

# **La audiodescripción de películas sin diálogo para público infantil y personas con discapacidad cognitiva**

## ***La oveja Shaun, la película: Granjagedon***

Autora: Yolanda Moreno Montaña

Curso académico: 2020-2021

Tutora: Dra. Eva Espasa Borràs

Trabajo de fin de máster

Máster en Traducción Especializada

YOLANDA MORENO MONTAÑO

FECHA DE DEPÓSITO: 6 de septiembre de 2021

## RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo analizar la especificidad de la audiodescripción fílmica (AD) para el público infantil y con discapacidad cognitiva de la película de animación *La oveja Shaun, la película: Granjagedon*. Para ello, se comprobará si el lenguaje que se ha utilizado es el adecuado; se estudiará cómo se ha realizado la descripción de personajes, acciones y elementos sonoros y se observarán que técnicas de audiodescripción se han utilizado. Paralelamente, mediante un estudio de recepción con estudiantes con discapacidad cognitiva, se analizará si la AD puede convertirse en una herramienta de ayuda para este colectivo. Así, se investigará si la AD ha mejorado la comprensión de la película; si en este tipo de películas es mejor desviarse de la normativa establecida realizando una audiodescripción más emocional y si sería útil incluir una audiointroducción para comprender mejor la trama. Finalmente, los resultados obtenidos mostrarán similitudes en cuanto a la realización de una AD dirigida tanto al público infantil como al público con discapacidad cognitiva que se podrían reconvertir en futuras propuestas de investigación.

**Palabras clave: audiodescripción, discapacidad cognitiva, lectura fácil**

## ABSTRACT

This paper aims to analyze the specificity of the filmic audiodescription (AD) for the children and the cognitively impaired audience of the animated film *La oveja Shaun, la película: Granjagedon*. For this purpose, we will examine whether the language used is appropriate. In addition, we will study how the description of characters, actions, and sound elements has been made. Lastly, we will observe what audiodescription techniques have been adopted. Besides, by means of a reception study with students with cognitive disabilities, we will analyze whether AD can become an aid tool for this collective. Thus, we will investigate if the AD has improved the comprehension of the film, if it is preferable to deviate from the established standard by creating a more emotional audiodescription, and if it would be helpful to include an audiointroduction to understand the plot better. Finally, the results will show some similarities regarding an AD targeted to both children and the cognitively impaired audience that might become in future research proposals.

**Key words: audio description, cognitive disability, easy to read**

## SUMARIO

<b>Introducción .....</b>	<b>8</b>
<b>Agradecimientos .....</b>	<b>9</b>
<b>1 Accesibilidad y diseño universal en la comunicación audiovisual .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 Diseño universal .....</b>	<b>10</b>
<b>1.2 Accesibilidad a la información.....</b>	<b>11</b>
<b>1.3 Accesibilidad cognitiva .....</b>	<b>12</b>
<b>2 ¿Discapacidad o diversidad funcional? .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Población con discapacidad visual .....</b>	<b>15</b>
2.1.1 En el mundo .....	15
2.1.2 En España.....	16
<b>2.2 Discapacidad cognitiva .....</b>	<b>17</b>
<b>3 La audiodescripción .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Un poco de historia.....</b>	<b>19</b>
<b>3.2 Legislación estatal sobre AD .....</b>	<b>21</b>
<b>3.3 Qué es relevante en una AD según la norma UNE 153020.....</b>	<b>24</b>
<b>3.4 Técnicas de audiodescripción .....</b>	<b>25</b>
<b>3.5 Peculiaridad de la AD de películas infantiles .....</b>	<b>27</b>
3.5.1 Los niños ciegos y el lenguaje .....	27
3.5.2 Pautas para la AD de películas infantiles.....	28
<b>3.6 ¿AD más emocionales?.....</b>	<b>29</b>
<b>3.7 La AD más allá de la ausencia de visión .....</b>	<b>32</b>
<b>3.8 Audiodescripción y diversidad cognitiva.....</b>	<b>33</b>
3.8.1 Pautas para realizar una AD <i>easier to understand</i> .....	35
<b>4 Objetivos e hipótesis .....</b>	<b>36</b>
<b>5 Metodología.....</b>	<b>37</b>
<b>6 Corpus del trabajo.....</b>	<b>38</b>

<b>6.1</b>	<b>Análisis del lenguaje utilizado en La oveja Shaun. La película: Granjagedón.</b>	<b>39</b>
<b>6.2</b>	<b>Descripción de los personajes, acciones, elementos temporales y sonidos en <i>La oveja Shaun. La película: Granjagedón</i>.</b>	<b>41</b>
6.2.1	Personajes	41
6.2.2	Acciones y elementos temporales	44
6.2.3	Elementos sonoros	45
<b>6.3</b>	<b>Técnicas de audiodescripción de La oveja Shaun. La película: Granjagedón.</b>	<b>48</b>
6.3.1	Descripción icónica	48
6.3.2	Sustitución	48
6.3.3	Reducción	49
6.3.4	Compensación	51
6.3.5	Amplificación	52
<b>6.4</b>	<b>Metodología del estudio de recepción.</b>	<b>53</b>
<b>6.5</b>	<b>Consideraciones previas al desarrollo del estudio</b>	<b>54</b>
<b>6.6</b>	<b>Desarrollo del estudio.</b>	<b>55</b>
6.6.1	Grupo 18 (sin AD) y grupo 19 (con AD)	55
6.6.2	Grupo 16 (sin AD) y grupo 17 (con AD)	56
<b>6.7</b>	<b>Resultados del estudio</b>	<b>57</b>
6.7.1	Comparativa entre el grupo 18 (sin AD) y el grupo 19 (con AD)	57
6.7.2	Comparativa entre el grupo 16 (sin AD) y el grupo 17 (con AD)	58
6.7.3	Respuestas sobre la audiodescripción del clip: grupos 17 y 19	60
6.7.4	Conclusiones del estudio	60
<b>7</b>	<b>Conclusiones.</b>	<b>64</b>
	<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>71</b>
	<b>Filmografía</b>	<b>77</b>
	<b>Anexos</b>	<b>78</b>
	<i>Anexo A. Evolución del nº de horas audiodescritas en canales públicos entre 2014 y 2017.</i>	<i>78</i>

<i>Anexo B. Evolución del nº de horas audiodescritas en canales privados entre 2014 y 2017.....</i>	<i>79</i>
<i>Anexo C. Porcentaje anual de horas audiodescritas por franja horaria.....</i>	<i>80</i>
<i>Anexo D. Evolución de horas anuales audiodescritas en TVC entre 2011-2017 .....</i>	<i>81</i>
<i>Anexo E. Horas audiodescritas previstas en el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual 2020.....</i>	<i>82</i>
<i>Anexo F. Ficha técnica de La Oveja Shaun. La Película: Granjaguedón. ....</i>	<i>83</i>
<i>Anexo G. Tabla de frecuencia de palabras en CREA .....</i>	<i>84</i>
<i>Anexo H. Imágenes de ejemplos de la técnica de sustitución .....</i>	<i>86</i>
<i>Anexo I. Imágenes de ejemplo de la técnica de reducción .....</i>	<i>88</i>
<i>Anexo J. Modelo de encuestas .....</i>	<i>90</i>
<i>Anexo K. Resultados de la encuesta grupo 18 (sin AD) .....</i>	<i>96</i>
<i>Anexo L. Resultados de la encuesta grupo 19 (con AD) .....</i>	<i>100</i>
<i>Anexo M. Resultados de la encuesta grupo 16 (sin AD).....</i>	<i>105</i>
<i>Anexo N. Resultados de la encuesta del grupo 17 (con AD) .....</i>	<i>109</i>
<i>Anexo O. Comparativa de los resultados de los grupos 18 y 19.....</i>	<i>114</i>
<i>Anexo P. Comparativa de resultados de los grupos 16 y 17.....</i>	<i>117</i>
<i>Anexo Q. Resultados de las respuestas sobre AD.....</i>	<i>121</i>
<i>Anexo R. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas sobre conceptos.....</i>	<i>122</i>
<i>Anexo S. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas con imágenes iguales o similares.....</i>	<i>123</i>
<i>Anexo T. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas con imágenes descontextualizadas.....</i>	<i>124</i>
<i>Anexo U. Guion audiodescrito de la oveja Shaun. La película: Granjaguedón .....</i>	<i>125</i>
<i>Anexo V. Documento de consentimiento informado .....</i>	<i>164</i>
<i>Anexo W. Documento informativo del estudio .....</i>	<i>165</i>

## TABLA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1: Ejemplo de wayfinding (izquierda) y ejemplo de pictogramas (derecha).</i>	12
<i>Ilustración 2: Ejemplo de lectura fácil del libro La lista de cumpleaños</i> .....	13
<i>Ilustración 3: Características de los productos y entornos accesibles</i> .....	13
<i>Ilustración 4: Personas con discapacidad por tipología, grado, sexo y grupos de edad 2020</i> .....	17
<i>Ilustración 5: Calendario de implementación de horas audiodescritas 2010-2013</i> .....	21
<i>Ilustración 6: Ejemplo de descripción icónica</i> .....	48
<i>Ilustración 7: Ejemplo de técnica de sustitución</i> .....	49
<i>Ilustración 8: Grupo 18 (izquierda) y grupo 19 (derecha) durante la proyección del clip</i> .....	55
<i>Ilustración 9: Grupo 16 (izquierda) y grupo 17 (derecha) durante la proyección del clip</i> .....	56
<i>Ilustración 10: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora con AD, grupos 18 y 19</i> .....	57
<i>Ilustración 11: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora sin AD, grupos 18 y 19</i> .....	58
<i>Ilustración 12: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora con AD, grupos 16 y 17</i> .....	59
<i>Ilustración 13: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora sin AD, grupos 16 y 17</i> .....	59

## Introducción

En 2020 y 2021 nos ha tocado vivir una situación mundial de pandemia que pocos podíamos imaginar. Además de las devastadoras consecuencias sanitarias ha puesto de manifiesto que todavía existe una gran desigualdad en nuestra sociedad que afecta no solo a las personas más desfavorecidas, sino también a las personas que tienen algún tipo de diversidad funcional, intelectual o física.

Mientras todo esto ocurría, yo había empezado a cursar este máster y, específicamente, la asignatura de audiodescripción para invidentes, que me abrió los ojos a una nueva realidad. Empecé a plantearme que como sociedad no deberíamos empezar la casa por el tejado. ¿Por qué no hacer una sociedad accesible desde el principio siguiendo los principios del diseño universal? Por ejemplo, sería más económico e igualitario construir solamente edificios accesibles; o diseñar las exposiciones de los museos teniendo en cuenta la diversidad funcional de las personas; y centrándome en la temática de este trabajo, ¿Por qué no todo el contenido audiovisual es accesible para personas con discapacidad visual y auditiva?

Por otra parte, recientemente, me han diagnosticado una retinosis pigmentaria de origen genético que me dificulta la visión nocturna y en espacios poco o mal iluminados. Por ahora, va evolucionando muy lentamente y podré llevar una vida normal gracias a unos filtros especiales para los cristales de las gafas.

Es por lo anteriormente expuesto que he decidido realizar este trabajo y profundizar sobre el tema de la audiodescripción desde una perspectiva más global, sin centrarme exclusivamente en las personas ciegas o con problemas de visión, sino también en personas que tienen alguna discapacidad cognitiva. Estas personas también necesitan, en muchas ocasiones, que alguien les explique la información visual y sonora de los documentos audiovisuales. Es aquí donde las traductoras y los traductores podemos y debemos jugar un papel esencial para hacer más inclusiva nuestra sociedad a este colectivo.

Es cierto que en las últimas décadas se ha producido un gran avance en el ámbito de la accesibilidad y en concreto en el área audiovisual, pero queda lo más difícil, sensibilizar a las personas y entender de una vez por todas que todos somos ciudadanos de primera clase.



## **Agradecimientos**

A la meva tutora, la Dra. Eva Espasa, pel seu guiatge i dedicació i pels seus valuosos consells.

A l'Escola d'Educació Especial Josep Sol de Santa Coloma Gramenet, gràcies per acollir-me amb els braços oberts. Gràcies a en Lluís Solà, director de l'escola, pel seu entusiasme i suport desde la primera trucada. Gràcies a les tutores dels grups que han participat en l'estudi: Lydia Closas, Lluïsa Capel, Lorena Navarro i Maria Cerveró, per deixar-me formar part dels vostres grups durant unes hores i ser testimoni de l'excel·lent feina que feu; especialment a la Irene Vergés, gràcies per facilitar-me la feina, supervisar els qüestionaris i encarregar-te de la logística! I com no, a tot l'alumnat que ha participat en l'estudi, sense vosaltres aquest treball no hauria estat possible.

A Camilo Parra, responsable del departamento de tráfico de materiales del Grupo Vértice360, por atender mi petición y ponerme en contacto con Ignacio Blasco, director de operaciones de Whatscine, quién rápidamente me proporcionó el guión de AD de la película realizado por Ilunion para el grupo ONCE.

A mi familia, especialmente a mi madre Carmen, por su amor incondicional, por apoyarme y ayudarme siempre en todo lo que me propongo.

A en Biel i en Ferran, per la vostra paciència, per totes les hores que no hem pogut compartir. Gràcies per escollir-me com la vostra companya de viatge.

# 1 Accesibilidad y diseño universal en la comunicación audiovisual

La industria audiovisual es en la actualidad uno de los sectores que más rápidamente avanza y esto se debe en gran parte a su estrecha relación con la tecnología. Hasta hace relativamente poco, si queríamos acceder a algún contenido audiovisual únicamente podíamos elegir entre el cine o unos pocos canales de televisión. Pero la aparición de nuevas tecnologías como la TDT o las plataformas televisivas ha puesto a nuestro alcance una gran cantidad de contenido. Y no solo eso, sino que los dispositivos como tabletas o teléfonos móviles se han actualizado para poder soportar este tipo de contenido, lo que ha provocado que ya no tengamos que estar ante el televisor en el sofá de casa o en el cine para disfrutar de una obra audiovisual. Ahora, podemos estar en el gimnasio, en el parque, o en el bar viendo la serie de moda. De hecho, existe tal cantidad de oferta que es imposible llegar a todo. Pero la accesibilidad geográfica no es suficiente para que la mayoría de las personas puedan disfrutar de los contenidos audiovisuales, también es imprescindible que estos productos incorporen herramientas de accesibilidad sensorial como la audiodescripción (AD) y la subtitulación para sordos (SPS).

## 1.1 Diseño universal

El primer paso para conseguir que la mayoría de las personas puedan disfrutar de los contenidos audiovisuales es desarrollar productos y entornos de fácil acceso para toda la población, sin tener la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos después de una forma especial. Es lo que se conoce como diseño universal (Mace, 1998) y se basa en siete principios:

1. **Uso equitativo:** El diseño debe ser útil para todas las personas con capacidades diversas.
2. **Flexibilidad de uso:** El diseño se tiene que poder adaptar a las preferencias personales.
3. **Uso simple e intuitivo:** El diseño debe ser fácil de entender, independientemente de las habilidades, conocimientos y experiencia de los usuarios.
4. **Información perceptible:** El diseño tiene que comunicar la información necesaria a los usuarios con independencia de las condiciones ambientales o capacidades sensoriales del individuo.

5. **Tolerancia al error:** El diseño debe reducir al mínimo los riesgos y las consecuencias de acciones accidentales o involuntarias.
6. **Bajo esfuerzo físico:** El diseño debe causar la mínima fatiga posible utilizándolo de manera eficiente.
7. **Tamaño y espacio para aproximación y uso:** El diseño, con independencia de la envergadura, postura o movilidad del usuario debe proporcionar espacios apropiados para su manipulación y uso.

La sociedad no la componen individuos cortados por un mismo patrón, sino individuos de gran diversidad física, funcional, cultural, religiosa, idiomática... El diseño universal facilita la vida de las personas ya que hace que el entorno, los productos y las comunicaciones se puedan usar por todos los usuarios realizando una modificación mínima.

## 1.2 Accesibilidad a la información

Los productos o entornos, además de diseñarse siguiendo los principios del diseño universal, también tienen que conseguir que la información que contienen sea accesible para todas las personas, es decir que llegue a la mayoría de los usuarios para que puedan comprender y disfrutar del contenido.

La accesibilidad audiovisual se enmarca en la accesibilidad a la información. Un producto audiovisual está formado por elementos sonoros y visuales que en ocasiones es necesario transformar para que lleguen a todo el público. A continuación, enumeraremos los servicios de accesibilidad más habituales:

1. Audiodescripción para invidentes: permite transformar los elementos visuales en lengua oral.
2. Subtitulación para sordos: permite transformar la lengua oral en lengua escrita.
3. Interpretación en lengua de signos: permite transformar la lengua oral en elementos visuales.

La accesibilidad a los servicios de comunicación audiovisual hoy día resulta un derecho indispensable para que las personas con algún tipo de diversidad funcional puedan acceder a estos contenidos en igualdad de condiciones y que de esta manera se favorezca su integración en la sociedad.

### 1.3 Accesibilidad cognitiva

En los últimos años la accesibilidad a la información no solo tiene como objeto a aquellas personas que no pueden acceder a los elementos visuales o sonoros (accesibilidad sensorial), sino también a aquellas que no pueden entender los contenidos.

En 2018 el CERMI (Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad) consensuó la definición de accesibilidad cognitiva como «las características de los entornos, procesos, actividades, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos que permiten la fácil comprensión y la comunicación.»

La UNESCO considera que más del 30% de la población mundial tiene dificultades para comprender algún tipo de información. La accesibilidad cognitiva ayudaría a muchas personas a comprender el entorno en el que viven y la información que reciben de él. Seguramente, las primeras personas que nos vienen a la mente es la población con diversidad funcional, pero también se podrían beneficiar personas con déficit de atención, con trastornos del espectro autista, con conocimientos técnicos limitados, o personas mayores o que no conocen en profundidad la lengua o la cultura del país, e incluso personas en situación de estrés temporal, entre otras.

Entre las diferentes herramientas que facilitan el acceso a la información encontramos la lectura fácil, los sistemas pictográficos como apoyo a la comunicación y a la orientación, o el *wayfinding* (Lynch, 1960), que es un sistema de información que guía a las personas mediante señales, en ambientes que desconocen.



Ilustración 1: Ejemplo de wayfinding (izquierda) y ejemplo de pictogramas (derecha)

Fuente: <https://gregorycustomhomes.net/what-is-a-wayfinding-system/> y <https://significadoconcepto.com/pictograma/>

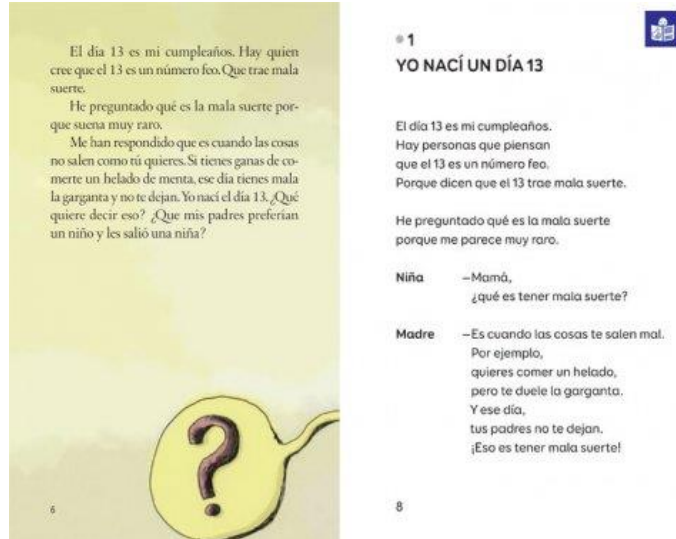


Ilustración 2: Ejemplo de lectura fácil del libro *La lista de cumpleaños*  
 Fuente: <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/lectura-facil-que-es#graf>

El siguiente esquema resume las características que debe reunir un producto o entorno para ser accesible:

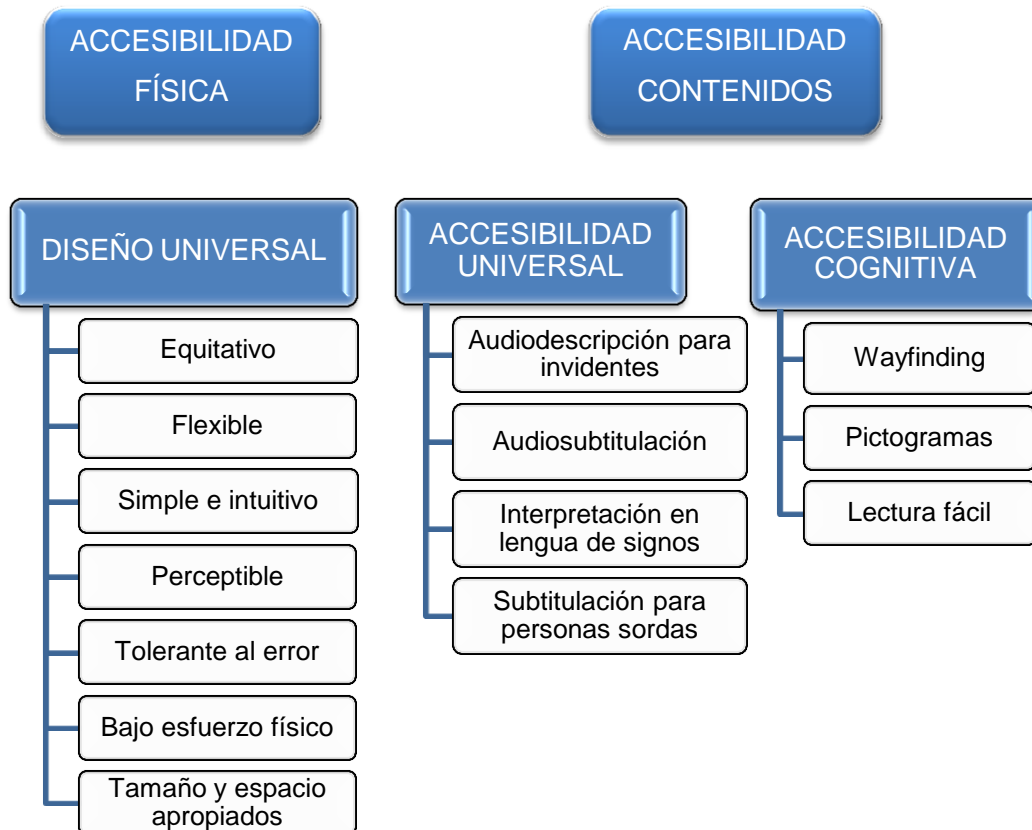


Ilustración 3: Características de los productos y entornos accesibles  
 Fuente: Elaboración propia

## 2 ¿Discapacidad o diversidad funcional?

Tal y como reconoce la convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (ONU, 2006):

La discapacidad es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

Por lo tanto, una misma deficiencia puede convertirse o no en una discapacidad dependiendo de la clase social, el lugar y la época a la que pertenecen las personas que la tienen. Así, por ejemplo, si las personas que tienen una deficiencia visual leve, como la miopía, pueden acceder a unas gafas con la corrección óptica adecuada, no tendrán ninguna discapacidad.

Esto nos lleva a distinguir entre dos modelos de discapacidad. El modelo médico, que considera la *discapacidad* como un problema (o deficiencia) de la persona directamente causado por una enfermedad, trauma o condición de salud, que requiere de cuidados médicos que están encaminados a conseguir la cura, o una mejor adaptación de la persona. En contraposición, para el modelo social la *discapacidad* es consecuencia del entorno, ya que la sociedad puede facilitar o dificultar nuestras actividades como individuos.

Basándose en el modelo social, movimientos como Foro de Vida independiente (FVI), proponen utilizar el término diversidad funcional, para dejar de considerar la discapacidad como algo malo y no deseado y verla simplemente como una diversidad. El FVI sostiene que las personas no tienen deficiencia sino diversidad, así que no sufren discapacidad sino una marginación que viene dada por su variedad. Afirman que es una concepción histórica que ensalza a modelos estándar y margina al resto de personas que son diferentes. Para este movimiento, el término discapacidad es despectivo y tiene una connotación negativa. Tal y como explica Canimas (2015:89), se esté o no a favor, el cambio de definición comporta algunos problemas éticos asociados. El autor expone que, si aceptamos este concepto, entonces, será difícil justificar la discriminación positiva que existe hacia este colectivo. Si consideramos que estas personas solo son diferentes a las demás y no tienen ningún problema, no

se podrá justificar que tengan acceso a ayudas económicas y/o sociales, y que se destinen más recursos a la investigación, entre otras cuestiones.

Canimas también realiza una reflexión muy interesante: «ver solo diversidad donde ahora también vemos disfunción no resuelve todas las problemáticas» (2015:89). Pone el ejemplo de que hay realidades, como la de la homosexualidad, que varían según la interpretación que se haya creado de esta. Pero hay otras realidades como algunas deficiencias que, aunque se interpreten de distinta forma persisten.

Quizás, como apunta el autor y por deferencia a las personas que se sienten señaladas, sería más correcto, socialmente, utilizar el término *diversidad funcional* cuando hablemos de personas y el término *discapacidad* para referirnos a los sentidos que resultan afectados. Es cierto que de manera general el término discapacidad se utiliza más en el caso de la diversidad funcional sensorial (por ejemplo, la ONCE utiliza la palabra discapacidad en sus comunicaciones sin que lo considere una ofensa), mientras que en los ámbitos físico y cognitivo se prefiere el término diversidad funcional. Sin embargo, también existen asociaciones como Plena Inclusión que prefieren utilizar el término *discapacidad cognitiva*, porque no se sienten identificadas con el de diversidad funcional. Esta asociación considera que todas las personas son diferentes y diversas y por lo tanto es necesario que la gente conozca qué necesidades tiene cada colectivo. En este trabajo utilizaremos indistintamente ambos términos.

## **2.1 Población con discapacidad visual**

### **2.1.1 En el mundo**

Según el último informe sobre la visión de 2019 (WHO, 2020), la Organización Mundial de la Salud destaca que en el mundo hay más de dos mil millones de personas con algún tipo de deficiencia visual, entre los cuales 36 millones de ciegos, 189 millones con una deficiencia visual moderada y 217 millones con deficiencia visual grave. Las deficiencias visuales afectan sobre todo a mujeres, personas mayores, personas con discapacidad, a las minorías étnicas y a las poblaciones indígenas, pero también a las personas que viven en zonas rurales o tienen ingresos bajos.

Existe un gran abanico de causas que pueden provocar una visión deficiente, así en en los países menos desarrollados la mayor causa de discapacidad visual son las

cataratas y los errores de refracción no corregidos, mientras que en los países desarrollados está asociada al glaucoma, la retinopatía diabética y la degeneración macular (WHO, 2020). Alrededor del 80% de los casos serían evitables mediante la corrección del error de refracción con gafas o una intervención quirúrgica ambulatoria, como en el caso de las cataratas.

En el informe de la OMS (WHO, 2020:60) se indica que todas las personas con ceguera o deficiencia visual grave que no pueden ser tratadas pueden llevar, no obstante, una vida independiente si tienen acceso a servicios de rehabilitación como las lupas ópticas, la lectura en Braille, los buscadores de los teléfonos inteligentes y el entrenamiento de orientación y movilidad con bastones.

En los próximos años se espera que el envejecimiento de la población, los cambios en los estilos de vida y el limitado acceso a la atención oftalmológica en algunos países provoque un aumento del número de personas con enfermedades oculares y deficiencia visual. Cada vez será necesaria una mayor interacción entre los servicios de atención primaria y de atención oftalmológica para poder acceder a tratamientos de prevención, detección precoz, y rehabilitación.

### **2.1.2 En España**

La última encuesta del Instituto Nacional de Estadística (INE) sobre discapacidad, autonomía personal y situaciones de dependencia data de 2008. Según este estudio en España había alrededor de un millón de personas con deficiencia visual: 921.000 con ceguera y 58.300 con baja visión. El INE tiene previsto publicar en 2021 una nueva encuesta con los datos actualizados. En la fecha de cierre de este trabajo, todavía no tenemos acceso al nuevo informe, por lo que hemos decidido presentar los datos de Cataluña de la última encuesta de personas con discapacidad del 2020.

La siguiente tabla muestra que en Cataluña existen 34.000 personas con discapacidad visual, entre estas el 44,78% son hombres y el 55,21% son mujeres. Esta diferencia, seguramente, está relacionada con la mayor esperanza de vida de las mujeres. Respecto al grado de discapacidad, el 33,55% tiene una discapacidad moderada, el 18,06% una discapacidad grave y el 48,38% una discapacidad severa.



Visuals(*)	Del 33% al 64%			Del 65% al 74%			75% i més			Total discapitats		
	Homes	Dones	Total	Homes	Dones	Total	Homes	Dones	Total	Homes	Dones	Total
De 00 a 15 anys	156	121	277	65	50	115	152	109	261	373	280	653
De 16 a 19 anys	49	29	78	31	16	47	76	56	132	156	101	257
De 20 a 34 anys	237	170	407	121	75	196	356	289	645	714	534	1.248
De 35 a 44 anys	385	309	694	152	132	284	478	398	876	1.015	839	1.854
De 45 a 54 anys	893	770	1.663	328	338	666	919	811	1.730	2.140	1.919	4.059
De 55 a 64 anys	1.358	1.340	2.698	493	653	1.146	1.245	1.260	2.505	3.096	3.253	6.349
De 65 a 74 anys	1.288	1.450	2.738	597	854	1.451	1.477	1.732	3.209	3.362	4.036	7.398
De 75 anys i més	1.226	1.653	2.879	712	1.539	2.251	2.468	4.662	7.130	4.406	7.854	12.260
<b>Total</b>	<b>5.592</b>	<b>5.842</b>	<b>11.434</b>	<b>2.499</b>	<b>3.657</b>	<b>6.156</b>	<b>7.171</b>	<b>9.317</b>	<b>16.488</b>	<b>15.262</b>	<b>18.816</b>	<b>34.078</b>

Il·lustració 4: Persones amb discapacitat per tipologia, grau, sexe i grups d'edat 2020

Fuente: [https://treballiaferssocials.gencat.cat/ca/ambits\\_tematicos/persones\\_amb\\_discapacitat/estadistiques\\_discapacitat/2020/](https://treballiaferssocials.gencat.cat/ca/ambits_tematicos/persones_amb_discapacitat/estadistiques_discapacitat/2020/)

Por otro lado, según el registro del año 2020 la Organización Nacional de Ciegos (ONCE) contaba un total de 71.009 afiliados, de entre estos 10.377 en Cataluña. Esta diferencia de números se debe a que la encuesta del Departament de Treball, Afers Socials i Família, contabiliza a todas las personas con discapacidad visual hasta el momento en Cataluña, y la de la ONCE, solo a las personas con ceguera legal (agudeza visual <0,1). Recordamos que para ser afiliado de la ONCE una persona tiene que ser declarado ciego legalmente.

