



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo Fin de Grado

Curso 2019/2020

Título

Traducción y accesibilidad audiovisual: dos propuestas de guion
audiodescriptivo para dos fragmentos de *Toy Story 4*

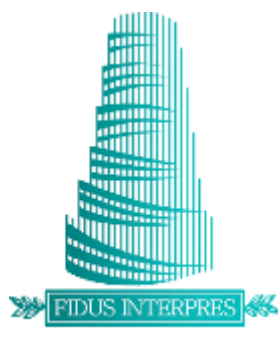
Autoras

María José García Leyva

Nuria Serrano Martínez

Tutora:

Cristina Álvarez de Morales Mercado



**TRADUCCIÓN Y ACCESIBILIDAD AUDIOVISUAL:
DOS PROPUESTAS DE GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO PARA DOS FRAGMENTOS
DE *TOY STORY 4***

CONTENIDO

1. Introducción. Objeto de estudio.
2. Objetivos del trabajo
3. Metodología
4. Aspectos teóricos relevantes
 - 4.1 Norma UNE 153020: Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías
 - 4.2 ¿Qué es la audiodescripción? Orígenes y definición
 - 4.2.1 La audiodescripción. Una nueva modalidad de traducción.
 - 4.3 El perfil del audiodescriptor
 - 4.4 ¿Qué es un guion audiodescriptivo o GAD?
 - 4.4.1 El texto audiodescriptivo entendido como texto artístico y como sistema de modelización secundaria.
 - 4.5 Historia, desafíos y futuro de la AD.
5. Análisis del producto
 - 5.1 Ficha técnica de la película
 - 5.2 Problemas y estrategias
6. Evaluación de usuarios
7. Conclusiones
8. Bibliografía y referencias
9. Anexos
 - 9.1 GAD
 - 9.2 Cuestionario de evaluación
 - 9.3 Enlace al vídeo locutado

1. Introducción. Objeto de estudio

Hoy en día, la globalización ejerce un papel fundamental en el mundo. La sociedad de la actualidad es una sociedad en la que cada vez más los avances tecnológicos están invadiendo la mayoría de los campos del saber. De hecho, se podría decir que a esta sociedad se la conoce como la sociedad de la información, ya que no cabe la menor duda de que la información que se consigue en la actualidad es instantánea y, sobre todo, globalizada.

Sin embargo, ¿qué conlleva vivir en esta sociedad en la que encontramos información de manera inmediata? En una palabra sería accesibilidad. Las estructuras en el ámbito económico, social y cultural están en constante cambio y, en la actualidad, hay mucha dependencia de los medios de comunicación, pues todos los ámbitos de la vida acaban centrándose en ellos.

Por todo ello, al convertirse en parte esencial de nuestro mundo, todos deberíamos poder acceder a todos estos medios de comunicación. No obstante, ¿qué entendemos por el término accesibilidad? La accesibilidad ante todo es un derecho, un derecho que posee todo ciudadano con y sin discapacidad. Cuando hablamos de accesibilidad universal, nos referimos al hecho de que cualquier individuo pueda utilizar un objeto o acceder a cualquier lugar independientemente de sus capacidades a nivel cognitivo, sensorial y físico. En este caso, nos vamos a especializar más en la accesibilidad audiovisual, es decir, en conseguir que los productos audiovisuales sean accesibles para personas que tengan discapacidades sensoriales. No obstante, es importante tener en mente que la accesibilidad es útil para todas las personas independientemente de que tengan discapacidad o no y, como hemos mencionado previamente, no deja de ser un derecho innato para todo individuo.

Dentro de la accesibilidad audiovisual, encontramos dos modalidades de traducción audiovisual esenciales y fundamentales que garantizan ese derecho de poder acceder a cualquier tipo de producto audiovisual: el subtítulado para sordos (SpS) y la audiodescripción (AD).

En cuanto al subtítulado para sordos, la definición del mismo que recoge la norma UNE es «un servicio de apoyo a la comunicación que posibilita la integración de las personas sordas o con discapacidad auditiva» (AENOR, 2005). En lo que respecta a la audiodescripción, ofrece el mismo servicio de apoyo a la comunicación que el subtítulado para sordos, pero utilizando técnicas distintas, ya que en este caso el público destinatario de estos servicios va a estar formado por personas ciegas o con discapacidad visual.

En este Trabajo Fin de Grado (TFG) nos hemos querido centrar en la audiodescripción, ya que creemos que es una herramienta esencial para que todo el mundo tenga la misma oportunidad de acceder a cualquier tipo de servicio audiovisual y poder fomentar la inclusión de todo individuo, ya tenga algún tipo de discapacidad o no. Concretamente, hemos decidido realizar la audiodescripción de la película de animación *Toy Story 4*, ya que es una película dirigida a niños especialmente y queríamos adentrarnos en la audiodescripción del mundo

infantil para poder observar los retos que conlleva y si las técnicas de audiodescripción varían mucho dependiendo del destinatario.

2. Objetivos del trabajo

El objetivo principal de nuestro trabajo es hacer accesible un medio audiovisual (en este caso, la película de animación *Toy Story 4*) para personas con diversidad funcional visual pero, especialmente, para un público infantil, ya que se trata de una película de animación. De esta manera, queremos conseguir que dichas personas puedan entender y disfrutar de la película al igual que lo hace cualquier adulto o niño sin discapacidad visual.

Asimismo, nos hemos propuesto una serie de objetivos específicos, que son los siguientes:

- Adentrarnos de lleno en el mundo de la accesibilidad y hacer mucho más hincapié en el tema del derecho a la igualdad de condiciones de todas las personas.
- Contextualizar la situación de la audiodescripción en general y constatar las adversidades a las que se ha enfrentado esta modalidad desde que se inició hasta la actualidad.
- Sensibilizar, todavía más, acerca de la necesidad de una cultura audiovisual en nuestro día a día y, de esta manera, seguir apoyando la inclusión de personas con cualquier tipo de discapacidad.
- Desarrollar un guion audiodescriptivo teniendo siempre como modelo referente la Norma UNE 153020 dirigida a personas con discapacidad visual.
- Emplear un léxico poco especializado en nuestro GAD, de manera que cualquier niño podrá entenderlo sin ningún tipo de dificultad. Esta decisión se debe a que, tal y como hemos mencionado anteriormente, se trata una película de animación y, principalmente, está dirigida a un público infantil.
- Obtener una evaluación del producto final por parte de una persona con diversidad funcional visual para poder mejorar cualquier aspecto relacionado con la cultura audiovisual.

3. Metodología

Primeramente, para la realización de este TFG, hemos llevado a cabo una búsqueda exhaustiva de documentación acerca del tema en cuestión. Hemos recogido información sobre la accesibilidad como concepto general y la audiodescripción para personas con discapacidad visual. Posteriormente, hemos indagado en temas más específicos como, por ejemplo, la audiodescripción dentro del ámbito infantil. En todo momento, hemos tenido como referencia la Norma UNE 153020: *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. También, el libro *Audiodescripción: norma y experiencia* de Antonio Vázquez Martín nos ha servido de mucha ayuda para orientarnos y profundizar en el tema de una manera fiable y apropiada.

Asimismo, hemos realizado un corpus de ejemplos basado en ejemplos de problemas de traducción a los que nos hemos enfrentado para la elaboración de nuestro guion audiodescritivo. Principalmente, los mayores problemas han surgido a la hora de decidir la terminología más apropiada para nuestro GAD. Por tanto, una de las estrategias utilizadas para solventar dichos problemas ha sido emplear una terminología no especializada en los bocadillos de información teniendo en cuenta el público al que nos dirigimos. También, otro desafío al que nos hemos enfrentado ha sido intentar mantener siempre la objetividad en nuestro GAD. Por ello, la estrategia que hemos llevado a cabo ha sido mostrar siempre una perspectiva objetiva y aportar solo algún matiz subjetivo cuando haya sido necesario para la facilitar la comprensión del público infantil al que nos dirigimos mayoritariamente.

Para la elaboración de nuestro GAD, hemos revisado también diversos medios visuales ya audiodescritos por otras entidades como, por ejemplo, la ONCE, que nos han servido de modelo y de guía antes de tomar algunas decisiones. Por tanto, ayudándonos de otras fuentes ya audiodescritas, hemos confeccionado nuestro propio GAD, dividiéndolo en unidades de significado e introduciendo el tiempo adecuado para cada una de ellas. Una vez finalizado el GAD, hemos locutado el vídeo.

Finalmente, con el objetivo de evaluar nuestro producto final de manera fiable y correcta, hemos contactado con una persona con discapacidad visual. Dicha persona nos ha proporcionado una retroalimentación y hemos recogido su opinión y valoración en el apartado establecido para la evaluación de usuarios.

4. Aspectos teóricos relevantes

4.1 Norma UNE 153020: Audiodescrición para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescrición y elaboración de audioguías

Todos estos años de desarrollo y progreso en la técnica audiodescrita y en el mundo audiovisual en general han posibilitado la elaboración de esta norma UNE, en la que se reflejan los requisitos de calidad a tener en cuenta a la hora de elaborar un producto audiodescrito. Para confeccionar esta norma, se han tenido en cuenta opiniones y experiencias de usuarios con una discapacidad visual y, también, de profesionales especializados en el ámbito en cuestión.

