Para compensar la carencia de percepción visual que padecen las personas ciegas o con discapacidad visual y, tal y como afirma Chica Núñez en su *Estudio de recepción sobre la transmisión de aspectos estéticos y emocionales en audiodescripción fílmica*, un estilo de AD algo menos objetivo —como dicta tradicionalmente la norma— y más centrado en las emociones y los aspectos estéticos, coincide con lo señalado por estudios de Neuroestética e incide positivamente en la recepción del producto, tal y como confirmaron las personas encuestadas en su mayoría.

3.3.1. *Cómo se transmiten las emociones en el GAD*

Normalmente, en España, la AD profesional tiende a ser objetiva y las normas rechazan el subjetivismo del audiodescriptor. En la teoría, la norma UNE 153020 establece que las descripciones deben ser objetivas, con un lenguaje claro y adjetivos específicos. No obstante, en la práctica, puede haber alguna pérdida en lo que al impacto emocional y sentimental del producto audiovisual se refiere. Es decir, si se busca la neutralidad y se dejan a un lado las emociones y otros aspectos de trasfondo, el usuario se pierde parte de la información relevante de la película. Como apunta Chica Núñez (2019: 371), «respetar la normatividad puede ser contraproducente para una transmisión adecuada de la experiencia estética y emocional de la obra cinematográfica». Además, el autor añade que se tiende a utilizar la objetividad y la neutralidad en la descripción de la imagen en pantalla. Sin embargo, según la opinión de los usuarios se llega a la conclusión de que se debería ocasionar un impacto en los receptores ciegos que les genere emociones y sentimientos, si así lo hace el producto original. Por otra parte, señala que, si las

estrategias de traducción de la AD apuestan por describir las emociones y los sentimientos del producto visual, aunque se alejen de la norma, irían vinculadas al proceso cognitivo de la información en el que las emociones son esenciales. Además, afirma que en investigaciones llevadas a cabo por el grupo TRACCE se llegó a la conclusión de «que sus preferencias parecen aconsejar descripciones regidas por un criterio estético que permita generar sensaciones y sentimientos vívidos en la persona ciega» (Chica Núñez, 2019: 371).

En el estudio sobre el impacto emocional que puede conseguir la AD en el público meta, Ramos (2013) señala cómo de importante es transferir las emociones del producto original más allá de la objetividad que establecen las normas de la AD. También sugiere que la AD se enfoque más en transmitir emociones describiendo las expresiones faciales y los gestos de los personajes para aumentar el impacto emocional en el usuario final. Asimismo, en los largos momentos de silencio que a veces se producen en las obras de teatro, Vidal (2004: 31) sugiere «rellenar en cierta manera estos silencios describiendo no lo que pasa en escena —que es nada— sino, según cada caso, los posibles sentimientos que parece que demuestran los personajes con aquella mirada».

Gracias a las neuronas espejo, podemos empatizar con los personajes y sentirnos identificados con sus sentimientos al ver sus expresiones faciales (Plantiga, 1999). Es en ese momento cuando se produce el denominado contagio emocional. No obstante, debemos saber que estas neuronas espejo «también funcionan con los sonidos y con la descripción de los movimientos y acciones de los personajes» (Ramos, 2013: 84). Por lo tanto, este fenómeno también puede ocurrir de igual manera en las personas con discapacidad visual.

De acuerdo con Ramos (2013), varios estudios han determinado que el contagio emocional no ocurre únicamente con la percepción visual, sino que las neuronas espejo también se activan con la información sonora que activa la amígdala. De manera que la AD puede producir ese contagio emocional en el público meta. La autora también afirma que las películas audiodescritas pueden producir «emociones empáticas, emociones derivadas de la comprensión del personaje, contagio emocional y emociones estéticas» (Ramos, 2013: 87) Todas ellas producen la respuesta emocional. Los productos audiovisuales contienen muchos estímulos emocionales para hacer sentir a los espectadores la emoción deseada. En cuanto a la AD, la autora recalca que se necesitan muchos estímulos emocionales para conseguir esa emoción deseada. Al no estar presentes aquellos que se reciben a través de la percepción visual, la AD debe contener la

descripción de las expresiones faciales de los personajes, los ambientes, los objetos, el vestuario, etc., pero afirma que no todo se puede audiodescribir con facilidad.

3.3.2. Técnicas lingüísticas para expresar la emoción en el GAD

En su investigación, Ramos (2013: 110) señala diferentes técnicas que se pueden emplear en el GAD de una película para aumentar ese impacto emocional mencionado anteriormente:

- Descripción de información emocional
- Uso del tiempo verbal y herramientas evaluativas como las inferencias
- Empleo de léxico connotativo
- Utilización de partículas modales
- Inclusión de algunos recursos estilísticos como las metáforas.

La autora considera que a diferencia de las técnicas para audiodescribir más convencionales y objetivas, el empleo de estas técnicas puede resultar en una AD que emocione más al usuario final. De igual modo, señala que varios estudios han demostrado con metodología experimental que la música también desempeña un papel fundamental en cuanto a lo emocional y fisiológico se refiere.

A pesar del escaso número de investigaciones que apuesten por la descripción de las emociones en la AD dejando a un lado la objetividad, en nuestro trabajo hemos apostado por confeccionar una versión subjetiva de GAD que incluyera descripciones de sensaciones y sentimientos con el fin de corroborar si se produce un mayor impacto emocional de acuerdo con la investigación de Ramos (2013), puesto que normalmente se suele evitar la inclusión de las emociones de los personajes en el GAD. No obstante, podrá ser mejorado en revisiones posteriores.

4. Marco metodológico

Nos proponemos exponer la metodología aplicada en este TFG que se basa en la confección de un GAD y en el estudio descriptivo del mismo, en este caso se trata de la última parte de la película *Coco* y lo conforman 146 unidades de sentido.

En lo que se refiere a la elaboración del TFG, hemos utilizado el método descriptivo que consiste en analizar, definir, informar, explicar, detallar y exponer el objeto de estudio. En primer lugar, realizamos una documentación exhaustiva del material bibliográfico relacionado con la temática en cuestión: la accesibilidad, la AD y el GAD, que responden a aspectos traductológicos, y las emociones, que responden a cuestiones

cognitivas. Asimismo, accedimos a material profesional de audiodescripciones de películas infantiles mediante el sistema AUDESC y las analizamos desde una perspectiva didáctica. También elegimos el producto audiovisual que queríamos audiodescribir para este trabajo, los cuarenta últimos minutos de la película de animación *Coco*. Al tratarse del final de la película, consideramos conveniente redactar y locutar extras descriptivos que facilitasen la comprensión de la trama y mejorasen la calidad de nuestro trabajo.

En relación con el producto audiovisual, adquirimos la película, dividimos las unidades descriptivas con sus respectivos códigos de tiempo de inicio y fin y confeccionamos el guion de acuerdo con la norma UNE 153020. El guion cuenta con 146 unidades de sentido en total que se presentan en el apartado *Anexo 2*. Posteriormente, fue sometido a revisión por parte de un profesional y se corrigió de acuerdo a sus recomendaciones.

Por otro lado, este trabajo también recoge los problemas traductológicos que surgieron al redactar el GAD, así como las estrategias utilizadas. Seguidamente, locutamos la AD e insertamos el audio en la banda sonora de la película con el programa de edición Sony Vegas.

Finalmente, con el fin de comprobar que el producto final cumple los requisitos establecidos por la norma, hemos empleado como método la encuesta. Por lo tanto, confeccionamos un cuestionario de evaluación de usuarios y se lo proporcionamos a un grupo de personas con discapacidad visual para que lo evaluaran y así, recibir su retroalimentación y registrar sus respuestas. Los resultados quedan reflejados en el apartado *Anexo 3*.

5. Fases de elaboración del GAD

Para determinar las fases de elaboración del GAD, establecimos aquellas que indica la norma UNE 153020 (AENOR: 2005):

Primeramente, hemos realizado un análisis previo de la obra para determinar dónde se encuentran los «huecos de mensaje» que son espacios entre diálogos donde se inserta la AD en «bocadillos de información». En este análisis, hemos valorado el ritmo de la película y hemos delimitado las unidades descriptivas para evitar problemas de solapamiento y no saturar al oyente.

Después, hemos llevado a cabo una documentación previa a la elaboración del GAD sobre la época de la película, algunos elementos de terminología, léxico que debe adecuarse al género en cuestión y al público infantil y aspectos de la cultura mexicana

presentes en el producto audiovisual, en particular, sobre la celebración del *Día de Muertos* o *Día de los Muertos*, en torno a la cual gira la trama de *Coco*. Además, hemos analizado los GAD propuestos por Movistar+ y la ONCE para la primera parte de la película y hemos visionado otras películas infantiles emotivas audiodescritas por profesionales del sistema AUDESC.

Durante la confección del guion, cabe destacar la gran capacidad de síntesis en la mayoría de casos con el fin de no sobrecargar el producto. Por tanto, hemos seleccionado y sintetizado la información ya que lo más importante es que la persona con discapacidad visual disfrute de la película de la misma manera que lo hace una persona que ve la imagen. Principalmente, nos centramos en responder a las preguntas ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿quién?, ¿qué? y ¿cómo? y en transmitir los sentimientos de los personajes. También empleamos un léxico sencillo con adjetivos concretos que faciliten su comprensión. Además, únicamente decidimos incluir los insertos en aquellos casos en los que era relevante para comprender la trama. Para dividir las unidades descriptivas e incluir sus códigos de tiempo de inicio y de fin, utilizamos el programa de subtítulo Aegisub.