## 2.2 Discapacidad cognitiva

Hemos incluido este apartado para aportar unas pinceladas sobre este tema, ya que en nuestro trabajo realizaremos un estudio de recepción con personas con diversidad cognitiva. Más adelante, en el apartado 3.8, profundizaremos sobre cómo la AD puede ayudar a este colectivo.

La OMS, en su último informe mundial sobre discapacidad (WHO, 2011:7) afirmaba que un 15% de la población mundial (1 de cada 7 personas) tenía algún tipo de discapacidad y dentro de ese porcentaje un 1% correspondía a personas con diversidad intelectual. A día de hoy no contamos con datos actualizados, lo que en sí, ya es preocupante, pero la OMS prevé que, como consecuencia del envejecimiento de la población, y de la revalencia de las enfermedades crónicas, este número no deje de aumentar.

El colectivo con discapacidad cognitiva engloba a personas mayores, personas con trastorno mental, discapacidad intelectual, trastornos del espectro autista, daño cerebral sobrevenido y deterioro cognitivo asociado al envejecimiento. Nos gustaría puntualizar que las personas con diversidad cognitiva no tienen una enfermedad

mental sino un trastorno del desarrollo; presentan limitaciones en el razonamiento, la planificación, la solución de problemas, el pensamiento abstracto, la comprensión de ideas complejas, el aprendizaje, o en las habilidades sociales y de su vida diaria. Estas personas tienen más dificultad para organizar y comprender la información y para enfrentarse a lo desconocido, además tienen una mayor emotividad y sensibilidad. Todo esto implica que diariamente se enfrenten con barreras que les impiden relacionarse de manera sencilla con su entorno (Tejeda, 2020).

En lo que respecta a la comprensión lectora un gran avance fue la publicación en mayo de 2018 de la Norma UNE 1531021:2018 EX sobre lectura fácil, que ofrece unas pautas específicas para crear, adaptar y validar documentos comprensibles para las personas que tienen dificultades lectoras. Es una norma experimental, ya que es la primera vez que un organismo de normalización pone este tema sobre la mesa. La norma no solo ofrece recomendaciones, sino que para comprenderlas mejor cada una de ellas va acompañada de ejemplos correctos e incorrectos. Actualmente se pueden encontrar en lectura fácil revistas, sentencias judiciales, novelas, información de museos, guías e información para pacientes, temario de oposiciones y un largo etcétera; en el apartado 1.3 recogemos algunos ejemplos de documentos en lectura fácil. Gracias a su implementación en las administraciones públicas, así como al esfuerzo de organizaciones públicas y privadas y a las iniciativas de diferentes asociaciones, las personas con dificultades lectoras se convierten en partícipes de una sociedad más inclusiva y accesible. En el apartado 6.9.1 de este trabajo enumeraremos las características que debe tener un documento de lectura fácil y como puede servir de guía para la creación de un guion AD «simplificado».

En esta misma línea, el proyecto europeo EASIT (Easy Access for Social Inclusion Training) (2018-2021) tiene como objetivo investigar sobre la creación de materiales formativos de lectura fácil en un lenguaje que sea fácil de comprender, en el área de los contenidos audiovisuales.

En el ámbito del ocio nos gustaría destacar la iniciativa de teatro accesible que se puso en marcha en 2011, para que las personas con diversidad cognitiva pudieran disfrutar del teatro como ya lo hacen las personas con problemas visuales o de oído. En lo que respecta a las personas con discapacidad intelectual, en estas sesiones teatrales, además de ofrecer subtítulo y audiodescripción, también se incorpora un

programa de lectura y audioexplicaciones fáciles, que ha sido validado por personas con discapacidad intelectual, asociaciones y expertos de este ámbito. Es un sistema parecido a las visitas táctiles de los museos; así, antes de la función, los espectadores realizan un breve recorrido entre bambalinas y charlan con los actores para tener más información sobre la trama y los personajes, de esta manera pueden disfrutar y comprender mejor la obra. Este servicio presenta similitudes con la audiointroducción, una audiodescripción a la que hacemos referencia en el apartado 3.7 de este trabajo.

### **3 La audiodescripción**

Navarrete ofrece la siguiente definición de audiodescripción: «es el arte de hablar en imágenes» (1997:71). Por su parte la norma UNE1530220 (2005:4) define la audiodescripción como:

Servicio de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con el 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 la percibe una persona que ve.

En definitiva, la audiodescripción es la traducción de imágenes y sonidos en palabras para que las personas que no ven puedan acceder al contenido visual de las diferentes manifestaciones audiovisuales.

#### **3.1 Un poco de historia**

La audiodescripción de una manera no profesional siempre ha existido. Como apunta Matamala en su libro *Accessibilitat i Traducció Audiovisual* (2019), en la antigua Grecia ya se practicaba la audiodescripción de manera informal mediante la figura retórica de la *Ekphrasis*, que no era otra cosa que la descripción detallada de un objeto o una obra artística. Por otro lado, en todas las épocas, cuando en el entorno familiar había alguna persona ciega siempre había alguien encargado de narrar qué estaba pasando a su alrededor.

La AD entendida como un servicio de accesibilidad se comenzó a utilizar a mediados de los años 80 en el Arena Stage Theatre de Washington (ITC, 2000). El matrimonio

Pfanstiehl desarrolló un servicio regular de audiodescripción para que las personas con diversidad funcional visual tuvieran acceso a esa información. Sin embargo, unas décadas antes, en España ya existían productos que, aunque no se habían creado con la intención de ser accesibles tenían muchas similitudes con la AD. Nos estamos refiriendo a los seriales radiofónicos que se retransmitían en los años cuarenta en Ràdio Barcelona y Ràdio Miramar que no eran otra cosa que una película con una narración incorporada, o las óperas que se retransmitían en Radio Nacional de España en los años cincuenta (Orero, 2007<sup>a</sup>).

En 1987, en España, se crea el sistema Somocine que incorporaba la audiodescripción a las cintas de vídeo. A partir de aquí la ONCE desarrolla el sistema Audesc para que se incorpore el servicio de AD en la programación de televisión. España es el primer país occidental en incluir este servicio (Hernández-Bartolomé & Mendiluce-Cabrera, 2004) y durante los años 90, las cadenas de televisión de todo el mundo empiezan a incorporarlo en sus emisiones (Orero, 2007<sup>a</sup>).

En Cataluña, en 1989, se emite por primera vez una película audiodescrita en catalán: *Els deu manaments* (Cecil B. DeMille, 1956) que se convierte en la primera AD realizada en un país occidental (Hernández Bartolomé i Mendiluce-Cabrera, 2004:268). Durante los años 90 se audiodescriben productos de forma intermitente, entre ellos las series *Estació d'enllaç*, *Plats Bruts* o *Majoria absoluta*. En 2007 se empiezan a emitir con audiodescripción *La Gran Pel·lícula* de los viernes y series como *La Riera*, *Merlí*, *KMM*, *Polseres vermelles*, *Sense ficció* i en el ámbito infantil *Doraemon*, *Bola de drac*, *Les tres bessones* y *La família del Súper 3*. De aquí en adelante la cantidad de productos con AD ha aumentado considerablemente tanto en la televisión tradicional como en la televisión a la carta.

En un primer momento las audiodescripciones se emitían a través de uno de los canales estéreo, pero las escuchaba todo el mundo. Más tarde empezaron a emitirse a través de una segunda pista de audio cerrada, con el inconveniente de que no se podía ofrecer en obras extranjeras porque ese canal se utilizaba para el idioma original. A partir de 2019 se pone en marcha un canal de audio destinado exclusivamente a la audiodescripción de esta manera se garantiza la calidad del audio a la vez que se escucha la AD. Gracias a este avance las personas invidentes también pueden acceder a los audiosubtítulos de los documentales en otro idioma mediante la lectura por una voz sintética. Este servicio por ahora está disponible en TV3-HD, el

resto de canales SD mantienen el sistema antiguo de audiodescripción para dar margen a la gente a actualizar sus televisores.

Actualmente el servicio de audiodescripción también está presente en la mayoría de los productos que encontramos en las plataformas digitales, Movistar+ por ejemplo, tiene una aplicación con servicios de accesibilidad. La mala noticia es que el idioma de estas AD, en la mayoría de los casos, es el inglés. Las AD en español se cuentan con los dedos de las manos y en catalán son casi inexistentes.

### 3.2 Legislación estatal sobre AD

Debido al auge de la AD en muchos países europeos, a principios del siglo XXI se empiezan a redactar leyes que contemplan el derecho de las personas con discapacidad visual al acceso a la información audiovisual.

En España, no fue hasta el 2010 que la audiodescripción comenzó a ser obligatoria en televisión, con la aprobación de la *Ley 7/2010, General de la Comunicación Audiovisual de 31 de marzo*, que obligaba a las cadenas de televisión a ofrecer un mínimo de su programación con AD. De esta manera, declaraba el derecho de las personas con discapacidad visual a contar con, al menos, dos horas a la semana de programación audiodescrita en abierto, e incluía un calendario de implementación de este sistema, en el que obligaba a las cadenas públicas y privadas a ampliar su oferta de AD año tras año:

HORAS SEMANALES DE AUDIODESCRIPCIÓN				
	2010	2011	2012	2013
<b>CANALES PRIVADOS</b>	0,5	1	1,5	2
<b>CANALES PÚBLICOS</b>	1	3	7	10

*Ilustración 5: Calendario de implementación de horas audiodescritas 2010-2013*  
*Fuente: Elaboración propia*

Según la tabla anterior, a partir del año 2013 las cadenas públicas deberían contar con al menos 40 horas de programas audiodescritos al mes. Para comprobarlo hemos revisado los datos del informe de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2017, publicado a principios de 2019, que muestra la evolución de las horas audiodescritas de 2014 a 2017. Las cadenas públicas, La1, La2 y Clan TV sobrepasan el mínimo de horas establecido, mientras

que Canal 24h y TDP no lo cumplen (Ver [Anexo A](#)). En el caso de los canales privados la evolución de la audiodescripción sigue la misma tendencia; están obligados a emitir 8 horas semanales de programación con AD y la mayoría de los canales, excepto Gol Tv, sobrepasan este límite, entre los que destaca Cuatro, FDF, Disney, Neox y A3S (Ver [Anexo B](#)).

Sin embargo, si echamos un vistazo a la franja horaria en que se emiten los programas con AD veremos que más de la mitad se emiten entre la medianoche y las 9 de la mañana (Ver [Anexo C](#)). Según este informe *La1* y *La2* son los canales que cuentan con mayor número de horas audiodescritas, un 56,8% y 53,8% respectivamente, en horario de sobremesa y prime time. El informe también destaca que el canal infantil ofrece el mayor número de horas audiodescritas, un 65,5%, entre las 24 y las 7 horas, que como todos sabemos no es un horario infantil.

En lo que respecta a la programación en catalán en Televisió de Catalunya en 2017 hay un ligero descenso de las horas audiodescritas en TV3 y por el contrario aumentan en el CS/C33, en parte debido a que se empiezan a audiodescribir los gags de la *Família del Súper 3* hasta la finalización de su emisión en junio de 2021 (Ver [Anexo D](#)). Hay que destacar que desde el 2018 se incorpora la audiodescripción de los vídeos de TV3 a la carta que previamente han sido emitidos por televisión con este servicio. En cuanto a RTVE, no ofrece contenido accesible en catalán porque no están obligados por ley, y porque la desconexión televisiva con las diferentes autonomías dificulta la puesta en marcha de este servicio. Por su parte, Betevé solo ofrece el servicio de subtitulación y de interpretación de lengua de signos, pero no llega al mínimo exigido por ley, e IB3 no ofrece ningún servicio de accesibilidad.

Actualmente está en trámite de aprobación el anteproyecto de la nueva Ley General de Comunicación Audiovisual, que modificará la de 2010. Esta nueva ley ha transpuesto la directiva europea de servicios de comunicación audiovisual, de noviembre de 2018, que, a su vez, ha modificado la directiva de 2013, como consecuencia de la evolución de las realidades del mercado audiovisual. La principal novedad de la Directiva (UE) 2018/1808 es que su objeto no se limita únicamente a la radio y la televisión, sino que también abarca los servicios audiovisuales de las plataformas digitales. El Título VI, Capítulo II, trata sobre la accesibilidad de los servicios de comunicación audiovisual televisivos; regula las obligaciones para garantizar la mejora continua y progresiva de la accesibilidad de los servicios para las

personas con discapacidad. Como novedad, la nueva ley, designa al Centro Español del Subtitulado y Audiodescripción (CESyA) como referente de calidad en materia de accesibilidad (Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual, 2020:72).

La aprobación de la esta nueva ley está pendiente de la incorporación de los cambios que a día 13 de enero de 2021 la CNMC emitió el informe sobre el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual. En lo que respecta a las personas con discapacidad la CMNC insta a que se mantengan las medidas de accesibilidad en aquellos programas que los prestadores de servicios de comunicación audiovisual televisiva lineal en abierto difundan a través de cualquier otro medio. Del mismo modo urge a que se fijen porcentajes e indicadores de cumplimiento medibles en relación con franjas horarias y géneros programáticos en los que ha de ser insertadas las medidas de accesibilidad, e insiste en que es necesario fijar parámetros de calidad que puedan ser supervisados. También reclama que se establezca la obligación de señalar las medidas de accesibilidad en pantalla y en la web de los operadores. Y por último invita a eximir del cumplimiento de las obligaciones de accesibilidad a aquellos prestadores de servicios audiovisuales con bajo volumen de negocio.

Respecto a las horas obligatorias en materia de accesibilidad, el anteproyecto solo mejora la cantidad en la televisión privada, que pasa de tres a cinco horas semanales. La nueva ley prevé además que estas sean en horario de máxima audiencia y en determinado tipo de contenidos, como los de mayor interés, pero no aclara en cuales (Ver [Anexo E](#)).

Por último, nos gustaría destacar que el 30 de junio del 2020 se publicó la Orden Ministerial CUD/582/2020, que sustituye a la CUD/769/2018, por la que se establecen las nuevas bases reguladoras de las ayudas estatales para la producción de largometrajes y de cortometrajes y regula la estructura del Registro Administrativo de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales. Dentro de su articulado destaca la obligación de incorporar en las películas subtítulos y audiodescripción para optar a las ayudas al cine. Concretamente, esta orden ministerial establece como obligación, por primera vez, que las películas incluyan como medidas de accesibilidad universal el subtitulado para sordos y la audiodescripción para acceder a las ayudas generales y selectivas para la realización, producción, distribución y exhibición de largometrajes y cortrometrajes, que se suma a la obligación ya existente, para acceder a las ayudas a

la producción de largometrajes, de tener empleada en la empresa o incorporar al proyecto, al menos, a una persona con discapacidad con un grado igual o superior al 33 % reconocido por el organismo competente, excepto cuando se trate de proyectos de carácter documental o experimental. De la misma manera otorga una puntuación extra a las películas que además incorporen interpretación en lengua de signos. Con esta nueva orden ministerial se busca incentivar la accesibilidad de las obras audiovisuales.

### **3.3 Qué es relevante en una AD según la norma UNE 153020**

En la última década numerosos países han desarrollado una normativa propia para regularizar la creación de las descripciones. Prácticamente todas las pautas son muy generales y coinciden en promover audiodescripciones objetivas y neutras, con algún pequeño matiz. Así, la asociación American Council of the Blind (2010) aboga por limitarse a describir lo que se ve, lo que se conoce en inglés con las siglas WYSWYS (*What You See is What You Say*). En cambio, el proyecto europeo ADLAB (Remael et al., 2014), o la guía de los servicios televisivos británicos (ITC, 2000) son partidarios de realizar una AD en la que la persona que audiodescribe, sin dejar de lado la objetividad, tenga más libertad a la hora de escoger el lenguaje y la forma de plasmarlo en la AD. El problema es que no todo el mundo ve la misma realidad y muchas veces no hay espacio suficiente para describirla. Así que la mayoría de veces habrá que seleccionar los elementos más relevantes de la escena y elegir cual es la estrategia adecuada a seguir teniendo en cuenta el contexto del documento.

En España, la audiodescripción está regulada por la norma UNE153020 de audiodescripción para personas con discapacidad visual: requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías, que fue validada en 2005 por la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR). La norma establece una serie pautas para realizar una audiodescripción. Así, recomienda introducir la información en los «huecos de mensaje» de las obras y en los momentos esenciales para que se pueda seguir la trama sin que se solapen. De la misma manera, aconseja no describir encima de canciones, música o elementos sonoros. La norma también sugiere que la información debe ser adecuada al tipo de obra y a las necesidades del público al que se dirige y no debe provocar cansancio en el oyente por saturación de información o ansiedad por ausencia de esta. Igualmente, el estilo de escritura del guion debe ser fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un



escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos (UNE 153020: 7). Otra recomendación de la norma es que debe evitarse describir lo que se desprende o deduce fácilmente de la obra y deden utilizarse adjetivos concretos, de significado preciso para no transmitir cualquier punto de vista subjetivo. La norma también nos recuerda que la AD debe estar sincronizada con la acción y no debe descubrir ni adelantar sucesos de la trama, siempre que sea posible; en caso contrario, hay que evitar hacerlo en momentos clave de la trama para no aguar la película a los espectadores. Y por último la norma apunta que la AD debe responder a las preguntas qué, quién, cómo, cuándo y dónde.

### 3.4 Técnicas de audiodescripción

Para enumerar las técnicas de audiodescripción utilizaremos la clasificación que propone Bardini (2020) adaptando la propuesta de Molina y Hurtado (2002) acerca de las técnicas de traducción.

Bardini define las técnicas de audiodescripción (TAD) como las opciones que las personas que audiodescriben tienen a su alcance para verbalizar el mensaje audiovisual al audiodescribir un fragmento de un documento audiovisual. Estas son Las principales características de las TAD según Bardini:

1. Son funcionales, es decir, se tienen que evaluar en el contexto de la AD.
2. Son combinables, en un mismo fragmento se puede utilizar más de una técnica y de la misma manera el utilizar una determinada técnica puede implicar utilizar otra en particular.
3. Influyen en el guion a micro-level lo que puede influir en el estilo de AD en macro-level.

A continuación, se enumeran las técnicas de audiodescripción siguiendo la clasificación que propone Bardini (2020: 279-285):

1. **Amplificación:** Consiste en ampliar la información de la AD incluyendo detalles adicionales o combinando diferentes técnicas. Se divide en tres subcategorías: adición, explicitación y explicación. Esta técnica se utiliza mucho en los eventos en directo para poner en situación al espectador.

2. **Reducción:** Consiste en realizar una descripción breve de un elemento de la AD cuando no hay suficiente tiempo para describir o cuando por ejemplo se omite algún elemento específico.
3. **Generalización:** Consiste en realizar una descripción superficial del contenido. Por ejemplo, cuando no hay equivalente en la lengua de llegada.
4. **Particularización:** Consiste en utilizar un término concreto para un elemento específico del documento audiovisual.
5. **Compensación:** Consiste en describir elementos antes o después de que ocurran en lugar de sincronizar la AD con las imágenes o sonidos. Es útil cuando elementos importantes no se pueden describir al mismo tiempo por falta de tiempo.
6. **Sustitución:** Consiste en interpretar elementos extralingüísticos como gestos, expresiones faciales o lenguaje no verbal. Es una forma de descripción cognitiva (ver técnica 11, más abajo).
7. **Adaptación:** Consiste en transformar un elemento cultural del documento audiovisual por otro en la cultura de llegada de la AD.
8. **Descripción icónica:** Consiste en describir las imágenes tal cual aparecen en la pantalla; es lo que se considera una descripción objetiva. Según el tiempo del que se disponga será más o menos detallada.
9. **Descripción icónica integral:** Consiste en describir elementos que pertenecen al imaginario cultural en lugar de llamarlos por su nombre, o la descripción del lenguaje corporal en lugar de interpretarlo. A veces se utiliza junto a la particularización y a la amplificación para completar la información para la audiencia.
10. **Descripción técnica:** Consiste en utilizar terminología técnica relacionada con el medio para el que se realiza la AD.
11. **Descripción cognitiva:** Consiste en interpretar una imagen o una técnica fílmica teniendo en cuenta el propósito audiovisual del documento, por ejemplo, la alternancia de planos. La metáfora es un tipo de descripción cognitiva.
12. **Descripción creativa:** Consiste en transmitir el significado global de un fragmento, aunque no siga el orden ni la duración exacta de las tomas. Es una AD del documento audiovisual a nivel connotativo.
13. **Modulación:** Consiste en utilizar un punto de vista diferente en la AD en comparación con el documento original.

**14. Variación:** Consiste en la desviación del lenguaje estándar o neutro para adecuarlo al significado de la escena.

### **3.5 Peculiaridad de la AD de películas infantiles**

#### **3.5.1 Los niños ciegos y el lenguaje**

En la población infantil, en algunas ocasiones, la ceguera viene acompañada de dificultades en el aprendizaje, ya que el desarrollo del lenguaje se produce en una etapa más tardía. Los niños ciegos necesitan contextualizar las palabras con su entorno; cuanto más conecten con las personas y los objetos, más rápido desarrollarán el lenguaje. Esto se debe a que desarrollan el lenguaje a partir de las repeticiones, imitaciones y las rutinas. Por esta razón, por ejemplo, suelen tener problemas cuando empiezan a utilizar los pronombres porque para ellos es difícil diferenciar el lugar que ocupan las personas en el proceso de comunicación (Pérez Pereira y Castro, 1994). La adquisición del lenguaje tiene unas características propias, ya que un niño vidente asocia las palabras a las imágenes, pero uno ciego tiene que asociar las palabras a algo que no ve. Por esta razón es importante estimularlo de manera táctil y acústica para que pueda poner nombre a los objetos y personas de su mundo, pero también es importante hacerle partícipe de las conversaciones para que interactúe con las personas y pueda establecer una relación lógica con ellas.

Entre la población infantil ciega existe una gran diversidad en el desarrollo del lenguaje, pero según López Justicia (2004) comparten unas características comunes. Por ejemplo, comienzan a hablar más tarde por la ausencia de información visual, cosa que provoca que asocien el significado a los objetos de forma más lenta. También, prolongan la etapa de imitación, seguramente porque tardan más en conocer el significado de las palabras y por esta razón también sacan las palabras de contexto. Utilizan inadecuadamente el lenguaje, a veces, porque no han vivido en primera persona una experiencia. Esto se debe en gran parte al ansia que tienen los padres por interpretar el entorno del niño antes de que se lo pida. Utilizan durante más tiempo la tercera persona, seguramente por la dificultad de situar a las personas en su entorno. Les atraen más los sonidos de las palabras que no su significado y se interesan en conocer donde están ubicadas las personas.

El momento de la aparición de la deficiencia visual también será significativo, ya que la privación de la información visual condicionará el desarrollo del niño. No será lo mismo una ceguera congénita que una adquirida, ya que la construcción mental de las imágenes no será la misma. Los niños con ceguera adquirida a partir de los 6 años conservan imágenes mentales de objetos o experiencias, mientras que los niños con ceguera congénita no tienen acceso a este recuerdo y no necesitan construir imágenes visuales. Es por esto que la norma UNE153020 tiene como destino las personas con ceguera total: de esta manera todas las personas con deficiencia visual se verán favorecidas.

### **3.5.2 Pautas para la AD de películas infantiles**

La película alrededor de la cual gira este trabajo está dirigida a toda clase de públicos, si bien es verdad que la mayoría de la audiencia será público infantil. Por esta razón queremos especificar si la audiodescripción para este tipo de público tiene algunas características particulares. El sentido común nos dice que sí, ya que los niños están en proceso de adquirir la competencia lingüística. Este es el argumento que defienden autoras como Palomo López (2010:213), que entienden que la audiodescripción para niños debe ser considerada como un tipo diferente, con unas características particulares, ya que «visually impaired children have needs different from the general public, as they are more likely to have delayed language from other children because of the gaps in their experience», como hemos visto en el subapartado anterior.

La verdad es que la norma UNE 153020 dice poco al respecto. En cuanto al guion señala que la información debe ser adecuada al tipo de obra y a las necesidades el público al que se dirige (juvenil, infantil, adulto), (2005:7), pero no explicita cómo hacerlo. Simplemente, en una nota aclaratoria, recomienda que el locutor utilice una entonación adecuada para niños, pudiendo ser algo más expresiva (2005:9). Tampoco hace ninguna referencia a cómo debe ser el lenguaje de una obra infantil; en general dice que «la escritura del guion debe ser fluido, sencillo, con frases de construcción directa que compongan un escrito con sentido por sí mismo, evitando cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos» (AENOR, 2005: 7). Esta falta de claridad provoca que las audiodescripciones dirigidas al público infantil sean muy diversas. La guía británica de audiodescripción nos ofrece alguna aclaración más acerca de como realizar una AD infantil; así, «the narration should also reflect the tone of the programme» (ITC, 2000:29) y propone reflejarlo a través de la voz de la persona

que lee la AD y utilizando adjetivos y adverbios que llamen la atención de la audiencia más pequeña. También nos recuerda que la AD no debe pisar las canciones si no es para comunicar una información imprescindible, y en este caso aconseja realizar la AD después de la primera estrofa, o durante la repetición del estribillo, o en los pasajes instrumentales.

Tal y como afirma Palomo (2008:116), es imprescindible que la persona que audiodescribe obras infantiles tenga una sensibilidad especial para conectar con su pequeña audiencia. De esta manera la AD servirá tanto para el aprendizaje del niño como para su entretenimiento:

It is vital that the audio describer of children's films is fully aware of the different needs that this specific audience may have, as well as the process by which blind or visually impaired (BVI) children acquire and develop their language. By taking this into consideration, the audio describer will produce a more effective AD script that may contribute to the language development (LD) of the young BVI viewer. It may be possible to use AD not only for accessibility purposes, but with a secondary (or primary) aim: as a means for BVI children's language learning (LL) and LD, without forgetting its aim: the children's understanding and enjoyment of the film.

En definitiva, la AD además de cumplir con su función de accesibilidad, también puede ser una herramienta de apoyo para que los niños que tienen algún tipo de deficiencia visual aumenten su competencia lingüística mediante la reproducción de los sonidos que escuchan. Y no solo eso, sino que como quiere demostrar este trabajo la AD también puede ayudar a comprender y disfrutar de una película, a la población con algún tipo de diversidad cognitiva.

### **3.6 ¿AD más emocionales?**

Autoras como Ramos, Fresno-Cañada, Fryer y Bardini, y autores como Romero-Fresco y Penny empiezan a destacar que la AD debe ofrecer a los espectadores con discapacidad visual una experiencia similar a la que reciben las personas videntes al visualizar una película. Si el objetivo es conseguir una experiencia similar a la que ofrece el cine, ¿habría que crear descripciones más emocionales?

La mayoría de pautas coinciden en que una AD debe ser objetiva y neutral, pero como afirma Ramos en su tesis doctoral (2013), la selección de adjetivos y adverbios por

parte de la persona que describe las imágenes y los sonidos implica, de algún modo, una interpretación. Siguiendo esta misma línea la autora también expone la necesidad de transmitir las emociones de la obra original y dejar a un lado la objetividad. Para validar su hipótesis Ramos realizó un estudio con un grupo de personas con discapacidad visual, exponiéndolos a la AD objetiva y subjetiva de una misma escena. El resultado fue que los espectadores preferían la AD objetiva porque les ayudaba a imaginar los lugares, sentimientos y asimilar mejor el contenido.

Fryer y Freeman (2013) estudiaron un tipo de AD llamadas cinematográficas, que son descripciones que interpretan el contenido icónico de las imágenes según las técnicas fílmicas, así la AD transmite tanto el contenido como el estilo de la obra. En su experimento participaron personas videntes, y personas con ceguera o baja visión, que vieron la película de tres maneras diferentes: en versión original, con AD estándar y con AD cinematográfica. Los resultados del estudio mostraron que las personas videntes preferían la versión original o con AD estándar mientras que las personas ciegas o con baja visión se decantaban por la AD estándar o la cinematográfica. Dentro de este último colectivo los participantes con ceguera congénita preferían la AD estándar y las personas con ceguera adquirida la AD cinematográfica y estaba relacionada con la edad a la que habían perdido la visión.

Por otra parte, Romero-Fresco y Fryer (2013) estudiaron la inclusión de audiointroducciones (AI) en las AD de películas, siguiendo el ejemplo del teatro o la ópera. Realizaron dos audiointroducciones de diez minutos de las películas *Slumdog Millionaire* (Boyle, 2008) y *A Man on Wire* (Marsh, 2008) en las que incluyeron información sobre el estilo cinematográfico, el reparto y la producción, así como un breve resumen y la descripción de los personajes, los espacios. La mayoría de los participantes del estudio encontraron útiles las AI ya que pudieron seguir más fácilmente la película y expresaron su deseo de incluir más AI en otras películas. Como conclusión de su estudio ambos autores proponen que se incluyan la AI como un extra de audio en los DVD o que se puedan descargar desde una página web.

Fresno-Cañada (2014), en su tesis doctoral, también recoge algunos estudios de recepción que se desvían de la práctica de las AD objetivas. Realizó un estudio de recepción sobre AD de personajes en personas videntes para determinar qué imagen mental se forman los espectadores videntes mediante la información visual. Después se planteó la pregunta de que si esta información se incluyese en una AD para

personas ciegas y con baja visión podría contribuir a construir una imagen mental similar. La autora concluye que la mayoría de espectadores recuerdan la personalidad antes que el aspecto físico o la ropa que llevan.