En lo que respecta a este trabajo, hemos seguido las disposiciones de esta norma a la hora de realizar nuestro GAD. Los pasos que hemos seguido para dicha elaboración son los siguientes: análisis previo de la obra, confección del guion y, finalmente, revisión y corrección del guion.

En primer lugar, analizamos la película *Toy Story 4* para comprobar que podía ser audiodescrita, es decir, que la obra cuente con huecos de mensaje en los que poder insertar los bocadillos de información en los momentos esenciales para seguir la trama. Además, hay que comprobar que la información aportada no satura al oyente, al igual que tampoco debe

provocar una intranquilidad en el oyente al no proporcionar toda la información necesaria. Asimismo, la audiodescripción debe realizarse en el mismo idioma en el que se presente la información sonora de la obra. Por tanto, hemos elaborado nuestro GAD en español, ya que hemos trabajado con la película doblada al español.

En segundo lugar, tal y como indica esta norma, se debe buscar información relacionada con la temática y el entorno de la obra en cuestión para la elaboración del GAD. De esta manera, se garantizará el empleo de un vocabulario adecuado. También, se deben tener en cuenta tanto la acción dramática como los ambientes y los datos plásticos de la imagen. Otro aspecto importante que se debe tener en cuenta durante la realización de este GAD es la elección de información apropiada dependiendo del tipo de obra y del público al que nos dirigimos. En nuestro caso, se trata de un público infantil, ya que es una película de animación, por lo que el vocabulario utilizado no es muy especializado (AENOR, 2005).

En lo que respecta al estilo de la escritura, el guion debe estar construido por frases directas y sencillas, por lo que el guion debe ser fluido y natural. En nuestro caso, como el guion audiodescriptivo está redactado en español, hemos seguido las normas gramaticales establecidas por la Real Academia Española de la Lengua, y hemos utilizado siempre una terminología específica para la obra en cuestión. Asimismo, se debe seguir la regla espacio-temporal para aclarar el «cuándo», «dónde», «quién», «qué» y «cómo» de una determinada situación a la hora de describirla (AENOR, 2005). Deben respetarse también los datos que aporta la imagen, evitando describir lo que ya se deduce fácilmente de la obra. De la misma manera, no se deben descubrir o adelantar sucesos de la trama ni transmitir un punto subjetivo durante la elaboración de la audiodescripción. En lo referente a la información aportada por subtítulos ocasionales, letreros o créditos, se debe incluir dicha información en el guion, resumiendo aquellos que sean excesivamente largos para el hueco de mensaje disponible.

En tercer lugar, esta norma indica que todo guion audiodescriptivo debe ser revisado y corregido por una persona que no sea el descriptor. Por tanto, hemos sometido nuestro GAD a revisión y las correcciones proporcionadas por dicha persona se han incorporado al producto final.

Por último, uno de los apartados de esta norma está dedicado a los requisitos para la locución del GAD, aunque este trabajo no precisa la locución del mismo. No obstante, hemos decidido locutar el GAD voluntariamente de manera no profesional y sin seguir las disposiciones de esta norma, ya que se ha locutado simplemente con el fin de poder ser evaluado por una persona con discapacidad visual.

4.2 ¿Qué es la audiodescripción? Orígenes y definición

El concepto de audiodescripción se remonta al año 1984, cuando Gregory Frazier publicó una tesis acerca de lo que denominaba «audiovisión» y así fue como empezó a tomar

forma la audiodescripción como la conocemos hoy en día. Más tarde, concretamente en 1993, fue la ONCE la que creó un sistema denominado AUDESC con el objetivo principal de audiodescribir tanto cine como teatro (Vázquez Martín, 2019).

La Norma UNE española define la audiodescripción como un «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» (AENOR, 2005). En otras palabras, audiodescribir sería narrar qué es lo que está pasando en un producto audiovisual para que la persona con discapacidad visual tenga la misma oportunidad de disfrutar de ese producto como lo haría cualquier otra persona que no tenga problemas de visión. Bien es cierto que no podemos conseguir que una persona ciega vea una película, pero sí podemos ayudar a que comprenda el mensaje de la misma (Vázquez Martín, 2019). Se requieren servicios de audiodescripción en todas aquellas situaciones en las que haya dificultades de comprensión en todo lo relacionado con lo visual. No solo nos referimos a todo lo que tenga que ver con el ámbito cinematográfico o el teatro, sino también el ámbito cultural (museos, exposiciones, etc) y el ámbito de entornos naturales, como los parques temáticos.

Hay que tener en cuenta que una persona ciega no tiene por qué saber menos que una persona sin discapacidad visual. El único obstáculo que la diferencia es la imposibilidad de poder ver, pero eso no quiere decir que tenga más o menos conocimientos que otras personas que no sufran este problema.

No obstante, no se puede describir sin saber primero que existen una serie de pautas que hay que seguir al pie de la letra. Una de las principales es el hecho de ser muy cauteloso y conseguir que la audiodescripción no solape ni el guión ni los diálogos de los personajes. Al igual que esta importante pauta, la norma UNE aporta otro tipo de pautas relacionadas con el léxico, las formas verbales o el tipo de información que es necesario incluir en la audiodescripción. Todo ello con el objetivo de conseguir que la persona con discapacidad visual perciba el mensaje e imagine cada escena que forme parte de la trama de ese producto audiovisual.

En una audiodescripción, hay dos personas que ejercen un papel fundamental: el locutor y el audiodescriptor. Se pueden confundir entre sí, pero el audiodescriptor se suele encargar exclusivamente del guion audiodescriptivo y no de locutar. Sin embargo, también es cierto que una misma persona podría cumplir las dos funciones.

Dentro de la audiodescripción, conviven diferentes tipos que se podrían clasificar en:

1. La audiodescripción realizada para **productos audiovisuales**, como pueden ser películas, series o documentales, entre otros. Este tipo de audiodescripción solo se lleva a cabo en español en nuestro país, es decir, o se audiodescriben películas cuya versión original está en español o películas extranjeras pero que han sido dobladas al

español. Por tanto, una persona que tenga cualquier tipo de discapacidad visual no podría acceder a una audiodescripción realizada en un idioma que no sea el español, como podría ser el inglés (Díaz Cintas, 2010).

2. La audiodescripción realizada para **audioguías**, es decir, aquí ya no hay imágenes en movimiento como ocurría en el caso anterior. En este caso, la audiodescripción se utiliza para describir obras en museos, galerías de arte, exposiciones o entornos naturales, entre otros.
3. La audiodescripción que se realiza **en directo o en semi-directo**. En este caso, nos referimos a obras de teatro, musicales u ópera, al igual que congresos, entre otros (Díaz Cintas, 2010).

4.2.1 La audiodescripción. Una nueva modalidad de traducción

Por una parte, la audiodescripción puede considerarse una traducción de imágenes a palabras o una traducción intersemiótica desde el punto de vista semiótico. Por otra parte, desde el punto de vista traductológico, la audiodescripción puede ser también un tipo de traducción subordinada tanto a la imagen como al espacio que dejan los diálogos originales de una película o de cualquier otro producto que se esté audiodescribiendo (Traducción Multimedia Inglés, 2020).

La audiodescripción se asemeja a un proceso de traducción, ya que en esta nueva modalidad también se cuenta con un texto origen y un texto meta. En este caso, se traduce una función comunicativa y se representa el conocimiento en diferentes códigos. Asimismo, se necesita llevar a cabo un proceso de documentación, ya sea de una película, una serie, etc., antes de lanzarse a realizar una audiodescripción. Por tanto, el audiodescriptor debe reunir una serie de competencias como cualquier traductor. El audiodescriptor debe tener un excelente dominio del idioma, así como un excelente conocimiento del texto origen, de la lengua y de su respectiva cultura (Traducción Multimedia Inglés, 2020).

Tanto la tarea de traducir como la de audiodescribir comparten una serie de objetivos. Ambas pretenden causar el mismo efecto en una persona con una discapacidad visual que recibe el texto meta, por ejemplo, una película, que el que se produce en una persona que visiona dicha película. También, ambas modalidades tienen como finalidad lograr que el texto meta sea perfectamente comprendido.

Al entender la audiodescripción como una nueva modalidad de traducción, las palabras de esta nueva forma de traducir deben alcanzar el nivel de dramatismo, emoción, suspense, etc., que el director de una película, por ejemplo, intentó reflejar en una secuencia a través de imágenes (Traducción Multimedia Inglés, 2020).

4.3 El perfil del audiodescriptor

No todo el mundo está en disposición de confeccionar una audiodescripción de calidad. Hay una serie de pautas y competencias que debe reunir todo audiodescriptor (Vázquez Martín, 2019).

1. Lo primero a tener en cuenta es la capacidad de **atención**. Cuando hablamos de atención, nos referimos a los diversos aspectos en los que se tiene que focalizar la persona que va a confeccionar el GAD para conseguir esa calidad de la que hablábamos previamente (Vázquez Martín, 2019).

Es fundamental que el audiodescriptor comprenda la película de principio a fin y se familiarice con el mensaje que quiere transmitir dicha producción audiovisual, ya que de él depende que ese mensaje trascienda y llegue a un público con discapacidad visual. En cuanto a los elementos que tienen que ver con la parte plástica de la película, no suelen tener tanta relevancia con respecto a otros aspectos, como puede ser la acción de los personajes. No obstante, es muy importante analizar la película para descifrar si esa parte plástica es relevante en la historia o no.