Tras realizar de manera individual el proceso de traducción del primer borrador del GAD, hemos puesto en común nuestras propuestas para llegar a una versión conjunta que posteriormente se ha sometido a revisión y corrección por parte de un profesional. Durante todo el proceso, anotamos todos los problemas traductológicos a los que nos enfrentamos y las estrategias utilizadas para abordarlos, todos ellos se mencionan en el presente trabajo. Una vez realizados los cambios finales, procedimos a una locución no profesional para la que utilizamos el programa de edición Sony Vegas.

Por último, elaboramos un cuestionario de evaluación de usuarios para someter a evaluación el producto final. El cuestionario se envió a varias personas con discapacidad visual que se ofrecieron voluntarias y lo evaluaron y de este modo, recibimos su retroalimentación.

6. Análisis del GAD

6.1. Ficha técnica

El objeto de estudio de nuestro trabajo consiste en la confección del GAD de la última parte de la película de animación *Coco*, de unos cuarenta minutos de duración. *Coco* es una película de animación estadounidense que trata sobre la cultura mexicana y se estrenó en el año 2017. Fue dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina y es una historia original de Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich y Adrián Molina. La voz de los personajes

de la película está interpretada por Luis Ángel Gómez Jaramillo (Miguel), Marco Antonio Solís (Ernesto de la Cruz), Gael García Bernal (Héctor), Angélica Vale (Mamá Imelda), Cesar Costa (Papá Enrique), Cecilia Suárez (Tía Rosita), Angelica María, (Abuelita), Elena Poniatowska, (Mamá Coco), Sofía Espinosa (Mamá Luisa), Alfonso Arau (Papá Julio), Héctor Bonilla, (Tío Óscar y Tío Felipe) y Ana de la Reguera (Tía Victoria). La película está clasificada en género animación, fantástico, comedia y drama.

Esta película infantil trata sobre la celebración mexicana del *Día de Muertos* en Santa Fe de la Laguna (México). El protagonista se llama Miguel y es un niño al que le apasiona cantar y tocar la guitarra, y que sueña con ser músico. Sin embargo, la música está prohibida en su familia porque su tatarabuelo, músico, les abandonó por la fama. Dante, el perro de Miguel, le acompaña en todas y cada una de sus aventuras. Por accidente, se adentran en la Tierra de los Muertos donde conocen a los ancestros de Miguel (la familia Rivera) y comienza la búsqueda para encontrar a su tatarabuelo. En la Tierra de los Muertos, descubre que cada año los ancestros van a la tierra de los vivos a través de un puente mágico hecho con los pétalos naranjas del cempasúchil. Miguel necesita que algún familiar le otorgue su bendición para regresar al mundo de los vivos. También descubre que solo los ancestros de los que se pone una foto en el altar de muertos de cada familia pueden cruzar el puente y si son recordados por los vivos pueden seguir «viviendo» en la Tierra de los Muertos, las personas olvidadas se desvanecen.

Coco se estrenó el 20 de octubre de 2017 y ha sido valorada muy positivamente por los espectadores, especialmente por enamorar tanto al público infantil como al público adulto con la trama y por tener un significado muy emotivo «se muere cuando se olvida» marcado por la protagonista Mamá Coco. Ese mismo año, también ganó el Óscar a la Mejor Película de Animación y otro Óscar a la Mejor Canción Original, en este caso, «Recuérdame».

6.2. Problemas traductológicos y estrategias utilizadas

Con el fin de centrarnos en las emociones que se incluyen en el GAD, la parte de la película que hemos audiodescrito para este trabajo es el final, en el que ocurre el desenlace de la trama y que resulta la parte más emotiva. Una de las estrategias que hemos empleado para la elaboración del GAD de este fragmento es la omisión de la descripción e introducción de los personajes principales, puesto que hemos asumido que se habrían audiodescrito con anterioridad y el normoyente ya sabía de quién se hablaba.

Uno de los problemas que hemos abordado en la AD de esta película de animación es la terminología, puesto que el producto va dirigido a un público infantil y no consideramos conveniente utilizar términos especializados. Sin embargo, en los extras descriptivos sí hemos decidido conservar aquellos que hacen referencia a la cultura mexicana en especial, pues son necesarios para entender los aspectos culturales que se ven reflejados en la película y el público está aprendiendo sobre la celebración del *Día de Muertos*. Sin embargo, la raza de Dante decidimos omitirla puesto que no es muy conocida y consideramos que esta información no era tan relevante para el usuario final al que iba destinado.

EXTRAS DESCRIPTIVOS		
Resumen fragmento previo	En la Tierra de los Muertos, descubre que cada año los ancestros van a la tierra de los vivos a través de un puente mágico que conecta ambos mundos —puente grande hecho con los pétalos naranjas del campasúchil , flor usada en la tradición para guiar a los muertos y que aparecerá numerosas veces durante la película.	
Resumen fragmento previo	Borrador	Al comenzar a tocar la guitarra, el joven aparece en la Tierra de los Muertos junto con un xoloitzeuintle callejero llamado Dante, y allí permanecerá hasta casi el final de la trama.
	Versión final	Al comenzar a tocar la guitarra, el joven aparece en la Tierra de los Muertos junto con un perro callejero llamado Dante, y allí permanecerá hasta casi el final de la trama.
Ficha de personajes	Está maquillada con motivos coloridos mexicanos, como las <i>calacas</i> , calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra y los labios pintados de rosa.	

Figura 3. Terminología especializada

En cuanto a los problemas para encontrar los huecos de mensaje, nos ha resultado bastante complicado en ciertas situaciones introducir bocadillos de información. Por ejemplo, hay una sucesión de muchos planos que se suceden muy rápido desde el código de tiempo 1:01:53:39 hasta el 1:02:19:25 en las que es imposible audiodescribir lo que ocurre en

cada una de ellas porque no hay hueco suficiente. Habíamos planteado algunas soluciones para este problema, pero finalmente decidimos omitir todo, ya que esta omisión no perjudica la comprensión del GAD.

TCR	PRIMER BORRADOR	VERSIÓN FINAL
1:01:53:39 - 1:01:54:00 	Con algunos invitados.	Omisión
1:01:57:19 - 1:01:58:48 	Cabalgando esqueletos de caballos.	Omisión

Figura 4. Omisión de unidades descriptivas en la sucesión de planos rápidos

Por otra parte, aunque la norma UNE 153020 establece que no se debe insertar la AD en aquellos huecos en los que se solape con diálogos o con canciones, nos hemos visto obligadas a introducirla sobre algunos tramos de canciones en ciertas ocasiones en las que era necesario audiodescribir para la comprensión de la trama. Por ejemplo, en el momento en el que Imelda comienza a cantar La llorona y De la Cruz irrumpe en el escenario y comienza a cantar y bailar con ella mientras le intenta quitar la foto y ambos se pasan toda la canción intentando recuperar la foto. Por tanto, hemos considerado que no perjudica al resultado final, puesto que es de fondo y además resulta útil para el usuario final.

UNIDAD DE SENTIDO	VERSIÓN FINAL
<p data-bbox="424 275 456 304">85</p> 	<p data-bbox="667 275 1161 304">Imelda esquivada bailando a los agentes.</p>
<p data-bbox="424 584 456 613">86</p>	<p data-bbox="667 584 1270 613">De la Cruz la agarra y bailan. Ella intenta huir.</p>
<p data-bbox="424 687 456 716">87</p>	<p data-bbox="667 687 1278 752">Imelda le pisa y sale corriendo con la foto en la mano. Abraza a Héctor.</p>

Figura 5. Audiodescripción que se solapa con canciones

Sin embargo, sí que hay unidades descriptivas que no hemos podido insertar en huecos de silencio porque se reproducirían durante parte de una canción y hemos considerado que en esos casos no era conveniente. La película contiene muchas canciones y esto dificulta encontrar un hueco de mensaje en el que insertar el bocadillo de información.

En todo momento hemos utilizado la voz activa y el presente para describir las acciones. Hemos evitado el uso de gerundio (corriendo), presente continuo (está leyendo) o presente perfecto (ha llegado).

<p data-bbox="300 1267 434 1296">Gerundio</p>	<p data-bbox="520 1285 960 1538">En el estadio. Se celebra el espectáculo de De la Cruz <i>¡Un amanecer espectacular!</i> Hay una figura de De la Cruz en la entrada. Está repleto de gente aplaudiendo y una orquesta toca. El director conduce la música.</p>	<p data-bbox="986 1285 1353 1574">En el estadio. Se celebra el espectáculo de De la Cruz <i>¡Un amanecer espectacular!</i> Hay una figura de De la Cruz en la entrada. La gente aplaude y una orquesta toca. El director conduce la música.</p>
<p data-bbox="244 1630 489 1659">Presente continuo</p>	<p data-bbox="520 1630 960 1995">En el patio de la casa de los Rivera. Abuelita le da un trozo de pan a Dante. La gata se pasea por la gran mesa llena de comida. Una mujer la acaricia. Dante saluda a Papá Julio, Tía Rosita y Tía Violeta. Miguel, vestido de mariachi, está cantando en el centro rodeado de toda su familia y ancestros.</p>	<p data-bbox="986 1630 1353 2029">En el patio de la casa de los Rivera. Abuelita le da un trozo de pan a Dante. La gata se pasea por la gran mesa llena de comida. Una mujer la acaricia. Dante saluda a Papá Julio, Tía Rosita y Tía Violeta. Miguel, vestido de mariachi, canta en el centro rodeado de toda su familia y ancestros.</p>

Presente perfecto	Miguel se cae en una enorme piscina. De la Cruz se tira a la piscina y nada hasta él. Lo saca de la piscina y lo deja tumbado. Miguel lo mira. Su maquillaje se ha borrado de su rostro.	Miguel se cae en una enorme piscina. De la Cruz se tira a la piscina y nada hasta él. Lo saca de la piscina y lo deja tumbado. Miguel lo mira. Su maquillaje se borra de su rostro.
--------------------------	---	--

Figura 6. Tiempos verbales empleados en el GAD

Otro problema al que nos enfrentamos está relacionado con los fragmentos que contienen mucho diálogo porque resulta difícil insertar la AD de lo que está ocurriendo. Por tanto, en muchas ocasiones decidimos optar por audiodescribir de un modo rápido y breve en el primer borrador con el fin de no saturar al oyente. Sin embargo, a la hora de locutar el GAD, nos dimos cuenta de que muchas unidades descriptivas no se podían introducir porque se solapaban con los diálogos y tuvimos que utilizar las estrategias de omisión y reformulación para realizar los cambios finales y que cupieran bien en los huecos.