Siguiendo la línea de las investigaciones de Romero-Fresco y Fryer sobre las AI, Penny (2020) realizó un estudio con un grupo personas usuarias de AD de la televisión británica (ITV), sobre la incorporación de las AI en las series dramáticas de televisión. En este tipo de series existen muchos cambios de planos, personajes, demasiada información y poco espacio para audiodescribir. Así, propone realizar una AI de unos 10 minutos de duración, similar a la que se realiza antes de las funciones de teatro que incluya: (1) la descripción física y la vestimenta de los personajes, (2) la localización de la trama y (3) la descripción de los créditos (actores, directores, escritores...). Respecto a la descripción de los personajes, el estudio evidenció que las personas usuarias de AD están interesadas siempre en la descripción e inclusión de la diversidad de los personajes. Penny es consciente de la dificultad que conlleva incluir las AI sobre todo en los programas en directo y del coste económico que supone implementar este servicio. Por esta razón, mientras avanza en la investigación, propone la creación de un canal en Youtube con AI, ya que es fácil suscribirse y recibir notificaciones cuando haya nuevas AI y además es fácil de compartir mediante un enlace. Por último, Penny también pone de relieve que las AD también son de gran ayuda para las personas con trastorno del espectro autista, personas con problemas de memoria, que aprenden idiomas, o con ceguera transitoria.

Finalmente, Bardini (2020) llevó a cabo un estudio tres tipos de AD del corto *Nuit Blanche* (Manoukian 2019), con personas que tienen deficiencia visual. Con la ayuda de la audiodescriptora Carme Guillamón, realizó una AD denotativa convencional y dos AD interpretativas, una cinemática y otra narrativa. El estudio de Bardini concluye en primer lugar que las tres AD ofrecen a los espectadores una experiencia satisfactoria, lo que significa que cumplen con el objetivo de hacer accesible las obras audiovisuales. En segundo lugar, el estudio muestra que, aunque las AD cinemática y narrativa no se contemplan en las guías son igualmente bien recibidas por la audiencia. Por último, el estudio destaca que en el aspecto emocional tanto la AD cinemática como la narrativa son mejor valoradas por los espectadores ya que les ofrecen una experiencia similar a la de una persona vidente. Tal y como afirma la autora, parece que este tipo de AD son una buena alternativa a las AD convencionales

para que las personas con alguna deficiencia visual puedan sumergirse totalmente en la trama de la película.

### **3.7 La AD más allá de la ausencia de visión**

Hemos creído interesante incluir este apartado ya que este trabajo no solo quiere presentar la AD como una herramienta indispensable para las personas con alguna deficiencia visual sino también como herramienta de ayuda a las personas con diversidad cognitiva.

La audiodescripción es un servicio destinado principalmente a las personas ciegas o con alguna deficiencia visual, pero Jankowska (2019) o Walczak (2016) han llevado a cabo estudios que prueban que la AD, además de beneficiar a las personas ciegas o con problemas de visión, también es una herramienta de gran ayuda a la hora de aprender idiomas, desarrollar destreza para escribir o para mejorar los resultados de aprendizaje.

De la misma manera, investigadoras como Judith Garman (2011) sugieren que, la AD, puede ayudar a las personas con trastorno del espectro autista a comprender mejor el contenido de los productos audiovisuales. Garman plantea que la audiodescripción puede tener una aplicación mucho más amplia y puede enriquecer la experiencia visual de las personas con espectro autista. Como afirma Garman (2011, párrafo 2), «ramps for wheelchair users are helpful for prams or baby buggies'. Captions and audio description are a metaphorical ramp and provide a different kind of value to people on the autistic spectrum. »

La AD, al narrar lo que ocurre en la pantalla, se convierte en un elemento esencial para describir expresiones y emociones humanas. Para la mayoría de nosotros identificar las emociones o el lenguaje no verbal es algo relativamente fácil, pero para muchas personas con discapacidad cognitiva puede resultar complicado. Por ejemplo, algunas personas con trastorno del espectro autista pueden tener dificultades para reconocer las caras, por lo que identificar los personajes de una película les puede resultar complicado. Por otra parte, las personas autistas también pueden mostrar signos de monotropismo, es decir, centrarse en un solo detalle sin llegar a tener una visión general. Esto provoca que pierdan información vital o que saquen las cosas de contexto. La AD podría servir como sistema de comunicación aumentativo y alternativo (SAAC) para que las personas con dificultades cognitivas pudieran comprender mejor



la trama de la película gracias a la descripción de los personajes, de la escena y de las emociones (Bouzas, Carreiro y Arceo, 2014:12)

De hecho, la norma UNE ya recoge la aplicación de la AD en un sentido más amplio, en el art. 3.1: «La audiodescripción (...) tiene como principales destinatarios a las personas ciegas, ya sean totales o con resto de visión, con ceguera congénita o adquirida. (...). Además, la audiodescripción beneficia a personas con problemas perceptivos y cognitivos». De la misma manera, la página web del Universal Design Center (UDC) incluye entre los destinatarios de AD a personas con dificultades cognitivas. En la misma línea, la compañía australiana BAM ofrece el servicio de AD a través de una aplicación para personas ciegas, con baja visión o con trastorno del espectro autista para que puedan disfrutar de la televisión como el resto de espectadores.

Del mismo modo, en la Universidad de Illinois existe *The division of the disability resources and educational services (DRES)*, un área de la Facultad de Ciencias Aplicadas dedicada a personas con autismo, donde ofrecen un servicio de audiodescripción a los alumnos que les facilita el seguimiento de las clases. También, en México, la Fundación Iluminemos de Azul por el Autismo puso en marcha una iniciativa en 2019 junto a los cines Cinépolis para acercar la película *Avengers: Endgame* (2019) a este colectivo gracias a una AD adaptada y a una iluminación y sonido menos invasivo.

Todas estas iniciativas entre muchas otras como los festivales artísticos accesibles *Ver Oviundo* en Brasil o *Simbiòtic* en Cataluña, hacen que la audiodescripción además de ser una herramienta para la población con diversidad visual, también pueda ayudar a personas con diversidad cognitiva. La manera concisa de describir la información visual y sonora puede ayudar a las personas con espectro autista y por extensión a aquellas con discapacidad cognitiva, a reconocer emociones o entender situaciones poco explícitas de una película y a no depender de otros para que les expliquen el contenido. Igualmente, la AD también podría ayudar a reforzar el desarrollo del lenguaje, la escritura y el aprendizaje.

### **3.8 Audiodescripción y diversidad cognitiva**

Actualmente, las personas con diversidad cognitiva están en una situación de inferioridad en lo que respecta a la accesibilidad multimedia, ya que en la mayoría de

ocasiones necesitan la ayuda de terceras personas para comprender la información de las películas, series, noticias, documentales, entre otros. Sin embargo, tal y como afirman Bernabé y Orero (2019) una nueva modalidad de audiodescripción basada en los principios de *Plain Language* y *Easy-to-Read* podría convertirse en una excelente herramienta de accesibilidad para este tipo de colectivo.

Las audiodescripciones no siempre resultan accesibles para las personas que tienen algún tipo de discapacidad cognitiva, ya sea por el lenguaje, por la calidad del sonido o por ambas cosas (Bernabé, 2020). La autora propone simplificar las AD siguiendo los principios del lenguaje fácil. De esta manera además de ser accesibles para las personas ciegas o con baja visión también lo serán para personas con problemas o trastornos de aprendizaje, personas con deterioro cognitivo por la edad e incluso inmigrantes y estudiantes de idiomas.

Para llevar a cabo esta simplificación Bernabé propone realizar la AD siguiendo los principios *Easy-to-Read* y *Easy-to-listen*. En muchas ocasiones la utilización de un lenguaje claro y sencillo no basta para que el guion de la AD sea comprensible; también es necesaria una buena calidad de sonido y una velocidad de lectura adecuada.

Bernabé, diferencia tres pasos en la creación de una *AD easier-to-understand*:

1. **Analizar** el texto, según las recomendaciones que marcan las guías existentes, identificar el tipo de género al que pertenece y determinar los elementos visuales o cognitivos que pueden resultar poco o nada accesibles. Una vez realizada esta tarea es necesario mantener la coherencia durante todo el texto, seguir un orden en las explicaciones, así como utilizar una audiodescripción en la que se ofrezca información sobre palabras, conceptos o personajes. De esta manera el público con dificultades cognitivas podrá comprender el argumento en su totalidad.
2. **Simplificar** el guion de AD, es decir que sea menos complejo a nivel léxico, sintáctico y gramatical. «While traditional AD uses rich language, easy audio descriptions would employ less complex or simplified language» (Bernabé 2020:64), para ello, el texto debe contener solo la información importante y se deben utilizar frases cortas y palabras fáciles de entender. En las ocasiones en

que esto no sea posible, como por ejemplo cuando las palabras difíciles no tienen sinónimo o cuando los personajes se ubican en diferentes localizaciones, será necesario recurrir a técnicas que ayuden a la comprensión del mensaje como son las repeticiones y las explicitaciones. Igualmente, las guías recomiendan no utilizar palabras en otros idiomas, evitar palabras abstractas o metáforas, ordenar cronológicamente la información y utilizar siempre la misma palabra para referirse a una misma persona o elemento.

- 3. Revisar** el guion audiodescriptivo. En el caso de una AD estándar esto se consigue trabajando mano a mano en el guion con personas ciegas. Las guías *Easy-to-Read* se refieren a este paso como el de validación, que no es otra cosa que comprobar que el texto cumple con las características que se le presumen a un guion de AD simplificado.

Para finalizar, Bernabé nos recuerda que las recomendaciones que proponen las guías para realizar una AD estándar (ver apartado 3.4 de este trabajo) están supeditadas, en el caso de la audiodescripción para personas con discapacidad cognitiva, a la simplificación del texto: «visual accessibility is always subordinated to cognitive accessibility» (Bernabé, 2020:60).

### **3.8.1 Pautas para realizar una AD *easier to understand***

Tal y como afirman (Bernabé y Orero 2019:67):

It is true that audio description is an oral modality. Still the process of creating an AD is usually to prepare a written script, and as with any written texts, this may be produced following E2R [easy to read] guidelines. Through applying E2R to audio description, or audio introduction, it will be easier to understand.

En la siguiente tabla hemos seleccionado las recomendaciones de la norma UNE 153101 EX (AENOR, 2018) sobre lectura fácil que aplican en la confección de un guion de AD simplificada:

UTILIZAR	EVITAR
Palabras sencillas y cortas	Palabras ambiguas como «cosa» o «algo»
	Palabras en otros idiomas
	Palabras largas y con sílabas difíciles
	Palabras que acaben en -mente/ -ísimo
	Palabras difíciles, abreviaturas, siglas (en el caso que fuera necesario utilizarlas se deberá ofrecer una explicación en el contexto o en un glosario)
Números en cifras	Números ordinales, romanos, fracciones y porcentajes
Fecha junto el día de la semana para que sea más fácil de entender. Ej: lunes, cuatro de septiembre de dos mil veinte)	La forma numeral del mes. Ej: Cuatro del siete de dos mil veinte
Frasas cortas y en positivo	Metáforas e ironías
	Pronombres (siempre que no quede claro quién habla)
	Frasas negativas. En caso de que no fuera posible nunca se deben utilizar dos seguidas.
Verbos simples y en voz activa	Verbos compuestos y en voz pasiva
	Gerundio
	Dos infinitivos juntos

## 4 Objetivos e hipótesis

El presente trabajo tiene un doble objetivo. El primero es analizar la especificidad de la AD fílmica para el público infantil y con discapacidad cognitiva de la película de animación *La oveja Shaun, la película Granjagedon*. Para ello se persiguen los siguientes objetivos secundarios:

1. Comprobar si el lenguaje que se ha utilizado es adecuado para estos colectivos.
2. Estudiar como se ha llevado a cabo la descripción de personajes, acciones y elementos sonoros.
3. Analizar qué técnicas se han utilizado para audiodescribir la película.

El segundo objetivo es analizar si la audiodescripción puede servir como herramienta de ayuda a la población infantil, y por extensión a la adulta, que tiene algún tipo de discapacidad cognitiva. Para ello se estudiarán los siguientes objetivos específicos:

1. Comprobar mediante un estudio de recepción si la AD ha servido de ayuda para comprender mejor la película.
2. Investigar si en este tipo de películas sería mejor realizar una AD más emocional.
3. Estudiar la idoneidad de incluir una audiointroducción en este tipo de películas.

## 5 Metodología

El material audiovisual del que parte este análisis es la película *La oveja Shaun, la película: Granjagedon* (2019) en su versión audiodescrita en español por Ilunion. Hemos escogido esta película de animación porque al no tener diálogo pensamos que la música y las expresiones de los personajes dejarán pocos huecos para la audiodescripción. Por este motivo queremos analizar qué tipos de estrategia se han utilizado para salvar este punto y estudiaremos como se describen los siguientes elementos:

- **Audiointroducción:** como hemos comentado en el apartado 3.8 de este trabajo, diversos autores reclaman la incorporación de las audiointroducciones en las películas con AD. Esto permitiría conocer a los personajes, las localizaciones, los creadores de las películas porque normalmente toda esa información es demasiado extensa como para incluirla en la AD. En este tipo de películas puede ser imprescindible para poner en antecedentes al espectador.
- **Personajes:** elegir cómo y cuándo hay que nombrar a los personajes, y cómo y cuándo hay que describir su aspecto es un proceso complicado porque hay que tener en cuenta varios factores: si el nombre del personaje se puede desvelar desde el principio, si se revela más tarde, si hay huecos para introducir la descripción y en el caso que no los haya habrá que sopesar si es necesaria. Entre las características que se deberían describir hemos

seleccionado: el físico, la vestimenta, las expresiones faciales, la edad y la etnia.

- **Acciones:** una parte fundamental de la AD es proporcionar a la audiencia datos precisos sobre quién está en escena, cuál es su ubicación, qué está haciendo y describir los cambios de acciones (entra, sale, se gira...). De esta manera el público puede situarse en las escenas, comprender la trama de la película y a la vez disfrutarla.
  
- **Elementos temporales:** además de describir las acciones es importante que las podamos encuadrar en el momento del día que ocurren (mañana, tarde, noche), pues las sensaciones que nos van a generar no serán las mismas. Por ejemplo, no es lo mismo que alguien vigile escondido detrás de unos arbustos a una persona por la mañana o por la noche.
  
- **Sonidos:** los elementos sonoros son importantes para entender la trama de la película. Muchas veces el audio de la cinta permite reconocer su origen, pero otras veces es difícil identificarlo y es aquí cuando la AD se convierte en necesaria. Veremos cómo se han audiodescrito los elementos sonoros en esta película llena de sonidos para que además se pueda conservar el humor de las escenas.

También hemos escogido esta película porque como es una película dirigida al público infantil podremos estudiar si el lenguaje que se ha utilizado es adecuado para este tipo de audiencia.

Por otra parte, al ser una película con muchísimos detalles visuales nos permitirá llevar a cabo nuestro estudio de recepción con estudiantes de la Escola d'Educació Especial Josep Sol, para determinar si la AD puede servir como herramienta de apoyo en el aprendizaje de las personas con algún tipo de discapacidad cognitiva.

## 6 Corpus del trabajo

Como hemos apuntado en el apartado anterior hemos elegido esta película porque pensamos que es un gran reto audiodescribir una película de animación sin diálogo,

llena de sonidos y con pocos huecos para la AD. Por otra parte, al ser una película familiar y muy entretenida creemos que encaja perfectamente para realizar nuestro estudio de recepción con los estudiantes del Colegio de Educación Especial Josep Sol.

La ficha técnica de la película la adjuntamos en el [Anexo F](#). Nos gustaría destacar que nos ha sorprendido no encontrar en los créditos a las personas que han realizado el guion para AD. Por este motivo nos pusimos en contacto con la distribuidora de la película, Grupo Vértice360, y les preguntamos si nos lo podrían facilitar. Muy amablemente, dirigieron nuestra consulta a Whatscine, quienes nos indicaron que el guion lo había realizado la empresa Ilunion, grupo ONCE, y nos lo facilitaron (Ver [Anexo U](#))

Debido al límite de extensión de este trabajo, a la situación de pandemia, y por una cuestión de logística solo disponíamos de una mañana para realizar nuestro estudio. Por esta razón acotamos nuestro análisis a los 25 primeros minutos de la película; tiempo suficiente para no provocar el hastío de los participantes y para poder extraer conclusiones.

## **6.1 Análisis del lenguaje utilizado en La oveja Shaun. La película: Granjagedón.**

Como ya hemos comentado en el apartado 3.7, el lenguaje que se utiliza en la AD de películas infantiles tiene que ser sencillo y con construcciones simples. Esto no quiere decir que la AD no pueda incorporar alguna palabra nueva que ayude a la audiencia infantil o las personas con algún tipo de dificultad cognitiva a ampliar su competencia lingüística, pero en este caso debería explicarse dentro del contexto de la obra o bien en un glosario o en una audiointroducción. Las personas que audiodescriben películas infantiles deberían tener una sensibilidad especial para transmitir el mensaje de la película.

Hemos realizado un vaciado de las palabras y construcciones gramaticales que bajo nuestro punto de vista nos parecen de difícil comprensión para el público infantil. Para corroborar la dificultad léxica y semántica habíamos pensado en utilizar el corpus de referencia del español actual (CREA) de la Real Academia Española (RAE) de las 10.000 palabras más frecuentes en español, pero al hacerlo nos dimos cuenta de que solo dos de las palabras de nuestra lista estaban dentro de esa clasificación. Así que

decidimos buscar las palabras en la lista del total de frecuencias y tomar como referencia la palabra «semejantes», ya que es la que tiene una mayor frecuencia de repetición. Además, como nuestro trabajo también incluye un estudio de recepción con personas con diversidad cognitiva, analizaremos paralelamente si estas palabras se incluyen en el *diccionario fácil* de la Asociación Plena Inclusión. Este diccionario ofrece tres definiciones de cada término que ha pasado la validación de personas con discapacidad intelectual y de la Fundación del Español Urgente (Fundéu).

Hemos reflejado en una tabla las palabras «difíciles» (Ver [Anexo G](#)). En una columna hemos determinado la frecuencia con la que se repiten y entre paréntesis el lugar que ocupan en el CREA; en otra columna hemos marcado con una «X» si están recogidas en el diccionario fácil y finalmente hemos añadido otra columna donde proponemos un sinónimo

Como hemos comentado anteriormente, solo la palabra «semejantes» está dentro de las 10.000 palabras más utilizadas en español, pero no la recoge el diccionario fácil. La única palabra que recoge este diccionario es «logotipo» y ocupa el puesto número 10 de nuestra clasificación. Por otra parte, las tres últimas palabras de la lista: «intergaláctico», «congéneres» y «fanáticos», no están contempladas dentro del CREA aunque sí las recoge el diccionario de la RAE.

También hemos observado que en la AD se repiten palabras que tienen más de una acepción en el diccionario y que pueden provocar confusión en el público infantil:

- **Reza**, en el sentido de decir.
- **Claro**, en referencia a un lugar con poca vegetación.
- **Se vuelve**, en el sentido de se gira.
- **Indica**, en el sentido de mostrar.
- **Descansa**, en referencia a algo que está apoyado sobre una superficie.
- **Despedido**, en el sentido de salir volando.
- **Incorporarse**, en el sentido de ponerse de pie.
- **Reparar**, en referencia a fijarse en algún detalle.
- **Surgir**, en el sentido de aparecer.
- **Distinguir**, en referencia a diferenciar.
- **Instantánea**, en el sentido de fotografía.



Creemos que descifrar el significado de muchas de estas palabras sin tener el respaldo del canal visual puede resultar muy complicado para la audiencia infantil o con diversidad cognitiva si la AD no va acompañada de una explicación, glosario o audiointroducción. Existen palabras con un significado más concreto que podemos utilizar para que la AD resulte más fácil tanto para el público infantil con problemas de visión como para aquel con problemas cognitivos.

Por último, hemos observado que, aunque las construcciones gramaticales son cortas y sencillas, en algunos momentos la AD utiliza demasiados pronombres, seguramente porque las acciones se suceden muy rápido y se quiere explicar el mayor número de detalles posibles. Ejemplo (entre paréntesis el personaje a quien hace referencia):

++00134406+00134903	<i>El extraterrestre sale del establo. Contempla al rebaño.</i>
++00135000+00135216	<i>Se aproxima a una oveja.</i>
++00135600+00135700	<b>Esta</b> (la oveja) huye.
++00135802+00135907	<i>Se acerca a otra (oveja).</i>
++00140005+00140515	<i>El animal se aleja despavorido. Se vuelve hacia otras tres (ovejas). <b>Estas</b> (ovejas) se esconden. Se acerca Sún.</i>
++00140700+00141221	<i>Le tapa la boca. El rebaño <b>los</b> (Shaun y el extraterrestre) observa asustado. <b>Él</b> (Shaun) le retira la mano. A sus compañeras.</i>
++00141401+00142009	<i><b>Ellas</b> (ovejas) se miran confusas. Avanzan lentamente hacia Sún y su nuevo amigo. <b>Este</b> (extraterrestre) las contempla sonriente.</i>

Como hemos visto en el apartado 3.6.1 la correcta utilización de los pronombres es una de las últimas funciones del lenguaje que los niños y las niñas con ceguera o con problemas de visión aprenden, ya que para ellos es difícil diferenciar el lugar que ocupan las personas en el proceso de comunicación.

## **6.2 Descripción de los personajes, acciones, elementos temporales y sonidos en *La oveja Shaun. La película: Granjagedón.***

### **6.2.1 Personajes**

Uno de los apartados más importantes en una AD es la descripción de los personajes para que la audiencia pueda crearse una imagen de sus características físicas y de su personalidad, y al mismo tiempo pueda seguir sin problemas el argumento de la

película. En el caso de la película *Granjagedón*, además es una condición sine qua non, ya que no podemos identificarlos mediante el diálogo.

Nos ha sorprendido que en el guion de AD los nombres de Shaun, Bitzer y Shirley se reflejen como Sún, Bitza y Sírlly respectivamente, Entendemos que lo han hecho por una de cuestión de pronunciación, para facilitar la locución de la AD en español. Pero para los seguidores de la serie puede resultar un poco chocante. También nos sorprende que no se haya unificado la forma de reflejar los nombres por ejemplo a veces Bitza, otras Bitzer (Bitza).

Respecto a la protagonista, su nombre aparece en los primeros minutos del largometraje. Si bien no se realiza una descripción del físico de Shaun, sí que nos aclaran que es una oveja.

++00035300+00035703      *Amanece. En la granja de la **oveja Sún**, el gallo moja una galleta en una taza.*

Además, como su nombre y la descripción del tipo de animal al que pertenece están incluidos en el título de la película, es suficiente para identificarla.

Acto seguido entran en escena Timmy, Shirley y Bitzer, pero en este caso para saber si son personas o animales tenemos que estar muy atentos a la AD y deducirlo. Si el público conoce la serie no tendrá problemas en seguir el argumento; en caso contrario, sobre todo en lo que respecta a la audiencia infantil, puede provocar alguna duda. Como ejemplo hemos seleccionado este extracto del guion (contexto: un disco volador sobrevuela por encima del rebaño de ovejas. Shaun salta y lo atrapa):

++00041613+00042519      *Una **compañera** se lo pide. **Él** lo lanza. Le golpea en la cara. Sale rebotado. Shirley (Sírlly) lo atrapa con la boca. Lo lanza de nuevo. **Otra** lo coge. Lo suelta. Sún lo recibe.*

++00042619+00043419      *Lo hace girar sobre un dedo. Se lo pasa rodando de un brazo a otro. Lo lanza. Pasa por encima de Timmy (Tímy). El disco se cuela entre las aspas de la cosechadora.*

++00043708+00044516      *Sale disparado por el tubo. En el exterior de la casa, Bitzer (bítza) limpia un cristal. Descubre el reflejo del platillo. Intenta rascarlo con un dedo. Se gira.*

++00044704+00044921      *El disco se **le** introduce en la boca. Cae al suelo.*

++00045201+00045703      *Sún le indica que se lo devuelva. **Él** se lo extrae. Mira a la oveja enfadado.*

++00045917+00050216      *El perro clava un cartel prohibido lanzar discos voladores.*

En el caso de Shirley podríamos intuir que es un animal porque atrapa el disco con la boca, pero ¿quién es Timmy? Podría ser una oveja, pero también cualquier otro animal de la granja e incluso una persona, porque la única información que nos ofrece la AD es que el disco le pasa por encima. Con el personaje de Bitzer ocurre algo similar, ya que en ningún momento nos indican qué animal es; simplemente al final de la escena hacen referencia a un perro y nosotros tenemos que deducir que se refiere a Bitzer. No es hasta un poco más adelante que nos dan alguna pista más sobre Timmy y podemos intuir que pertenece al rebaño de ovejas.

++00055601+00060310      *El perro le indica que se marche. La oveja suspira. El rebaño entra en el establo. **Bitza** apunta en un papel. Cierra la puerta.*

++00060617+00061000      *Abre. Sale humo del interior. Entra.*

++00061105+00062011      *Se aleja arrastrando una parrilla. Vuelve con un saco de comida para ovejas. Se la entrega a Sún. Le indica que lo vigila.*

++00062205+00063000      *Cierra el portón. **Timy** mira el saco. Saca la lengua. Sún le guiña un ojo. El rebaño se reúne en un círculo.*

En lo que respecta a Lula, la protagonista de la película junto a Shaun, hemos de decir que nos ha sorprendido que la describan en género masculino, cuando en la sinopsis de la película tanto en inglés como en español queda claro que es una extraterrestre o alienígena.

++00033618+00034107      *El alienígena llega hasta el paquete desparramado. Con un tentáculo azul agarra una patata.*

Otro detalle que nos ha sorprendido del personaje de Lula es que no conocemos su nombre hasta el final de la película. Es normal que no lo desvelen hasta que Shaun la descubre en el establo (minuto 15), pero una vez que esto ocurre y cuando el mismo personaje repite su nombre de una forma muy sutil, sorprende que sigan llamándola alienígena o extraterrestre.

Respecto al físico de los personajes, nos ha llamado la atención que en la mayoría no se describa ningún detalle característico. Solo se describe a Shirley como «oveja rolliza» y a Lula como «ser de color azul, con dos orejas rosas semejantes a las de un perro y dos largos tentáculos». En cambio, no nos explican que Bitzer (el perro) camina sobre dos patas. Tampoco nos describen el físico del hombre que se acerca al puesto de comida, ni el de la mujer que lidera a la comitiva.

En cuanto a la vestimenta, simplemente se describe la indumentaria del granjero en un momento muy concreto de la película, pero no nos dicen nada, por ejemplo, de sus características gafas de culo de botella:

++00200216+00200806

*Sale de la casa. Viste jersey y calzoncillos rojos. Bitzer lo observa estupefacto.*

Igualmente, de la mujer que acompaña a la comitiva de coches únicamente nos detallan que lleva gafas de sol, pero no nos explican nada de su traje negro y camisa blanca. Tampoco nos describen los rulos que siempre lleva la madre de Timmy en la cabeza, o la típica boina de color azul y el reloj que lleva Bitzer.

Respecto a la edad, tampoco nos informan de la de edad concreta o aproximada de los personajes, simplemente nos dicen si es un hombre o mujer, pero esta franja puede abarcar desde los 30 a los 65 años.

En cuanto a la etnia no se describe a cuál pertenecen los personajes, ni tampoco se explica que las ovejas pertenecen a la raza Suffolk, que se caracteriza por tener la cabeza y las patas negras, ni que Bitzer es un perro pastor. En el punto 3.7 hemos visto como las personas usuarias de AD siempre están interesadas en la descripción e inclusión de la diversidad de los personajes según el estudio que realizó Penny (2020).

El único punto que siempre se describe de los personajes es el de las expresiones faciales. Creemos que esto es así porque al realizar la AD se ha tenido que escoger qué aspecto describir de cada personaje, ya que en las escenas ocurren tantas cosas que es imposible explicarlo todo. En este tipo de películas, sin diálogo y de humor, es esencial que se conserve el tono humorístico de la acción por eso en la AD se han descrito las expresiones de los personajes, ya que es una descripción necesaria para comprender la trama y conservar el humor. En el apartado 6.4 de este trabajo analizaremos la técnica de sustitución que es la más utilizada para explicitar el significado de la expresión facial o gesto.

### **6.2.2 Acciones y elementos temporales**

A lo largo de toda la película la audiencia en todo momento sabe dónde está transcurriendo la acción, quién está participando de esa acción y cuando se está produciendo. Casi la totalidad de las descripciones comienzan situándonos en el momento del día y en el lugar de la acción, y a continuación explican qué personajes

intervienen en la escena y qué está ocurriendo. Como hemos visto en el apartado 6.3.1, para los niños y las niñas con ceguera o con problemas de visión es muy importante poder situar a las personas y a los objetos dentro de un espacio y un tiempo en concreto. En el siguiente ejemplo podemos ver como nos proporcionan todos los datos para situarnos en la escena. (Contexto: Shaun ha localizado un ordenador portátil en la cocina y se dispone a utilizarlo)

++00065819+00070223      *En la **cocina**, un **portátil** descansa **sobre la mesa**. Sún llega hasta él. **Lo abre**.*

Otro ejemplo sería la AD de la siguiente escena. En la imagen anterior el rebaño y Bitzer están dentro del establo. Para que no haya confusión de si todavía permanecen allí, la AD empieza señalando que ha habido un cambio de escenario y la acción transcurre en el exterior, para volver otra vez al establo.

++00100614+00101702      ***En el exterior de la granja**, se distingue luz en una habitación. Se apaga. De un árbol cuelga una rueda a modo de columpio. **En el establo**, Sún observa pensativo la caja de pizza vacía.*

### 6.2.3 Elementos sonoros

La película *La oveja Shaun. Granjaguedón* está repleta de sonidos diegéticos. Algunos, como el balido de una oveja, no será necesario describirlo porque es fácilmente reconocible, pero en otros casos, al no existir diálogo, será necesario describir el sonido para que podamos asociarlo dentro de un contexto. Además, al no existir apenas huecos para introducir la AD, en algunos momentos será inevitable que la AD pise el sonido cuando la descripción de la imagen sea una prioridad a la imagen para conocer el origen del sonido que el público oye de fondo.

Por ejemplo, en la primera escena de la película vemos a un caracol silbando en una calle en medio de una tormenta eléctrica que ha provocado un corte de luz en los semáforos y se oyen unos pitidos intermitentes. En este caso la AD prioriza la descripción de la imagen para que sepamos que quien está silbando es un caracol, ya que no lo podríamos saber de otra manera, porque no es algo habitual. La AD también describe que los pitidos que oímos provienen de un semáforo que está parpadeando porque se ha estropeado por la tormenta; de otra manera sería imposible saber a qué hacen referencia los pitidos. En cambio, no describe de dónde proviene el sonido de los truenos y los relámpagos, porque es evidente su origen.