Hay que prestar atención también al lenguaje cinematográfico que el director utiliza en la película. Es un aspecto relevante el hecho de darnos cuenta de cuándo quiere el director que el espectador tenga una determinada información y cuándo no. Un audiodescriptor debe evitar en la medida de lo posible adelantar sucesos que todavía no se han desarrollado y debe mantener esa sensación de suspense en el espectador.

Como hemos mencionado previamente, en una película, serie o cualquier otro tipo de producción audiovisual hay matices significativos que se nos pueden pasar por alto. Esta es una de las capacidades que debe estar dentro del perfil de todo audiodescriptor: focalizar su atención en cualquier detalle significativo de la historia para poder trasladarlo después al GAD (Vázquez Martín, 2019).

No todas las películas son iguales. No todas comparten el mismo ritmo y el mismo estilo. Un audiodescriptor debe ahondar en ambos aspectos para saber de qué manera es mejor escribir los bocadillos de información en los huecos que lo permitan. Por ejemplo, no es lo mismo una película en la que predominan guerras y batallas a una película romántica. En la película donde las batallas juegan un papel importante está claro que el ritmo está muy bien medido visualmente y el estilo también. Estamos acostumbrados a ver cómo se pelean a vida o muerte dos personajes protagonistas, para después pasar a otra pelea en la que los personajes no son tan importantes y luego pasar a la batalla entre los protagonistas de nuevo. Por tanto, deben quedar reflejadas en la audiodescripción del mismo modo que las visualizamos.

2. Otro aspecto a tener en mente es la **calidad**. Para que una audiodescripción sea considerada de calidad, existen una serie de herramientas que pueden ayudar a conseguir ese objetivo primordial que quiere el audiodescriptor para su GAD.

Cuando hablamos de traducciones, una de las capacidades que se requieren para trasladar el mensaje de un idioma a otro es ser fiel al autor de la obra original. En la audiodescripción ocurre exactamente lo mismo. Las personas que tienen que confeccionar el GAD no pueden hacerlo a su antojo, deben respetar la obra original y ser fieles a la historia, sin añadir matices subjetivos o información que no aparece. Además, hay que tener la capacidad de saber cuándo se debe insertar descripción en los bocadillos de información y cuándo no es necesario (Vázquez Martín, 2019).

3. Al fin y al cabo al realizar un GAD, estamos elaborando un guion nosotros mismos, siendo fieles al estilo y la obra original, pero también con nuestro **propio estilo** de escritura.

No obstante, siempre teniendo en mente, como hemos mencionado a lo largo del trabajo, que es necesario y fundamental describir lo que ocurre en pantalla siempre de forma sencilla, directa y clara para el espectador. La audiodescripción debe ser un descanso para la persona invidente y no una tortura que sea un obstáculo para la comprensión de la obra (Vázquez Martín, 2019).

4. Existen ciertas **características** que se encuentran dentro del perfil de cualquier audiodescriptor. Por ejemplo, el hecho de tener una extensa y armónica formación sobre la cinematografía. No se puede centrar toda la atención en los gustos de una persona, sino que hay que saber un poco sobre todos los géneros fílmicos porque no se sabe qué obra va a ser elegida para ser audiodescrita (Vázquez Martín, 2019).

En lo que se refiere a la formación, es fundamental también que un audiodescriptor tenga un extenso conocimiento cultural y la capacidad de saber documentarse dependiendo el tipo de película que tenga que audiodescribir. Por otro lado, la objetividad es de vital importancia en una audiodescripción de calidad, por lo que se deben dejar las ideologías de lado. Es normal y humano que cada persona tenga su opinión y su forma de pensar, pero en este trabajo, al igual que podría pasar con una traducción o una interpretación, no podemos imponer nuestras creencias o ideología (Vázquez Martín, 2019).

Como se ha mencionado previamente, no nos va a tocar siempre una película con la que nos sintamos cómodos. Por esta misma razón, tener capacidad de adaptación se convierte así en uno de los pilares fundamentales de todo audiodescriptor.

5. La **objetividad** en una audiodescripción es esencial por todas las ventajas que aporta a la hora de insertar la información adecuada. Garantiza la seguridad de saber que lo que se está describiendo encaja a la perfección con la obra, ya que, al alejarse de la original, lo que se describe es exactamente lo que se ve.

En muchas ocasiones, en una película encontramos saltos en el espacio o en el tiempo, lo que se denomina elipsis cinematográfica. En una audiodescripción no se pueden explicar esos saltos en el tiempo y en el espacio porque lo mismo que ve la persona vidente es lo que se tiene que reflejar en la audiodescripción para la persona invidente. No podemos explicar

sucesos que no se han desarrollado en pantalla por mucho que sepamos lo que pasa (Vázquez Martín, 2019).

4.4 ¿Qué es un Guion audiodescriptivo o GAD?

Al principio, los guiones no cubrían todas las necesidades de las personas con discapacidad visual. Se utilizaron para ir aprendiendo y conociendo qué era fundamental incluir en las audiodescripciones y qué era prescindible. Para ello, se contó con la asistencia de personas ciegas.

¿Qué es un GAD? Un guion, pero un guion compuesto por unidades de información que se deben insertar cuando haya oportunidad en el producto audiovisual, es decir, cuando haya silencios. El objetivo que persigue este tipo de guion es conseguir que la persona con discapacidad visual imagine con total claridad cómo es la película y contextualice la trama.

Cuando hablamos de crear un guion audiodescriptivo o GAD, hay que tener claro que existen dos códigos de comunicación diferentes involucrados: el visual y el lingüístico. El texto accesible audiodescrito está compuesto por la película en versión original, el guion audiodescriptivo y la película audiodescrita.

A la hora de realizar una audiodescripción hay que tener en cuenta qué es necesario incluir y de qué manera. En lo que respecta a los personajes, existen tres tipos de conocimiento necesarios para que funcione el análisis narratológico (Jiménez, 2010).

- Uno de ellos y el fundamental es un conocimiento básico con el que se puede percibir cuál es la estructura esencial de esos seres irreales o *sentient beings*.
- También existe el conocimiento con el que podemos comprender a los personajes estereotipados.
- El tercer conocimiento es «un tipo de conocimiento enciclopédico que nos permite crear inferencias que contribuyan decisivamente al proceso de la caracterización de un personaje» (Jiménez, 2010).

Todo personaje es alguien que hace algo (acción) en algún lugar y tiempo, movido por sus objetivos y sus sentimientos.

En toda situación siempre hay un cuándo, un dónde, un quién, un qué y un cómo y es de vital importancia que el audiodescriptor lo describa a la perfección. No obstante, siempre utilizando un lenguaje sencillo sin redundancias y que sea fácil de seguir para la persona ciega. Hay que evitar a toda costa incluir información de más que dé lugar al cansancio y la saturación del destinatario del producto audiovisual. La objetividad es fundamental en la audiodescripción para que los espectadores tengan la oportunidad de interpretar lo que sientan en ese momento.

4.4.1 El texto audiodescriptivo entendido como texto artístico y como sistema de modelización secundaria

En primer lugar, entendemos por texto artístico aquel texto que pertenece al dominio del habla y que posee tanto elementos sistémicos (los signos lingüísticos) como extrasistémicos (la materialización). La audiodescripción como modelo de texto artístico representa un modelo específico del mundo, que existe en relación a un receptor que lo descifra a través de códigos arbitrarios. Dichos códigos se eligen de manera subjetiva y corresponden a la esfera de las conexiones extratextuales, es decir, aquellas que se describen como la relación del conjunto de elementos. Asimismo, estas conexiones extratextuales son imprescindibles para que el invidente reciba el texto correctamente (Álvarez de Morales, 2010).

En segundo lugar, por modelización secundaria entendemos la parte cambiante del texto. El texto artístico es «secundario» porque se construye a partir de los modelos sensoriales que el ser humano concibe a través del lenguaje. Por tanto, «no es que sea secundario con respecto a la lengua, sino que se sirve de la lengua natural como material» (apud Lotman). En otras palabras, se trata de un nuevo lenguaje literario como modelización de la realidad a la que otorga sentido. Además, el propio audiodescriptor es el que impone al texto su lenguaje artístico y esta es la razón por la que el texto cuenta con cierta connotación subjetiva. En lo que respecta a los sistemas de modelización secundaria, cabe destacar que representan estructuras con una base también formada a partir de un lenguaje natural. Seguidamente, dicha base recibe una estructura complementaria que es la que inventa y produce el audiodescriptor en este caso (Álvarez de Morales, 2010).

En tercer lugar, todo texto artístico debería entenderse como un único signo de contenido particular con tendencia a universalizarse. También, cabe recordar que son los elementos sintagmáticos los que definen los límites de los signos y segmentan en unidades semánticas el texto dentro del lenguaje natural. Por consiguiente, el texto artístico como sistema de modelización secundaria aparece como un conjunto de frases en los guiones audiodescriptivos. Asimismo, el texto artístico no solo satisface las necesidades del invidente, que es el verdadero receptor del guion audiodescriptivo, sino que ofrece también a cualquier receptor o lector un lenguaje que le ayuda a asimilar datos en una segunda lectura.

4.5 Historia, desafíos y futuro de la AD

Estados Unidos fue el país pionero en lo relacionado con el inicio de la práctica profesional de la AD en el ámbito teatral, allá por el año 1981. A mitad de esta misma década la AD llegó a Europa, aunque hasta ese momento también dentro del terreno del teatro.