TCR	PRIMER BORRADOR	VERSIÓN FINAL	ESTRATEGIA
1:02:19:25 - 1:02:21:71	Pasean por una gran sala con montones de guitarras y comida.	En una sala llena de guitarras y comida.	Reformulación
1:02:25:47 - 1:02:27:18	Tres perritos verdes juegan con un muslo.		Omisión
1:03:37:08 - 1:03:38:96	En el palacio. De la Cruz y Miguel bajan las escaleras.		Omisión
1:08:35:92 - 1:08:36:88	Llegan dos agentes.		Omisión
1:14:39:32 - 1:14:52:88	Los dos saltan de alegría y miran hacia arriba. Les ilumina una gran luz celestial. Dante se acerca al pozo.	Los dos saltan de alegría y miran hacia arriba. Les ilumina una gran luz celestial.	Omisión
1:33:59:67 - 1:34:17:61	Hay muchas velas y flores naranjas en el altar. Abuelita les sonríe. Coloca un retrato de Mamá Coco en el altar y la mira con	Hay muchas velas y flores naranjas. Abuelita les sonríe. Coloca un retrato de Mamá Coco en el altar y la mira con	Reformulación

	<p>pena. Miguel la abraza mientras miran la foto.</p> <p>En el retrato a color Mamá Coco mira sonriente a cámara. Está colocado junto a la foto familiar con Imelda y Héctor.</p>	<p>pena. Lo coloca junto a la foto familiar con Imelda y Héctor. Miguel la abraza mientras miran la foto.</p>	
--	---	---	--

Figura 7. Estrategias de traducción aplicadas tras locutar el GAD

Por otro lado, también hemos optado por emplear muchos adjetivos y complementos circunstanciales de modo para describir las acciones, aunque nos alejemos de lo que dicta la norma, puesto que la finalidad de este trabajo es valorar la inclusión de emociones en el GAD. El léxico empleado es sencillo y hemos evitado cargar el GAD con adjetivos más complicados o especializados debido a que va dirigido a un público infantil. Sin embargo, sí hemos procurado ofrecer un abanico amplio de términos para poder expresar las emociones de la manera más detallada y adecuada posible.

UNIDAD DE SENTIDO	VERSIÓN FINAL
16	Miguel mira preocupado sus manos. Puede ver su esqueleto.
36	De la Cruz observa muy serio la foto de Héctor y la guarda en el bolsillo de su chaqueta. Miguel le mira asustado .
52	Dante corretea alegre y salta alrededor del pozo.
66	Todos miran enternecidos .
102	En las pantallas se ve a Pepita llegando a la azotea con Miguel. Su familia lo abraza. De la Cruz se queda sorprendido al ver proyectada la azotea en la pantalla. Pepita se acerca furiosa hacia el escenario. Camina enfadada hacia De la Cruz.
127	Ambos sonríen con lágrimas en los ojos . Miran a Abuelita emocionada .

Figura 8. Adjetivos y complementos circunstanciales de modo para transmitir emociones

También cabe destacar que en el fragmento audiodescrito aparecen dos *flashbacks*. El primero tiene lugar cuando Héctor rememora el día de su muerte y se da cuenta de que De la Cruz le envenenó; el segundo ocurre cuando Héctor está hablando en el pozo con Miguel, descubren que son familia y Héctor le canta la canción que le escribió a Coco.

Afortunadamente, los silencios del guion nos han permitido insertar en ambos casos una breve descripción de la escena y hemos resuelto la confusión que podrían crear al espectador utilizando el presente de indicativo del verbo recordar.

UNIDAD DE SENTIDO	VERSIÓN FINAL
24	Héctor se sorprende y recuerda .
48	Héctor recuerda a Coco cantando junto a él.

Figura 9. Técnica para audiodescribir el flashback

Hacia el final del fragmento podemos ver que en el santuario de De la Cruz está escrito junto a una imagen de su rostro el nombre de su canción más famosa y que en realidad Héctor escribió a Coco «remember me». Al lado de esta, han colocado un cartel de madera en el que está rotulado «forget you». Ambos insertos han sido traducidos en el guion a pesar de que en la película aparecían en inglés. En primer lugar, pensamos en asimilar la traducción a la del título de la canción con «olvidame»; en segundo lugar, consideramos hacer una traducción más libre y escribir lo que podría ser una respuesta de alguien anónimo a De la Cruz con «olvidate»; pero finalmente, nos decantamos por una traducción más literal y más acorde con el mensaje de la película —muere quien es olvidado. A continuación, se recogen nuestras propuestas de AD para este fragmento:

UNIDAD DE SENTIDO	PRIMERA VERSIÓN	SEGUNDA VERSIÓN	VERSIÓN FINAL
132 	Un año después. En el santuario de De la Cruz. Recuérdame. En un cartel de madera pone: olvidame.	Un año después. En el santuario de De la Cruz. Recuérdame. En un cartel de madera pone: olvidate	Un año después. En el santuario de De la Cruz. Recuérdame. En un cartel de madera pone: te olvidamos.

Figura 10. Traducción de insertos del inglés al español

En relación a los nombres de los personajes podemos afirmar que son constantes, no tienen muchas variantes; sin embargo, hay un personaje al cual sí se dirigen de diferentes maneras a lo largo de la historia, Ernesto de la Cruz —a veces se le llama Ernesto y otras De la Cruz—. En el guion decidimos mantener siempre De la Cruz para no confundir al espectador, sobre todo si tenemos en cuenta que el fragmento elegido no es el principio,

sino el final de la trama, lo que ya de por sí requiere más atención por parte del espectador. Por este mismo motivo, consideramos conveniente realizar un resumen del fragmento previo, diferentes contenidos extras y locutarlos.

Otro aspecto que hemos tenido en cuenta, tratado en el marco teórico y más concretamente en el apartado de *emociones y percepción visual*, es que las personas ciegas o con pérdida visual tienen una especial sensibilidad auditiva. En la primera versión del GAD no tuvimos tan presente esto y en ocasiones audiodescribimos unidades descriptivas perfectamente prescindibles. Es importante no describir lo evidente para el normoyente, pues lo puede deducir perfectamente por el sonido. En el primer ejemplo, De la Cruz acaba de hablar de la orquesta y por ello es perfectamente prescindible, además de que se la escucha tocando momentos previos al silencio. En el segundo ejemplo, observamos cómo, tras la revisión, además de reformular y detallar la AD, aclaramos que Miguel gritaba y tocaba la guitarra. En este caso ocurre lo opuesto, al tratarse de la primera escena audiodescrita, el espectador no puede identificar la voz del personaje.

UNIDAD DE SENTIDO	PRIMER BORRADOR	VERSIÓN FINAL	ESTRATEGIA
100 	El director de la orquesta rompe la batuta.	El director rompe la batuta.	Omisión
1 	En el palacio de De la Cruz. En un palacio lleno de luces donde hay una fiesta privada con mucha gente. Miguel sube por una escalera. Todos miran. El DJ baja la música.	En el palacio de De la Cruz. Todo está lleno de luces. Es una fiesta privada con mucha gente. Miguel sube por unas figuras que decoran una escalera altísima de piedra. Todos miran. Toca la guitarra y grita.	Omisión y reformulación

Figura 11. Audiodescripción de aspectos prescindibles

Al final, cuando comienzan los créditos, aparecen los nombres del director y del codirector de la película en fotogramas independientes —*Directed by Lee Unkrich, co-*

directed by Adrian Molina. De acuerdo con lo establecido en las normas de AD consultadas hemos sintetizado el mensaje de la siguiente manera:

UNIDAD DE SENTIDO	VERSIÓN FINAL
<p style="text-align: center;">144</p> 	<p>Dirigido por Lee Unkrich y Adrian Molina</p>

Figura 12. Síntesis en los créditos finales

7. Evaluación de usuarios

Para comprobar la calidad del producto final y ver si cumplía con las expectativas de este trabajo, buscamos en Twitter personas voluntarias que evaluaran el GAD locutado y los extras descriptivos a los que se puede acceder en el apartado *enlace de acceso al vídeo locutado y a los extras descriptivos*. En total, contactamos con cinco personas que no habían accedido con anterioridad a la AD de esta película y a las que les proporcionamos los cuestionarios que aparecen en el apartado *Anexo 4*. Los cuestionarios de evaluación están formados por uno previo con preguntas personales, otro más general acerca de la calidad de la AD, ambos facilitados por el grupo TRACCE (www.tracce.ugr.es), y otro para comprobar las emociones experimentadas con la AD empleado en la tesis doctoral de Ramos (2013). De esta forma, nos sirvieron para valorar si nuestro enfoque hacia una AD más subjetiva y emocional transmite más que otra más objetiva. A continuación, recogemos en una tabla las respuestas a las preguntas realizadas en el cuestionario previo, destinado a conocer a los participantes y sus opiniones sobre algunas cuestiones relacionadas con la AD y la accesibilidad:

	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4	Sujeto 5
Sexo	Femenino	Femenino	Masculino	Masculino	Femenino
Grupo de edad	30-55 años	30-55 años	30-55 años	30-55 años	más de 55 años
Tipo de pérdida visual	Ceguera total adquirida	Deficiencia visual grave adquirida	Deficiencia visual grave congénita	Deficiencia visual grave adquirida	Ceguera total congénita
Actividad cultural preferida	Teatro (pocas veces accesible)	Cine (pocas veces accesible)	Cine (Sí es accesible)	Cine (pocas veces accesible)	Visitas al patrimonio natural/histórico Teatro Lectura (Pocas veces accesibles)
Frecuencia con la que escucha películas audiodescritas	Bastante (1 o 2 veces al mes)	Bastante (1 o 2 veces al mes)	Nunca	Bastante (1 o 2 veces al mes)	Bastante (1 o 2 veces al mes)
Dificultad para encontrar AD en la TV	A menudo	A menudo	Casi nunca	A menudo	No usa televisión
La AD con matices subjetivos le hace disfrutar más.	En la mayoría de los casos	En la mayoría de los casos	Completamente de acuerdo	Completamente de acuerdo	No estoy para nada de acuerdo

Figura 13. Resultados del cuestionario previo

Podemos observar que la mayoría de las personas encuestadas están de acuerdo en que los matices subjetivos les hacen disfrutar más de los productos audiovisuales; sin embargo, podemos apreciar que el sujeto 5 tiene una opinión distinta al respecto.

Los resultados han sido favorables ya que la calidad de la AD ha sido evaluada positivamente en todos los casos y lo mismo ha ocurrido con la de los extras audiodescriptivos, lo que nos indica que hemos realizado un buen trabajo y nuestro enfoque ha sido bien acogido por el espectador. Los extras les han resultado útiles a todas las personas encuestadas, salvo el sujeto 5 que ha vuelto a discrepar, ya que ha sido la

única persona que los ha evaluado como poco útiles. La cantidad de información proporcionada y el léxico también han sido evaluados como adecuados y suficientes; sin embargo, el sujeto 1 nos ha indicado que ha echado en falta más detalles en la escena en la que Imelda y De la Cruz se pelean por la foto de Héctor en el escenario. Esto se debe a que no consideramos conveniente insertar muchas unidades descriptivas para que no se solapasen con la canción que cantan en ese momento, como ya explicamos en el apartado anterior.

Finalmente, en relación con las emociones experimentadas, estas han sido muy variadas, las predominantes han sido la tristeza, la alegría y la curiosidad. El fragmento les ha resultado agradable y las valoraciones y comentarios adicionales han sido muy positivos; por el contrario, el sujeto 5 nos ha indicado que no ha experimentado ninguna emoción, ya que no ha disfrutado de la película posiblemente debido al género y a la trama en sí. Esto también puede deberse a que pertenece a un grupo de edad más avanzado o que, como podemos observar en sus respuestas al cuestionario previo, el cine no era una actividad cultural de su interés. Tres sujetos han utilizado el adjetivo ternura para describir lo que les ha despertado el fragmento de la película. Por último, confirmaron que con nuestra AD han sido capaces de imaginar las acciones de los personajes, su vestuario y sus sentimientos.

8. Conclusiones

Este trabajo abarca diferentes aspectos teóricos relevantes para entender bien en qué consiste la AD, la labor que realiza el audiodescritor y el papel que desempeñan las emociones en el GAD, así como las técnicas que se pueden emplear para realizar un GAD más subjetivo y emocional.

Como bien comentamos al principio del trabajo, la accesibilidad universal defiende que las personas con algún tipo de discapacidad tengan también derecho al acceso al ocio, a la cultura y a los medios de aprendizaje. De esta forma, estarían integrados en la sociedad y podrían disfrutar de igual manera de espectáculos y producciones audiovisuales. Sin embargo, en el caso de los medios audiovisuales, hemos percibido una notable diferencia entre la cantidad de productos accesibles subtítulos para sordos y los audiodescritos. De este modo, el público con discapacidad visual puede sentirse bastante excluido. Por tanto, consideramos que la Ley de Comunicación Audiovisual de 2010 debe mejorarse e ir más allá subsanando esa carencia en la televisión pública y estableciendo un mínimo de horas similar al establecido para SpS. A pesar de

que el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual de 2020 pretende mejorar la accesibilidad, consideramos que no es suficiente y que mientras siga existiendo una notable diferencia entre ambas modalidades, no se garantiza una accesibilidad igualitaria.

Por otra parte, la confección del GAD nos supuso todo un reto porque se debe sintetizar la información para no saturar al normoyente y también intentamos seguir las pautas que establece la norma UNE, pero a la vez pretendíamos incluir la descripción de las emociones y sentimientos que transmitían los personajes de la película. Por lo que, con el fin de lograr un GAD distinto que transmita esas emociones, nuestras estrategias de traducción iban dirigidas a expresar las emociones y los sentimientos, alejadas de lo que dicta la norma sobre este aspecto, ya que esta considera que una AD subjetiva condicionaría al usuario final.

A pesar de que las normas rechazan el subjetivismo del audiodescriptor, observamos que gracias a él se reduce bastante la pérdida en el impacto emocional y sentimental de la película. Por tanto, consideramos que la AD debe contener estímulos emocionales para lograr conmover al usuario final que no puede percibir aquellos que se perciben de forma visual en el guion original de la película en cuestión. Además, de acuerdo con las valoraciones que hemos recibido por parte de los usuarios voluntarios con discapacidad visual, los resultados han sido favorables y podemos corroborar que este estilo de AD más subjetiva les ha producido un mayor impacto emocional y que los matices subjetivos les hacen disfrutar más del producto audiovisual.

Dicho todo esto, concluimos aquí nuestro trabajo que implica un pequeño avance en la investigación sobre las emociones en la AD e intenta concienciar sobre la importancia de la subjetividad en la AD frente a la objetividad y reivindicar que las personas con discapacidad visual tienen el mismo derecho a emocionarse. Aún queda mucho que investigar sobre el impacto emocional que puede conseguir la AD.

9. Referencias bibliográficas

Bibliografía

- AENOR. (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual: requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. AENOR.
- Jakobson, R. (1971). On linguistic aspects of translation. *En Selected Writings II. Word and Language* (pp. 260-266). Mouton.
- Jiménez Hurtado, C., & Álvarez de Morales Mercado, Cristina. (2016). *Patrimonio cultural para todos: investigación aplicada en traducción accesible*. Tragacanto.
- Jiménez Hurtado, C., Rodríguez, A., & Seibel, C. (2010). *Un corpus de cine: teoría y práctica de la audiodescripción*. Tragacanto.
- Navarrete, F. (1997). *Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes*. Dirección General.
- Plantiga, C. *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*. The Johns Hopkins: University Press.
- Vázquez Martín, A. (2019). *Audiodescripción: norma y experiencia*. Tragacanto.
- Vázquez, A. (2006). Comentarios al documento "Competencias profesionales del subtitulador y del audiodescriptor. *Centro Español Del Subtitulado Y La Audiodescripción*, 1-4.
- Vidal, A. (2004). *La audiodescripción: una herramienta de ayuda para los ciegos*.

Recursos electrónicos citados

- Álvarez Álvarez, M^a de las Nieves. (2014). Subtitulado, videosignado y audiodescripción en la España televisiva actual. *Historia Y Comunicación Social*, 19, 161-172. Recuperado 29 abril, 2021, de <https://revistas.ucm.es/index.php/hics/article/download/45018/42389>
- Anteproyecto de Ley, de 6 de noviembre, General de Comunicación Audiovisual, (2020). Recuperado 4 mayo, 2021, de https://portal.mineco.gob.es/es-es/comunicacion/Paginas/201106_np_audiovisuales.pdf.aspx
- Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, (2010). Recuperado 30 abril, 2021, de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-5292-consolidado.pdf>
- Instrumento, de 21 de abril, de Ratificación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, hecho en Nueva York el 13 de diciembre de 2006, (2008). Recuperado 30 abril, 2021, de <https://www.boe.es/boe/dias/2008/04/21/pdfs/A20648-20659.pdf>

- Castillero Mimenza, O. (2016). *Amígdala cerebral: estructura y funciones*. Psicología y Mente. Recuperado 4 mayo, 2021, de <https://psicologiyamente.com/neurociencias/amigdala-cerebral>
- CESyA. (2016). *¿Qué es la accesibilidad audiovisual?* Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://www.cesya.es/comunicacion/pautas/quees>
- Chica Núñez, A. J. (2019). ESTUDIO DE RECEPCIÓN SOBRE LA TRANSMISIÓN DE ASPECTOS ESTÉTICOS Y EMOCIONALES EN AUDIODESCRIPCIÓN FÍLMICA. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/05/36.pdf>
- Definición de emoción*. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://dle.rae.es/emoci%C3%B3n>
- Definición accesibilidad*. Recuperado 4 mayo, 2021, de <https://dpej.rae.es/lema/accesibilidad>
- Díaz Cintas, J. (2006). Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor. *Centro Español De Subtitulado Y Audiodescripción*. Recuperado 6 mayo, 2021, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/3621627/informe-with-cover-page.pdf?Expires=1620731051&Signature=Vjnh3wQl48mObMnIoieyQfRdu3AXfDTjY4Dq4n-4RU1WLeEgr2glgHJETdySWkPPPXHaQuyR9vrIKzPeXsB47oZ8PA0E8CPCnqPJHNeEsSTemOOvNqERUbw1QTfzuGs3wYbFfNndrZJUIEJYiizD5BYKc0MyWENdY25I1KE~-NBkvNzytT-CqxZRYJQXuqMB79f5TtFfoEIFJ-XLPD3rp6VJ9ceZLH0uN5r6s0a5owV3V1oU51-cdsT3XX38DlqKO6lncgTb-8ZPaf8qMVOwLvu97SQUXJgt7c88vJchs2Cgkdp2L-sOuHJJkcrymYgZBvRRn0xRZnQKABkLuwsA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Díaz Cintas, J. (2010). La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y la audiodescripción. *Cooperación Y Diálogo*, 157. Recuperado 5 mayo, 2021, de https://cvc.cervantes.es/Lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf
- ESPAÑA. (2013). 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*, (289). Recuperado 6 mayo, 2021, de <http://www.cat-coacm.es/corps/cat-coacm/data/resources/file/protegido/NOTAS/NOTA%202014%20-%20DECRETO%20LEGISLATIVO%201%202013.pdf>
- García, A., Quintana, I., Ruiz, B., Mauch, C., & Mauch, L. (2012). El cine para todos como vehículo de aprendizaje. *Madrid: Centro Español De Documentación Sobre Discapacidad*. Recuperado 6 mayo, 2021, de