++00013208+00014114 un caracol **silba**. Otro mastica hierba.  
++00014504+00014718 En un cruce de calles.  
++00015002+00015309 Las luces de un semáforo **parpadean**.

Otro ejemplo lo encontramos cuando en un determinado momento en la granja suena un silbato y nos aclara quien lo utiliza:

++00051916+00052304 *Bítza toca el silbato.*

O en la siguiente escena, cuando aterriza una nave y se oyen unos sonidos metálicos que la AD describe encima del audio para saber qué está pasando:

++00024514+00024707 *Ellos se miran asustados.*  
++00024901+00025019 **La nave se tambalea** hacia un lado.  
++00025206+00025320 **Se recoloca.**  
++00030001+00030500 *El hombre y el perro se miran confundidos. **La nave se detiene.***

En cambio, en la escena que el hombre sale del puesto de comida y cruza la calle para ir a buscar a su perro, la AD no recoge el sonido del frenazo de un coche mientras cruza la calle, ya que es fácil imaginar que el coche ha frenado, porque el hombre ha cruzado sin mirar al ir a buscar a su perro.

Por otra parte, aunque reconozcamos el sonido de la risa en la siguiente escena, la AD pisa el sonido para describir quién se ríe, porque si no, es imposible reconocer el origen del sonido, ya que es la primera vez que el personaje del granjero entra en escena:

++00065000+00065603 *En las noticias, entrevistan al hombre de las patatas fritas. Muestra un dibujo de la nave. **El granjero se ríe.***

Un poco más adelante en la trama, se oye unos golpes de martillo porque Bitzer está colocando unos carteles para impedir que las ovejas hagan de las suyas. En este caso no nos describen el sonido sino la acción con el verbo «clavar»:

++00045917+00050216 *El perro **clava** un cartel prohibido lanzar discos voladores.*

En cuanto a los sonidos no diegéticos, el principal es la música, que en la mayoría de las ocasiones es instrumental y acompaña las escenas más trepidantes de humor. En esta película, la AD no hace referencia en ningún momento a las diferentes piezas de

música, sino que explica los elementos humorísticos que acompañan a la escena que por si solos aclaran el porqué de esa música. Así, no es tan crucial que la AD pise el sonido como que el público sea consciente de que es una escena de humor. Un ejemplo lo observamos en la primera escena de la película, en la que la AD de los créditos y de la trepidante escena que sirve de presentación de la película, se realiza mientras suena una música que nos transporta al espacio.

En cambio, en la escena que suena la música de la película *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), se produce un silencio y la AD no entra hasta que hemos tenido tiempo de reconocer la melodía. La AD no hace ninguna referencia a la película, solo a la imagen. Suponemos que es un guiño hacia las personas adultas que acompañan a los niños y ellas se encargarán de explicarles la similitud si procede.

++00191819+00193109      *El granjero se detiene con la boca abierta. Contempla una parte de su campo. **El trigo está aplastado formando un intrincado conjunto de círculos.***

Respecto a los elementos paralingüísticos como gritos, estornudos, eructos y demás, es necesario que la AD nos aclare el contexto en el que ocurren, siempre que no se pueda deducir, para que la escena conserve el tono humorístico ya que no tenemos acceso al diálogo. Por ejemplo, en la siguiente escena el hombre del puesto de comida lanza un grito. Si no tenemos acceso al contenido visual, no sabemos por qué se ha producido. La AD describe la imagen, porque el sonido es fácilmente identificable, y nos aclara que el hombre grita porque se ha quemado al probar una patata.

++00032520+00033408      *La sombra se aproxima. Él vuelve. Prueba una patata. **(Grito)** Se quema. Sopla. Se vuelve asustado. Contempla la comida titubeante. Se marcha.*

En cambio, en la siguiente escena, cuando Bitzer se marcha con el saco de comida, se oye el sonido de alguien que escupe, pero no hace falta que nos digan quién es porque deducimos que es Bitzer por el contexto:

++00094811+00095403      *El perro coge el saco de comida.*

++00095511+00095709      *Engulle varios trozos.*

++00095823+00100012      *Se marcha con él.*

(En este hueco se oye el sonido de escupir, pero no se audiodescribe)

++00100614+00101702

*En el exterior de la granja, se distingue luz en una habitación. Se apaga. De un árbol cuelga una rueda a modo de columpio. En el establo, Sún observa pensativo la caja de pizza vacía.*

### **6.3 Técnicas de audiodescripción de La oveja Shaun. La película: Granjagedón.**

Para analizar las técnicas que se han utilizado al audiodescribir la película *Granjagedón*, seguiremos la clasificación que propone Bardini (2020) en el apartado 3.5 de este trabajo. Cada estrategia va acompañada de algunos ejemplos ilustrativos.

#### **6.3.1 Descripción icónica**

La técnica principal alrededor de la cual gira la audiodescripción de la película es la de descripción icónica de las imágenes, es decir, las imágenes se describen del mismo modo que aparecen en la pantalla:



*Ilustración 6: Ejemplo de descripción icónica  
Fuente: La oveja Shaun. La película: Granjagedón.*

++00013208+00014114

*De noche. En un pueblo, una farola con forma de platillo volante ilumina un cartel: visitantes bienvenidos a Mossingham (Másingam). Junto a él un caracol silba. Otro mastica hierba.*

Es una descripción objetiva que será más o menos detallada en función del espacio del que se disponga para la inserción del mensaje. Al tratarse de una película sin diálogo, la audiencia necesita una descripción de las imágenes que les explique qué está ocurriendo, ya que sin este tipo de AD sería imposible que comprendieran la trama.

#### **6.3.2 Sustitución**

Otra de las técnicas que se han utilizado en la AD de esta película es la de sustitución, que sirve para describir elementos extralingüísticos como expresiones faciales y el lenguaje no verbal. En este caso, es una estrategia imprescindible y totalmente justificada para que la audiencia tenga la máxima información y pueda interpretar qué



está ocurriendo, ya que no lo puede intuir mediante los diálogos de los personajes. Seguramente debido a la falta de huecos para introducir la AD, en la mayoría de las ocasiones se ha optado por explicitar el significado del gesto y no por reproducir lo que se ve en las imágenes. Como ejemplo, hemos elegido esta imagen, en la que se ve a dos caracoles que alzan la mirada al cielo con los ojos muy abiertos, pero la AD, en lugar de describir la imagen, nos explica por qué los caracoles realizan ese gesto:



Ilustración 7: Ejemplo de técnica de sustitución  
Fuente: La oveja Shaun. La película: Granjaguedón.

++00015500+00015722      *Los caracoles observan el cielo, **sorprendidos**.*

En el [Anexo H](#) se puede consultar la lista completa de los momentos en los cuales se ha utilizado la técnica de sustitución.

Únicamente hemos encontrado dos momentos en el que explícitamente se describe el gesto de los personajes:

++00202900+00203108      *La oveja **se encoge de hombros**. (Contexto: Shaun no entiende qué quiere decirle Lula)*

++00250112+00250317      *La mujer de las gafas de sol **frunce el ceño**. (Contexto: La mujer desconfía de alguna cosa)*

### 6.3.3 Reducción

Esta técnica se utiliza cuando no hay suficiente espacio para describir todos los elementos de la escena y es necesario priorizar y realizar una descripción abreviada para que la audiencia pueda seguir la trama. En esta película, debido al poco espacio disponible para realizar la AD y al gran número de elementos potencialmente descriptibles que existen en la escena, en el guion de AD se ha tenido que elegir el elemento que se ha considerado más importante para la comprensión del argumento en pos del registro humorístico. Así, hay una escena en la que Bitzer está lleno de

flechas y está clavando un cartel de prohibido lanzar flechas; la AD no recoge la graciosa imagen de Bitzer (Ver [Imagen 1](#) del Anexo I):

++00053922+00054318            *Coloca un cartel de prohibido globos aerostáticos. Otro de lanzar flechas.*

Otro ejemplo de reducción es una imagen en la que vemos al rebaño de picnic y cada una de las ovejas está realizando alguna actividad: una tejiendo, otras jugando al ajedrez, otras leyendo (Ver [Imagen 2](#) del Anexo I). En la película se audiodescribe como:

++00150210+00150601            *Bítza se acerca. El rebaño disimula. Lo saludan.*

En la AD de esta escena se ha decidido prescindir del tono humorístico de la imagen y optar por resumirlo con la palabra disimular para poder seguir la trama. Es cierto que lo más importante de esta imagen es explicar que el rebaño de ovejas está disimulando para que Bitzer no se dé cuenta de que Lula está escondida entre ellas. La priorización de la información por la falta de espacio provoca que muchos detalles divertidos de la escena no se puedan audiodescribir.

Lo mismo ocurre en otra imagen (Ver [Imagen 3](#) del Anexo I), en la que Lula está en el establo, se le caen encima diferentes cosas y queda atrapado bajo ellas. Cuando logra sacar la cabeza tiene un nido de huevos a modo de peluca:

++00220304+00220500            *Los objetos se desploman. Sacan la cabeza.*

O en otra donde se ve a la cosechadora del granjero y a dos cerdos cayendo sobre el campo de trigo. En la AD no se describe que el cerdo también aterriza; solo se oye el gruñido del cerdo, pero no sabemos si pasaba por allí, si es un mero espectador de la escena o si lo ha atropellado la cosechadora (Ver [Imagen 4](#) del Anexo I):

++00183323+00183706            *La cosechadora comienza a caer.*

Otra escena en la que es imposible describir todos los elementos de la imagen es una en la que seis personas con trajes antirradiación están inspeccionando la zona del puesto de comida cercano al bosque: una recoge muestras y las guarda en una bolsa, otras tres revisan el contenedor isotérmico de la motocicleta, otra se ocupa de unas cajas con materiales y por último a lo lejos inspecciona el perímetro (Ver [Imagen 5](#) del Anexo I). En la AD se resume lo que está haciendo cada una de las personas con la palabra «registrar».

++00225102+00225903

*Junto a la tienda, varios hombres pertrechados con trajes antirradiación **registran** la zona.*

### 6.3.4 Compensación

La técnica de compensación se utiliza cuando la AD no se puede sincronizar con las imágenes o los sonidos debido a la falta de espacio; en este caso hay que elegir entre describir la escena antes o después de las imágenes. En el clip que estamos analizando la mayoría de veces la AD está sincronizada con la imagen. Solo hemos observado que en algunas ocasiones se utiliza la técnica de compensación cuando es necesario aclarar previamente por qué los personajes emiten algún sonido. Así, la AD prepara a la audiencia para que comprenda mejor la escena siguiente. Por ejemplo, en esta escena la AD nos adelanta las explicaciones para que sepamos que quien sale del puesto de comida cuando suena la campanilla es el dueño del perro. (Contexto: En pantalla aparece la imagen de un puesto de comida con una persona dentro y un perro esperando en la puerta)

++00015923+00020702

*En un puesto de comida, un hombre sale con un paquete. Le acompaña un perro.*

Igualmente, en esta escena nos aclaran con un poco de antelación que el ruido que escucharemos es de un trozo de pizza que Shaun ha lanzado a Lula:

++00122817+00123512

*Se asoma. El alienígena se esconde. La oveja coge un trozo de pizza. Se lo lanza.*

O en esta otra nos adelantan que Lula emerge de la barriga de Shirley antes de que ocurra para aclararnos el porqué del sonido de Lula:

++00144400+00145115

*Sírli se pone sobre dos patas. Cae boca arriba. El alienígena surge de entre el vellón de su barriga.*

Y en esta escena nos avanzan que en la siguiente imagen los hombres vestidos con trajes antirradiación entrevistarán al hombre de las patatas:

++00225102+00225903

*Junto a la tienda, varios hombres pertrechados con trajes anti radiación registran la zona. Entrevistan al hombre de las patatas. Para que sepamos que con anterioridad a que hacen referencia los sonidos del hombre*

Por otra parte, solo hemos encontrado una escena en la que la AD retrasa 2 minutos la presentación de la vestimenta del granjero. La primera imagen del granjero con jersey y calzoncillos permanece muy poco tiempo en pantalla y en ese momento es más importante explicar qué está sucediendo con la cosechadora que conduce Shaun y Lula, y dejar la descripción de la indumentaria para la próxima escena en la que aparece el granjero:

++00175417+00175912      *Toda la habitación tiembla. Él levanta la mirada del diario. La cosechadora pasa junto a la vivienda.*

++00200216+00200806      *Sale de la casa. Viste jersey y calzoncillos rojos. Bítzer lo observa estupefacto.*

### 6.3.5 Amplificación

La técnica de amplificación se utiliza cuando se quiere incluir detalles adicionales en la AD para ampliar información que de otra manera sería difícil que llegara a la audiencia. Hemos encontrado este ejemplo de amplificación mediante la explicitación del personaje del extraterrestre, que nos descubre la intriga antes de tiempo para presentar a la otra protagonista de la película. (Contexto: en la imagen, podemos intuir que quien está escondido detrás de los arbustos y quien sube a la moto es Lula, pero no la vemos en ningún momento):

++00072220+00073112      *En el establecimiento de comidas, el repartido sale con tres pizzas. Entre unos arbustos, **el alienígena lo espía**. Las introduce en el contenedor isotérmico de la moto.*

++00073312+00073902      *Se gira hacia el bosque. Alumbra con su móvil. Examina los arbustos cercanos.*

++00074102+00074220      *Salta una rana.*

++00074703+00075700      *El animal se moja ambos ojos alternativamente con la lengua. El repartidor mira a ambos lados. **El extraterrestre lo espía** detrás de un árbol. Observa la motocicleta.*

++00075923+00080505      *El joven espanta a la rana. Una sombra cruza a su espalda. Monta en la motocicleta.*

++00080706+00080905      *Se marcha.*

++00081014+00081123      *El contenedor de la moto se abre.*

++00081319+00081623      ***El alienígena** observa cómo se alejan del establecimiento de comidas.*

## 6.4 Metodología del estudio de recepción

Nuestro segundo objetivo del trabajo es estudiar si la audiodescripción de películas para invidentes puede servir como herramienta de ayuda para el aprendizaje de personas con diversidad cognitiva. Para ello, en el mes de diciembre nos pusimos en contacto con la Escola d'Educació Especial Josep Sol, de Santa Coloma de Gramenet, que nos ayudó a encontrar un grupo de 20 estudiantes de educación secundaria para realizar nuestro estudio, que repartimos de la siguiente manera:

	Nivel cognitivo 2º / 3º de primaria		Nivel cognitivo P-5 / 1º de primaria	
	CLASE 16	CLASE 17	CLASE 18	CLASE 19
	2 TEA 3 DIM	4 DIM	7 DIM	1 TEA 1 SD 4 DIM
<b>Total participantes</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>6</b>

TEA= Trastorno del espectro autista, DIM= Discapacidad Intelectual Moderada, SD= Síndrome de Down

Las clases 18 y 19 tenían un nivel de lectoescritura parecido al que tiene el alumnado de P-5 o primer curso de educación primaria; mientras que en las clases 16 y 17, parte del alumnado ya había alcanzado un nivel mínimo de lectoescritura, parecido al nivel que tiene el alumnado de segundo o tercero de primaria. Tras barajar diversas opciones, junto a la dirección del centro consideramos que, para obtener mejores conclusiones de nuestro estudio, lo más acertado era separar las cuatro clases en grupos de dos, según su nivel de aprendizaje. De esta manera una clase de cada grupo vería la película con AD y la otra sin AD.

El estudio se llevó a cabo el 30 de abril de 2021 y, por una cuestión de logística y para no provocar cansancio o desinterés, el alumnado solo vio los 25 primeros minutos de *La oveja Shaun. La película: Granjagedón*. Después de visionar la película, el alumnado rellenó un cuestionario vía Google formularios, que las tutoras les habían enviado por correo electrónico ese mismo día. Tanto las preguntas como las respuestas del formulario se adaptaron a las necesidades de los y las participantes, mediante imágenes explicativas, bajo la supervisión de la tutora. Se confeccionaron dos cuestionarios con preguntas cerradas (según la pregunta se podía escoger entre dos o tres opciones), uno para quienes habían visto el clip de la película con AD y otro

para quienes lo habían visto sin AD. En realidad, los dos cuestionarios compartían 11 preguntas: la única diferencia es que en el cuestionario para AD, se añadieron dos preguntas extra sobre qué les había parecido la audiodescripción de la película (Ver [Anexo J](#)).

La primera pregunta de los dos cuestionarios no tenía intención de extraer ninguna conclusión, sino que es un dato sociodemográfico que pensamos que sería una buena manera para que el alumnado se familiarizara con el formulario, por este motivo no la incluiremos en la explotación de los datos. Las siguientes dos preguntas: se formularon con la intención de saber si alguien que no conociera la serie de la oveja Shaun sería capaz de reconocer la imagen del personaje de Lula, ya que repite muy sutilmente su nombre dos veces consecutivas en la película. Las nueve preguntas restantes, comunes a los dos cuestionarios, las dividimos en dos preguntas sobre conceptos (*¿sabes qué es un contenedor isotérmico?*, *¿sabes que quiere decir levitar?*) y siete preguntas sobre detalles visuales, para conocer el grado de comprensión de cada grupo. Finalmente, incluimos 2 preguntas extra del cuestionario de la película con AD hacían referencia a si les había gustado y si habían comprendido las explicaciones de la audiodescripción.

## **6.5 Consideraciones previas al desarrollo del estudio**

Antes de explicar cómo se desarrolló nuestro estudio nos gustaría puntualizar que las condiciones audiovisuales no fueron las más favorables. En cuanto a la calidad de las imágenes grabadas hemos de decir que fue aceptable pero no la ideal, ya que algunos colores como, por ejemplo, el rosa y el rojo se podían confundir. Respecto al sonido, el de la película sin AD se escuchaba perfectamente, en cambio el de la versión con AD sonaba un poco enlatado y, al combinarse con los sonidos de la película, en ocasiones resultaba estridente, por lo que en algunos momentos la película se volvía poco comprensible si no se prestaba la suficiente atención.

En lo que respecta al pase de la película en las diferentes clases, se proyectó en pizarras digitales y no hubo ningún problema. La imagen se vio bastante bien teniendo en cuenta que las características de la grabación no fueron las mejores. En cambio, en el sonido, hubo diferencias considerables entre las clases porque algunos altavoces tenían más calidad que otros. Por ejemplo, en la clase 18, el sonido se escuchaba muy

débilmente, pero el alumnado estuvo muy concentrado en la película, así que creemos que no habrá supuesto ningún problema y esto se reflejará en los cuestionarios.

En cuanto a los cuestionarios, como hubo dos grupos que contaron con un alumno menos, hemos creído conveniente realizar la explotación de los resultados en cantidades porcentuales para poder compararlos, sin que ello tenga significación estadística.

## 6.6 Desarrollo del estudio

Las tutoras de cada grupo habían explicado al alumnado, con anterioridad, en qué consistía la actividad. Aún así antes de empezar la proyección nos presentamos a cada uno de los grupos y les volvimos a recordar que iban a ver una película, unos con explicaciones y otros sin ellas, y que a continuación realizarían un pequeño cuestionario sobre la película en la sala de informática. En todo momento les insistimos en que era una actividad para pasarlo bien, no un examen.

### 6.6.1 Grupo 18 (sin AD) y grupo 19 (con AD)

Ambos grupos se mostraron muy entusiasmados y participativos durante los 45 minutos que duró la actividad. El grupo 18 estaba formado por 7 participantes que vieron la película sin audiodescripción. Todos ellos conocían los dibujos de la Oveja Shaun, estuvieron muy atentos y rieron mucho durante la proyección. El grupo 19 estaba formado por 6 alumnos y vieron la película con AD. La mayoría de ellos conocían los dibujos de la Oveja Shaun, y también estuvieron muy participativos y atentos.

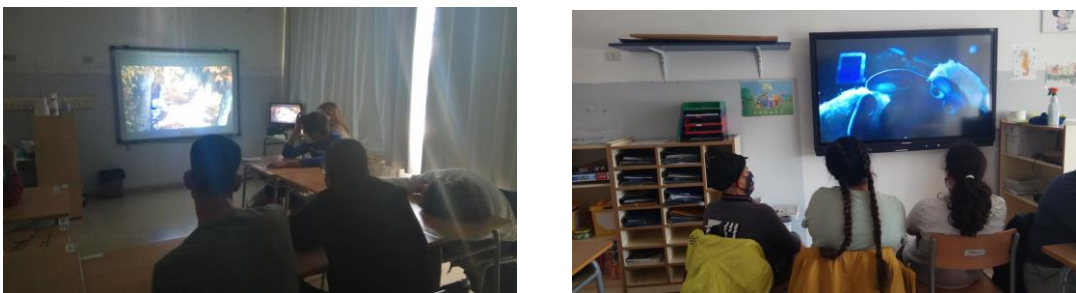


Ilustración 8: Grupo 18 (izquierda) y grupo 19 (derecha) durante la proyección del clip  
Font: Escola d'Educació Especial Josep Sol

Una vez terminada la proyección nos trasladamos a la sala de informática y cada estudiante, con la ayuda de la tutora, accedió a su correo para rellenar el cuestionario.

Aunque era un cuestionario adaptado, entre la tutora y nosotros tuvimos que leerles las preguntas y ayudarles a rellenarlo. En ningún momento les dimos nuestra opinión, ni intervenimos en sus decisiones, simplemente nos limitamos a seleccionar sus respuestas. Esta actividad se llevó a cabo en 15 minutos. Después realizamos un descanso de media hora coincidiendo con el momento en que el alumnado sale al recreo.

### 6.6.2 Grupo 16 (sin AD) y grupo 17 (con AD)

Después del recreo retomamos la actividad con el grupo 16 que vio la película sin audiodescripción. Por una cuestión de logística, ya que solo disponíamos de esa mañana, el grupo 16 (sin AD), formado por 5 participantes, vio la película antes del recreo y respondieron la encuesta cuando volvieron a clase. Será interesante analizar si este lapso de 45 minutos afectará al recuerdo de las imágenes y los conceptos, e influirá en sus respuestas. El grupo 17 (con AD) fue el último en realizar la actividad, aunque sus integrantes también se mostraron muy participativos y atentos, se notó que estaban más cansados. Un alumno de este grupo, de 15 años, no quiso participar en la actividad porque, según sus palabras, «los dibujos de la oveja Shaun le aburrían y eran para bebés, y a él solo le interesaba el videojuego Doom».



*Ilustración 9: Grupo 16 (izquierda) y grupo 17 (derecha) durante la proyección del clip  
Font: Escola d'Educació Especial Josep Sol*

Ambos grupos conocían los dibujos de la Oveja Shaun y aunque mostraron interés y atención, durante los 25 minutos que duró la actividad, no estuvieron tan concentrados como los grupos anteriores. Una vez terminada la proyección, nos dirigimos a la sala de informática y aunque estas clases fueron más autónomas (por ejemplo, la mayoría del alumnado accedió a su correo sin ayuda), entre la tutora y nosotros tuvimos que ayudarles en alguna ocasión a leer y rellenar las preguntas del cuestionario. En ningún momento les dimos nuestra opinión, ni intervenimos en sus decisiones, simplemente nos limitamos a seleccionar sus respuestas.



## 6.7 Resultados del estudio<sup>1</sup>

### 6.7.1 Comparativa entre el grupo 18 (sin AD) y el grupo 19 (con AD)

La comparación de los resultados de estos dos grupos (Ver Anexo O) mostró una mejora en el porcentaje de acierto en 6 de las 9 respuestas del alumnado que vio la película con AD. Esto se refleja en las preguntas: *¿qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida?*, y *¿qué vehículo tiene el granjero?*, que tienen una tasa de acierto del 100% en el grupo 19 que vio la película con AD, frente al 71,43% (5 de 7 participantes) del grupo 18 que la vio sin AD. En la pregunta *¿cuál de estos personajes es Lula?*, un 83,33 % (5 de 6 participantes) del grupo 19 (con AD) eligió la opción correcta, mientras que en el grupo 18 (sin AD) acertó un 71,43% (5 de 7 participantes). Las preguntas que presentan una mayor diferencia entre los porcentajes de acierto son *¿sabes que es un contenedor isotérmico?* y *¿con qué paga la oveja las pizzas?*; en el grupo 19 (con AD) un 83,33% (5 de 6 participantes) eligió la respuesta correcta. Por el contrario, en el grupo 18 (sin AD) respondió correctamente un 28,57 % (2 de 7 participantes) y un 14,37% (1 de 7 participantes), respectivamente. Nos gustaría destacar que en la pregunta más difícil de los cuestionarios *¿sabes qué quiere decir levitar?* el grupo 19 (con AD) obtuvo un porcentaje de acierto del 66,67% (4 de 6 participantes), frente al 28,57% (2 de 7 participantes) del grupo 18 (sin AD). En la siguiente tabla se refleja la diferencia de mejora del porcentaje de acierto en la versión con AD, queremos remarcar que al tratarse de una muestra pequeña no tiene relevancia estadística, (entre paréntesis se incluye el número absoluto de aciertos).

	Grupo 19 (con AD)	Grupo 18 (sin AD)	% mejora con AD
¿Qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida?	100,00% (6)	71,43% (5)	28,57%
¿Qué vehículo tiene el granjero?	100,00% (6)	71,43% (5)	28,57%
¿Cuál de estos personajes es Lula?	83,33% (5)	71,43% (5)	11,9 %
¿Sabes que es un contenedor isotérmico?	83,33% (5)	28,67% (2)	54,66%
¿Con qué paga la oveja las pizzas?	83,33% (5)	14,37% (1)	68,96%
¿Sabes qué quiere decir levitar?	66,67% (4)	28,57% (2)	57,15%

Ilustración 10: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora con AD, grupos 18 y 19

<sup>1</sup> Los resultados de las encuestas de cada grupo se pueden consultar en: Anexo K, grupo 18 (sin AD); Anexo L, grupo 19 (con AD); Anexo M, grupo 16 (sin AD); Anexo N grupo 17 (con AD).

Por otra parte, la única pregunta en la que se apreció claramente que el alumnado obtuvo un porcentaje de acierto más alto en la versión sin AD fue en *¿cuál de estos trajes es un traje antirradiación?*; un 85,71% (6 de 7 participantes) frente al 33,33% (2 de 6 participantes). En esta misma línea, las preguntas *¿a qué se parece el extraterrestre?* y *¿de qué color son las orejas del extraterrestre?* también tuvieron una tasa de acierto mayor en la versión sin AD un 57,14% (6 de 7 participantes) frente a un 33,33% (2 de 6 participantes) y un 28,57% (2 de 7 participantes) frente al 16,7% (1 de 6 participantes), respectivamente. En la siguiente tabla se refleja la diferencia de mejora del porcentaje de acierto en la versión sin AD, volvemos a remarcar que al tratarse de una muestra pequeña no tiene relevancia estadística, (entre paréntesis se incluye el número absoluto de aciertos).

	Grupo 19 (con AD)	Grupo 18 (sin AD)	% mejora sin AD
<b>¿Cuál de estos trajes es un traje antirradiación?</b>	33,33% (2)	85,7% (6)	52,37%
<b>¿A qué se parece la nave del extraterrestre?</b>	33,33% (2)	57,14% (4)	23,81%
<b>¿De qué color son las orejas del extraterrestre?</b>	16,7% (1)	28,57% (2)	11,87%

Ilustración 11: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora sin AD, grupos 18 y 19

### 6.7.2 Comparativa entre el grupo 16 (sin AD) y el grupo 17 (con AD)

La comparación de los resultados de estos dos grupos (Ver [Anexo P](#)) mostró una mejora en el porcentaje de acierto en 4 de las 9 respuestas del alumnado que vio la película con AD. En la pregunta *¿cuál de estos personajes es Lula?* hubo un porcentaje muy bajo de participantes de ambos grupos que respondió correctamente: un 25 % (1 de 4 participantes) entre quienes vieron la película con AD y un 20% (1 de 5 participantes) entre quienes la vieron sin AD. En cuanto a la pregunta *¿sabes qué es un contenedor isotérmico?*, un 50% (2 de 4 participantes) del grupo con AD acertó la respuesta correcta frente a un 40% (2 de 5 participantes) del grupo sin AD. La pregunta que presentó una mayor diferencia de acierto entre los dos grupos fue: *¿a qué se parece la nave del extraterrestre?*; en el grupo 17 (con AD) eligió la respuesta correcta un 75% (3 de 4 participantes) del alumnado, mientras que en el grupo 16 (sin AD) la eligió un 20% (1 de 5 participantes). En lo que respecta a la pregunta *¿qué vehículo tiene el granjero?*, un 100% de quienes vieron la película con AD eligieron la respuesta correcta frente al 60% (3 de 5 participantes) sin AD. En contraposición, los dos grupos acertaron en su totalidad la respuesta correcta de la pregunta *¿cuál de*

estos trajes es un traje antirradiación? Nos gustaría resaltar que en la pregunta más difícil de los cuestionarios ¿sabes qué quiere decir levitar?, un 80% de los participantes (4 de 6) del grupo 16 (sin AD) acertaron la respuesta correcta frente al 0% de los estudiantes del grupo 17 (con AD). En la siguiente tabla se refleja la diferencia de mejora del porcentaje de acierto en la versión con AD, queremos remarcar que al tratarse de una muestra pequeña no tiene relevancia estadística, (entre paréntesis se incluye el número absolutos de aciertos).

	Grupo 17 (con AD)	Grupo 16 (sin AD)	% mejora con AD
¿Qué vehículo tiene el granjero?	100,00% (4)	60,00% (3)	40,00%
¿Cuál de estos personajes es Lula?	25,00% (1)	20,00% (1)	5,00%
¿Sabes que es un contenedor isotérmico?	50,00% (2)	40,00% (2)	10,00%
¿Cuál de estos trajes es un traje antirradiación?	100,00% (4)	100,00% (5)	N/A
¿A qué se parece la nave del extraterrestre?	75,00% (3)	20,00% (1)	55,00%

Ilustración 12: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora con AD, grupos 16 y 17

Por otra parte, en las preguntas ¿con qué paga la oveja las pizzas?, y ¿qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida?, el 100% de la clase 16 (sin AD) escogió la respuesta correcta, en cambio en el grupo 17 (con AD) solo acertaron la primera pregunta un 25% (1 de 4 participantes) y la segunda un 75% (3 de 4 participantes). Por último, la pregunta ¿de qué color son las orejas del extraterrestre? también tiene una tasa de acierto mayor en la versión no audiodescrita, un 40% (2 de 5) frente a un 25% (1 de 4). En la siguiente tabla se refleja la diferencia de mejora del porcentaje de acierto en la versión sin AD, volvemos a remarcar que al tratarse de una muestra pequeña no tiene relevancia estadística (entre paréntesis se incluye el número absolutos de aciertos).