Respecto a nuestro país, la AD parece haber llegado a España a través de películas que se proyectaban en el cine y que eran «audiodescritas» por la radio a mediados de los años 40 (Arandes, 2007). Sin embargo, este tipo de películas «audiodescritas» estaban dirigidas

principalmente a un público que no podía o no quería ir al cine, aunque también se beneficiaban de ellas las personas ciegas (Díaz Cintas, 2010).

Si hablamos de la AD dirigida a personas con una deficiencia visual en concreto, el origen parece remontarse al año 1987, cuando la ONCE audiodescribe la película *El último tango en París* (Bernardo Bertolucci, 1972). Este primer proyecto ayudó a la ONCE a impulsar el sistema de realización y promoción de audiodescripciones en español, Audesc, allá por 1993. Ese mismo año, la ONCE inició un programa de investigación y desarrollo de audiodescripciones que concluye con la Norma UNE 153020 en 2005 (Díaz Cintas, 2010). Asimismo, España cuenta con una institución pública dependiente del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, que recibe el nombre de Centro Español del Subtitulado y Audiodescripción (CESyA). Dicha institución se encarga de promover el subtitulado y la audiodescripción en España y de desarrollar también mecanismos que favorecen la accesibilidad en el campo audiovisual a las personas con discapacidad auditiva y visual, entre otras muchas labores (Rodríguez Domínguez, 2018).

En el terreno de la televisión, algunas televisiones españolas ya han emitido, o lo hacen actualmente, programas con AD. Por ejemplo, Canal Sur o TVE, que emitió unos dibujos animados bajo el nombre de *Nicolás*, en los que el protagonista era un niño ciego, desde finales de 2001 hasta abril de 2002. Actualmente, TVE también ofrece películas audiodescritas en el programa *Cine de barrio*.

La comercialización de la AD en España ha sido inestable hasta hace poco tiempo. Esto se debe a que la práctica de la AD en su totalidad la consumía y realizaba la ONCE. En 2006, se lanzaron en España los dos primeros DVD comerciales de películas audiodescritas, que se corresponden con las películas *Torrente 3: El protector* (Santiago Segura, 2005) y *Match Point* (Woody Allen, 2005). Sin embargo, en países como Reino Unido o Estados Unidos la AD empezó a comercializarse en DVD a todo el mundo mucho antes que en España, lo que supuso un impacto favorable en el mundo de la accesibilidad (Díaz Cintas, 2010).

No solo se benefician de la AD aquellas personas con problemas perceptivos cognitivos, sino también aquellas que, aun no teniendo problemas de visión, no disponen de información visual en algunas situaciones. Es el caso de las audioguías, los libros en formato audio, etc. Por consiguiente, cabe destacar la importancia que tiene la audiodescripción en una sociedad como la nuestra, donde la imagen es cada vez más importante. Los guiones de AD no solo permiten recoger lo que desprende una imagen, sino que también proporcionan información, como los tiempos de entrada y salida de las unidades descriptivas. Por lo tanto, un guion audiodescriptivo es un material muy útil y provechoso a la hora de catalogar las producciones audiovisuales (Díaz Cintas, 2010).

En lo que respecta a las personas con una diversidad funcional visual, cabe resaltar que el grupo de personas con una deficiencia visual que todavía tienen algún porcentaje de visión reúne a personas de la tercera edad mayoritariamente. Además, es posible que se convierta en el mayor grupo social consumidor de AD, debido al ritmo al que aumenta, tanto en España como en el resto de Europa. Dada esta situación, lo más común es realizar una

audiodescripción única que reúne directamente las necesidades de una persona con ceguera total. Sin embargo, queda mucho por hacer y avanzar en este campo (Díaz Cintas, 2010).

De cara a un futuro que empieza desde hoy mismo, son muchos los desafíos inminentes necesarios en el ámbito de la accesibilidad. Por ejemplo, hay que aumentar tanto el número de programas con AD en nuestras pantallas como el número de audioguías o espectáculos que ofrecen AD. También, son muchas las salas de cine que ofrecen ya la AD en otros países como Reino Unido, mientras que en España esta actividad solo se ha llevado a cabo esporádicamente en algunos festivales de cine como el de Pamplona. Además, es imprescindible una mayor accesibilidad en las páginas de Internet, dada la repercusión que tiene la tecnología en la sociedad actual. Asimismo, se necesita un aumento en el número de videojuegos con AD y de programas que circulan por Internet (Díaz Cintas, 2010).

Por último, cabe destacar que la lucha por una mayor inclusión de la AD es una lucha común. El objetivo de reunir tantas fuerzas es que la cultura sea más accesible para todos a través de la audiodescripción, concepto que definió de manera muy acertada el experto Francisco Javier Navarrete al decir que es “el arte de hablar en imágenes” (Actualidad Nebrija, 2020).

5. Análisis del producto

5.1 Ficha técnica de la película

El producto objeto de nuestro trabajo se basa en la elaboración del guion audiodescriptivo de dos fragmentos de entre 18 y 19 minutos de la película de *Toy Story 4*. *Toy Story 4* es una película estadounidense de comedia infantil y es la cuarta entrega de la saga de animación *Toy Story*. La película fue lanzada en 2019 y fue dirigida por el estadounidense Josh Cooley. La historia fue ideada por Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton y Lee Unkrich, quienes componen el equipo de redacción de la saga de *Toy Story*. Pixar Animation Studios fue la productora de la película y Walt Disney Pictures se encargó de la distribución de la misma. La duración de la película asciende a 100 minutos y le ponen voz a esta comedia animada Tom Hanks, Tim Allen, Annie Potts, Tony Hale, Christina Hendricks, Keanu Reeves, Ally Maki, Keegan-Michael Key, Jordan Peele, Madeleine McGraw, Jay Hernández, Lori Alan y Joan Cusack. La saga consta de cuatro películas (*Toy Story 1*, *Toy Story 2*, *Toy Story 3* y *Toy Story 4*) y ha sido clasificada de género animación, aventura y fantasía.

Toy Story 4 se estrenó en Estados Unidos el 21 de junio de 2019 y se convirtió en la quinta película más taquillera de 2019. La cuarta entrega de la saga de animación llegó a los cines después de 9 años de silencio desde *Toy Story 3*. Seguidamente, la película recibió críticas positivas al haber conquistado tanto al público infantil como al más adulto con su historia, su humor y su emoción. También, esta cuarta película ganó el Óscar a la Mejor Película de Animación durante la 92ª Gala de los Premios de la Academia de Hollywood.

Asimismo, *Toy Story 4* surgió como respuesta a *Toy Story 3*, película en la que Woody y el resto de juguetes quedan en manos de una vecina de Andy, ya que este ha crecido y tiene que ir a la universidad. Sin duda alguna, el protagonista de esta saga es Woody, un vaquero de juguete que siempre ha sido el juguete favorito de Andy. Buzz Lightyear, un superhéroe espacial de juguete, junto con Woody, se convierte en otro de los personajes principales durante las cuatro películas de la saga.

En esta cuarta producción cinematográfica, Woody y el resto de juguetes se lanzan a una nueva aventura familiar. Los juguetes emprenden un viaje familiar en una caravana con Bonnie, su nueva dueña. Todo empieza a desmoronarse cuando aparece Forky, un tenedor-cuchara que fabrica Bonnie en el colegio y que se convierte en otro de los personajes fundamentales de *Toy Story 4*. Forky no se siente un juguete pero Woody lo ayuda a lo largo de la película a descubrir la importancia de ser el juguete de una niña. Sin embargo, los problemas empiezan a desarrollarse cuando Forky salta de la caravana en la que viajan y Woody va en su busca. Durante esta aventura por carretera, todos descubrirán lo maravilloso que puede ser el mundo para un juguete.

5.2 Problemas y estrategias

Una de las partes que hemos audiodescrito de la película es prácticamente el inicio. En esta parte inicial de la película se describe la situación en la que se encuentra Bonnie, que va a enfrentarse a su primer día de colegio. También, se recogen tanto la aparición como la descripción de un nuevo personaje en estos primeros minutos de película. Este nuevo juguete lo fabrica Bonnie durante su primer día de colegio y se convierte en un juguete imprescindible para ella. Woody se enfrenta a miles de aventuras por culpa de Forky, pero, a medida que avanza la película, Forky entra en razón y se convierte en un juguete más de Bonnie.

Una de las estrategias que se ha llevado a cabo a la hora de audiodescribir este primer fragmento de la película ha sido no volver a presentar a los personajes. Si hubiéramos empezado a audiodescribir la película desde el primer minuto, podríamos haber realizado algún tipo de audiodescripción de los personajes de la película. Además, como la película con la que hemos tratado ha sido *Toy Story 4* y ya hay otras tres películas de esta saga audiodescritas, hemos considerado que no era necesario volver a presentar o describir a los personajes que ya han aparecido en dichas películas anteriormente. Por tanto, esta es otra de las razones por las que no consideramos necesario describir de nuevo a todos los personajes en nuestro fragmento audiodescrito. No obstante, cabe destacar que en este primer fragmento audiodescrito sí que hemos realizado la descripción o presentación del personaje de Forky. Esto se debe a que es un personaje nuevo que no aparece en las películas anteriores. Por tanto, la descripción de este personaje se ha realizado a la misma vez que se describían las acciones de Bonnie.