<https://www.cesya.es/sites/default/files/documentos/AccesibilidadCine.pdf>

- Morisset, L., & Gonant, F. (2008). La Charte de l'audiodescription. Recuperado 5 mayo, 2021, de Http://Www.Social-Sante.Gouv.Fr/IMG/Pdf/Charte_de_l_audiodescription_300908.Pdf,
- OMS. (2021). *Ceguera y discapacidad visual*. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
- ONCE. (2018). *El Cupón Diario difunde los 25 años de trabajo de la ONCE en audiodescripción*. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://www.once.es/noticias/el-cupon-diario-difunde-los-25-anos-de-trabajo-de-la-once-en-audiodescripcion>
- ONCE. (2021). *Características de la discapacidad visual y ceguera*. ONCE. Recuperado 4 mayo, 2021, de <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual>
- Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, (2006). Recuperado 20 abril, 2021, de <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- Ramos, M. (2013). El impacto emocional de la audiodescripción. *Proyecto De Investigación*. [Tesis doctoral, Universidad de Murcia] Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/36475>
- Salud Ocular. (2016). Claves para entender la visión III: el cerebro. Recuperado 3 mayo, 2021, de <https://saludocular.com/tag/corteza-visual/>
- Sanz-Moreno, R. (2018). Perfil y competencias del audiodescriptor en España. *Hikma, 17*, 119-143. [Tesis doctoral, Universitat De València]. Recuperado 4 mayo, 2021, de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/hikma/article/view/11145/pdf>

Anexos

Anexo 1. Extras descriptivos

Ficha técnica

Título: Coco

Género: Animación, Fantástico, Comedia, Drama.

Año y país: 2017 Estados Unidos

Historia original de Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich y Adrián Molina

Sinopsis

Coco es una película infantil de animación que trata sobre la celebración mexicana del *Día de Muertos*. El protagonista se llama Miguel y es un niño al que le apasiona cantar y tocar la guitarra, y al que le gustaría ser músico. La música está prohibida en su familia porque su tatarabuelo, músico, les abandonó por la fama. Dante, el perro de Miguel, le acompaña en todas sus aventuras. Por accidente, se adentrarán en la Tierra de los Muertos donde conocerá a sus ancestros e intentará encontrar a su tatarabuelo. Necesitará pedirles su bendición para regresar al mundo de los vivos.

Resumen de la parte previa al fragmento audiodescrito

Miguel es un niño que vive en Santa Fe de la Laguna (México) y sueña con ser músico, pero en su familia la música está completamente prohibida debido a que su tatarabuelo los abandonó por la música. Al comienzo de la historia, Miguel decide participar en un concurso que se celebra por el *Día de Muertos* e intenta tomar prestada la guitarra de su músico favorito y el que cree que es su tatarabuelo, Ernesto de la Cruz, que se encuentra en el sepulcro del artista. Al comenzar a tocar la guitarra, el joven aparece en la Tierra de los Muertos junto con un perro callejero llamado Dante, y allí permanecerá hasta casi el final de la trama. En la Tierra de los Muertos, descubre que cada año los ancestros van a la tierra de los vivos a través de un puente mágico que conecta ambos mundos —puente grande hecho con los pétalos naranjas del cempasúchil, flor usada en la tradición para guiar a los muertos y que aparecerá numerosas veces durante la película. Miguel descubre que solo los ancestros de los que se pone una foto en el altar de muertos que hay en cada familia pueden cruzar el puente durante el *Día de Muertos* y si son recordados por sus familiares vivos pueden seguir «viviendo» en la Tierra de los Muertos, las personas olvidadas se desvanecen. Durante su aventura, Miguel se percató de que debe regresar antes del amanecer a la tierra de los vivos ya que su cuerpo se está transformando en esqueleto, como el de todas las personas que forman parte de la Tierra de los Muertos.

Para poder regresar, necesita la bendición de uno de sus ancestros, pero cuando recibe la bendición de Imelda esta le pone como condición no volver a tocar música, ya que cuando aún estaba viva, su esposo (el tatarabuelo de Miguel) la abandonó por la música. Entonces, Miguel se escapa porque no acepta esa condición e Imelda manda a su dragona Pepita a buscarlo. Durante su travesía, Miguel conoce a Héctor, quien le propone llevarle hasta Ernesto de la Cruz si a cambio le da a su hija su foto cuando regrese al mundo de los vivos, para que pueda seguir recordándolo. Nuestro fragmento comienza cuando Miguel irrumpe en una fiesta celebrada por Ernesto de la Cruz e intenta impresionarle y llamar su atención cantando una canción junto con su guitarra.

Ficha de personajes

La voz de Miguel está interpretada por Luis Ángel Gómez Jaramillo. Es un niño de doce años delgado y moreno, de un metro cincuenta y siete de altura. Su rostro es redondo. Su pelo es castaño, corto y listo. Tiene las cejas pobladas y oscuras; los ojos marrones y los labios finos. Viste una camiseta blanca de tirantes y una sudadera con cremallera roja, vaqueros y unas botas marrones con cordones. Le falta un diente en el maxilar superior.

La voz de Ernesto de la Cruz está interpretada por Marco Antonio Solís. Es un hombre alto, fuerte y moreno, de un metro ochenta de altura. Su pelo es negro, corto y ondulado. Va peinado con un pequeño tupé. Su rostro es rectangular y tiene una mandíbula prominente. Tiene un bigote fino y negro. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillado con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra. Viste un traje blanco con adornos dorados y una pajarita azul. Lleva un sombrero blanco mexicano gigante con adornos dorados en el ala, un cinturón blanco con un gran broche dorado y unas botas blancas.

La voz de Héctor está interpretada por Gael García Bernal. Es un hombre alto, delgado y moreno, de un metro setenta de altura. Es el padre de Mamá Coco. Su pelo es negro, liso y un poco largo. Un flequillo desordenado cubre parcialmente su frente. Su rostro es delgado y alargado. Tiene los ojos marrones; sus orejas y nariz son grandes. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillado con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra. Lleva un sombrero de paja y un pañuelo corto rojo atado al cuello. Viste una chaqueta lila rasgada y unos pantalones marrones también rotos. Va descalzo.

La voz de Imelda está interpretada por Angélica Vale. Es una mujer delgada y morena, de un metro sesenta y cinco de altura. Es la madre de Mamá Coco. Su rostro es ovalado y tiene una nariz pequeña y respingona, sus ojos son marrones. Su pelo es negro y rizado, lo lleva recogido en un moño bajo. Lleva un vestido con volantes de mangas cortas lila oscuro que le llega hasta los tobillos, un delantal marrón atado a la cintura y unas botas negras que tienen un poco de tacón. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillada con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra.

Pepita es la guía espiritual de Imelda. Es una criatura de casi tres metros de altura y de gran corpulencia. El cuerpo y rostro están cubiertos por un pelaje largo, liso y colorido. Predominan los colores verde, amarillo y azul. Tiene las patas largas y robustas con uñas afiladas y un poco largas. Su rostro se asemeja al de un dragón. Tiene ojos grandes de color amarillo, dos cuernos grandes de color azul parecidos a los de una cabra, dos orejas pequeñas de color azul y naranja, una nariz azul pequeña y una boca enorme naranja. De su cuerpo salen dos grandes alas de color rojo y verde. Tiene una larga cola verde y azul parecida a la de un león.

Dante es el perro de Miguel. Es pequeño, de unos sesenta centímetros de altura. Es de color grisáceo y tiene dos ojos saltones. Su lengua es roja y sus dientes blancos. Sus orejas son alargadas y peludas. Una se dobla por la mitad y la otra tiene un corte en la parte superior. Su cuerpo no tiene pelo. Su cola es fina, larga y peluda. En la Tierra de los Muertos, se convierte en guía espiritual. Su cuerpo se vuelve de colores llamativos. Predominan los colores azul y verde. De su cuerpo salen unas pequeñas alas de color rosa, naranja y verde. Su lengua se vuelve azul y su nariz amarilla.

La voz de Mamá Coco está interpretada por Elena Poniatowska. Es una anciana muy mayor corpulenta, de un metro sesenta de altura. Va siempre en una silla de ruedas de mimbre con ruedas de hierro. Su rostro es cuadrado y arrugado. Su nariz es grande y achatada. Sus ojos son pequeños y marrones y sus orejas son grandes. Sus cejas son peludas y blancas. Su pelo es blanco y largo y lo lleva recogido en dos trenzas. Tiene las manos arrugadas. Lleva un largo vestido blanco con motivos florales de color rojo y azul en la parte superior y en la parte inferior. Encima lleva una chaqueta de lana naranja con pequeños flecos de color blanco en la parte inferior. También lleva unos calcetines blancos y unas pantuflas rosas.