	Grupo 17 (con AD)	Grupo 16 (sin AD)	% diferencia de acierto con AD
¿Qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida?	75,00% (3)	100,00% (5)	25,00%
¿Con qué paga la oveja las pizzas?	25,00% (1)	100,00% (5)	75,00%
¿De qué color son las orejas del extraterrestre?	25,00% (1)	40,00% (2)	15,00%
¿Sabes qué quiere decir levitar?	0,00% (0)	80,00% (4)	80,00%

Ilustración 13: Tabla comparativa de resultados del porcentaje de mejora sin AD, grupos 16 y 17

### 6.7.3 Respuestas sobre la audiodescripción del clip: grupos 17 y 19

Este apartado está dedicado a conocer qué le pareció al alumnado la audiodescripción de la película. El 50% del grupo 17 (2 de 4 participantes), la clase con un nivel más bajo de lectoescritura, entendieron las explicaciones, mientras que un 25% opinó que las entendió la mayoría de las veces y el 25% restante solo algunas veces. En cambio, en el grupo 19, el 83,33% (5 de 6 participantes) afirmó que entendió las explicaciones frente al 16,70% (1 de 6 participantes) que únicamente las entendió algunas veces (Ver [Gráfica 1](#) del Anexo Q). En cuanto a la pregunta de por qué no has entendido las explicaciones ambos grupos aludieron al posible exceso de información: «porque dicen muchas cosas» (Ver [Gráfica 2](#) del Anexo Q).

### 6.7.4 Conclusiones del estudio

Nuestro estudio de recepción se llevó a cabo en la Escuela de Educación Especial Josep Sol. Tras el visionado de los 25 primeros minutos de *La oveja Shaun. La película: Granjagedón*, el alumnado rellenó un cuestionario vía Google formulario que habíamos adaptado a su nivel cognitivo con el consenso de la tutora. Confeccionamos dos cuestionarios con preguntas cerradas para quienes habían visto el clip de la película con AD y otro para quienes la habían visto sin AD. Los dos cuestionarios compartían nueve preguntas: la única diferencia es que en el cuestionario para AD, se añadieron dos preguntas extra para saber qué les había parecido la audiodescripción de la película. De estas nueve preguntas, dos eran sobre conceptos y siete sobre detalles visuales. La primera pregunta de los dos cuestionarios (eres un niño o una niña) no tenía intención de extraer ninguna conclusión, sino que como ya hemos resaltado anteriormente era un dato sociodemográfico que pensamos que sería una buena manera para que el alumnado estableciera un primer contacto con el cuestionario; por este motivo no la incluiremos en la explotación de los datos.

Las siguientes preguntas: *¿conocías a la oveja Shaun?*, y *¿cuál de estos personajes es Lula?*, se formularon con la intención de saber si los y las participantes serían capaces de reconocer el personaje de Lula, quien pronuncia su nombre dos veces en la misma secuencia. Suponíamos que la mayoría de participantes habrían visto en alguna ocasión los dibujos de la Oveja Shaun; de hecho, solo un participante del grupo de mayor nivel cognitivo que vio la película con AD respondió que no conocía los dibujos. Por este motivo nos pareció interesante estudiar si acertarían la respuesta por eliminación, ya que el personaje de Lula no sale en la serie. En los grupos con nivel

más bajo de lectoescritura reconocieron al personaje más de un 80 % (5 de 6 participantes) del grupo que vio la película con AD y un poco más del 70% (5 de 7 participantes) del grupo que vio la película sin AD. En cambio, en las clases con un nivel más alto de lectoescritura solo reconocieron al personaje el 25% (1 de 4 participantes) del grupo con AD y el 20% (1 de 5 participantes) del grupo sin AD. Creemos que esta diferencia se debe a que las clases de menor nivel de lectoescritura tenían más reciente en su memoria los dibujos, y por eliminación reconocieron a Lula. Quizá, si hubiésemos formulado la pregunta de una manera más clara, por ejemplo, *¿ves los dibujos de la oveja Shaun?*, podríamos validar nuestra hipótesis. Igualmente, nos gustaría matizar que en esta pregunta la AD no es de mucha ayuda, porque solo al final de la película se refiere al personaje como Lula, mientras que antes lo describe como alienígena o extraterrestre. Como hemos visto en el punto 3.7, las personas con discapacidad cognitiva necesitan conceptos claros, sencillos y directos; el uso de sinónimos para hacer referencia a un mismo personaje podría haberles causado desconcierto. Tal vez, para que las personas con discapacidad cognitiva puedan seguir mejor la trama, sería más conveniente denominar siempre de la misma manera a los personajes, y utilizar los sinónimos para palabras o acciones que se repitan a lo largo de la película. De la misma manera pensamos que la inclusión de una audiointroducción para presentar a los personajes habría ayudado a que los y las participantes que conocían la serie pero que no la seguían hubieran podido identificar el personaje de Lula.

Respecto a las preguntas sobre conceptos, en los grupos con un nivel más bajo de lectoescritura, el grupo que vio la versión con AD mejoró los resultados. Así en *¿sabes qué quiere decir levitar?*, tuvo un porcentaje de acierto del 66,67% (4 de 6 participantes) frente al 28,57% (2 de 7 participantes) del grupo que vio la versión sin AD. En cuanto a la otra pregunta sobre conceptos, *¿sabes qué es un contenedor isotérmico?*, el grupo que vio la película con AD eligió la respuesta correcta en un 83,33% (5 de 6 participantes) frente al 28,57% (2 de 7 participantes) del grupo que la vio sin AD (Ver [Gráfica 3](#) del Anexo R). Queremos puntualizar que en esta pregunta la imagen que acompañaba a la respuesta era la misma que salía en la película y parece que la AD en este caso sirvió de refuerzo a la hora de responder.

En cambio, en los grupos de mayor nivel cognitivo no se apreció una clara mejora en el grupo que vio la versión con AD, ya que cada una de las clases obtuvo mayor porcentaje de acierto en una de las dos preguntas. Así, en *¿sabes qué quiere decir*

*levitar?*, el 80% (4 de 5 participantes) de quienes vieron la película sin AD seleccionaron la pregunta correcta, frente al 0% de los 4 alumnos del grupo que vio la película con AD (Ver [Gráfica 4](#) del Anexo R). En un principio esto nos sorprendió bastante, porque pensábamos que el grupo de mayor nivel cognitivo que vio la película con AD obtendría como mínimo el mismo porcentaje de acierto que el grupo de menor nivel que también vio la película con AD. Después de comentarlo con la tutora creemos que fue debido al cansancio y a las ganas de querer acabar la actividad rápidamente para ir al comedor, ya que fue el último grupo que realizó la actividad, y además esta era la última pregunta. Como hemos comentado anteriormente, los grupos de menor nivel cognitivo realizaron la actividad a primera hora y respondieron el cuestionario sin ninguna dilación después de ver la película. Igualmente, hay que destacar que estuvieron muy atentos durante la proyección del clip. Por esta razón creemos que la AD les sirvió para reforzar la imagen y comprender el concepto «levitar» en un porcentaje más elevado. En cuanto a la otra pregunta sobre conceptos, *¿sabes qué es un contenedor isotérmico?*, se apreció un pequeño aumento del 10% en el porcentaje de acierto del grupo que vio la película con AD; el 50% (2 de 4 participantes) acertó la respuesta correcta frente al 40% de quienes vieron la versión sin AD (2 de 5 participantes).

Si nos fijamos en las preguntas más visuales, los dos grupos con menor nivel de lectoescritura tuvieron un gran porcentaje de acierto en dos de las tres preguntas, aunque el del grupo que vio la película con AD fue más elevado. Así, este grupo acertó en su totalidad las dos preguntas que iban acompañadas de la misma imagen que salía en la película: *¿qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida y ¿qué vehículo tiene el granjero?* frente al 71,43% sin AD. De igual manera, en la pregunta *¿con qué paga la oveja las pizzas?*, que iba acompañada de una imagen muy similar a la de la película pero que solo se proyecta rápidamente una vez, también acertó la respuesta correcta la mayoría del grupo con AD, un 83,33% (5 de 6 participantes) frente al 16,67 % sin AD Ver [Gráfica 5](#) del Anexo S). En cambio, en las tres preguntas que tenían una imagen explicativa descontextualizada, diferente a la de la película, el grupo que vio la película sin AD obtuvo mejores resultados (Ver [Gráfica 7](#) del Anexo T). Así en la pregunta *¿cuál de estos trajes es un traje antirradiación?* consiguió una tasa de acierto del 85,71% (6 de 7 participantes) frente al 33,33% (2 de 6 participantes) del grupo con AD. En la pregunta *¿a qué se parece la nave del extraterrestre?* eligieron la opción correcta un 57,14% (4 de 7 participantes) frente al

33,33% del otro grupo (2 de 6 participantes), y en la pregunta *¿de qué color son las orejas del extraterrestre?*, eligió la opción correcta un 28,57% (2 de 7 participantes) frente al 16,7% (1 de 6 participantes). Estos resultados nos invitan a pensar que en el grupo de menor nivel cognitivo la información extra que ofrece la AD sirve como refuerzo de las imágenes siempre que tengan relación con la película. Cuando las imágenes se han sacado fuera de contexto, los y las participantes han tenido más problemas para relacionarlas con la explicación. Seguramente, esto se debe a que el grupo que ha visto la película con AD ha tenido que dividir su atención entre el canal visual y el canal acústico. En cambio, el grupo que ha visto el clip sin AD ha centrado el 100% de su atención en el canal visual y ha identificado mejor las imágenes.

Sin embargo, en lo que respecta a las preguntas más visuales, en los grupos de mayor nivel cognitivo, el grupo que vio la película sin AD mejoró el porcentaje de acierto en dos de las tres preguntas que iban acompañadas de imágenes iguales o muy similares a las de la película (Ver [Gráfica 6](#) del Anexo S). Así, en las preguntas *¿qué compra el hombre que se acerca al puesto de comida?* y *¿con qué paga la oveja las pizzas?* tuvo un 100% de acierto frente al 75% (3 de 4 participantes) y al 25% (1 de 4 participantes) del grupo que la vio con AD, respectivamente. En cambio, en la pregunta *¿qué vehículo tiene el granjero?*, el 100% del grupo con AD acertó la pregunta correcta frente al 60% (3 de 5 participantes) del grupo sin AD. En lo que respecta a las preguntas que van acompañadas de una imagen explicativa descontextualizada de la película tanto el grupo que vio la película con AD como el que la vio sin AD obtuvo un 100% de acierto en la pregunta *¿cuál de estos trajes es un traje antirradiación?* mientras que en la pregunta *¿a qué se parece la nave del extraterrestre?* el grupo con AD obtuvo un acierto del 75% (3 de 4 participantes) frente al 20% (1 de 5 participantes) del grupo sin AD, y en la pregunta *¿de qué color son las orejas del extraterrestre?*, eligió la opción correcta el 40% (2 de 5 participantes) del grupo sin AD frente al 25% (1 de 4 participantes) del grupo con AD (Ver [Gráfica 8](#) del Anexo T). Estos resultados muestran que en el grupo de mayor nivel cognitivo la AD solo ha incrementado la mejora de acierto en dos de las seis preguntas de este tipo. Quizás, esto se debe a que el alumnado ha alcanzado un mayor grado de comprensión y la AD no es tan necesaria. También nos gustaría apuntar que en la clase de mayor nivel cognitivo que vio la versión sin AD había dos participantes con TEA, que recordemos tienen gran habilidad para retener información visual y puede ser que esto haya



ayudado a que el porcentaje de acierto de este grupo en las preguntas más visuales haya sido superior.

Finalmente, los resultados de las dos preguntas extra del cuestionario de la película con AD que hacían referencia a si habían comprendido las explicaciones mostraron que la mitad del grupo de nivel más bajo (2 de 4 participantes), entendió las explicaciones. En cambio, en el grupo de nivel más alto, la mayoría, un 83,33% (5 de 6 participantes), entendió las explicaciones. Los tres alumnos que no entendieron las explicaciones coincidieron en resaltar que es «porque dicen muchas cosas». Sabemos que entre las personas con discapacidad intelectual existe una gran heterogeneidad, pero quizás, con una AD simplificada como la que propone Bernabé (2020) todos los participantes habrían comprendido la película.

## 7 Conclusiones

En este trabajo nos hemos propuesto dos objetivos. El primero ha sido analizar la especificidad de la AD fílmica para el público infantil de la película de animación *La oveja Shaun, la película: Granjagedon*. Para ello, hemos perseguido los siguientes objetivos secundarios: comprobar si el lenguaje que se ha utilizado es adecuado al público infantil, estudiar como se ha llevado a cabo la descripción de personajes, acciones y elementos sonoros y analizar qué técnicas se han utilizado para audiodescribir la película. El segundo objetivo ha consistido en analizar si la audiodescripción puede servir como herramienta de ayuda a la población infantil, y por extensión a la adulta, que tiene algún tipo de discapacidad cognitiva. Así, mediante un estudio de recepción hemos perseguido los siguientes objetivos secundarios: comprobar si la AD ha servido de ayuda para comprender mejor la película, investigar si en este tipo de películas sería mejor realizar una AD más emocional y estudiar la idoneidad de incluir una audiointroducción. Tras analizar el corpus hemos obtenido las siguientes conclusiones, que podemos considerar relevantes en relación con los objetivos que planteábamos

En cuanto a nuestro primer objetivo de comprobar si el lenguaje de la AD es adecuado al público infantil, nos remitimos a la norma UNE 153020, que sugiere que la información debe ser adecuada al tipo de obra y a las necesidades del público al que se dirige. Igualmente señala que la AD debe ser fluida, sencilla y con construcciones directas. Una vez realizado el análisis del lenguaje que se ha utilizado en la película



podemos afirmar que, si bien la AD utiliza frases cortas y breves, también incluye palabras que no se encuentran entre las más comunes para el público infantil. Para corroborar esta dificultad léxica y semántica configuramos una lista con las palabras que creíamos que eran complicadas para el público infantil. A continuación, realizamos una búsqueda entre las 10.000 palabras más frecuentes en español que se recogen en el corpus de referencia del español actual (CREA) de la Real Academia Española (RAE). Los resultados mostraron que solo dos de las 64 palabras de nuestra lista estaban dentro de esa clasificación. Por este motivo ampliamos la búsqueda en la lista del total de frecuencias y tomamos como referencia la primera palabra de nuestra lista «semejantes», que ocupaba el puesto 2.076, con una frecuencia de repetición del 46,49. De las palabras restantes 40 tenían una frecuencia de repetición de menos del 1% y tres de ellas no aparecían en la lista (intergaláctico, congéneres y fanáticos). También observamos que la AD incorporaba palabras que podrían resultar equívocas para el público infantil porque tenían más de una acepción, como por ejemplo *instantánea* en referencia a *fotografía*. Tal y como afirma López Justicia (2004) la población infantil con ceguera o problemas de visión tarda más en conocer el significado de las palabras y por esta razón deduce el significado de las palabras a partir del contexto. Así, creemos que en las películas dirigidas a este tipo de audiencia sería conveniente utilizar palabras que posean un solo significado o en todo caso, utilizar el más común. De la misma manera, observamos que en algunas escenas se utilizan demasiados pronombres para referirse a los personajes. Como afirma Pérez Pereira y Castro (1994), la correcta utilización de los pronombres es una de las últimas funciones del lenguaje que los niños y las niñas con ceguera o con problemas de visión aprenden, ya que para este colectivo es difícil diferenciar el lugar que ocupan las personas en el proceso de comunicación. Por lo anteriormente aportado, pensamos que, aunque el escrito es directo y claro, probablemente no es el más adecuado para el público infantil, por la dificultad que comporta la comprensión de algunas palabras. Si bien es cierto que, como afirma la norma UNE 153020, hay que evitar la pobreza de recursos idiomáticos básicos, en lo que respecta al público infantil sería necesario proporcionar algunas pautas más concretas. Para finalizar el estudio de este objetivo, analizamos paralelamente si alguna palabra de nuestra lista también estaba incluida en el *Diccionario Fácil* de la asociación Plena Inclusión, ya que en nuestro trabajo hemos realizado un estudio de recepción con personas con diversidad cognitiva para investigar si la AD puede ser una herramienta de ayuda para que

comprendan mejor la trama de la película. Solo la palabra «logotipo» estaba incluida en este diccionario.

En lo que respecta al objetivo de observar cómo se han descrito los personajes, las acciones y los elementos sonoros, hemos detectado que no existe una forma unificada de referirse a los personajes, por ejemplo, en el caso de Bitzer (el perro) se dirigen a él como Bitzer o perro, pero en ningún momento nos han aclarado de qué animal se trata. Como no podemos identificar a los personajes por el diálogo, ya que no existe, y para no causar confusión en la audiencia, creemos que sería necesario nombrar a los personajes siempre de la misma manera. Una opción podría ser designar a los personajes por su nombre y el tipo de animal al que pertenece durante sus primeras intervenciones, para que el espectador fije en su memoria el nombre y pueda situarlo. Así, los personajes podrían presentarse como: Bitzer, el perro; Shirley, la oveja rolliza o Lula, la extraterrestre. De esta manera sería más fácil que la audiencia con problemas de visión o con alguna discapacidad cognitiva pudiera identificarlos. En cuanto a las características de los personajes nos gustaría señalar que el único punto que siempre se describe es el de las expresiones faciales con la finalidad de conservar el humor de las escenas. La descripción de otros rasgos importantes como el físico, la vestimenta, la edad y la etnia, quedan relegados a un segundo plano o ni siquiera se describen por falta de espacio. Respecto a la descripción de las acciones, la AD sigue la recomendación de la norma UNE153020:8, de aclarar el espacio temporal en el que discurren las escenas respondiendo a las preguntas cuándo, dónde, quién, qué y cómo. En la totalidad de las descripciones comienzan situándonos en el momento del día y en el lugar de la acción, y a continuación explican qué personajes intervienen en la escena y qué está ocurriendo. En cuanto a los elementos sonoros, hemos observado que la AD no los describe cuando son fácilmente identificables. Tal y como indica la norma UNE 153020: 8, «debe evitarse describir lo que se desprende o deduce fácilmente de la obra». La AD solo describe los sonidos cuando acompañan elementos visuales que son importantes para poder seguir la trama y no queda claro quién los emite (por ejemplo, los sonidos metálicos cuando aterriza la nave y se tambalea), cuando los realiza un emisor diferente al que normalmente lo hace (por ejemplo, en la escena en la que el caracol silba) y cuando no lo podemos deducir por el contexto (por ejemplo, cuando el granjero entra en escena por primera vez la AD nos aclara quien emite la risa y de esta manera nos presenta al personaje). En cuanto a las canciones, la norma aconseja no describir encima de canciones, música. En esta

película es importante que el público sea consciente de que la música acompaña a una escena de humor, por esto no es tan crucial que la AD pise el sonido, sino que explique los elementos humorísticos que acompañan a la escena. Como ejemplo, la primera escena de la película, en la que la AD de los créditos y de la trepidante escena que sirve de presentación de la película, se realiza mientras suena una música que nos transporta al espacio.

Respecto a las técnicas se han utilizado para audiodescribir esta película sin diálogo nos hemos basado en la clasificación que propone Bardini (2020). Así, hemos podido constatar que en la mayoría de escenas se ha optado por transmitir toda la información posible mediante la técnica de descripción icónica de las imágenes. Al tratarse de una película sin diálogo, la audiencia necesita que le expliquen de forma detallada todo lo que ocurre en la pantalla, ya que de otra manera no podría seguir la trama. También hemos identificado que cuando es necesario describir elementos extralingüísticos como expresiones faciales y el lenguaje no verbal se ha recurrido a la técnica de sustitución para explicitar el significado del gesto y no por reproducir lo que se ve en las imágenes. Esta descripción es necesaria para que el público disponga de la máxima información para comprender la trama y conservar el humor de la escena ya que no pueden intuirlo mediante el diálogo. Como ejemplo, aportamos la escena en la que el granjero sale en calzoncillos y la AD describe el gesto de Bitzer como «estupefacto». De la misma manera, en las escenas en las cuales no existe suficiente espacio para realizar la AD debido al gran número de elementos potencialmente descriptibles, se ha utilizado la técnica de reducción y se ha sacrificado la descripción de los elementos humorísticos en favor de la descripción de los elementos más importantes para la comprensión del argumento. Es el caso de la escena en la que las ovejas están de picnic y cada una está haciendo una cosa y la AD no entra en el detalle y resume la imagen con la palabra «disimular». Por otra parte, aunque en la mayoría del clip la AD está sincronizada con las imágenes como aconseja la norma UNE 153020, hemos constatado que en algunas escenas se ha utilizado la técnica de compensación para adelantar acontecimientos cuando ha sido necesario aclarar el porqué de algún sonido que ocurre en una escena posterior. Por último, la AD ha recurrido a la técnica de amplificación para presentarnos al personaje del extraterrestre ya que de otra manera sería difícil que llegara a la audiencia.

Nuestro segundo objetivo buscaba analizar si la audiodescripción puede servir como herramienta de ayuda a la población infantil, y por extensión a la adulta, que tiene

algún tipo de discapacidad cognitiva. Por ello, se realizó un estudio de recepción en el que participaron cuatro clases de l'Escola d'Educació Especial Josep Sol. Para poder analizar mejor los resultados separamos al alumnado en dos grupos integrados por dos clases, según su nivel cognitivo. Así, una clase de cada grupo vio la película con AD y la otra sin AD. En los grupos de menor nivel cognitivo, los resultados mostraron una media de mejora del 46,43% en el grupo que vio la película con AD, en lo que respecta a las respuestas sobre conceptos y del 23,06% en las preguntas de reconocimiento de imágenes que iban acompañadas de una imagen igual o muy similar a la de la película. En cambio, el grupo que vio la película sin AD obtuvo un mayor porcentaje de acierto en las preguntas de reconocimiento de imágenes que iban acompañadas de una imagen diferente a la de la película, una media del 29,24%.. Respecto a los grupos de mayor nivel cognitivo, aún teniendo un mayor grado de comprensión lectora y escrita, el grupo que vio la película con AD, no mejoró el porcentaje de acierto en las preguntas sobre conceptos. Nos sorprendió especialmente que nadie de este grupo respondiera correctamente a la pregunta ¿sabes qué quiere decir levitar?, y en cambio en el grupo sin AD, acertó la respuesta correcta el 80% de participantes. Como hemos apuntado anteriormente, el ser la última clase en realizar la actividad pudo afectarles. En cuanto a las preguntas visuales acompañadas de imágenes descontextualizadas, las dos clases obtuvieron resultados parecidos. Tuvieron un acierto del 100% en la pregunta ¿cuál de estos trajes es un traje antirradiación? y se repartieron la mejora de acierto en las otras dos preguntas. En cambio, el grupo sin AD mejoró el porcentaje de acierto en dos de las tres preguntas acompañadas de imágenes iguales a las de la película. Así, parece que la AD sí que ha servido como herramienta de ayuda en las clases de menor nivel cognitivo, porque les ha ayudado a contextualizar las imágenes y las han comprendido mejor. En cambio, en el grupo con mayor nivel cognitivo quienes vieron la versión con AD no obtuvieron una mejora significativa en los resultados. Esto nos invita a pensar que a mayor grado de nivel cognitivo, la necesidad de la AD es menor, aspecto que merecería un estudio pormenorizado en el futuro.

En cuanto a nuestro objetivo específico de estudiar si en este tipo de películas sería mejor realizar una AD más emocional, no hemos podido establecer una conclusión ya que necesitaríamos realizar un estudio diseñado y enfocado específicamente en este punto. Pero, apuntamos, tentativamente, que queda respondido indirectamente con la pregunta de la encuesta *¿has entendido las explicaciones?* La mitad del alumnado con

menor nivel cognitivo no entendió las explicaciones porque «decían muchas cosas», aún así los resultados muestran que en seis de las nueve preguntas hubo una mejora en el grupo que vio la película con AD. En cuanto al grupo de mayor nivel cognitivo, cinco de los seis participantes afirmaron que entendieron las explicaciones, pero en cambio la AD no mejoró los resultados respecto al grupo que vio la película sin AD. Por otra parte, los participantes de los dos grupos que no entendieron las explicaciones opinaron que en la AD explicaban muchas cosas. Esto nos hace pensar que en este tipo de películas una AD denotativa puede provocar cansancio en la audiencia y resultar poco comprensible, ya que no se trata solo de entender las palabras, sino de conocer su significado que por regla general es lo último que aprendemos. Por esta razón una AD narrativa o cinematográfica podría ayudar a que las personas con algún tipo de discapacidad cognitiva comprendieran mejor la totalidad de la trama.

Con relación a nuestro último objetivo específico relativo a la inclusión de una audiointroducción que facilitara una mayor comprensión de la trama creemos que en este tipo de película sería de gran utilidad. Las escenas se suceden muy rápido, son muy ricas en detalles visuales y, al no existir diálogo, hay mucha información que se puede perder por el camino. Como hemos visto en el apartado de descripción de personajes, ha faltado espacio para incluir por ejemplo detalles característicos de los personajes como la boina de Bitzer, las gafas del granjero o los rulos de Shirley. Una audiointroducción permitiría descubrir estos detalles a la audiencia y ponerla en antecedentes. Bajo nuestro punto de vista sería muy recomendable incluir una audiointroducción como la que propone Penny (2020), en la que se realice una descripción física de los personajes protagonistas de la película, donde se localiza la acción, si la película está basada en un libro u en otra película, o si hace algún guiño a alguna, por ejemplo. Cuanta más información tenga la audiencia sobre la película, mucho más podrá disfrutar de su visionado.

Finalmente, queremos puntualizar que somos conscientes de las limitaciones de nuestro estudio, tanto por la ratio de participantes como por las condiciones en la que se ha desarrollado. Como hemos comentado anteriormente, la calidad visual y sonora del documento en algunas clases no ha sido la mejor; además los resultados de los grupos 16 y 17 se han podido ver afectados porque han realizado la actividad después del recreo. Igualmente, la película que elegimos para nuestro estudio quizás no era la más adecuada para los grupos con mayor nivel de conocimiento o de mayor edad, y

esto podría haber provocado que no hayan estado tan atentos como los otros dos grupos, aunque se tenía que mantener una misma película para que el estudio fuese homogéneo. También, nos gustaría destacar que entre el alumnado existen diversos tipos de discapacidad cognitiva y, si bien esto nos ha permitido contar con un colectivo más amplio para estudiar como puede ayudar la AD a las personas con discapacidad cognitiva, no nos ha permitido evaluar los resultados de forma concluyente.

Por este motivo, creemos que sería interesante abrir una futura vía de investigación para realizar un estudio más exhaustivo y focalizado según el tipo de discapacidad y el nivel cognitivo de los y las participantes. Igualmente, sería interesante analizar si existen diferencias en los resultados tras el visionado de una película con una AD convencional y con una AD simplificada siguiendo los estándares del lenguaje fácil. Otra posible vía de investigación futura sería estudiar si los principios en los que se basa la AD simplificada podrían servir de guía en la audiodescripción de películas infantiles.