Estos son algunos ejemplos de acciones donde se puede apreciar la descripción de Forky:

ACCIÓN DE BONNIE	DESCRIPCIÓN/PRESENTACIÓN DE FORKY
Bonnie coge un tenedor y lo mira pensativa	El aspecto principal de Forky se corresponde con el de un tenedor
Rompe en dos un palo y fabrica unos pies al tenedor	Los pies de Forky son dos palos de madera
Le construye dos brazos rojos	Los brazos de Forky son rojos
Pega dos ojos y una sonrisa en la parte trasera del tenedor	Forky tiene dos ojos y una sonrisa en la cara
Escribe su nombre en la suela de los pies del tenedor. Es Forky.	Bonnie finaliza la fabricación de su nuevo juguete Forky escribiendo su nombre en los palos del mismo

Tabla 1. Descripción de Forky.

Uno de los problemas a los que nos hemos enfrentado en este fragmento audiodescrito de la película ha sido la elección de la terminología. Como esta película está dirigida principalmente a niños, hemos intentado utilizar una terminología no muy especializada a la hora de realizar la audiodescripción. En el caso de los adjetivos, los hemos empleado para describir acciones en las que era imprescindible la presencia de un adjetivo. Estos son algunos ejemplos:

ELECCIÓN DE ADJETIVOS
Bonnie va en coche al colegio. Está asustada .
Woody mira de nuevo a Forky asombrado .
Mira sorprendida a su alrededor.

Tabla 2. Elección de adjetivos

En cuanto a la estrategia realizada en este caso, hemos intentado utilizar los mismos adjetivos siempre que ha sido posible a lo largo de los fragmentos audiodescritos. Es decir, hemos intentado no variar un adjetivo si podía usarse para describir diferentes acciones. Asimismo, hemos empleado adjetivos poco especializados y comunes para todos los públicos. De esta manera, hemos intentado facilitar la comprensión a los niños con una deficiencia visual desde una perspectiva neutra y objetiva.

En algunas ocasiones, hemos utilizado también sinónimos de sustantivos que pudieran ser mejor comprendidos por un público infantil. Este sería un ejemplo:

BOCADILLO DE INFORMACIÓN	ESTRATEGIA
Woody la observa a través de una abertura del armario.	En este caso, hemos considerado que el empleo del sustantivo «abertura» sería mejor comprendido por niños. Si la película estuviera principalmente dirigida a un público adulto, hubiéramos utilizado un sustantivo más preciso como rendija o ranura.

Tabla 3. Estrategia utilizada.

En lo que respecta a las dificultades técnicas, la introducción del guion audiodescritivo en los huecos de mensaje ha sido una labor difícil. Esto se debe a que hay algunas escenas en las que aparecen muchos personajes entablando una conversación y realizando diversas acciones que no pueden ser explicadas debido a la falta de espacio. También, este primer fragmento audiodescrito de la película cuenta con unas escenas en las que no hay diálogo pero están provistas de una canción. Dichas acciones hubieran sido dignas de explicar pero, teniendo en cuenta los requisitos de la Norma, no se puede insertar la audiodescripción y solapar una canción. Por tanto, la acción que haya sido imprescindible para seguir la trama de la película se ha explicado al finalizar la canción. A pesar de estas dificultades, hemos conseguido introducir en todo momento la regla espacio-temporal que exige la Norma del «cuándo», «dónde», «quién», «qué» y «cómo». Estos son algunos ejemplos:

Ejemplo 1: «Es casi de noche. Bonnie y sus padres van de viaje en una caravana».

CUÁNDO	DÓNDE	QUIÉN	QUÉ	CÓMO
Al anochecer	En una caravana	Bonnie y sus padres	Viajan	En una caravana

Tabla 4. Aplicación de la regla espacio-temporal de la Norma UNE.

Ejemplo 2: «Bonnie entra en clase de la mano de su madre. Observa a sus compañeros de clase».

CUÁNDO	DÓNDE	QUIÉN	QUÉ	CÓMO
	Entra en clase	Bonnie	Observa a sus compañeros de clase	De la mano de su madre

Tabla 5. Aplicación de la regla espacio-temporal de la Norma UNE.

Asimismo, cabe destacar que ha habido escenas en las que no ha sido necesario incluir el espacio o el tiempo gracias a la situación o al contexto. El ejemplo anterior es uno de estos casos, ya que se ha explicado en un bocadillo de información anterior que Bonnie va al colegio. Por tanto, dicha acción se sobreentiende que se lleva a cabo por la mañana. Otro ejemplo podría ser una escena del primer fragmento audiodescrito en la que Dolly aclara que Bonnie está desayunando. En este caso, tampoco hemos considerado necesario incluir en un bocadillo de información que era por la mañana, ya que se sobreentendía con la aclaración de Dolly.

Otras de las escenas que hemos decidido audiodescribir se sitúan próximas al final de la película. Son escenas que, sin una audiodescripción adecuada, serían difícilmente comprensibles por un público que sufre ceguera o discapacidad visual, ya que los personajes idean planes para hacerse con la llave que necesitan para salvar a Forky, pero no hay diálogo entre ellos en ese momento y el sentido de la vista se vuelve fundamental para entender qué está pasando. En este tipo de casos, es cierto que el hueco para insertar el bocadillo de información es más amplio y permite ofrecer una explicación más extensa y clara de los sucesos que están ocurriendo. Sin embargo, hay otros casos en los que el hueco para insertar la información es muy reducido. Se han barajado dos opciones en estos casos. La primera opción era describir de manera muy directa y resumida la acción que estaba aconteciendo y la segunda alternativa era prescindir de descripciones que no llegaban a ser relevantes para seguir el hilo de la historia.

En cualquier caso, a la hora de confeccionar nuestro GAD, siempre hemos tenido en mente el tiempo verbal que teníamos que utilizar. Hay que tener en cuenta que estamos describiendo en el mismo momento en el que la acción se desarrolla y la Norma UNE recoge que los bocadillos de información del guion audiodescriptivo deben estar expresados en presente. Generalmente es el tiempo verbal que se suele utilizar en los guiones audiodescriptivos. Por eso, hemos intentado evitar cualquier otro tiempo verbal como puede ser el pretérito perfecto y cualquier tipo de construcciones progresivas como ir + infinitivo.

PRIMER BORRADOR	VERSIÓN REVISADA
El gato se come a Mc Risas que ha caído también.	El gato se come a Mc Risas.
Cuando van a saltar , Duque Boom se acuerda de su niño y se echa atrás.	Duque Boom frena de repente.

Tabla 6. Versión revisada del primer borrador.

Otro aspecto fundamental ha sido el hecho de crear oraciones muy sencillas, cortas y directas. En el mundo de la audiodescripción, es esencial pensar en los destinatarios y, sobre todo, facilitarles el mensaje de una producción audiovisual para que la comprendan al igual que cualquier otra persona sin discapacidad sensorial. Es muy importante el hecho de no saturar a los destinatarios de tal audiodescripción y tener mucho más cuidado si se trata de un público infantil, ya que los niños se saturan con facilidad y tienen mayor dificultad para concentrarse.

PRIMER BORRADOR	VERSIÓN REVISADA
Saltan y Woody consigue llegar a la estantería, pero Duque se cae junto al gato.	Saltan. Woody consigue llegar a la estantería. Duque se cae junto al gato.
Cuando van a saltar, Duque Boom se acuerda de su niño y se echa atrás.	Duque Boom frena de repente .
Se asustan porque casi los descubre una clienta.	Se asustan.
Aprovechan cuando Benson no mira para salir.	Salen corriendo.

Tabla 7. Versión revisada del primer borrador.

En estos ejemplos, la estrategia que hemos utilizado para poder realizar una audiodescripción de calidad ha sido el hecho de prescindir de la información que no era necesaria y podría haber contribuido a la saturación de los espectadores. Son huecos con muy poco espacio de tiempo, pero era necesario, por lo menos, ofrecer una breve explicación de las acciones de los personajes para poder comprender estos momentos de la película.

En cuanto a la neutralidad, hemos intentado ser objetivas sin aportar demasiados matices subjetivos, ya que es otra de las pautas que está dentro de la Norma UNE. No obstante, es importante valorar que estamos ante un público, mayoritariamente, infantil y quizás sí habría

que incluir ciertos matices que aporten subjetividad para facilitar la comprensión de los más pequeños.

PRIMER BORRADOR	VERSIÓN REVISADA
Woody mira a Bo Peep.	Woody mira enamorado a Bo Peep.

Tabla 8. Versión revisada del primer borrador.

6. Evaluación de usuarios

Para evaluar nuestro producto final de una manera fiable contactamos con un usuario con diversidad funcional visual afiliado a la ONCE. Por tanto, este usuario ha escuchado voluntariamente nuestro GAD locutado (véase apartado 9.3) y ha realizado unos cuestionarios de evaluación de nuestro producto final (véase apartado 9.2).

El usuario es un hombre de entre 26 y 40 años con ceguera total congénita. Su actividad favorita es la lectura y especifica que ve películas solo 1 o 2 veces al año. Asimismo, los programas de televisión que más le gustan son los deportivos y su género fílmico favorito es la comedia.

En los cuestionarios que elaboramos, además de introducir una serie de preguntas para determinar el perfil del usuario, incluimos varias preguntas relacionadas con la comprensión de los fragmentos. Con estas preguntas pretendíamos comprobar si para el usuario ha sido fácil el lenguaje utilizado en la AD y si comprendía las acciones que realizaban los personajes.