La voz de Abuelita está interpretada por Angelica María. Es una mujer de mediana edad, morena y corpulenta, de un metro sesenta de altura. Es la hija de Mamá Coco. Su rostro es cuadrado, tiene una nariz aguileña y unas orejas grandes con lóbulos redondeados. Sus ojos son marrones. Su pelo es gris con mechas blancas, lo lleva recogido en un moño bajo. Lleva un vestido azul que le llega a las rodillas y un delantal de cuadros rosas y blancos fruncido en los hombros. Lleva unas sandalias abiertas de color marrón.

La voz de Tía Rosita está interpretada por Cecilia Suárez. Es una mujer corpulenta y morena, de un metro sesenta de altura. Su rostro es ovalado y tiene una nariz pequeña y respingona. Su boca es pequeña. Sus ojos son pequeños y marrones. Sus orejas son pequeñas y lleva dos aros marrones como pendientes. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillada con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra y los labios pintados de rosa. Su pelo está trenzado y recogido. Sobre él lleva seis flores rosas que forman una línea. Lleva un vestido largo rosa con flores de color rosa claro y una toga de color azul marino con rayas de azul claro. También lleva un delantal marrón atado a la cintura y unas sandalias marrones.

La voz de Tía Victoria está interpretada por Ana de la Reguera. Es una mujer delgada y morena, de un metro setenta de altura. Su rostro es alargado y tiene una nariz pequeña y respingona, sus ojos son marrones. Su pelo es ondulado y negro, lo lleva recogido en un moño alto. Lleva unas gafas rectangulares con un marco fino. Lleva una blusa azul y una falda larga naranja con un delantal marrón atado a su cintura. Lleva unas botas negras con un poco de tacón. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillada con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra y los labios pintados de rosa.

La voz de Papá Julio está interpretada por Alfonso Arau. Es un hombre de mediana edad, moreno y muy bajito, de un metro cincuenta de altura. Su rostro es cuadrado y tiene una nariz grande y ancha. Sus ojos son marrones. Tiene un gran bigote blanco y una mandíbula prominente. Es calvo y suele llevar un gran sombrero marrón de paja. Viste una camisa de mangas cortas a cuadros azules, unos pantalones largos verdes y un delantal marrón atado a su cuello y su cintura. También lleva unas sandalias marrones abiertas. Falleció y en la Tierra de los Muertos es un esqueleto. Está maquillado con motivos coloridos mexicanos, como las *calacas*, calaveras que se usan en el Día de los Muertos como decoración. Lleva una sombra de ojos negra.

La voz de Tío Óscar y Tío Felipe está interpretada por Héctor Bonilla. Son dos hermanos gemelos morenos, altos y delgados, de un metro setenta de altura. Sus rostros son alargados y ovalados. Tienen la nariz pequeña y respingona. Sus ojos son marrones y llevan dos gafas doradas redondas y finas. Sus bigotes son finos y de color negro. Llevan una camisa blanca con rayas marrones y un largo delantal marrón que les llega hasta las rodillas y va atado al cuello y a la cintura. También llevan unos pantalones marrones y unos zapatos marrones. Fallecieron y en la Tierra de los Muertos son dos esqueletos. Llevan una sombra de ojos negra.

La voz de Mamá Luisa está interpretada por Sofía Espinosa. Es una mujer morena de un metro sesenta y cinco de altura. Es la madre de Miguel. Está embarazada. Su rostro es redondo. Tiene la nariz pequeña y respingona. Sus ojos son marrones y sus labios finos. Su pelo es castaño oscuro, largo y liso. Lo lleva recogido en una cola baja. Un flequillo abierto largo cubre parte de su frente. Viste una falda naranja larga con motivos florales de color verde en el borde inferior, un delantal rosa atado a su cintura y una camiseta de mangas cortas blanca con motivos florales verdes y rosas en la parte superior. De la parte central salen dos pequeñas cuerdas que están anudadas en forma de lazo. Lleva unas sandalias abiertas de color marrón.

La voz de Papá Enrique está interpretada por Cesar Costa. Es un hombre moreno, alto y delgado, de un metro setenta de altura. Es el padre de Miguel. Su rostro es alargado y tiene una nariz grande y aguileña. Sus ojos son marrones y sus orejas son grandes con lóbulos redondeados. Tiene mucho pelo de color castaño y sus cejas y su bigote son muy peludos. Viste una camisa blanca y un delantal marrón atado a su cuello y su cintura que le llega hasta las rodillas. También lleva unos pantalones marrones y unos zapatos cerrados marrones.

Anexo 2. GAD

Unidad de sentido	TCR inicio	TCR fin	Guion audiodescriptivo
1	0:59:37:45	0:59:52:84	En el palacio de De la Cruz. Todo está lleno de luces. Es una fiesta privada con mucha gente. Miguel sube por unas figuras que decoran una escalera altísima de piedra. Todos miran. Toca la guitarra y grita.
2	0:59:58:11	1:00:00:86	Se mueve entre la gente.

3	1:00:33:67	1:00:44:24	Miguel se cae en una enorme piscina. De la Cruz se tira a la piscina y nada hasta él. Lo saca de la piscina y lo deja tumbado. Miguel lo mira. Su maquillaje se borra de su rostro.
4	1:00:48:41	1:00:49:75	Se asombran.
5	1:01:24:57	1:01:25:91	Se levantan.
6	1:01:30:91	1:01:33:96	Miguel lo abraza. De la Cruz lo pone encima de sus hombros.
7	1:01:36:21	1:01:41:71	Se gira mirando a todos. Miguel le rodea con sus manos. Ambos sonríen.
8	1:01:43:01	1:01:44:40	En la entrada de la fiesta.
9	1:01:49:18	1:01:53:39	Héctor se cuele en la fiesta disfrazado de Frida Kahlo. Unas flores rosas adornan su cabeza.
10	1:02:10:68	1:02:12:50	Ven en una proyección.
11	1:02:19:25	1:02:21:71	En una sala llena de guitarras y comida.
12	1:02:45:36	1:02:46:53	Se detiene.
13	1:03:14:12	1:03:17:48	Miguel le mira con una gran sonrisa.
14	1:03:24:53	1:03:26:00	Miran por un gran ventanal.
15	1:03:28:45	1:03:36:27	Los fuegos artificiales estallan en el cielo. Todos salen a verlos. Dibujan formas de calaveras.
16	1:03:50:40	1:03:52:74	Miguel mira preocupado sus manos. Puede ver su esqueleto.
17	1:03:59:27	1:04:03:69	De la Cruz coge un pétalo naranja de las flores que decoran la escalera y vuelve.
18	1:04:10:36	1:04:12:28	Miguel se asusta.
19	1:04:14:32	1:04:16:74	Miguel sonríe. De la Cruz se arrodilla.
20	1:04:37:14	1:04:38:39	Se quita el disfraz.

21	1:04:42:44	1:04:44:98	Se arrodilla y muestra una foto. De la Cruz se la quita.
22	1:05:28:11	1:05:29:27	De la Cruz mira la foto.
23	1:05:52:80	1:05:55:76	La escena aparece proyectada en la pared en blanco y negro.
24	1:06:06:23	1:06:08:23	Héctor se sorprende y recuerda.
25	1:06:30:59	1:06:34:01	En una casa. De la Cruz lo mira con rabia. Sonríe.
26	1:06:40:01	1:06:43:72	Héctor se vuelve. Va trajeado, lleva una maleta y su guitarra.
27	1:06:49:60	1:06:53:53	De la Cruz frunce el ceño. Beben el trago.
28	1:06:53:53	1:06:54:36	En la calle.
29	1:07:05:45	1:07:08:00	Héctor comienza a tambalearse y cae al suelo.
30	1:07:08:00	1:07:08:96	Funde a negro.
31	1:07:10:63	1:07:12:59	En el palacio.
32	1:07:26:85	1:07:29:19	Héctor se abalanza furioso sobre él.
33	1:07:33:98	1:07:35:61	Llegan dos agentes.
34	1:07:38:90	1:07:40:28	Se llevan a Héctor a rastras.
35	1:07:48:21	1:07:49:92	Miguel sorprendido.
36	1:08:23:16	1:08:30:50	De la Cruz observa muy serio la foto de Héctor y la guarda en el bolsillo de su chaqueta. Miguel le mira asustado.
37	1:08:32:71	1:08:37:25	De la Cruz aplasta el pétalo.
38	1:08:40:05	1:08:41:59	Se lo llevan a rastras.
39	1:08:57:90	1:09:00:82	Salen fuera y tiran a Miguel a un gran pozo.