## Referencias bibliográficas

- AENOR (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual: Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. UNE 1530220. Madrid: AENOR.
- (2018). *Lectura Fácil. Pautas y recomendaciones para la elaboración de documentos*. UNE 153101 EX. Madrid: AENOR.
- Anteproyecto de la nueva Ley General de Comunicación Audiovisual (2020). Recuperado de: <https://avancedigital.gob.es/layouts/15/HttpHandlerParticipacionPublicaAnexo.s.ashx?k=17868>
- Audio Description. Disability resources and educational services (DRES). Recuperado de: <https://www.disability.illinois.edu/academic-supports/accommodations/audio-description>
- BARDINI, Floriane (2020). "Audio description and the translation of film language into words" *Ilha Desterro*, vol.73, no.1, p.273-295.
- BERNABÉ CARO, Rocío y ORERO, Pilar (2019) "Easy to Read as Multimode Accessibility Service", *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 21: 53-74.
- BERNABÉ CARO, Rocío y ORERO, Pilar (2020). "Easier audio description Exploring the potential of Easy-to-Read principles in simplifying AD". *Innovation in Audio Description Research*. Routledge: p.55-75.
- BOUZAS Ana Nieves, CARREIRO Paula y ARCEO, María (2014). *Comprendo mi entorno. Manual de accesibilidad cognitiva para personas con trastorno del espectro del autismo*. Recuperado de: [http://www.autismo.org.es/sites/default/files/comprendo\\_mi\\_entorno\\_manual\\_de\\_accesibilidad\\_cognitiva\\_para\\_personas\\_con\\_tea.pdf](http://www.autismo.org.es/sites/default/files/comprendo_mi_entorno_manual_de_accesibilidad_cognitiva_para_personas_con_tea.pdf)
- CANIMAS BRUGUÉ, Joan. (2015). "¿Discapacidad o diversidad funcional?" *Siglo Cero*, 46(2), 79-97. Recuperado de: <https://revistas.usal.es/index.php/0210-1696/article/view/scero20154627997/15821>
- Comité Español de Representantes de personas con discapacidad (CERMI), El periódico de la discapacidad, núm. 287. *Las leyes de la comprensión y la comunicación fácil*. [Consultado el 8 de junio de 2021]. Recuperado de: <http://semanal.cermi.es/noticia/leyes-comprension-comunicacion-facil.aspx>
- Comisión Nacional de los mercados y competencia (CNMC). "Informe sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2017" (2019). Recuperado de: [https://www.cnmc.es/sites/default/files/2394511\\_3.pdf](https://www.cnmc.es/sites/default/files/2394511_3.pdf)

- Comisión Nacional de los mercados y competencia (CNMC). “IPN/CNMC/042/20 Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual” (2020). Recuperado de: [https://www.cnmc.es/sites/default/files/3309300\\_9.pdf](https://www.cnmc.es/sites/default/files/3309300_9.pdf)
- Corpus de referencia del español actual (CREA), listado de frecuencias. Recuperado de: <http://corpus.rae.es/lfrecuencias.html>
- DELGADO, Clara Isabel, y RODRÍGUEZ, Mónica (2018). “Primera norma técnica sobre Lectura Fácil” en *La revista de la normalización española*. Recuperado de: <https://revista.une.org/4/primera-norma-tecnica-sobre-lectura-facil.html>
- DÍAZ CINTAS, Jorge (2007). “Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual” *TRANS. Revista de Traductología*, núm. 2, p. 45-59.
- (2010). “La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y la audiodescripción” en *El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo*. Madrid: Instituto Cervantes, p. 157-180.
- Diccionario fácil Plena inclusión. Recuperado de: <http://diccionariofacil.org/>
- Directiva (UE) 2018/1808 DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 14 de noviembre de 2018 por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de servicios de comunicación audiovisual), habida cuenta de la evolución de las realidades del mercado. Recuperado de: <https://www.boe.es/doue/2018/303/L00069-00092.pdf>
- ELLIS, Katie;, KENT Mike y LOCKE, Kathryn (2018). Audio Description and Australian Television: a position paper. Recuperado de: [http://humanities.curtin.edu.au/wp-content/uploads/sites/4/2018/06/ADPositionPaper\\_Alt-text-enabled.pdf](http://humanities.curtin.edu.au/wp-content/uploads/sites/4/2018/06/ADPositionPaper_Alt-text-enabled.pdf)
- Encuesta sobre discapacidades, autonomía personal y situaciones de dependencia (2008). Instituto Nacional de Estadística (INE). Recuperado de: [https://www.ine.es/dynqs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica\\_C&cid=1254736176782&menu=resultados&secc=1254736194716&idp=1254735573175](https://www.ine.es/dynqs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176782&menu=resultados&secc=1254736194716&idp=1254735573175)
- FRESNO-CAÑADA, Nazaret (2015). La (re)construcción de los personajes fílmicos en la audiodescripción Efectos de la cantidad de información y de su segmentación en el recuerdo de los receptores. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona.
- GARMAN, Judy (2011). Autistic spectrum, captions and audio description. Recuperado de: <http://mindfulresearch.co.uk/2011/08/29/autistic-spectrum-captions-and-audio-description/>
- GUILLAMON, Carme y BARDINI Floriane (2016). Conferencia acerca de *Audiodescripción: una modalidad de accesibilidad audiovisual imprescindible*. Universitat de Vic- Universitat Central de Catalunya. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ACqvmYWz6k>



- HARRINGTON, David y DRAKE, Michael V. (1993). *Los campos visuales texto y atlas de perimetría clínica*. Barcelona: Científicas y Técnicas, D.L.
- HERNÁNDEZ-BARTOLOMÉ, Ana I. y MENDILUCE-CABRERA, Gustavo. (2004). Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People. *Meta*, 49(2), 264–277. Recuperado de: <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2004-v49-n2-meta770/009350ar.pdf>
- Informe sobre la ceguera en España. Recuperado de: [https://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto\\_20\\_1.pdf](https://www.seeof.es/archivos/articulos/adjunto_20_1.pdf)
- ITC *Guidance On Standards for Audio Description*. Recuperado de: [http://sign-dialog.de/wp-content/richtlinien\\_199902\\_england.pdf](http://sign-dialog.de/wp-content/richtlinien_199902_england.pdf)
- JANKOWSKA, Anna (2019). “Accessibility Mainstreaming and Beyond – Senior Citizens as Secondary Users of Audio Subtitles in Cinemas” en *International Journal of Language, Translation and Intercultural Communication*, 8, p. 28-47. [doi: https://doi.org/10.12681/ijltic.20275](https://doi.org/10.12681/ijltic.20275)
- La experiencia de ofrecer teatro con accesibilidad cognitiva. Recuperado de: <https://aptent.es/la-experiencia-de-ofrecer-teatro-con-accesibilidad-cognitiva/>
- Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Recuperado de: <http://boe.es/boe/dias/2010/04/01/pdfs/BOE-A-2010-5292.pdf>
- Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Recuperado de: <https://www.boe.es/eii/es/l/2003/12/02/51/con>
- LEONHARDT, Mercè; CANTAVELLA, Francesc Y TARRAGÓ, Remei (1999). *Iniciación del lenguaje en niños ciegos: un enfoque preventivo*. Madrid: ONCE.
- LÓPEZ JUSTICIA, María Dolores (2004). *Aspectos evolutivos y educativos de la deficiencia visual*. A Coruña: Netbiblo
- LYNCH, Kevin (1960). *The image of the city*. Harvard-MIT Joint Center for Urban Studies Series. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MACE, Ronald L. (1998). Extracto de una presentación de Ronald L. Mace, donde expone el concepto de diseño universal. *Designing for the 21<sup>st</sup> Century: An International Conference on Universal Design*. Hofstra University, Hempstead, New York. Editado y publicado por Jan Reagan en agosto 1998. Recuperado de: [https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about\\_us/usronmacespeech.html](https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_us/usronmacespeech.html)
- MASZEROWSKA, A; MATAMALA, Anna y ORERO, Pilar (2014) “Audio describing text on screen”(eds.) en *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins: 103-120.
- MATAMALA, Anna (2019). *Accessibilitat i traducció audiovisual*. Vic: Eumo.

- (2020). *Audiovisual Content for all: What Does It Mean?* Inclusive Dialogue, Moscou, 2020 <https://ddd.uab.cat/record/217120>
- MOLINA, Lucía and HURTADO Amparo (2002). "Translation techniques revisited: a dynamic and functionalist approach" en *Translators' Journal*, 47(4), p. 498–512.
- NAVARRETE, Francisco Javier (1997). "Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes" *Integración*, núm.23, p. 70-75.
- Orden CUD/582/2020, de 26 de junio, por la que se establecen las bases reguladoras de las ayudas estatales para la producción de largometrajes y de cortometrajes y regula la estructura del Registro Administrativo de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales. (2020). Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/o/2020/06/26/cud582>
- ORERO, Pilar. (2007a). *Audiosubtitling: a possible solution for opera accessibility in Catalonia*. Tradterm, 13, 135. Doi: 10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2007.47470
- (2007). "Sampling audio description in Europe" en Díaz-Cintas, J., Orero, P., & Remael, A. (Eds.). *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*, pp. 111-125. Amsterdam: Rodopi.
- ORERO, Pilar; PEREIRA, Ana y UTRAY, Francisco (2007). "Visión histórica de la accesibilidad en los medios de España" *TRANS. Revista de Traductología*, núm. 11, p.31-44.
- ORERO, Pilar. (2011). *Audio Description for Children: Once upon a time there was a different audio description for characters*. Entre texto y receptor: accesibilidad, doblaje y traducción. Peter Lang, p. 169-184.
- PALOMO LÓPEZ, Alicia. (2010). "The benefits of audio description for blind children" en Díaz-Cintas, J., Matamala, A. & Neves, J. (2010). *New insights into audiovisual translation and media accessibility: Media for All 2*, pp. 213-226. Amsterdam: Rodopi.
- PENNY, Jonathan (2020). "Bringing the stage to the screen: enhanced audio introductions to complement broadcast AD" en *Session 15 Audio description (industry session)*. 2021. (M4All 9: Sketching tomorrow's mediascape). Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/237233>
- Per una cultura a l'abast de tothom. Recuperado de: [http://www.webacic.cat/ca/cultura\\_abast\\_tothom/document\\_per\\_una\\_cultura\\_a\\_bast\\_de\\_tothom.php](http://www.webacic.cat/ca/cultura_abast_tothom/document_per_una_cultura_a_bast_de_tothom.php)
- Primera norma técnica sobre lectura fácil (2018). UNE, la revista de la normalización española, nº 4. Recuperado de: <https://revista.une.org/4/primera-norma-tecnica-sobre-lectura-facil.html>

- RAMOS, M. (2013). El impacto emocional de la audiodescripción. (Tesis doctoral). Universidad de Murcia.
- REMAEL, Aline, REVIERS, Nina; VERCAUTEREN, Gert. "Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines", Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste, 2015, pp. 99. Recuperado de: [https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/11838/1/ADLAB\\_UK.pdf](https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/11838/1/ADLAB_UK.pdf)
- ROMAÑACH, Javier; LOBATO, Manuel (2005). Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano. Recuperado de: <http://forovidaindependiente.org/diversidad-funcional-nuevo-termino-para-la-lucha-por-la-dignidad-en-la-diversidad-del-ser-humano/>
- ROVIRA-ESTEVA, Sara; TOR-CARROGGIO, Irene (2018). Serveis d'accessibilitat sensorial a les televisions catalanes: situació actual, necessitats i propostes de futur. Informe final. Transmedia Catalonia, Departament de Traducció, Interpretació i Estudis de l'Àsia Oriental de la Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/record/189381>.
- Registro afiliados a la ONCE (2020). Recuperado de: <https://www.once.es/dejanos-ayudarte/afiliacion/datos-de-afiliados-a-la-once>
- Teatro accesible, cultura para todos (2014). Revista digital compomiso empresarial. Recuperado de: <https://www.compromisoempresarial.com/rsc/2014/12/teatro-accesible-cultura-para-todos/>
- TEJEDA, Jose María (2020). Discapacidad intelectual y accesibilidad cognitiva. Recuperado de: <https://cedec.intef.es/discapacidad-intelectual-y-accesibilidad-cognitiva/>
- WALCZAK, Agnieszka (2016). "Foreign Language Class with Audio Description: A Case Study." En *Matamala Anna y Orero Pilar (eds) (2016). Researching Audio Description*. London: Palgrave Macmillan, 187–204.
- WATKINS, Adam. (2013). Can audio description help people with autism? Recuperado de: <https://www.redbeemedia.com/blog/can-audio-description-help-people-with-autism/>
- Web Accessibility Criteria- Audio Descriptions. Universal Design Center (CSUN). Recuperado de: <https://www.csun.edu/universal-design-center/web-accessibility-criteria-audio-descriptions#WC>
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2001). Clasificación internacional del funcionamiento de la discapacidad y de la salud CIF: versión abreviada, Versión abreviada. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/43360>
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2011). Informe mundial sobre la discapacidad: Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: [https://www.who.int/disabilities/world\\_report/2011/summary\\_es.pdf?ua=1](https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf?ua=1)

WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2018). CIE\_11, Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión. Recuperado de: <https://icd.who.int/es>

WORLD HEALTH ORGANIZATION. (2020). Informe mundial sobre la visión. Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/331423>

## **Filmografía**

Becker Will y Phelan Richard; *La oveja Shaun. La película: Granjagedón*, (Aardman Animations, Amazon Prime, Studiocanal, 2019). AD realizada por Ilunion, grupo ONCE.

## Anexos

*Anexo A. Evolución del nº de horas audiodescritas en canales públicos entre 2014 y 2017*

CANAL	OBLIGACIÓN HORAS/MES 2017	2014	2015	2016	2017
<b>CANALES PÚBLICOS</b>					
La1	40h	6,4	52,5	70,4	<b>89,8</b>
La2	40h	6,3	29,5	105,3	<b>74,1</b>
Clan TV	40h	0,5	54,4	103,9	<b>101,4</b>
Canal 24h	40h	0	0	0,4	<b>0</b>
TDP	40h	0	0	0	<b>0</b>

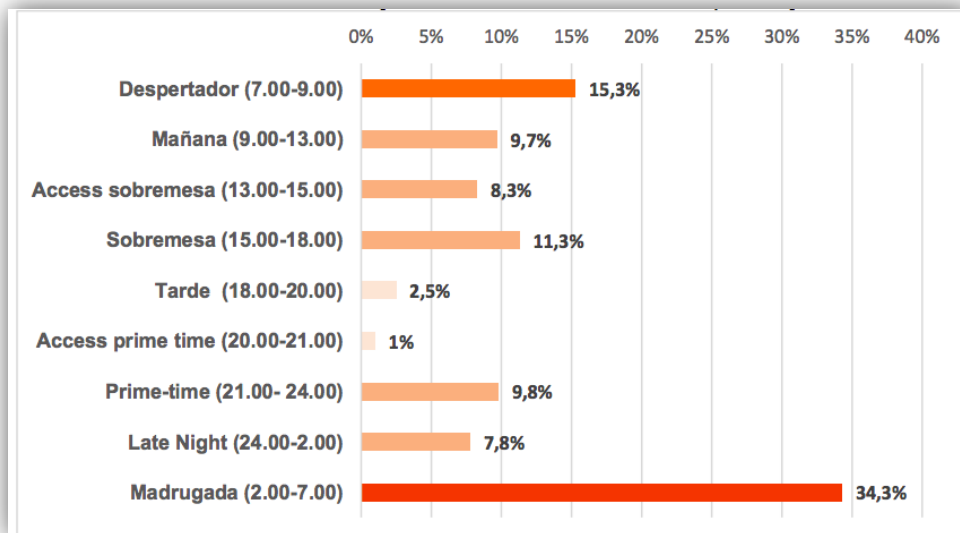
*Fuente: Informe de la CNMC sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2017.*

Anexo B. Evolución del nº de horas audiodescritas en canales privados entre 2014 y 2017

CANAL	OBLIGACIÓN HORAS/MES 2017		2014	2015	2016	2017
<b>CANALES PRIVADOS</b>						
<b>ATRESMEDIA</b>						
Antena 3	8h		17,3	18,2	25,4	15,2
Sexta	8h		17,7	21,3	18,8	12,2
Neox	8h		35	37,4	47,5	33,4
Nova	8h		10,2	10,6	14,9	17,2
Mega	2h	4h	-	11,7	11,2	11,3
A3S	2h	4h	-	6,3	21,6	27,6
<b>Media Global</b>			<b>20</b>	<b>17,6</b>	<b>23,2</b>	<b>19,5</b>
<b>MEDIASET</b>						
Tele 5	8h		10,5	9,1	9,3	9,7
Cuatro	8h		131,2	120,5	16,1	66,2
FDF	8h		14,7	18,3	95,8	38,4
Boing	8h		9,8	10,5	16	11
Divinity	8h		15,3	17,3	12,8	11,3
Energy	8h		34,1	29,9	19,6	16,8
Be Mad	0h	2h	-	-	7,1	7,1
<b>Media Global<sup>14</sup></b>			<b>35,9</b>	<b>34,3</b>	<b>28,3</b>	<b>22,9</b>
<b>NET TV</b>						
Disney	8h		45,2	110,7	38,5	34
Paramount	8h		3	5,3	10,3	9,9
<b>Media Global</b>			<b>24,1</b>	<b>58</b>	<b>24,4</b>	<b>21,9</b>
<b>VEO TV</b>						
Dmax	8h		0,2	3,2	0	11,4
Gol	0h	2h	-	-	1,5	2,5
<b>Media Global<sup>15</sup></b>			<b>0,2</b>	<b>3,2</b>	<b>0</b>	<b>11,4</b>

Fuente: Informe de la CNMC sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2017.

*Anexo C. Porcentaje anual de horas audiodescritas por franja horaria*



*Fuente: Informe de la CNMC sobre el seguimiento de las obligaciones impuestas en materia de accesibilidad correspondiente al año 2017.*



*Anexo D. Evolución de horas anuales audiodescritas en TVC entre 2011-2017*

<b>CANAL</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>
TV3	371	360	578	438	515	544	467
CS/33	-	174	379	354	399	363	434
CS/300/3XL	494	394	-	-	-	-	
33	143	-	-	-	-	-	

*Fuente: Informe de Rovira-Esteva y Tor-Carrogio (2018) basado en las memorias anuales de la CCMA*

*Anexo E. Horas audiodescritas previstas en el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual 2020.*

		<b>Subtitulado</b>	<b>Audiodescripción</b>	<b>Lengua de signos</b>
<b>TV lineal</b>	<b>Públicas</b>	90%	10 horas semanales	10 horas semanales
		Horario máxima audiencia	Prioritariamente horario máxima audiencia y en determinado tipo de contenidos	
	<b>Privadas</b>	75%	5 horas semanales	5 horas semanales
		Horario máxima audiencia	Prioritariamente horario máxima audiencia y en determinado tipo de contenidos	
<b>TV lineal de acceso condicional</b>		30%	5 horas semanales	x
		Contenidos de mayor interés para la audiencia.	Contenidos de mayor audiencia.	
<b>Servicios a petición</b>		30%	Gradual	x
		Contenidos de mayor interés para la audiencia	Dotados con la debida prominencia en el catálogo.	
<b>Servicios de terceros</b>		Mantener las medidas de accesibilidad incorporadas por los prestadores.		

*Fuente: Informe de la CNMC sobre el Anteproyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual 2020.*

*Anexo F. Ficha técnica de La Oveja Shaun. La Película: Granjageddón.*



**Título original**<sup>2</sup>: A Shaun the Sheep Movie: Farmageddon

**Año**: 2019

**Duración**: 86 min.

**País**: Reino Unido

**Dirección**: Will Becher, Richard Phelan

**Guion**: Jon Brown, Mark Burton (Personajes: Nick Park) (Historia: Mark Burton, Nick Park)

**Música**: Tom Howe

**Fotografía**: Animación, Charles Copping

**Reparto**: Animación

**Productora**: Aardman Animations, Amazon Prime Video, Studiocanal

**Género**: Animación. Comedia. Aventuras. Infantil | Animales. Extraterrestres. Cine familiar. Stop Motion. Claymation (Plastilina). Secuela

**Sinopsis**: Unas extrañas luces planean sobre el cielo del tranquilo Mossingham anunciando la llegada de visitantes de una lejana galaxia, pero en la granja Mossy Bottom la oveja Shaun y el resto del rebaño siguen haciendo de las suyas... muy a pesar de Bitzer, su perro pastor. Tras esta incursión, una adorable extraterrestre de asombrosos poderes se queda en Tierra, y Shaun ve en ella una oportunidad de diversión alienígena. Pero antes ha de evitar que su nueva amiga sea capturada por una siniestra organización.

---

<sup>2</sup> Datos extraídos de <https://www.filmaffinity.com/es/film135118.html>

Anexo G. Tabla de frecuencia de palabras en CREA

	<b>PALABRAS</b>	<b>FRECUENCIA EN CREA</b>	<b>DICCIONARIO FÁCIL</b>	<b>SINÓNIMOS</b>
1	Semejantes	46,49 (2076)		Parecidos
2	Seguidores	18,67 (4842)		Admiradores
3	Comitiva	7,03 (10752)		Caravana de coches
4	Flamante	6,67 (11227)		Nuevo
5	Desconcertado	5,26 (13418)		Confundido
6	Alternativamente	3,91 (16618)		Una tras otra
7	Absorto	3,15 (19449)		Pensativo
8	Retiene	3,02 (20035)		Sujeta
9	Percatarse	3,02 (20031)		Darse cuenta
10	Progenitor	2,75 (21366)		Padre
11	Espesura	2,37 (23680)		Bosque
12	Logotipo	2,24 (24625)	X	Símbolo
13	Estupefacto	2,15 (25341)		Sorprendido
14	Panfleto	2,13 (25513)		Folleto
15	Cauteloso	2,03 (26318)		Cuidadoso
16	Escortado	1,89 (27689)		Acompañado
17	Boquete	1,54 (31592)		Agujero
18	Desplomarse	1,35 (34383)		Caerse
19	Adherida	1,34 (34556)		Unida
20	Intrincado	1,27 (35679)		Revuelto
21	Alumbra	1,25 (35961)		Ilumina
22	Receloso	1,11 (38913)		Desconfiado
23	Exhausto	0,98 (41730)		Cansado
24	Hangar	0,95 (42634)		Garaje para naves
25	Desparramado	0,86 (45259)		Tirado
26	Fuselaje	0,79 (47652)		Piezas de la nave
27	Escabullirse	0,79 (47402)		Escaparse
28	Despavoridos	0,79 (47386)		Asustados
29	Oprimir	0,71 (50785)		Chafar
30	Endeble	0,70 (50971)		Débil
31	Zambullirse	0,68 (51982)		Sumergirse
32	Boquiabiertos	0,64 (53468)		Con la boca abierta
33	Estetoscopio	0,57 (57280)		Aparato para escuchar

				ruidos
34	Socavón	0,47 (64203)		Hoyo
35	Maroma	0,44 (66177)		Cuerda
36	Otea	0,43 (67241)		Mira
37	Pertrechados	0,42 (67816)		Vestidos
38	Tiznada	0,36 (73818)		Manchada
39	Titubeante	0,32 (78529)		Con duda
40	Levitar	0,31 (80025)		Flotar
41	Requisados	0,29 (83044)		Apropiarse, quitar
42	Compungido	0,25 (88834)		Triste
43	Increpar	0,24 (90333)		Insultar
44	Aguardan	0,21 (96424)		Esperan
45	Gatera	0,20 (100077)		Puerta para gatos
46	Pacas de paja	0,18 (105763)		Montones de paja
47	Cuadrarse	0,17 (106796)		Saludar
48	Androide	0,16 (110549)		Robot
49	Encaramadas	0,12 (127168)		Subidas
50	Resalto	0,11 (135874)		Banda reductora de velocidad
51	Jalear	0,11 (131161)		Animar
52	Arrebata	0,09 (145670)		Quita
53	Ilustra una noticia	0,07 (165714)		Está al lado de la noticia
54	Agolparse	0,07 (156086)		Reunirse
55	Transeúnte	0,05 (197441)		Peatón
56	Módulo	0,05 (183390)		Habitación
57	Acciona	0,03 (229101)		Aprieta
58	Engulle	0,02 (262214)		Come
59	Vellón	0,00 (724950)		Lana
60	Hollín	0,00 (569535)		Polvo negro
61	Asienten	0,00 (448360)		Están de acuerdo
62	Intergaláctico	NC		Entre galaxias
63	Congéneres	NC		Compañeras
64	Fanáticos	NC		Seguidores

#### *Anexo H. Imágenes de ejemplos de la técnica de sustitución*

- ++00015500+00015722      *Los caracoles observan el cielo, **sorprendidos**.*
- ++00032520+00033408      *La sombra se aproxima. Él vuelve. Prueba una patata. Se quema. Sopla. Se vuelve asustado. Contempla la comida **titubeante**. Se marcha.*
- ++00045201+00045703      *Sún le indica que se lo devuelva. Él se lo extrae. Mira a la oveja **enfadado**.*
- ++00054514+00055214      *Mira asustado a una oveja tiznada de hollín. Clava otro panel se prohíben lanzar ovejas con un cañón. Sún lo observa **enfadado**.*
- ++00061105+00062011      *Se aleja arrastrando una parrilla. Vuelve con un saco de comida para ovejas. Se la entrega a Sún. **Le indica que lo vigila**.*
- ++00085406+00085919      *Muestra las pizzas al rebaño. Sus compañeras permanecen **serias**. El perro está a su espalda.*
- ++00100614+00101702      *En el exterior de la granja, se distingue luz en una habitación. Se apaga. De un árbol cuelga una rueda a modo de columpio. En el establo, Sún observa **pensativo** la caja de pizza vacía.*
- ++00105917+00110510      *Bítza abre la puerta del establo. Sún sale **desperezándose**. El rebaño lo arrolla.*
- ++00131620+00131914      *Observa **con curiosidad** a Sún. Se acerca.*
- ++00132604+00132812      *Este lo observa confuso. **Sonríe**.*
- ++00140005+00140515      *El animal se aleja **despavorido**. Se vuelve hacia otras tres. Estas se esconden. Se acerca Sún.*

- ++00141401+00142009 *Ellas se miran **confusas**. Avanzan lentamente hacia Sún y su nuevo amigo. Este las contempla **sonriente**.*
- ++00151912+00152017 *El perro se aleja **receloso**.*
- ++00160502+00160902 *La oveja contempla el cartel de prohibido montarse. El alienígena lo **ignora**.*
- ++00200216+00200806 *Sale de la casa. Viste jersey y calzoncillos rojos. Bítzer lo observa **estupefacto**.*
- ++00201700+00202400 *Las ovejas lo contemplan **confundidas**. En el establo, el alienígena dibuja unas circunferencias en el suelo.*
- ++00241309+00241422 *La mujer se aleja **seria**.*

*Anexo I. Imágenes de ejemplo de la técnica de reducción*

*Imagen 1. Bitzer lleno de flechas*



*Imagen 2. Rebaño disimulando*



*Imagen 3. Lula con nido en la cabeza*





*Imagen 4. Cosechadora cayendo*



*Imagen 5. Registro de la zona*



## Anexo J. Modelo de encuestas<sup>3</sup>

\* Obligatoria

1. SOY \*

Maqueu només un oval.

	
<input type="radio"/> UNA NIÑA	<input type="radio"/> UN NIÑO

2. ¿CONOCÍAS A LA OVEJA SHAUN ANTES DE VER ESTA PELÍCULA? \*



Maqueu només un oval.

SÍ  
 NO

3. ¿HAS ENTENDIDO LAS EXPLICACIONES? \*

Maqueu només un oval.

	
<input type="radio"/> SÍ <i>Ves a la pregunta 5</i>	<input type="radio"/> LA MAYORÍA DE VECES <i>Ves a la pregunta 5</i>
	
<input type="radio"/> ALGUNAS VECES <i>Ves a la pregunta 4</i>	<input type="radio"/> NO <i>Ves a la pregunta 4</i>

<sup>3</sup> Como las dos encuestas (con AD y sin AD) compartían las mismas preguntas menos las específicas para la versión con audiodescripción, es decir, las preguntas 3 y 4, solamente incluimos la encuesta para la versión con AD.

4. ¿POR QUÉ NO HAS ENTENDIDO LAS EXPLICACIONES? \*

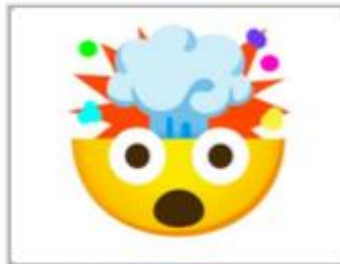
Maqueu només un oval.



HABLAN MUY RÁPIDO



DICEN MUCHAS COSAS



UTILIZAN PALABRAS COMPLICADAS



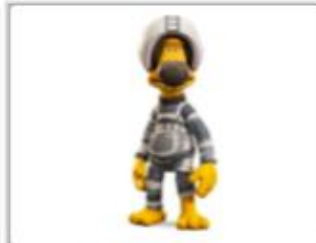
SON ABURRIDAS

5. ¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES ES LULA? \*

Maqueu només un oval.



OPCIÓN 1



OPCIÓN 2



OPCIÓN 3

6. ¿SABES QUÉ ES UN CONTENEDOR ISOTÉRMICO? \*

Maqueu només un oval.



UN SITIO PARA TIRAR BASURA



UN RECIPIENTE QUE MANTIENE LA TEMPERATURA DE LOS ALIMENTOS



UNA CAJA PARA GUARDAR COSAS

7. ¿QUÉ COMPRA EL HOMBRE QUE SE ACERCA AL PUESTO DE COMIDA? \*

Maqueu només un oval.



PALITOS DE PECADO



CHURROS



PATATAS FRITAS

8. ¿CON QUÉ PAGA LA OVEJA LAS PIZZAS? \*

Maqueu només un oval.



CON DINERO



CON PIEDRAS



CON BOTONES

9. ¿A QUÉ SE PARECE LA NAVE DEL EXTRATERRESTRE? \*

Maqueu només un oval.



A UN PULPO



A UN HUEVO



A UNA CONCHA DE MOLUSCO

10. ¿DE QUÉ COLOR SON LAS OREJAS DEL EXTRATERRESTRE? \*

Maqueu només un oval.



ROJAS



ROSAS



AZULES

11. ¿QUÉ VEHÍCULO TIENE EL GRANJERO? \*



Maqueu només un oval.



UN CAMIÓN



UN COCHE



UNA COSECHADORA

12. ¿SABES QUE QUIERE DECIR LEVITAR? \*

Maqueu només un oval.



SALTAR MUY ALTO



FLOTAR EN EL AIRE



CORRER MUY RÁPIDO

13. ¿CUÁL DE ESTOS TRAJES ES UN TRAJE ANTIRADIACIÓN? \*

Maqueu només un oval.



Opción 1



OPCIÓN 2

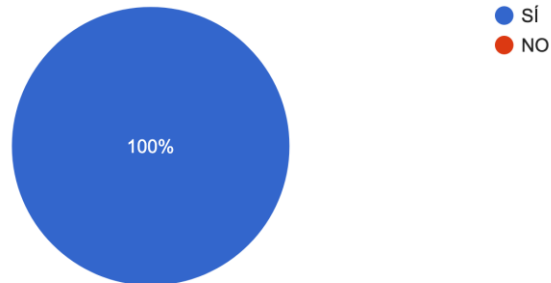


OPCIÓN 3

Anexo K. Resultados de la encuesta grupo 18 (sin AD)

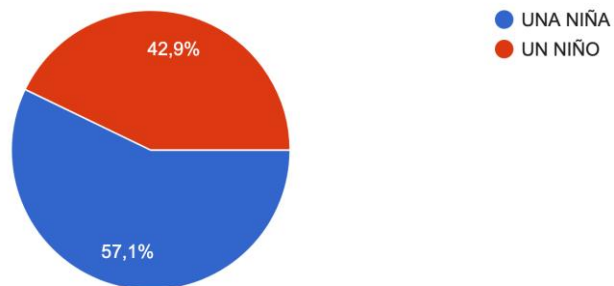
¿CONOCÍAS A LA OVEJA SHAUN ANTES DE VER ESTA PELÍCULA?

7 respuestas



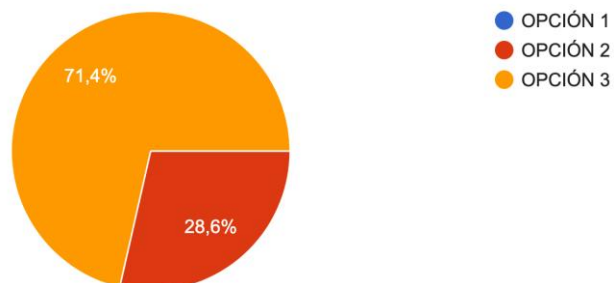
SOY

7 respuestas



¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES ES LULA?