En lo que respecta a las respuestas de los cuestionarios por parte del usuario, estas han sido muy favorables. La calidad de la audiodescripción y la cantidad de información han sido valoradas como buena y adecuada respectivamente. A su vez, el lenguaje de la audiodescripción ha sido calificado como fácil y adecuado.

En cuanto al fragmento 1, las preguntas relacionadas con la trama del fragmento y las acciones de los personajes se han respondido correctamente. Sin embargo, una de las preguntas relacionadas con el aspecto de Forky no ha sido respondida, aunque no se ha especificado el motivo.

En cuanto al fragmento 2, las preguntas relacionadas con la trama del fragmento se han respondido correctamente. No obstante, cabe destacar que algunas de las preguntas que hacían referencia a los personajes se han respondido de manera incorrecta. Probablemente, los errores se han debido a que en este fragmento aparecen muchos personajes en una misma

acción y, quizás, esto ha causado confusión en el usuario a la hora de comprender la audiodescripción.

7. Conclusiones

Como mencionábamos al comienzo del trabajo, cuando hablamos de accesibilidad, hablamos de un derecho adquirido del que disponen todos los ciudadanos. No todas las personas gozan de la capacidad para poder acceder a productos o servicios que existen en toda sociedad. El hecho de poder acceder sin problema a ellos no debería subordinarse a las capacidades que tengan o no los ciudadanos. Conforme avanzábamos en la investigación y realización de este Trabajo Fin de Grado, nos dábamos cuenta de que la audiodescripción podía ser también muy útil para personas sin ningún tipo de discapacidad, ya que se aporta información muy interesante y de la que no se tenía conocimiento previo. Sin embargo, es importante tener en mente que los principales destinatarios de una audiodescripción son aquellas personas que sufren cualquier tipo de déficit visual, ya que, en muchas ocasiones, resulta extremadamente complicado comprender el mensaje de una producción audiovisual tan solo escuchando las intervenciones de los personajes.

Para poder llevar a cabo la confección de un guion audiodescritivo, hay muchos aspectos que hay que tener en cuenta y que están recogidos dentro de la Norma UNE. Se podría decir que existe un paralelismo entre traductor y audiodescritor. En muchas ocasiones, el conocimiento de un idioma parece la vía de acceso y la clave para que cualquier persona se considere traductor. Sin embargo, en el perfil de un traductor albergan muchas competencias que no solo tienen que ver con el idioma, sino que están relacionadas con muchas otras capacidades, como el hecho de saber documentarse adecuadamente. Hablamos de competencias que son esenciales si se quiere llegar a producir una traducción de calidad. Lo mismo ocurre con la audiodescripción, ya que dentro del perfil de un audiodescritor hay nociones básicas que pueden pasar desapercibidas, pero que luego son las que marcan la diferencia entre un guion audiodescritivo de calidad y otro que no lo es.

La labor realizada tanto por instituciones como por algunos organismos gubernamentales que velan por los intereses de las personas con diversidad funcional visual ha facilitado el acceso a los medios para cualquier sector de la población. Sin embargo, esta es una labor incesante que necesita una colaboración continua de cualquier colectivo: asociaciones, administración pública... A día de hoy, el camino recorrido en el terreno de la accesibilidad es muy satisfactorio, pero no es suficiente. A menudo, no somos conscientes de la serie de impedimentos a los que se enfrentan muchas personas con un déficit visual y que dificultan la plena participación y el disfrute completo de este sector en la sociedad actual. Por todo esto, todo avance en el terreno de la audiodescripción nunca es suficiente. Hay que seguir indagando en el tema y llevar a cabo estudios que contribuyan al progreso del conocimiento y nos lleven a hacernos una idea más exacta del perfil y las necesidades del sector ya mencionado. Asimismo, hay que alentar a los estudiantes y guiarlos en esta modalidad, así como a los profesionales en la materia, ya que la clave del éxito está en la producción de

materiales audiovisuales accesibles que tengan en cuenta el déficit sensorial de este sector y sus respectivas necesidades. Por tanto, creemos que es necesario incluir en los programas de estudios universitarios más actividades relacionadas con la accesibilidad y, especialmente, con la audiodescripción. De esta manera, un estudiante estará más motivado a la hora de lanzarse a investigar sobre esta materia y, en un futuro no muy lejano, contaremos con muchos más profesionales dedicados al desarrollo y al avance de la accesibilidad.

8. Bibliografía y referencias

Referencias

- AENOR. (2005) *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. UNE 153020. Madrid: AENOR.
- Álvarez de Morales, C. (2010). Un nuevo sistema de modelización secundario: la AD en la narración fílmica. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Jiménez, C., Rodríguez, A., & Seibel, C. (Eds.) Granada, España: Ediciones Tragacanto
- Arandes, J. (2007) «Pioneering Audio Description: An Interview with Jorge Arandes», *The Journal of Specialised Translation* 7.
- Cuestionarios de evaluación: cuestionarios facilitados por el Grupo de Investigación TRACCE. HUM 770. Aula de investigación del texto multimedia.
- Díaz Cintas, J. (2010). *La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y de la audiodescripción*.
- Jiménez, C. (2010). Un corpus de cine. Fundamentos metodológicos y aplicados a la audiodescripción. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción* (pp. 78-80.). Jiménez, C., Rodríguez, A., & Seibel, C. (Eds.) Granada, España: Ediciones Tragacanto.
- Jiménez, C., Rodríguez, A., & Seibel, C. (2010). *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada, España: Ediciones Tragacanto .
- Lotman, I. 1982. *La estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo, p.47-69.
- Traducción Multimedia Inglés. Grado en Traducción e Interpretación (2020).
- Vázquez Martín, A. (2019). *Audiodescripción: norma y experiencia*. Ediciones Tragacanto, 2019.

Referencias electrónicas

- Actualidad Nebrija. (2020). *Audiodescripción: Cultura accesible para ciegos y personas con discapacidad visual - Actualidad Nebrija*. Recuperado 20 abril, 2020, de <https://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/2016/11/24/audiodescripcion-cultura-accesible-ciegos-personas-discapacidad-visual/>
- CESyA Centro Español del Subtitulado y de la Audiodescripción (2016). *¿Qué es la accesibilidad audiovisual?* Recuperado 12 abril, 2020, de <https://www.cesya.es/comunicacion/pautas/quees>
- Cooley, J. (2020). *Toy Story 4* (2019). FilmAffinity. Recuperado 19 marzo, 2020, de <https://www.filmaffinity.com/es/film160410.html>.
- Disney Wiki. (2020). *Woody*. Recuperado 9 abril, 2020, de <https://disney.fandom.com/es/wiki/Woody>.
- Es.wikipedia.org. (2020). *Toy Story 4*. Recuperado 9 abril, 2020, de https://es.wikipedia.org/wiki/Toy_Story_4.
- Fotogramas. (2020). *'Toy Story 4' alcanza los mil millones en taquilla y Disney bate su propio récord*. Recuperado 9 abril, 2020, de <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a28717586/toy-story-4-record-taquilla-mil-millones-disney/>.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (s.f). *Ceguera y discapacidad visual*. Recuperado 10 abril 2020, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
- Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE). (s.f). *Audiodescripción: para quienes gustan del cine y el teatro*. Recuperado 12 abril 2020, de <https://www.once.es/servicios-sociales/cultura-y-ocio/audiodescripcion-para-quienes-gustan-del-cine-y-del-teatro>
- Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE). (s.f). *Concepto de ceguera y deficiencia visual*. Recuperado 12 abril 2020, de <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/la-discapacidad-visual/concepto-de-ceguera-y-deficiencia-visual>
- Rodríguez Domínguez, A. y Domínguez Burrieza, F. J. (2018). *Audiodescripción (AD). Introducción*. Recuperado 15 abril, 2020, de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30808/Audiodescripci%20%28AD%29.%20Introducci%20n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- SensaCine.com. (2020). *Toy Story 4*. Recuperado 19 marzo, 2020, de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-218956/>.