40	1:09:04:61	1:09:25:84	En el pozo. Miguel cae varios metros de espaldas y se sumerge en el agua que hay en el fondo. Es un pozo con forma de cueva. El agua es cristalina y todo está lleno de estalactitas. Sale a la superficie y comienza a nadar hasta llegar a una roca. Trepa un poco y se sube a ella.
41	1:09:33:77	1:09:51:16	Se arrodilla y se entristece. Sus manos se están transformando en esqueleto. Héctor aparece por un hueco entre las rocas, por la parte de atrás. Llega cansado.
42	1:09:53:96	1:09:55:25	Miguel corre a abrazarle.
43	1:10:15:35	1:10:18:94	Héctor se ilumina, tiembla y cae al suelo.
44	1:10:18:98	1:10:20:32	Miguel se arrodilla junto a él.
45	1:10:29:39	1:10:31:20	Agacha la cabeza.
46	1:10:59:27	1:11:14:91	Miguel saca de su bolsillo una foto de bebé de Coco con sus padres. La mira y se levanta. Se la muestra a Héctor que permanece sentado. Se asombra al verla.
47	1:11:34:14	1:11:46:03	Ambos quedan boquiabiertos y sonríen. Héctor vuelve a mirar la foto con tristeza y acaricia la cara de Coco con delicadeza.
48	1:12:41:08	1:12:42:58	Héctor recuerda a Coco cantando junto a él.
49	1:13:46:02	1:13:48:31	Héctor se entristece.
50	1:14:23:89	1:14:23:10	Corre hacia el agua.
51	1:14:39:32	1:14:52:88	Los dos saltan de alegría y miran hacia arriba. Les ilumina una gran luz celestial.
52	1:14:56:26	1:14:59:22	Dante correteea alegre y salta alrededor del pozo.
53	1:15:00:18	1:15:02:76	Pepita llega y asoma la cabeza por el agujero del pozo.

54	1:15:09:40	1:15:11:79	Encima de ella está Imelda que mira furiosa a Héctor.
55	1:15:16:90	1:15:29:00	Salen subidos a Pepita que sobrevuela la Tierra de los muertos. Héctor, aterrorizado, va agarrado a su cola. Imelda, Miguel y Dante están sentados en su lomo.
56	1:15:36:59	1:15:46:85	Dante lame la cara de Miguel. Su pelaje brilla y figuras de colores brillantes cubren su cuerpo.
57	1:15:48:56	1:15:55:69	De su espalda salen unas alas de color rosa y amarillo. Intenta volar, pero cae al vacío.
58	1:15:59:20	1:16:02:74	Dante reaparece por detrás revoloteando feliz.
59	1:16:03:74	1:16:14:75	Vuela junto con Pepita. Esta cambia de dirección y Dante le sigue.
60	1:16:15:55	1:16:21:55	Los ancestros de Miguel miran consternados al cielo. Llega Pepita.
61	1:16:26:18	1:16:30:52	Miguel se desliza por un ala y corre hacia ellos. Imelda los mira orgullosa.
62	1:16:31:35	1:16:45:62	Héctor se tira del dragón y le ofrece ayuda a Imelda para bajar. Esta se baja sola. Dante aterriza en el suelo y se choca con Miguel. Le abraza. Pepita lame a Miguel con su enorme lengua.
63	1:16:49:54	1:16:50:87	Mira a Héctor.
64	1:17:52:27	1:17:55:52	Héctor se tambalea y cae al suelo sin fuerzas.
65	1:18:01:36	1:18:03:20	Miguel le ayuda a levantarse.
66	1:18:07:62	1:18:09:62	Todos miran enternecidos.
67	1:18:23:38	1:18:27:43	Lo mira dolida.

68	1:18:55:37	1:19:46:63	<p>En el estadio. Se celebra el espectáculo de De la Cruz <i>¡Un amanecer espectacular!</i> Hay una figura de De la Cruz en la entrada. La gente aplaude y una orquesta toca. El director conduce la música.</p> <p>Los focos alumbran una gran papaya del escenario. Se prende una llama detrás de ella y aparecen llamas proyectadas en las dos pantallas de los laterales del escenario. Hay un cactus gigante al fondo. De la papaya salen muchas bailarinas esqueleto vestidas de Frida Kahlo. Se dispersan por el escenario y comienzan a bailar. Salen más bailarinas de la papaya. Se apagan las luces. Se encienden. En las pantallas se alternan las imágenes de un ojo y un mono.</p> <p>Entre bastidores. Miguel y su familia se infiltran disfrazados.</p>
69	1:19:48:26	1:19:58:68	<p>En el camerino. Miguel y sus ancestros se quitan el disfraz. Miguel se quita el falso entrecejo. Dante sale de debajo de una falda. Imelda no puede quitársela.</p>
70	1:19:58:68	1:19:59:81	Agachados en círculo.
71	1:20:05:25	1:20:07:20	En el pasillo. Corren.
72	1:20:10:01	1:20:10:88	El resto se esconde.
73	1:20:12:72	1:20:14:00	Le pega con un zapato.
74	1:20:33:20	1:20:38:00	La foto sobresale del bolsillo de De la Cruz. Este huye.
75	1:20:38:54	1:20:41:15	Le persiguen. Atraviesan un camerino.

76	1:20:47:98	1:21:01:40	Papá Julio da una patada a un agente y lo tira al suelo. Tío Óscar le saca los brazos a Tío Felipe para golpear al resto de agentes y sus cabezas salen volando. Entre bastidores, dos agentes frenan a todos excepto a Imelda.
77	1:21:02:67	1:21:10:65	De la Cruz empuja al técnico e intenta abrir una puerta. Imelda se abalanza sobre él y le quita la foto. De la Cruz intenta recuperarla. Forcejean. Miguel se libera y tira al suelo a De la Cruz.
78	1:21:13:41	1:21:28:90	Sostiene la foto. La plataforma circular comienza a elevarse. Se asusta. De la Cruz la mira furioso y sube una escalera. Miguel intenta detenerlo. Un agente lo agarra. Dante llega volando y se estrella en la cabeza de un agente.
79	1:21:30:30	1:21:32:45	Los Rivera suben una escalera.
80	1:21:40:979	1:21:49:00	En el escenario. Un gran foco alumbró a Imelda. Delante tiene un micrófono. En las pantallas está escrito el nombre de De la Cruz. Una cámara la enfoca.
81	1:21:49:696	1:21:58:85	De la Cruz, entre bambalinas, señala a Imelda. Miguel y Héctor llegan corriendo al otro lado del escenario. Los agentes suben la gran escalera.
82	1:22:17:39	1:22:20:00	Quedan boquiabiertos. Miguel le da una guitarra a Héctor.
83	1:22:29:59	1:22:32:51	Imelda baja por otra escalera. La persiguen.
84	1:22:36:13	1:22:37:18	Mira a Héctor.
85	1:22:44:89	1:22:47:00	Imelda esquivo bailando a los agentes.
86	1:23:05:33	1:23:08:46	De la Cruz la agarra y bailan. Ella intenta huir.
87	1:23:44:83	1:23:48:08	Imelda le pisa y sale corriendo con la foto en la mano. Abraza a Héctor.

88	1:23:57:47	1:24:01:68	Entre bastidores. Miguel le da el pétalo a Imelda y ella le da la foto de Héctor.
89	1:24:19:34	1:24:22:34	Miguel acerca sus dedos al pétalo iluminado.
90	1:24:24:10	1:24:27:14	De la Cruz agarra a Miguel de la chaqueta y lo levanta del suelo.
91	1:24:29:33	1:24:31:50	Imelda intenta golpearle. La empuja.
92	1:24:37:32	1:24:39:65	Arrastra a Miguel hasta el borde de la azotea. Dante tira de Miguel.
93	1:24:40:30	1:24:42:20	De la Cruz tira de Miguel enfadado.
94	1:24:43:84	1:24:45:43	Héctor se tambalea y se cae.
95	1:24:47:60	1:24:50:89	Tía Rosita gira una cámara y Tía Victoria lo proyecta en las pantallas.
96	1:25:18:23	1:25:20:70	De la Cruz lanza al vacío a Miguel que sostiene la foto.
97	1:25:31:00	1:25:50:85	Dante llega volando y agarra la camiseta de Miguel con sus dientes. La foto de Héctor se escurre entre sus dedos. La camiseta se rompe. Miguel cae a mucha velocidad. Pepita aparece y Miguel cae sobre su lomo justo antes de tocar el suelo.
98	1:25:54:774	1:26:01:01	Pepita vuela alto. Miguel ve cómo la foto de Héctor cae hacia un pequeño río.
99	1:26:01:948	1:26:05:20	Tras el escenario. De la Cruz se peina con los dedos. Sonríe. Sale al escenario.
100	1:26:18:54	1:26:20:80	El director rompe la batuta.
101	1:26:24:92	1:26:27:36	Le lanzan comida.
102	1:26:27:99	1:26:42:67	En las pantallas se ve a Pepita llegando a la azotea con Miguel. Su familia lo abraza. De la Cruz se queda sorprendido al ver proyectada la azotea en la pantalla. Pepita se acerca furiosa hacia el escenario. Camina enfadada hacia De la Cruz.

103	1:26:50:47	1:27:09:99	Pepita lanza a De la Cruz hacia el público. Vuela y lo coge con sus garras. Lo lleva bocabajo por todo el estadio. Las cámaras lo graban y se proyecta en las pantallas. Le da unos toques como si fuera un balón y lo lanza muy lejos. De la Cruz se estrella contra la campana de la iglesia y cae debajo de ella.
104	1:27:16:08	1:27:18:29	La campana cae sobre él.
105	1:27:24:11	1:27:26:11	En la azotea. Héctor cae al suelo.
106	1:27:27:47	1:27:29:00	Miguel corre hacia él.
107	1:27:42:88	1:27:44:38	Se transforma en esqueleto.
108	1:28:11:82	1:28:16:10	Imelda sujeta la mano de Héctor que sostiene el pétalo. Él agoniza.
109	1:28:23:00	1:28:26:05	El pétalo toca el cuerpo de Miguel, se transforma en más pétalos naranjas. Funde a blanco.
110	1:28:25:77	1:28:31:82	Al amanecer. En el santuario de De la Cruz. Miguel está tumbado en el suelo rodeado de pétalos.
111	1:28:32:32	1:28:38:16	La luz entra por los ventanales. Se mira las manos de nuevo humanas. Coge una guitarra que hay en el suelo.
112	1:28:39:12	1:28:46:21	Miguel corre sofocado hacia la salida. Continúa corriendo por las calles del pueblo. Espanta a unas palomas.
113	1:28:50:67	1:28:52:09	Corre más rápido.
114	1:28:53:93	1:28:58:416	Abre con energía la puerta de su casa y corre hacia una habitación. Le frenan.
115	1:29:06:50	1:29:11:11	Intenta quitarle la guitarra. Echa el cerrojo y corre hacia Mamá Coco.
116	1:29:33:01	1:29:35:05	Le muestra la foto de familia.