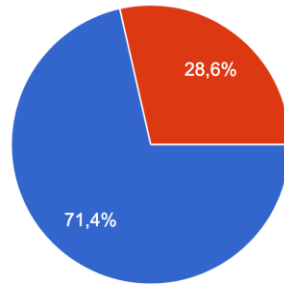
7 respuestas





### ¿SABES QUÉ ES UN CONTENEDOR ISOTÉRMICO?

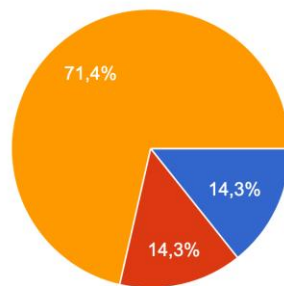
7 respuestas



- UN SITIO PARA TIRAR BASURA
- UN RECIPIENTE QUE MANTIENE LA TEMPERATURA DE LOS ALIMENTOS
- UNA CAJA PARA GUARDAR COSAS

### ¿QUÉ COMPRA EL HOMBRE QUE SE ACERCA AL PUESTO DE COMIDA?

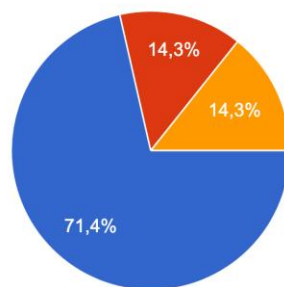
7 respuestas



- PALITOS DE PESCADO
- CHURROS
- PATATAS FRITAS

### ¿CON QUÉ PAGA LA OVEJA LAS PIZZAS?

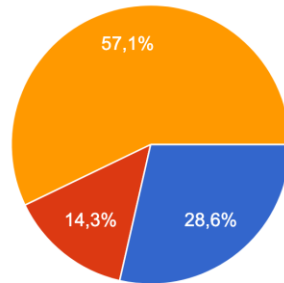
7 respuestas



- CON DINERO
- CON PIEDRAS
- CON BOTONES

### ¿A QUÉ SE PARECE LA NAVE DEL EXTRATERRESTRE?

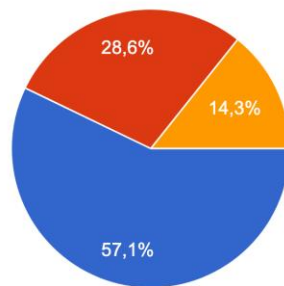
7 respuestas



- A UN PULPO
- A UN HUEVO
- A UNA CONCHA DE MOLUSCO

### ¿DE QUÉ COLOR SON LAS OREJAS DEL EXTRATERRESTRE?

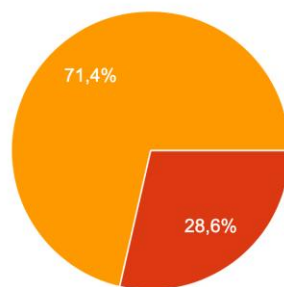
7 respuestas



- ROJAS
- ROSAS
- AZULES

### ¿QUÉ VEHÍCULO TIENE EL GRANJERO?

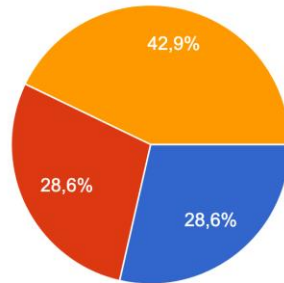
7 respuestas



- UN CAMIÓN
- UN COCHE
- UNA COSECHADORA

### ¿SABES QUE QUIERE DECIR LEVITAR?

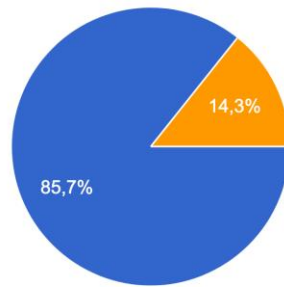
7 respuestas



- SALTAR MUY ALTO
- FLOTAR EN EL AIRE
- CORRER MUY RÁPIDO

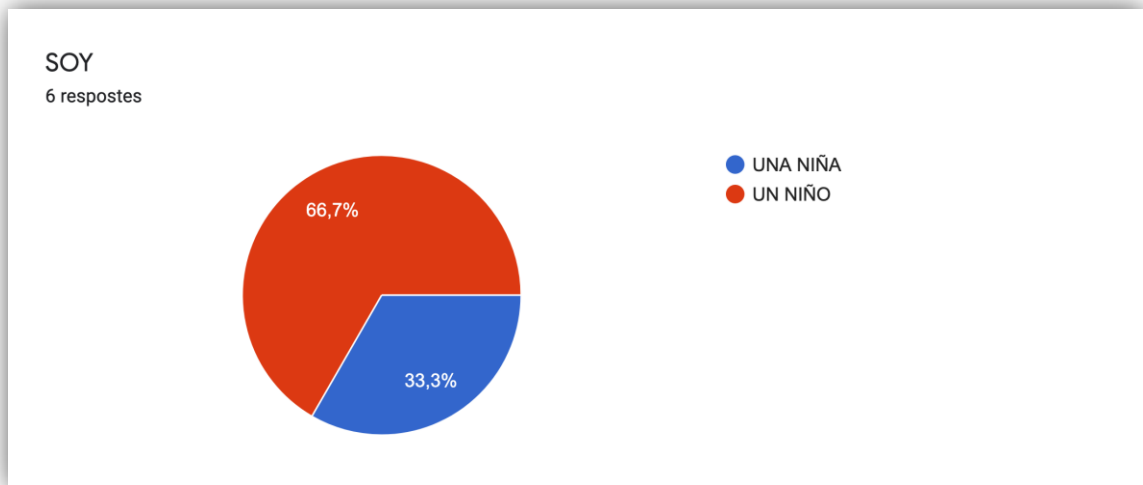
### ¿CUÁL DE ESTOS TRAJES ES UN TRAJE ANTIRADIACIÓN?

7 respuestas



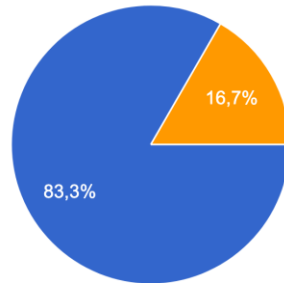
- OPCIÓN 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

Anexo L. Resultados de la encuesta grupo 19 (con AD)



### ¿HAS ENTENDIDO LAS EXPLICACIONES?

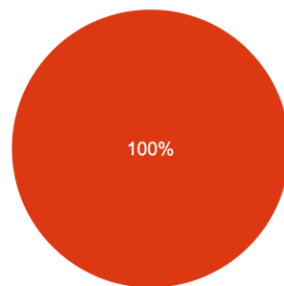
6 respuestas



- SÍ
- LA MAYORÍA DE VECES
- ALGUNAS VECES
- NO

### ¿POR QUÉ NO HAS ENTENDIDO LAS EXPLICACIONES?

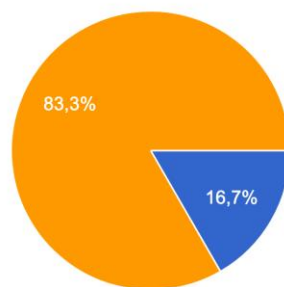
1 respuesta



- HABLAN MUY RÁPIDO
- DICEN MUCHAS COSAS
- UTILIZAN PALABRAS COMPLICADAS
- SON ABURRIDAS

### ¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES ES LULA?

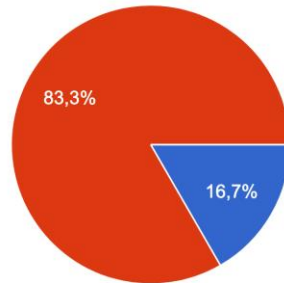
6 respuestas



- OPCIÓN 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

### ¿SABES QUÉ ES UN CONTENEDOR ISOTÉRMICO?

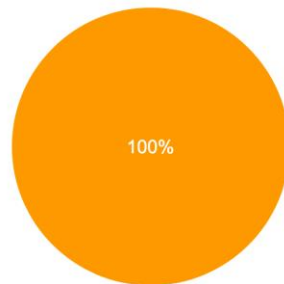
6 respuestas



- UN SITIO PARA TIRAR BASURA
- UN RECIPiente QUE MANTIENE LA TEMPERATURA DE LOS ALIMENTOS
- UNA CAJA PARA GUARDAR COSAS

### ¿QUÉ COMPRA EL HOMBRE QUE SE ACERCA AL PUESTO DE COMIDA?

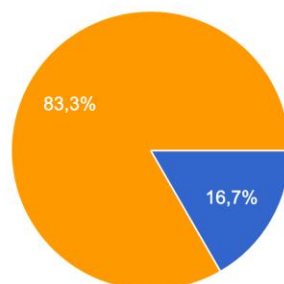
6 respuestas



- PALITOS DE PECADO
- CHURROS
- PATATAS FRITAS

### ¿CON QUÉ PAGA LA OVEJA LAS PIZZAS?

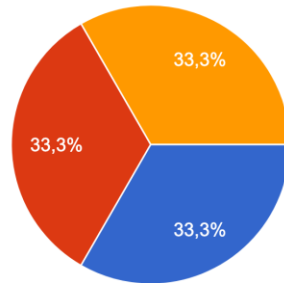
6 respuestas



- CON DINERO
- CON PIEDRAS
- CON BOTONES

### ¿A QUÉ SE PARECE LA NAVE DEL EXTRATERRESTRE?

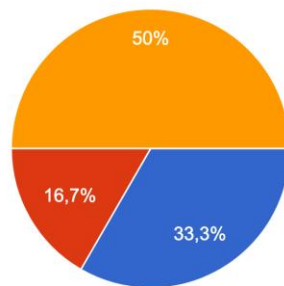
6 respuestas



- A UN PULPO
- A UN HUEVO
- A UNA CONCHA DE MOLUSCO

### ¿DE QUÉ COLOR SON LAS OREJAS DEL EXTRATERRESTRE?

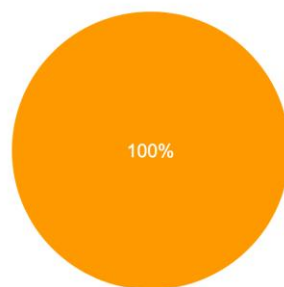
6 respuestas



- ROJAS
- ROSAS
- AZULES

### ¿QUÉ VEHÍCULO TIENE EL GRANJERO?

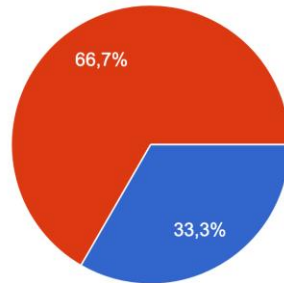
6 respuestas



- UN CAMIÓN
- UN COCHE
- UNA COSECHADORA

¿SABES QUE QUIERE DECIR LEVITAR?

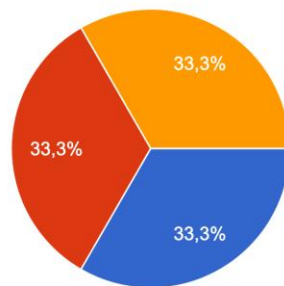
6 respuestas



- SALTAR MUY ALTO
- FLOTAR EN EL AIRE
- CORRER MUY RÁPIDO

¿CUÁL DE ESTOS TRAJES ES UN TRAJE ANTIRADIACIÓN?

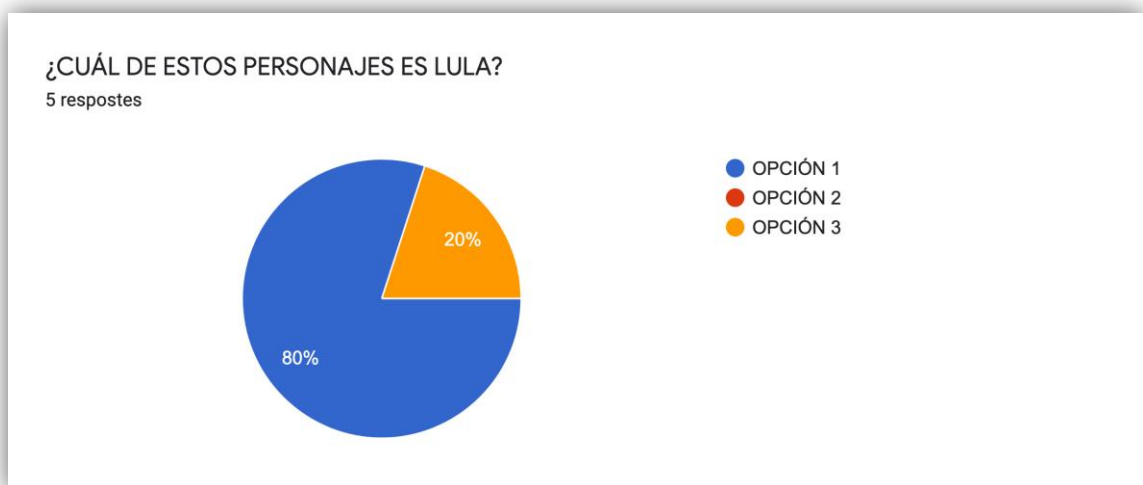
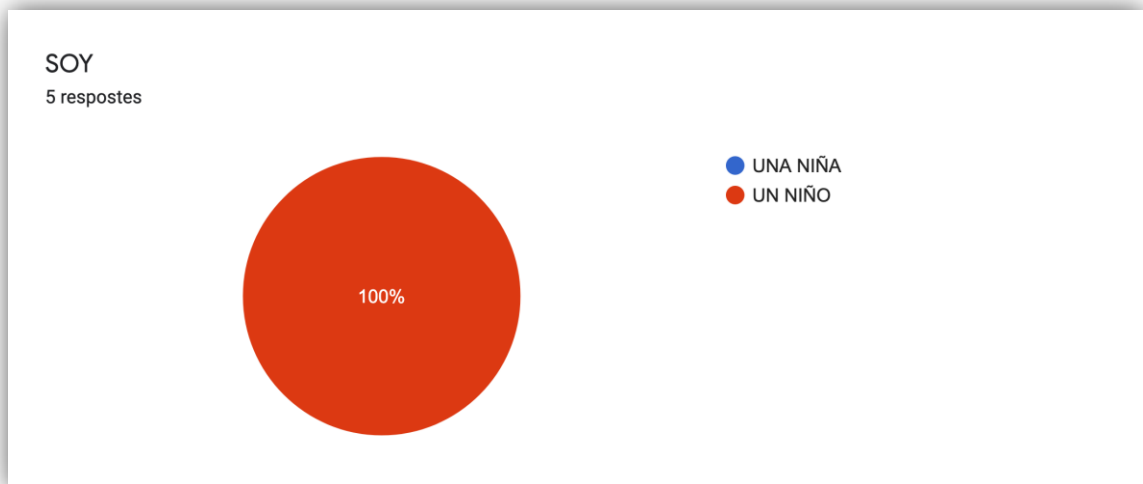
6 respuestas



- Opción 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

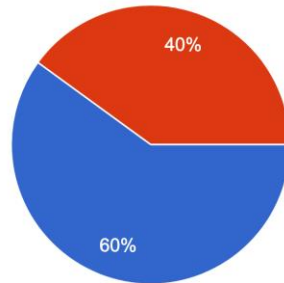


Anexo M. Resultados de la encuesta grupo 16 (sin AD)



¿SABES QUÉ ES UN CONTENEDOR ISOTÉRMICO?

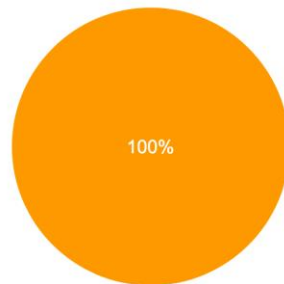
5 respuestas



- UN SITIO PARA TIRAR BASURA
- UN RECIPIENTE QUE MANTIENE LA TEMPERATURA DE LOS ALIMENTOS
- UNA CAJA PARA GUARDAR COSAS

¿QUÉ COMPRA EL HOMBRE QUE SE ACERCA AL PUESTO DE COMIDA?

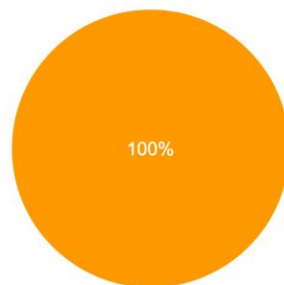
5 respuestas



- PALITOS DE PECADO
- CHURROS
- PATATAS FRITAS

¿CON QUÉ PAGA LA OVEJA LAS PIZZAS?

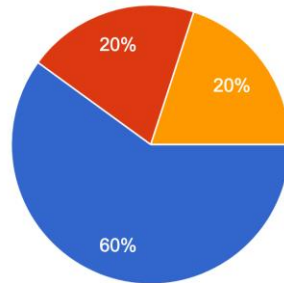
5 respuestas



- CON DINERO
- CON PIEDRAS
- CON BOTONES

### ¿A QUÉ SE PARECE LA NAVE DEL EXTRATERRESTRE?

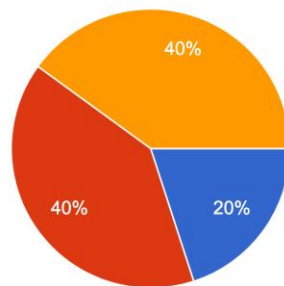
5 respuestas



- A UN PULPO
- A UN HUEVO
- A UNA CONCHA DE MOLUSCO

### ¿DE QUÉ COLOR SON LAS OREJAS DEL EXTRATERRESTRE?

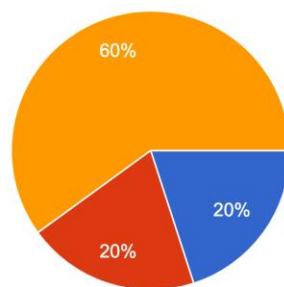
5 respuestas



- ROJAS
- ROSAS
- AZULES

### ¿QUÉ VEHÍCULO TIENE EL GRANJERO?

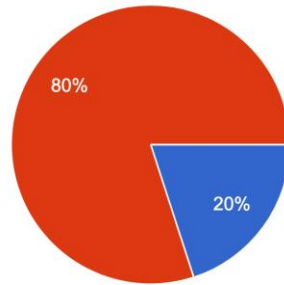
5 respuestas



- UN CAMIÓN
- UN COCHE
- UNA COSECHADORA

### ¿SABES QUE QUIERE DECIR LEVITAR?

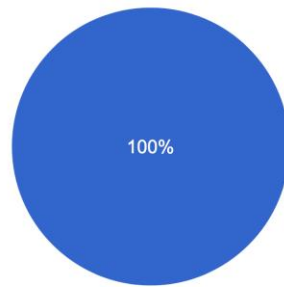
5 respuestas



- SALTAR MUY ALTO
- FLOTAR EN EL AIRE
- CORRER MUY RÁPIDO

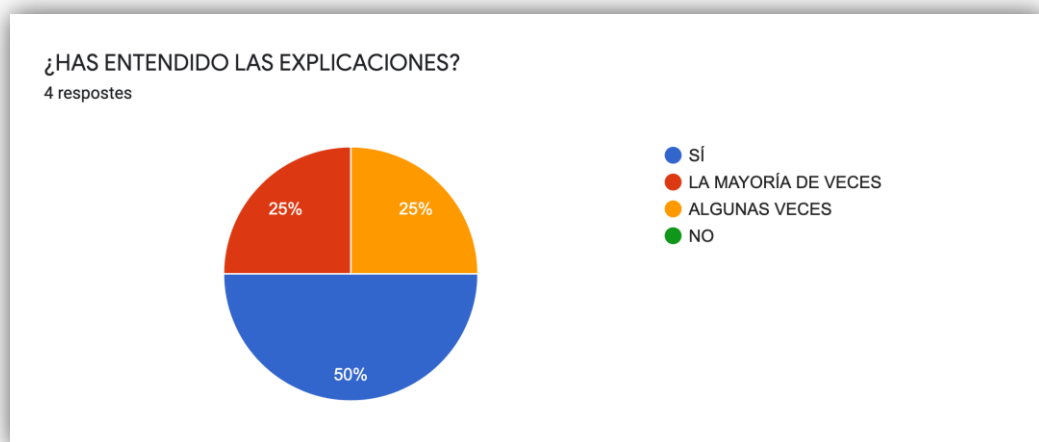
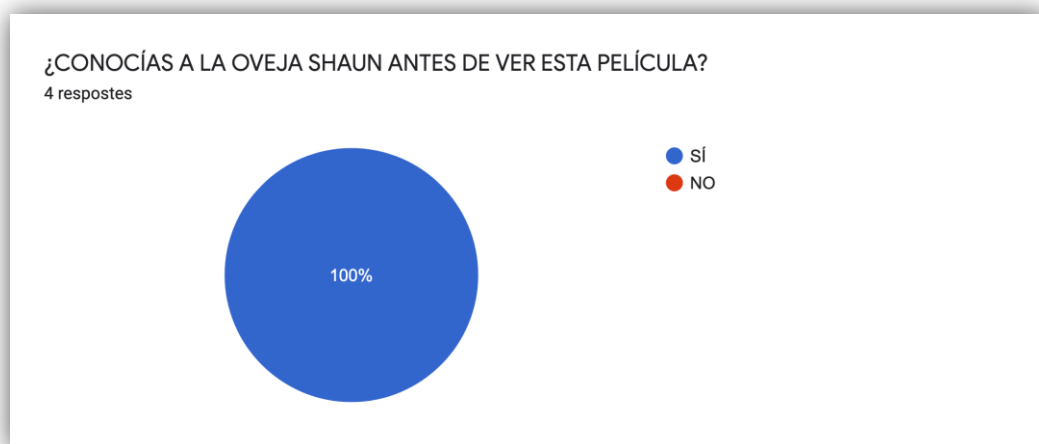
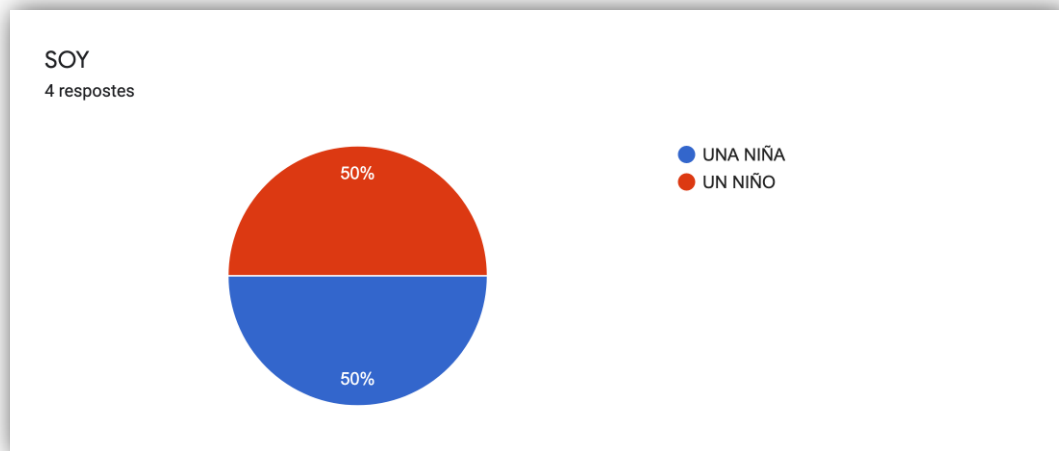
### ¿CUÁL DE ESTOS TRAJES ES UN TRAJE ANTIRADIACIÓN?

5 respuestas



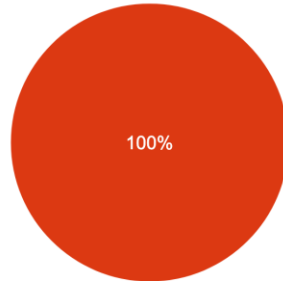
- Opción 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

Anexo N. Resultados de la encuesta del grupo 17 (con AD)



¿POR QUÉ NO HAS ENTENDIDO LAS EXPLICACIONES?

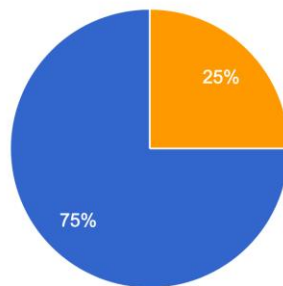
1 respuesta



- HABLAN MUY RÁPIDO
- DICEN MUCHAS COSAS
- UTILIZAN PALABRAS COMPLICADAS
- SON ABURRIDAS

¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES ES LULA?

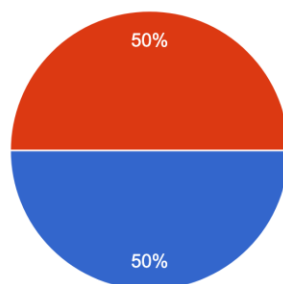
4 respuestas



- OPCIÓN 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

¿SABES QUÉ ES UN CONTENEDOR ISOTÉRMICO?

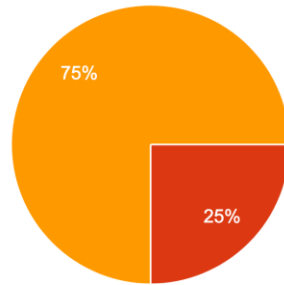
4 respuestas



- UN SITIO PARA TIRAR BASURA
- UN RECIPIENTE QUE MANTIENE LA TEMPERATURA DE LOS ALIMENTOS
- UNA CAJA PARA GUARDAR COSAS

¿QUÉ COMPRA EL HOMBRE QUE SE ACERCA AL PUESTO DE COMIDA?

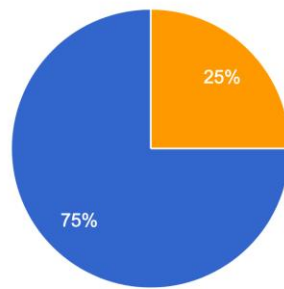
4 respuestas



- PALITOS DE PECADO
- CHURROS
- PATATAS FRITAS

¿CON QUÉ PAGA LA OVEJA LAS PIZZAS?

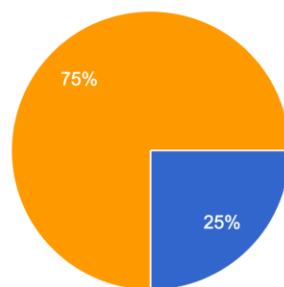
4 respuestas



- CON DINERO
- CON PIEDRAS
- CON BOTONES

¿A QUÉ SE PARECE LA NAVE DEL EXTRATERRESTRE?

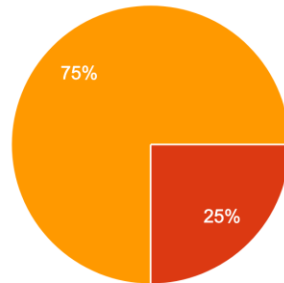
4 respuestas



- A UN PULPO
- A UN HUEVO
- A UNA CONCHA DE MOLUSCO

¿DE QUÉ COLOR SON LAS OREJAS DEL EXTRATERRESTRE?

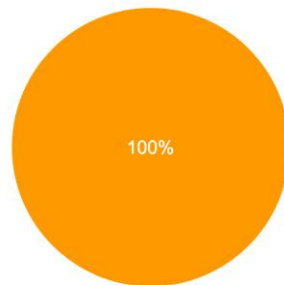
4 respuestas



- ROJAS
- ROSAS
- AZULES

¿QUÉ VEHÍCULO TIENE EL GRANJERO?

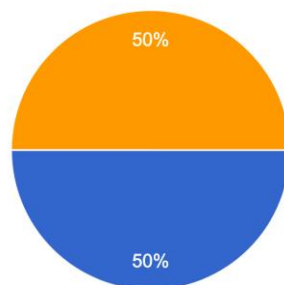
4 respuestas



- UN CAMIÓN
- UN COCHE
- UNA COSECHADORA

¿SABES QUE QUIERE DECIR LEVITAR?

4 respuestas

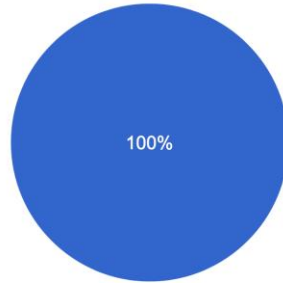


- SALTAR MUY ALTO
- FLOTAR EN EL AIRE
- CORRER MUY RÁPIDO



¿CUÁL DE ESTOS TRAJES ES UN TRAJE ANTIRADIACIÓN?