9. Anexos

9.1 GAD

Fragmento 1

US	PRINCIPIO	FIN	GUION AUDIODESCRIPTIVO
1	00:08:23	00:08:25	Bonnie abre el armario de su habitación
2	00:08:34	00:08:36	Quita la estrella a Woody
3	00:08:44	00:08:46	Woody se levanta del suelo
4	00:09:49	00:09:51	Bonnie deja a Jessie en el suelo
5	00:09:52	00:09:54	Le da la mano a su padre. Se marchan
6	00:10:42	00:10:44	Los juguetes se tiran al suelo
7	00:10:44	00:10:47	Bonnie vuelve a su habitación. Empieza a llorar
8	00:10:51	00:10:54	Woody la observa a través de una abertura del armario
9	00:11:02	00:11:03	Bonnie se levanta del suelo
10	00:11:13	00:11:15	Bonnie y sus padres salen de la habitación
11	00:11:18	00:11:19	Dolly le habla a Woody
12	00:11:20	00:11:21	Woody no está

13	00:11:22	00:11:24	Bonnie va en coche al colegio. Está asustada.
14	00:11:25	00:11:28	Woody está escondido en la mochila de Bonnie. La mira.
15	00:11:29	00:11:32	Un letrero pone: BIENVENIDOS AL DÍA DE ADAPTACIÓN
16	00:11:35	00:11:37	Bonnie entra en clase de la mano de su madre
17	00:11:39	00:11:41	Observa a sus compañeros de clase
18	00:11:42	00:11:44	Woody observa desde dentro de la mochila
19	00:11:54	00:11:56	Bonnie se apoya en la pierna de su madre
20	00:12:00	00:12:03	Mira a su madre. Se marcha con la profesora
21	00:12:04	00:12:06	Bonnie y su madre se dicen adiós con la mano
22	00:12:07	00:12:09	La madre sale de la clase
23	00:12:10	00:12:13	La profesora lleva a Bonnie hasta una estantería. Deja la mochila
24	00:12:14	00:12:17	Bonnie mira tímidamente al resto de sus compañeros
25	00:12:18	00:12:20	Woody mira a Bonnie desde la mochila

26	00:12:40	00:12:42	Bonnie se sienta sola en una mesa
27	00:12:43	00:12:47	Saluda a un niño que se acerca a su mesa. No le responde
28	00:12:47	00:12:48	Bonnie llora
29	00:12:49	00:12:53	Un niño tira un montón de basura a la papelerera. Woody lo observa
30	00:12:54	00:12:56	Woody sale del interior de la mochila disimuladamente
31	00:12:57	00:12:58	Salta al suelo
32	00:13:00	00:13:03	Se esconde tras un maletín. Se dirige hasta la papelerera
33	00:13:05	00:13:06	Se mete dentro
34	00:13:10	00:13:13	Lanza varias ceras de colores. Caen al lado de Bonnie
35	00:13:13	00:13:15	Bonnie se sorprende y se agacha a recogerlas
36	00:13:16	00:13:21	Woody coge un tenedor y varias cosas de la papelerera. Las deja disimuladamente en la mesa de Bonnie
37	00:13:24	00:13:26	Se esconde en la mochila y observa a Bonnie

38	00:13:26	00:13:30	Bonnie ve la basura que hay en su mesa. Mira sorprendida a su alrededor
39	00:13:32	00:13:34	Coge un tenedor y lo mira pensativa
40	00:13:40	00:13:43	Rompe en dos un palo y fabrica unos pies al tenedor
41	00:13:44	00:13:46	Le construye dos brazos rojos
42	00:13:49	00:13:52	Pega dos ojos y una sonrisa en la parte trasera del tenedor
43	00:13:53	00:13:55	Woody sigue observándola desde la mochila
44	00:13:57	00:14:00	Bonnie mira el juguete que ha fabricado y sonr�e
45	00:14:02	00:14:05	Escribe su nombre en la suela de los pies del tenedor. Es Forky.
46	00:14:19	00:14:21	Bonnie sale corriendo de clase
47	00:14:44	00:14:46	Bonnie abre la mochila y mete a Forky dentro
48	00:14:47	00:14:48	Woody habla mirando a Forky
49	00:14:58	00:15:00	Forky mueve un ojo
50	00:15:00	00:15:03	Woody asombrado mira de nuevo a Forky. Forky lo asusta

51	00:15:08	00:15:10	Bonnie deja la mochila en su habitación
52	00:15:11	00:15:14	Woody abre la mochila desde dentro. Sale fuera y saca a Forky
53	00:17:29	00:17:32	Bonnie entra en su habitación. Se sube a la cama y busca a Forky en la mochila
54	00:17:35	00:17:37	Woody lanza a Forky a la cama
55	00:17:42	00:17:45	Forky se mete en la basura. Woody lo lanza de nuevo a la cama
56	00:17:46	00:17:48	Por la noche, Bonnie se acuesta y coloca a Forky a su lado
57	00:17:49	00:17:52	Bonnie se duerme. Forky se mete en la basura
58	00:18:01	00:18:03	Woody lleva de nuevo a Forky hasta la cama
59	00:18:04	00:18:07	Bonnie, dormida, atrapa a ambos con la mano
60	00:18:08	00:18:09	Se acurruca con ellos
61	00:18:10	00:18:12	Woody la mira y también se acurruca con ella
62	00:18:13	00:18:16	Por la mañana, Woody se despierta primero. No encuentra a Forky

63	00:18:19	00:18:22	Bonnie duerme. Woody busca a Forky. Está dormido en la basura
64	00:18:38	00:18:40	Woody lanza a Forky a la cama
65	00:18:45	00:18:46	Salen con Forky
66	00:20:40	00:20:43	Al anochecer, Bonnie y sus padres viajan en una caravana
67	00:20:43	00:20:45	Bonnie está sentada en la caravana
68	00:20:46	00:20:49	Se duerme con Forky en la mano. Forky intenta escapar
69	00:20:50	00:20:52	Woody los mira desde el suelo casi dormido
70	00:20:54	00:20:56	A lo lejos, Buzz mira a Woody
71	00:20:57	00:20:59	Se acerca a él disimuladamente
72	00:21:47	00:21:49	Buzz pulsa uno de sus botones
73	00:21:52	00:21:54	Woody se tira encima de Buzz y se esconden
74	00:22:24	00:22:27	Forky escapa por la ventana de la caravana. Woody va en su busca
75	00:22:32	00:22:36	Woody salta de la caravana y da vueltas en el aire. Cae al suelo
76	00:22:39	00:22:40	Se levanta y busca a Forky

77	00:22:54	00:22:56	Encuentra a Forky clavado al lado de un arbusto
78	00:22:57	00:23:00	Woody lleva a Forky de la mano. Caminan por la carretera
79	00:23:03	00:23:06	Forky intenta ponerse de pie pero Woody anda más rápido que él
80	00:24:02	00:24:03	Woody mira pensativo
81	00:24:14	00:24:16	Continúan andando por el borde de la carretera
82	00:26:10	00:26:11	Echan a correr
83	00:26:13	00:26:15	Al amanecer, Woody y Forky llegan a una ciudad
84	00:26:20	00:26:22	Woody lleva a Forky en brazos
85	00:26:27	00:26:29	Se esconden para que nadie los vea
86	00:26:30	00:26:33	A lo lejos, un letrero pone: PARQUE RV
87	00:26:38	00:26:42	Forky salta de los brazos de Woody y ambos corren en esa dirección
88	00:26:43	00:26:46	Woody se detiene y mira al suelo. Unas luces se reflejan
89	00:26:47	00:26:50	Levanta la mirada y observa el escaparate de una tienda

90	00:26:53	00:26:54	Camina hacia allí
91	00:27:00	00:27:03	Forky se detiene. Va hasta donde está Woody
92	00:27:17	00:27:20	Woody se acerca a la puerta de la tienda. Forky lo sigue
93	00:27:42	00:27:44	Ambos entran por el buzón de la puerta
94	00:27:45	00:27:48	En la puerta pone: tienda de antigüedades de segunda mano

Fragmento 2

US	PRINCIPIO	FIN	GUION AUDIODESCRIPTIVO
1	0:52:24	0:52:27	Buzz, Ducky, Bunny y Mc Risas cuchichean escondidos.
2	0:52:40	0:52:43	Ducky y Bunny se abalanzan a la anciana cuando mira a la estantería.
3	0:52:56	0:53:01	Ducky y Bunny tiran una bola. La anciana va a recogerla y se abalanzan sobre ella.
4	0:53:13	0:53:18	La anciana pasea por la tienda. Mira una estantería y coge el dinero de la caja.

5	0:53:22	0:53:26	La anciana conduce de camino. Mira por el espejo retrovisor.
6	0:53:28	0:53:37	La anciana abre la nevera y coge una olla. Se da un baño en la bañera con una copa de vino al lado. Aparecen Ducky y Bunny levitando y la asustan.
7	0:53:59	0:54:03	Benson susurra al oído de Gabby con Forky al lado. Ella se alegra.
8	0:54:38	0:54:47	Woody y Bo Peep caminan sigilosos por la tienda. Woody la mira con cara afligida. Bo Peep quita una telaraña con su bastón.
9	0:54:49	0:54:54	Woody y Bo Peep corren y se suben a un altavoz. Encima hay una caja fuerte.
10	0:55:04	0:55:07	Bo Peep abre la caja fuerte con su bastón y aparece un tambor de juguete.
11	0:55:14	0:55:16	Mira con desprecio a Woody.
12	0:55:50	0:55:52	Duque Boom sonrío en una moto.
13	0:58:55	0:58:57	La anciana deja la llave.
14	0:59:13	0:59:15	Woody intenta salir.
15	0:59:17	0:59:18	Salen corriendo.

16	0:59:24	0:59:29	Woody y Bo Peep sortean el obstáculo y suben hasta una estantería. Los demás los siguen.
17	0:59:38	0:59:44	Woody y Bo Peep llegan hasta una antigua cámara de cine. Desenrollan la cuerda de una de sus ruedas.
18	0:59:54	0:59:58	Se asustan. Suben un detonador.
19	1:00:56	1:01:00	Miran extasiados las deslumbrantes lámparas del techo.
20	1:01:11	1:01:13	Woody mira enamorado a Bo Peep.
21	1:01:36	1:01:41	Duque espera subido en su moto. La anciana anda transportando un gran cesto.
22	1:01:45	1:01:47	Duque Boom frena de repente.
23	1:02:04	1:02:09	Saltan. Woody consigue llegar a la estantería. Duque se cae junto al gato.
24	1:02:13	1:02:17	Bo Peep llega hasta Woody. Abren la puerta de la estantería.
25	1:02:21	1:02:23	Forky está escondido en una caja.
26	1:02:41	1:02:43	Aparecen detrás de ellos.
27	1:02:55	1:02:59	Buzz empuja a uno de los títeres. Tira con fuerza de Woody.