117	1:29:36:85	1:29:38:10	Le coge la cara.
118	1:29:41:89	1:29:44:02	Mamá Coco mira para otro lado.
119	1:29:48:94	1:29:52:74	Le muestra la foto con lágrimas en los ojos.
120	1:29:52:74	1:29:55:28	Miguel se derrumba. Abren la puerta.
121	1:29:59:56	1:30:06:23	Miguel llora desconsolado y abraza a su padre. Abuelita se acerca a ver a Mamá Coco.
122	1:30:22:10	1:30:23:93	Se acerca.
123	1:30:25:69	1:30:29:57	Se choca con la guitarra. La mira.
124	1:30:32:44	1:30:35:07	Se arrodilla y la coge.
125	1:30:43:08	1:30:44:37	Abuelita intenta quitársela.
126	1:30:55:80	1:30:58:68	Mamá Coco alza poco a poco la mirada.
127	1:31:51:21	1:31:56:42	Ambos sonríen con lágrimas en los ojos. Miran a Abuelita emocionada.
128	1:32:16:19	1:32:29:00	Mamá Coco acaricia el rostro de Miguel y sonríe. Miguel le responde con otra sonrisa entre lágrimas. Ella acerca su mano a un cajón y saca un álbum.
129	1:32:43:43	1:32:58:86	Le da el trozo que falta en la foto, en él aparece el rostro de Héctor. Miguel lo encaja para recomponer la foto. Cierra los ojos emocionado.
130	1:32:58:17	1:33:02:09	Todos miran enternecidos y abrazados.
131	1:33:13:73	1:33:15:27	Miguel la abraza.
132	1:33:15:98	1:33:26:74	<i>Un año después.</i> En el santuario de De la Cruz. <i>Recuérdame.</i> En un cartel de madera pone: <i>te olvidamos.</i> En la casa de los Rivera.
133	1:33:42:19	1:33:45:11	Junto al altar de los muertos. Miguel lleva a su hermana en brazos.

134	1:33:59:67	1:34:17:61	Hay muchas velas y flores naranjas. Abuelita les sonríe. Coloca un retrato de Mamá Coco en el altar y la mira con pena. Lo coloca junto a la foto familiar con Imelda y Héctor. Miguel la abraza mientras miran la foto.
135	1:34:19:29	1:34:26:72	En el control de seguridad de la Tierra de los muertos. Héctor se quita su sombrero. Un escáner detecta su foto en la ofrenda.
136	1:34:30:49	1:34:33:93	Se enciende una luz verde. <i>Salidas.</i> Se reúne con Imelda. Se besan.
137	1:34:42:15	1:34:50:78	Coco lo abraza. Imelda los mira con ternura. Héctor levanta a Coco y le da una vuelta. Coge a las dos de la mano. Caminan.
138	1:34:50:78	1:35:02:67	Cruzan el largo puente de pétalos naranjas. Están rodeados de más familias. Sus pies se iluminan. Héctor se emociona. Se unen cogidos de la mano al resto de la familia. Pepita y Dante sobrevuelan el puente.
139	1:35:16:79	1:35:17:81	Funde a blanco.
140	1:35:18:23	1:35:21:77	En la calle. Dante le lame la cara a una gata.
141	1:35:22:00	1:35:31:47	En el patio de la casa de los Rivera. Abuelita le da un trozo de pan a Dante. La gata se pasea por la gran mesa llena de comida. Una mujer la acaricia. Dante saluda a Papá Julio, Tía Rosita y Tía Violeta. Miguel, vestido de mariachi, canta en el centro rodeado de toda su familia y ancestros.
142	1:36:05:98	1:36:07:65	Fin.
143	1:36:08:28	1:36:10:16	Funde a negro.
144	1:36:11:14	1:36:14:47	Dirigido por Lee Unkrich y Adrian Molina.

145	1:36:23:52	1:36:25:78	Producido por Darla K. Anderson.
146	1:36:29:20	1:36:31:28	Productor ejecutivo: John Lasseter.

Anexo 3. Cuestionario de evaluación

Somos dos alumnas de 4º curso del Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Nuestro Trabajo de Fin de Grado se centra en la accesibilidad y en él analizamos cómo se transmiten las emociones en la audiodescripción. Hemos elegido audiodescribir los últimos cuarenta minutos de la película de animación *Coco* y como es la última parte de la película, hemos locutado unos extras descriptivos que nos gustaría que escucharan antes de reproducir el fragmento de la película para así poder contextualizar la trama y conocer a los personajes. A continuación, le presentamos un cuestionario previo para conocer su perfil y otro cuestionario más general en relación a la calidad de nuestro trabajo, ambos facilitados por el grupo TRACCE (www.tracce.ugr.es) y un último cuestionario acerca de las emociones experimentadas empleado en la tesis doctoral de Ramos (2013). Muchas gracias de antemano por su colaboración.

CUESTIONARIO PREVIO

1. Indique su sexo:

- a. Masculino
- b. Femenino
- c. Prefiero no decirlo

2. Indique su edad:

- a. 10-20 años
- b. 20-30 años
- c. 30-55 años
- d. más de 55 años

3. ¿Qué tipo de pérdida visual tiene?

- a. Deficiencia visual moderada

- b. Deficiencia visual grave
- c. Ceguera total

4. ¿Es congénita o adquirida?

- a. Congénita
- b. Adquirida

Si es adquirida, ¿cuándo se inició?

- a. Hace menos de 1 año
- b. Hace 1-5 años
- c. Hace 5-10 años
- d. Hace más de 10 años

5. ¿Qué actividad cultural prefiere?

- a. Cine
- b. Teatro
- c. Visitas al patrimonio natural
- d. Visitas al patrimonio histórico
- e. Museos o exposiciones
- f. Otros

¿Es accesible?

- a. Sí
- b. A menudo
- c. Pocas veces
- d. Casi nunca

6. ¿Con qué frecuencia escucha películas audiodescritas?

- a. A menudo (cada semana)
- b. Bastante (1 o 2 veces al mes)
- c. A veces (3 o 4 veces al año)
- d. Nunca

- 7. ¿Le resulta difícil encontrar emisiones audiodescritas de su interés en televisión?**
- a. Siempre
 - b. A menudo
 - c. Casi nunca
 - d. Nunca
- 8. Por lo general, ¿considera que una audiodescripción con matices subjetivos le hace disfrutar más del contenido audiovisual?**
- a. Completamente de acuerdo
 - b. En la mayoría de los casos
 - c. No muy de acuerdo
 - d. No estoy para nada de acuerdo

CUESTIONARIO GENERAL

- 1. ¿Qué le ha parecido la calidad de la audiodescripción del fragmento?**
- a. Muy mala
 - b. Mala
 - c. Aceptable
 - d. Buena
 - e. Muy buena
- 2. ¿Cómo evaluaría el léxico empleado?**
- a. Muy fácil
 - b. Fácil
 - c. Adecuado al género
 - d. Difícil
 - e. Muy difícil
- 3. La información que proporciona es**
- a. Muy poca

- b. Algo escasa
- c. Suficiente
- d. Mucha
- e. Demasiada

4. ¿Qué le ha parecido la calidad de los extras descriptivos?

- a. Muy mala
- b. Mala
- c. Aceptable
- d. Buena
- e. Muy buena

Le han resultado

- a. Muy útiles
- b. Útiles
- c. Poco útiles
- d. Inútiles

CUESTIONARIO SOBRE LAS EMOCIONES EXPERIMENTADAS

1. ¿Cómo ha sentido las siguientes emociones durante la película?

Malestar

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Alerta

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco

- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Miedo

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Tristeza

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Curiosidad

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Sorpresa

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Inquietud

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Susto

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

Alegría

- a. Muy poco o nada
- b. Un poco
- c. Moderadamente
- d. Bastante
- e. Extremadamente

2. ¿Ha sentido alguna otra emoción en el fragmento de la película? ¿Cuál? Evalúela.

3. Puntúe de 0 a 10 cómo de agradable o desagradable le ha parecido la película, siendo 0 extremadamente agradable y 10 extremadamente desagradable:

4. ¿Había accedido anteriormente a la audiodescripción de esta película?

5. De los siguientes aspectos, ¿cuál o cuáles se ha podido imaginar?

- a. Vestuario
- b. Lugar de la acción
- c. Acciones de los personajes

- d. Sentimientos de los personajes
- e. Ninguno de ellos

6. Describa brevemente lo que despierte en usted el fragmento de la película:

7. ¿Hay algo que le haya gustado especialmente de la audiodescripción?

8. ¿Y algo que no le haya gustado especialmente?

9. Añada cualquier comentario que crea conveniente:

Anexo 4. Enlace de acceso al vídeo locutado y a los extras descriptivos

Fragmento de película

<https://drive.google.com/file/d/1XcREnNLZ-uLTjTBhyz-NxefNAQmN1aTo/view?usp=sharing>

Extras descriptivos

<https://drive.google.com/file/d/13ZtIdPe09KnIRenr9pF1GmytEDJax-6P/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1Gj48YZZCjmFobdXFuNJyBhRYc41ROyGv/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1452Lg50o-oTTQmMBUpP3XbZMNZ4hGV0r/view?usp=sharing>