28	1:03:20	1:03:21	Benson lo atrapa.
29	1:03:25	1:03:27	Bo Peep ataca a Gabby con su bastón.
30	1:03:31	1:03:33	Forky cae al suelo.
31	1:03:41	1:03:43	Woody salta para rescatarlo del gato.
32	1:03:47	1:03:49	Bo Peep se cae.
33	1:03:54	1:03:55	Los demás juguetes también se caen.
34	1:03:59	1:04:01	El gato se come a Mc Risas.
35	1:04:33	1:04:37	Bo Peep abre un cajón con su bastón. Benson se choca con él. Consiguen salir.
36	1:04:44	1:04:46	El gato escupe a Mc Risas.
37	1:04:53	1:04:55	Buzz coge a Mc Risas.
38	1:06:13	1:06:15	Bo Peep mira a Woody dolida.
39	1:06:35	1:06:37	Dejan a Woody solo. Buzz se queda con él.
40	1:07:30	1:07:34	Woody sale del escondite sigilosamente y se encuentra con Gabby.
41	1:08:04	1:08:06	Woody le apunta con un lápiz.
42	1:09:34	1:09:38	El padre de Bonnie arregla la rueda de la caravana.

43	1:10:53	1:10:55	La caravana da la vuelta.
44	1:10:56	1:10:58	Los demás juguetes llegan a la feria.
45	1:11:12	1:11:14	Se esconden debajo del tiovivo.
46	1:11:20	1:11:23	El tiovivo aplasta una lata.
47	1:11:49	1:11:51	Bo Peep se monta en su coche.
48	1:12:05	1:12:08	Woody y Gabby intercambian su mecanismo de voz.
49	1:13:07	1:13:08	Woody ve la mochila.
50	1:13:17	1:13:19	Gabby activa el mecanismo de voz.
51	1:13:34	1:13:37	Harmony coge a Gabby de la estantería.
52	1:14:00	1:14:02	Harmony tira a Gabby a una caja.

9.2 Cuestionario de evaluación

CUESTIONARIO GENERAL

Somos dos alumnas de 4º curso del Grado de Traducción e Interpretación en la Universidad de Granada. Nuestro Trabajo de Fin de Grado consiste en la accesibilidad de los medios audiovisuales para personas con diversidad funcional visual. Por lo tanto, hemos optado por audiodescribir dos fragmentos de la película de animación *Toy Story 4*. Nos gustaría conocer su opinión acerca del contenido y la comprensión de la audiodescripción en dichos fragmentos. Para ello, hemos realizado dos cuestionarios. El primero, más general, es para conocer su perfil y ha sido facilitado por el Grupo de Investigación TRACCE. HUM 770.

Aula de investigación del texto multimedia. El segundo, más específico, está enfocado a aspectos relacionados con la comprensión de los fragmentos. Asimismo, con el cuestionario específico queremos valorar la memoria del usuario, la disposición de los elementos en la escena y si los espacios audiodescritos responden a lo que pretendíamos comunicar desde un principio. Nos gustaría agradecerle de antemano su ayuda y colaboración en este proyecto.

1. Indique su sexo:

- a. Masculino
- b. Femenino

2. ¿Qué edad tiene?

- a. 5-11
- b. 12-25
- c. 26-40
- d. 41-64
- e. 65 y más

3. ¿Qué nivel de estudios tiene?

- a. Ninguno
- b. Graduado escolar
- c. Bachillerato
- d. F.P.
- e. Universitario

4. ¿Qué tipo de pérdida visual tiene?

- a. Ceguera total
- b. Deficiencia visual grave
- c. Deficiencia visual moderada

5. ¿Es congénita o adquirida?

- a. Congénita
- b. Adquirida

6. 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

7. ¿Cuál es su actividad cultural favorita?

- a. Cine
- b. Lectura

- c. Conciertos
- d. Teatro
- e. Danza
- f. Visita a museos y exposiciones
- g. Visita a monumentos
- h. Visita a espacios naturales

8. ¿Con qué frecuencia ve películas?

- a. Frecuentemente (cada semana)
- b. Bastante (cada mes)
- c. A veces (1 ó 2 al año)
- d. Nunca

9. ¿Con qué frecuencia ve películas con audiodescripción?

- a. Frecuentemente (cada semana)
- b. Bastante (cada mes)
- c. A veces (1 ó 2 al año)
- d. Nunca

10. Cuando ve televisión, ¿qué tipo de programa le gusta más?

- a. Informativos
- b. Culturales y divulgativos
- c. Ficción (películas y series)
- d. Entretenimiento (concursos, magazines, *realities*, galas, etc.)
- e. Deportes

11. ¿Cuál es su género fílmico favorito?

- a. Comedia
- b. Drama
- c. Romance
- d. Acción
- e. Terror
- f. Ciencia ficción
- g. Documental

CUESTIONARIO ESPECÍFICO

FRAGMENTO 1

1. ¿Cómo valoraría la calidad de la audiodescripción en su globalidad?

- a. Muy mala

- b. Mala
- c. Aceptable
- d. Buena
- e. Excelente

2. ¿Cómo considera que es el lenguaje de la audiodescripción?

- a. Muy fácil
- b. Fácil
- c. Adecuado
- d. Difícil
- e. Muy difícil

3. ¿En cuanto a la cantidad de información, cómo la ha percibido?

- a. Demasiado poca
- b. Un poco escasa
- c. Adecuada
- d. Bastante
- e. Excesiva

4. ¿Qué juguete se esconde en la mochila de Bonnie durante el primer día de colegio?

- a. Dolly
- b. Woody
- c. Buzz

5. ¿Con quién entra Bonnie en clase el primer día de colegio?

- a. Con su madre
- b. Con su padre
- c. Sola

6. ¿Quién es Forky?

- a. Un nuevo juguete que Bonnie fabrica en clase
- b. Un antiguo juguete de Bonnie
- c. Un juguete con el que ya no juega Bonnie

7. ¿Qué utensilio es Forky?

- a. Un cuchillo
- b. Una cuchara
- c. Un tenedor

8. ¿De qué color son los brazos que Bonnie construye a Forky?

- a. Amarillos
- b. Rojos
- c. Verdes

9. ¿Dónde se mete Forky continuamente?

- a. En la basura
- b. En el armario
- c. En la cama

10. ¿Dónde viajan Bonnie y sus padres?

- a. En un avión
- b. En una caravana
- c. En un tren

11. ¿Qué juguete escapa por la ventana de la caravana?

- a. Buzz
- b. Dolly
- c. Forky

12. Cuando Woody va en busca de Forky, ¿dónde lo encuentra?

- a. Clavado al lado de un arbusto
- b. Tumbado en la arena
- c. No lo encuentra

13. ¿Por dónde entran Woody y Forky a la tienda de antigüedades de segunda mano?

- a. Por la ventana
- b. Por el buzón de la puerta
- c. Por el almacén

FRAGMENTO 2

1. ¿Cómo valoraría la calidad de la audiodescripción en su globalidad?

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

2. ¿Cómo considera que es el lenguaje de la audiodescripción?

- a. Muy fácil
- b. Fácil
- c. Adecuado
- d. Difícil
- e. Muy difícil

3. ¿En cuanto a la cantidad de información, cómo la ha percibido?

- a. Demasiado poca

- b. Un poco escasa
- c. Adecuada
- d. Bastante
- e. Excesiva

4. ¿Quiénes son los personajes que cuchichean a escondidas?

- a. Woody, Ducky y Mc Risas
- b. Bo Peep, Ducky y Bunny
- c. Buzz, Ducky, Bunny y Mc Risas

5. ¿Cómo termina el ataque “espeluchante” de Ducky y Bunny?

- a. Asustando a la anciana
- b. Bebiendo una copa de vino
- c. Cogiendo una olla de la nevera

6. ¿Cómo mira el tambor de juguete a Woody?

- a. Con alegría
- b. Con tristeza
- c. Con desprecio

7. ¿Qué suben Woody y Bo Peep a la estantería?

- a. Una cámara de cine
- b. Un detonador
- c. Un libro

8. ¿Qué miran extasiados Woody y Bo Peep?

- a. Las lámparas del techo
- b. El suelo de madera
- c. La ventana de enfrente

9. ¿Quién está escondido en una caja?

- a. Buzz
- b. Woody
- c. Forky

10. ¿Quién se choca con el cajón?

- a. Benson
- b. Bunny
- c. Buzz

11. ¿Qué hace Woody cuando se encuentra con Gabby?

- a. Le apunta con un bolígrafo
- b. Sale corriendo
- c. Le apunta con un lápiz

12. ¿Dónde se esconden los juguetes en la feria?

- a. En la noria
- b. Debajo del tióvivo
- c. En la caravana del padre de Bonnie

13. ¿Qué hace Harmony con Gabby?

- a. Se la lleva a casa
- b. La deja en la estantería
- c. La tira a una caja

9.3 Enlace al vídeo locutado

<https://drive.google.com/drive/folders/1CZfsYUbFFMtf2mpEPsePQcwcCgkph-Me?usp=sharing>