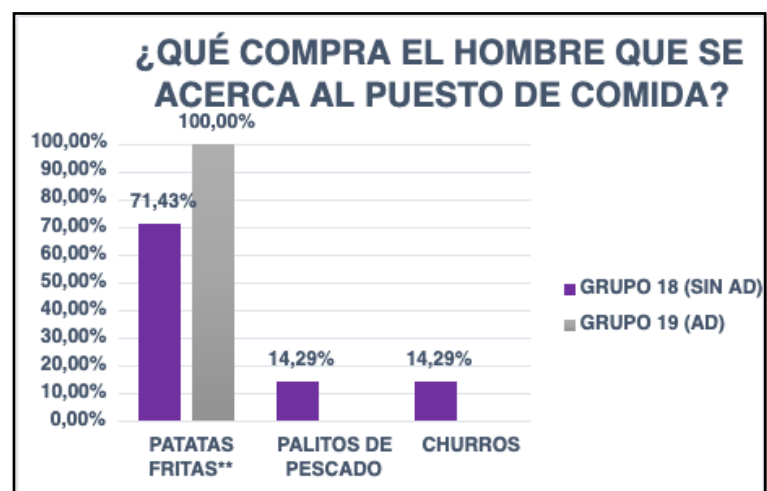
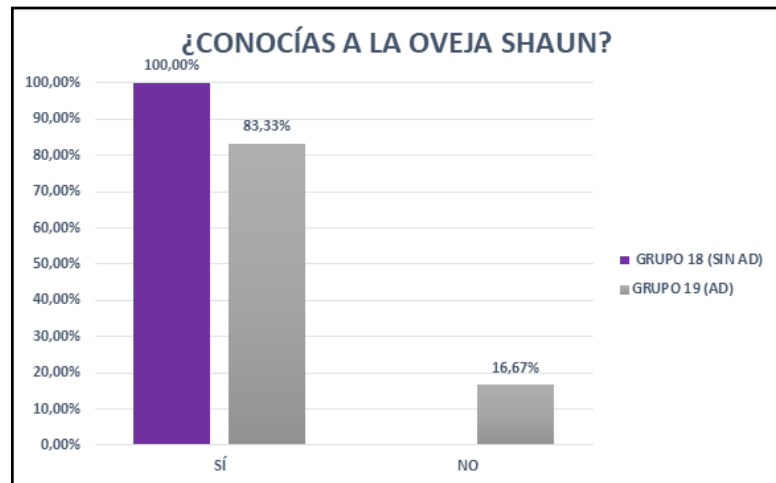
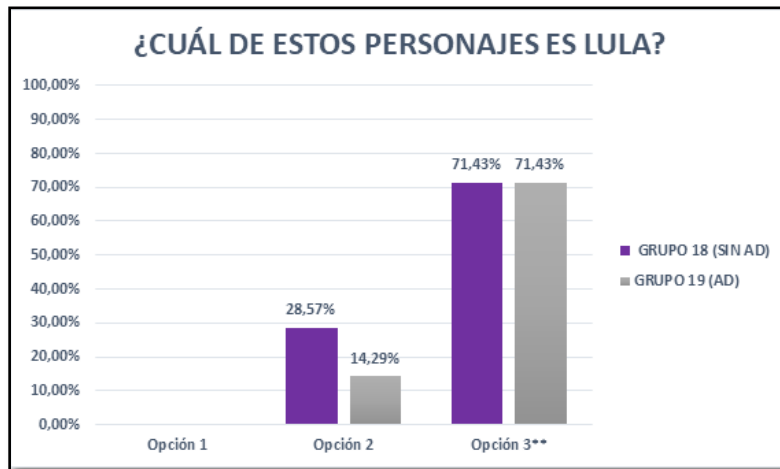
4 respuestas

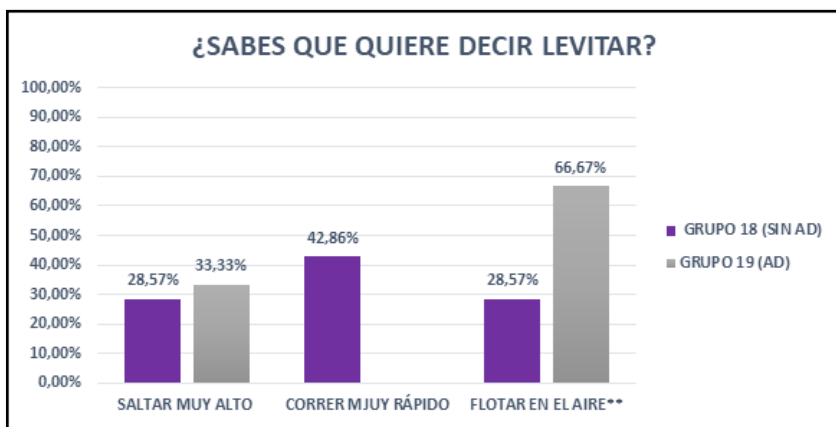
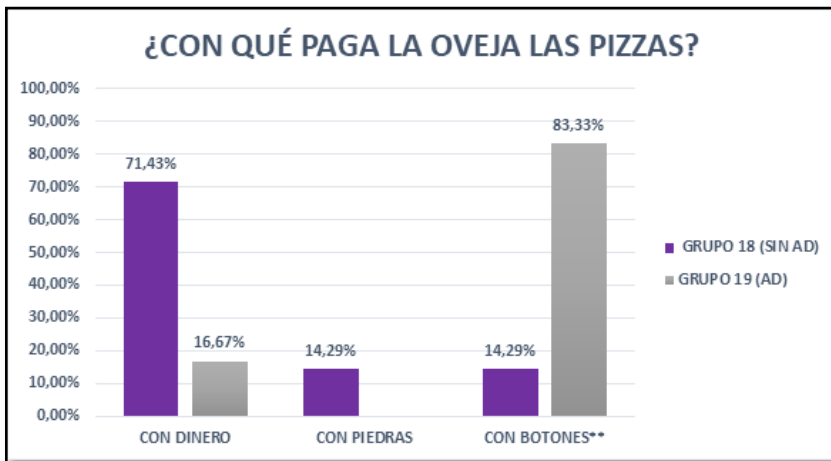
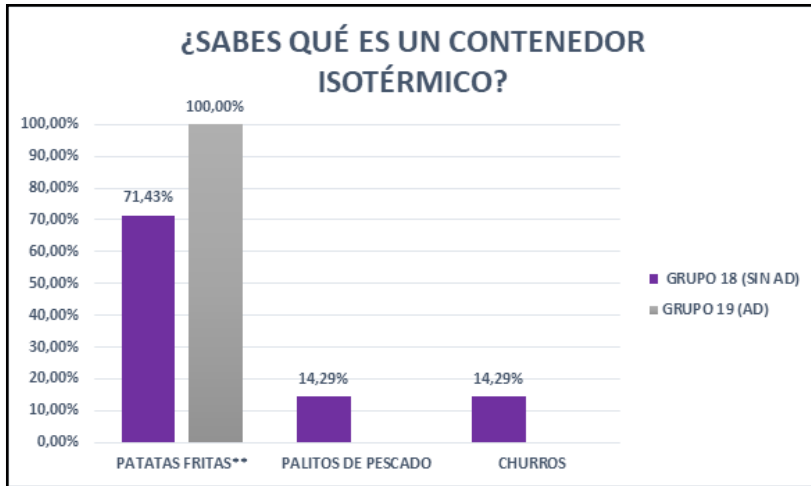


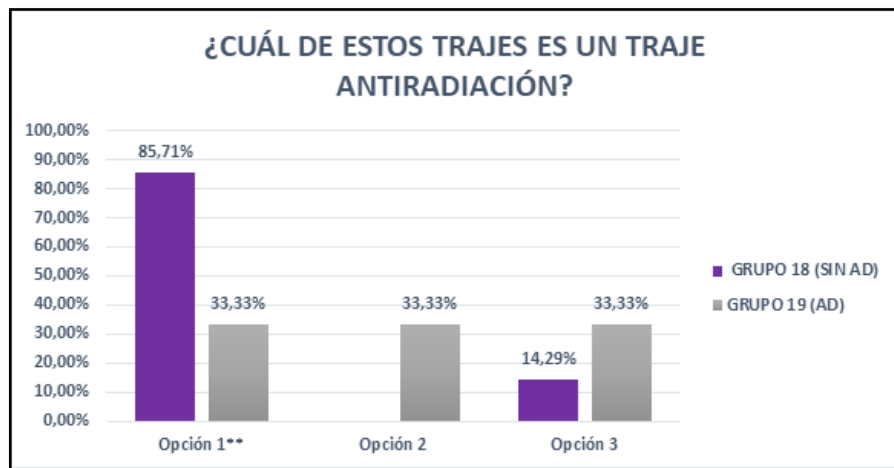
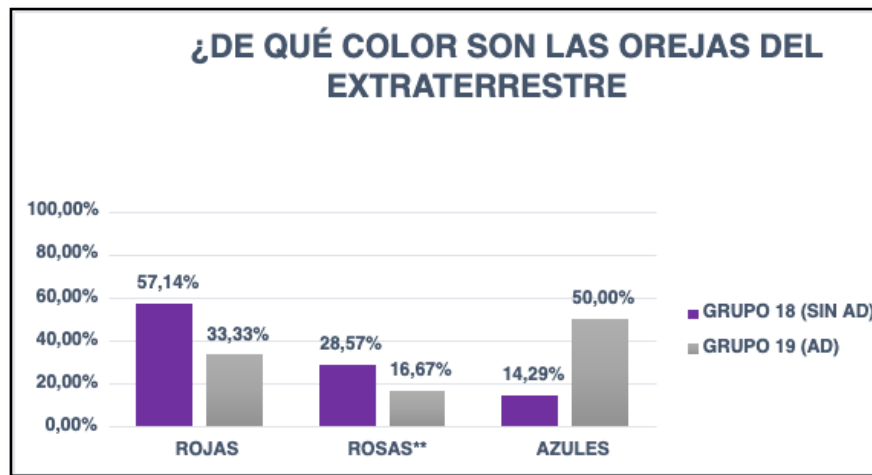
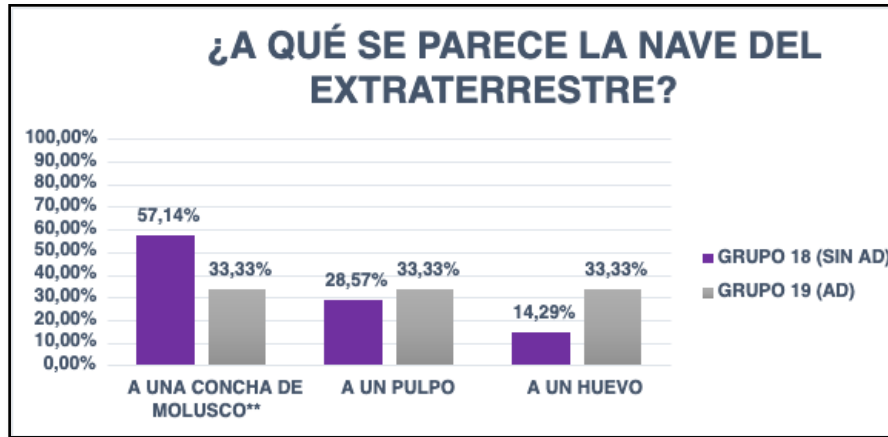
- Opción 1
- OPCIÓN 2
- OPCIÓN 3

Anexo O. Comparativa de los resultados de los grupos 18 y 19

Repuestas correctas con asterisco\*\*

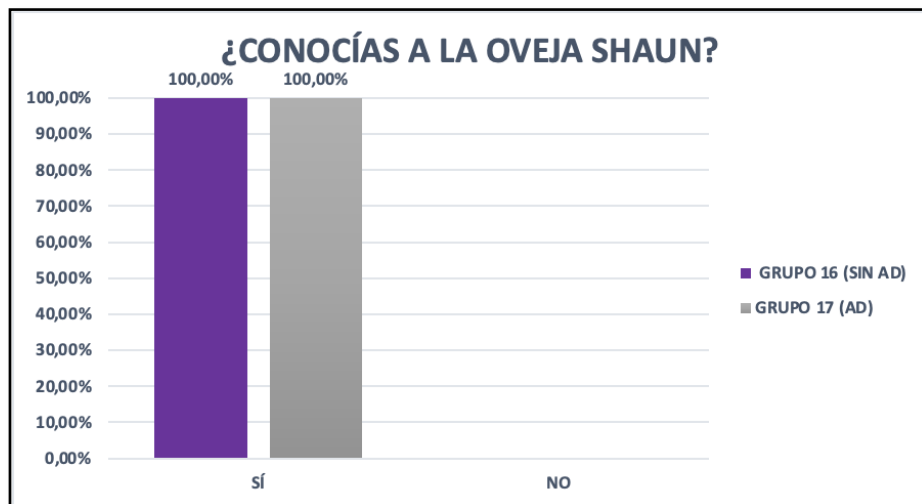
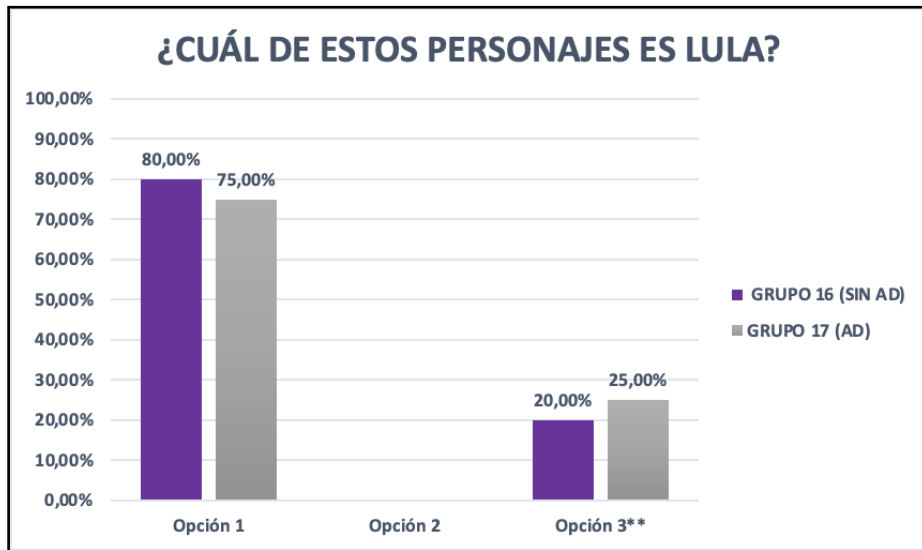


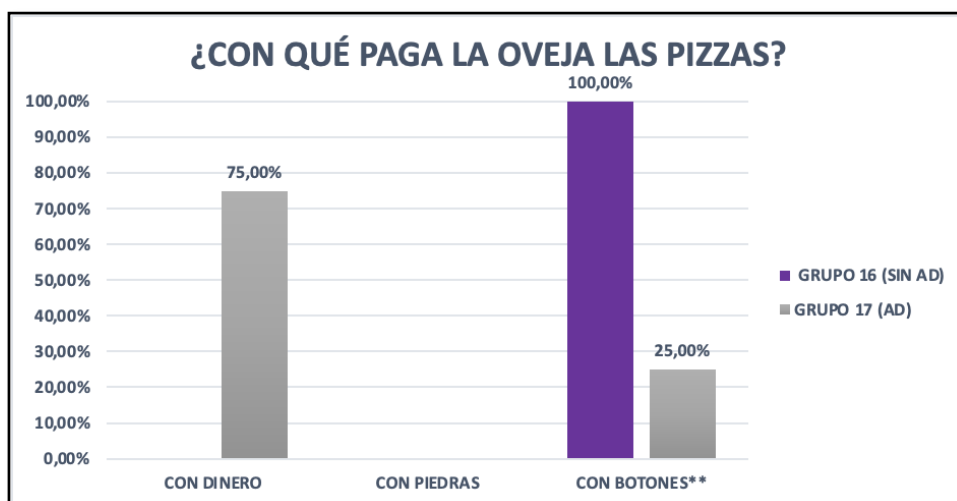
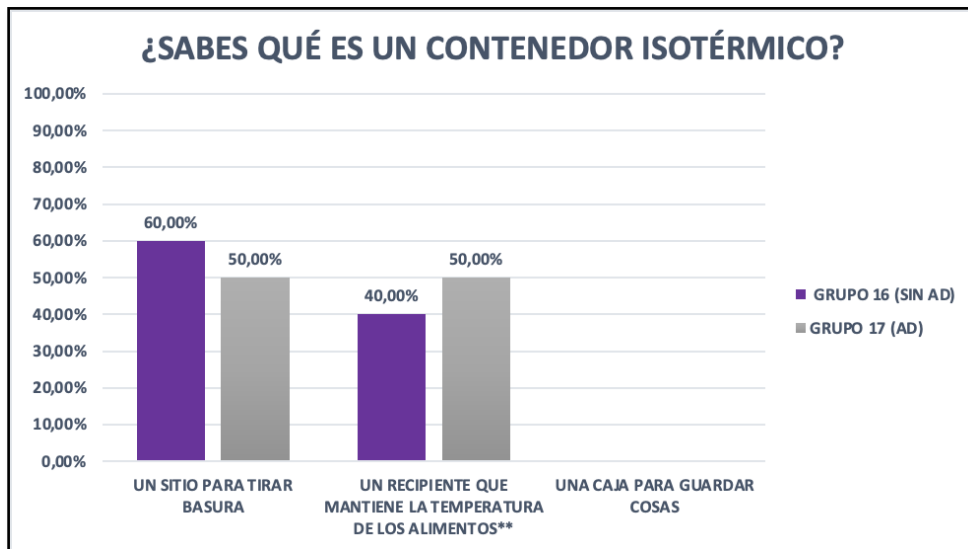
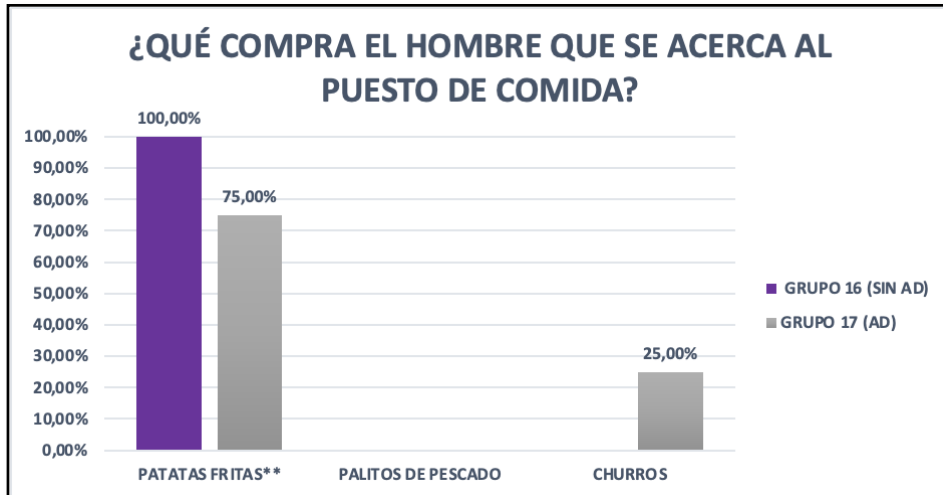


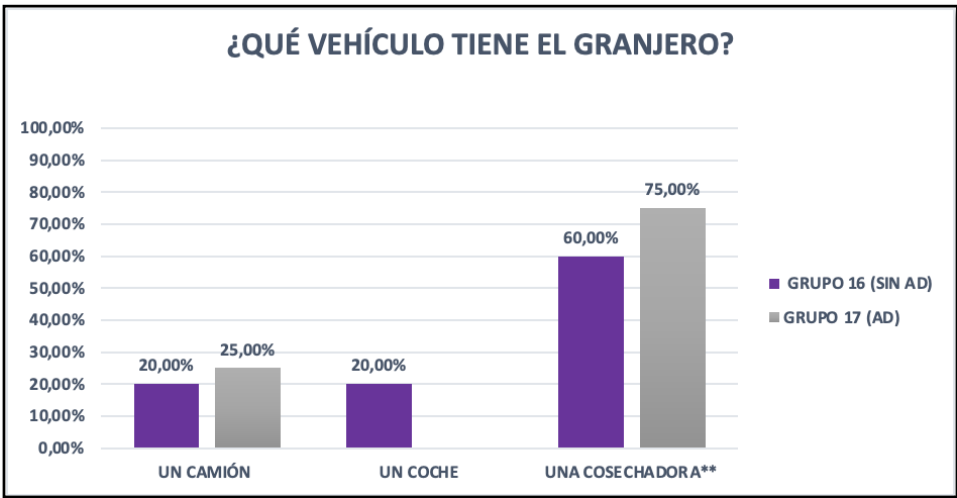
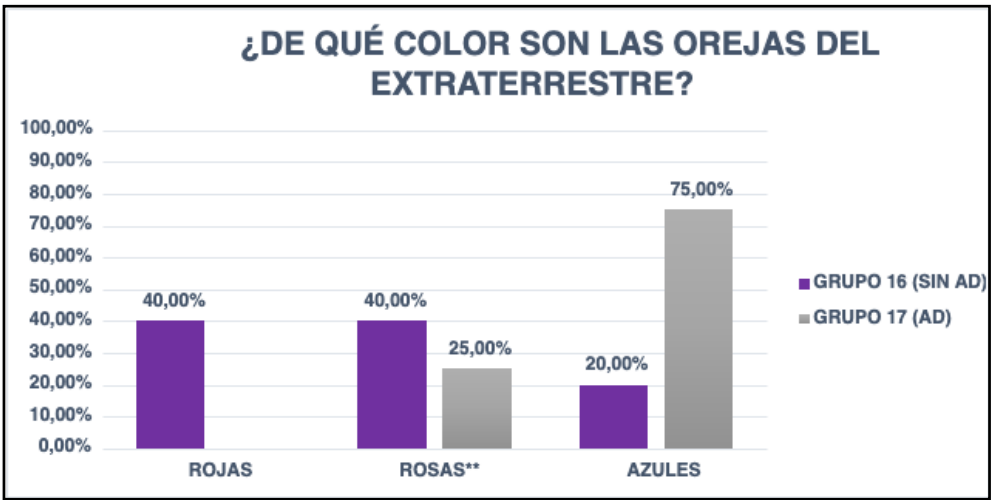
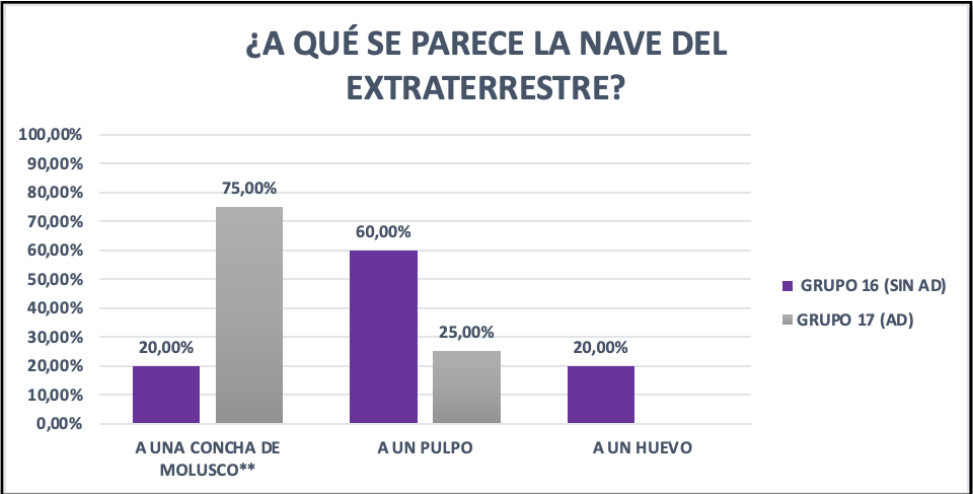


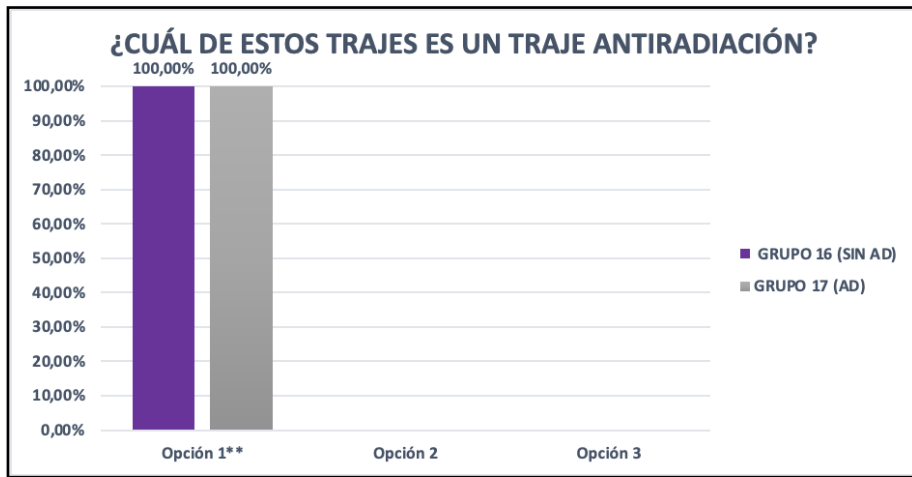
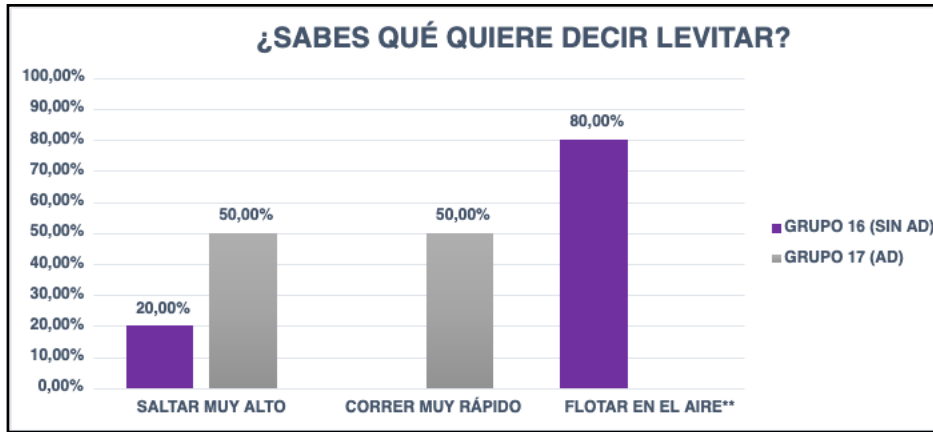
Anexo P. Comparativa de resultados de los grupos 16 y 17

Repuestas correctas con asterisco\*\*











Anexo Q. Resultados de las respuestas sobre AD

Gráfica 1. Respuestas sobre la AD del clip, grupos 17 y 19

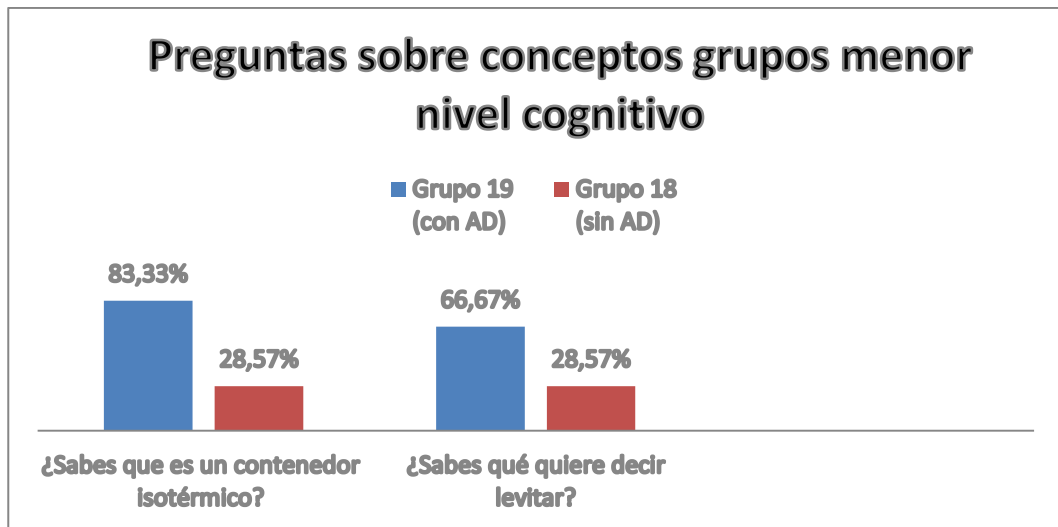


Gráfica 2. Respuestas sobre por qué no han entendido la AD, grupos 17 y 19



Anexo R. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas sobre conceptos

Gráfica 3. Respuestas grupos 18 y 19 (menor nivel cognitivo)

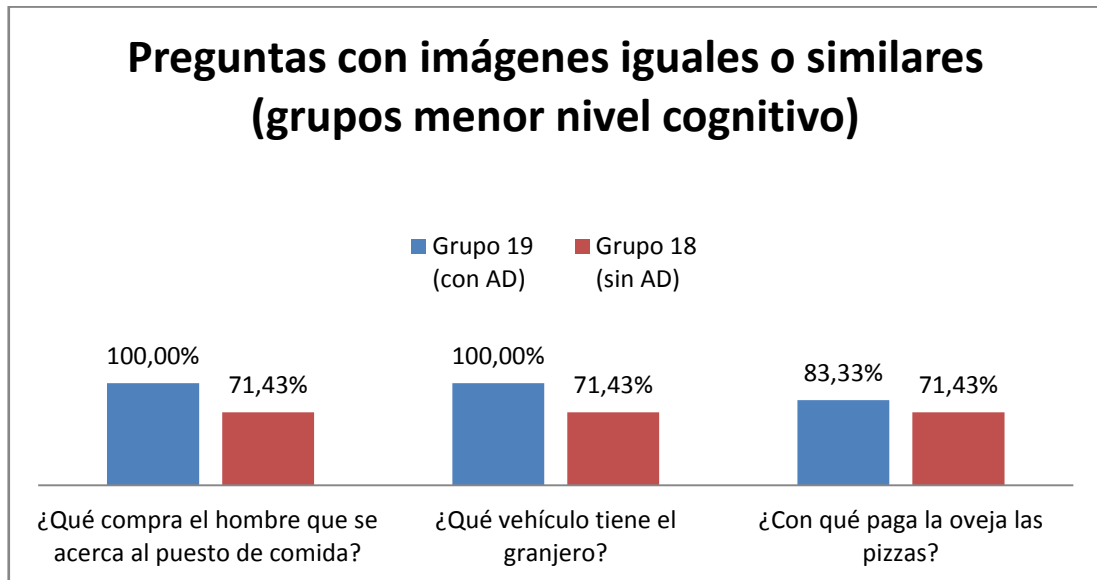


Gráfica 4. Respuestas grupos 16 y 17 (mayor nivel cognitivo)

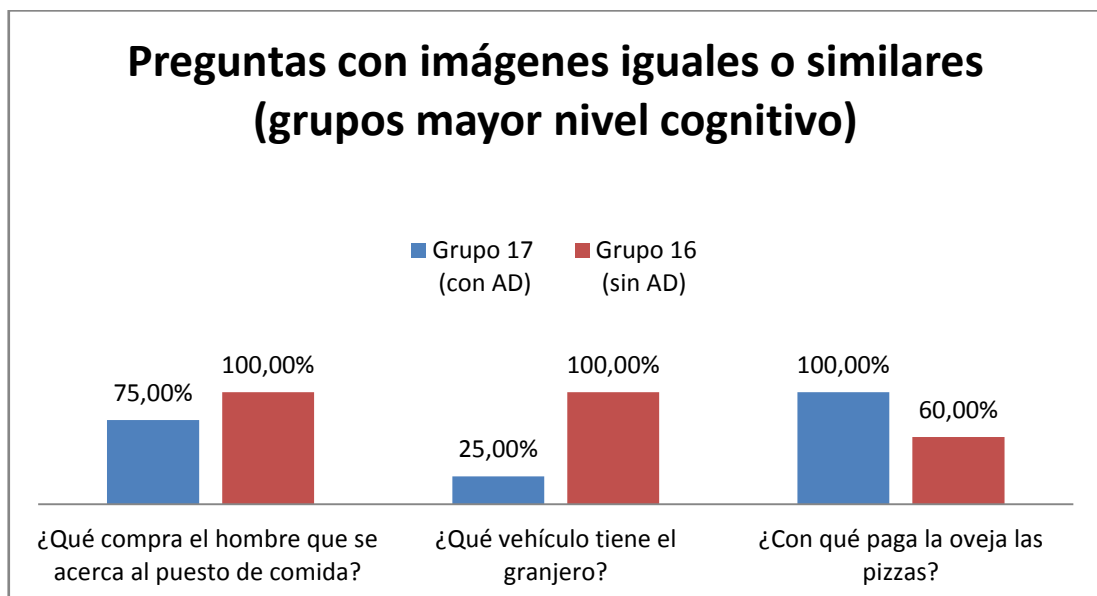


Anexo S. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas con imágenes iguales o similares

Gráfica 5. Respuestas grupos 18 y 19 (menor nivel cognitivo)

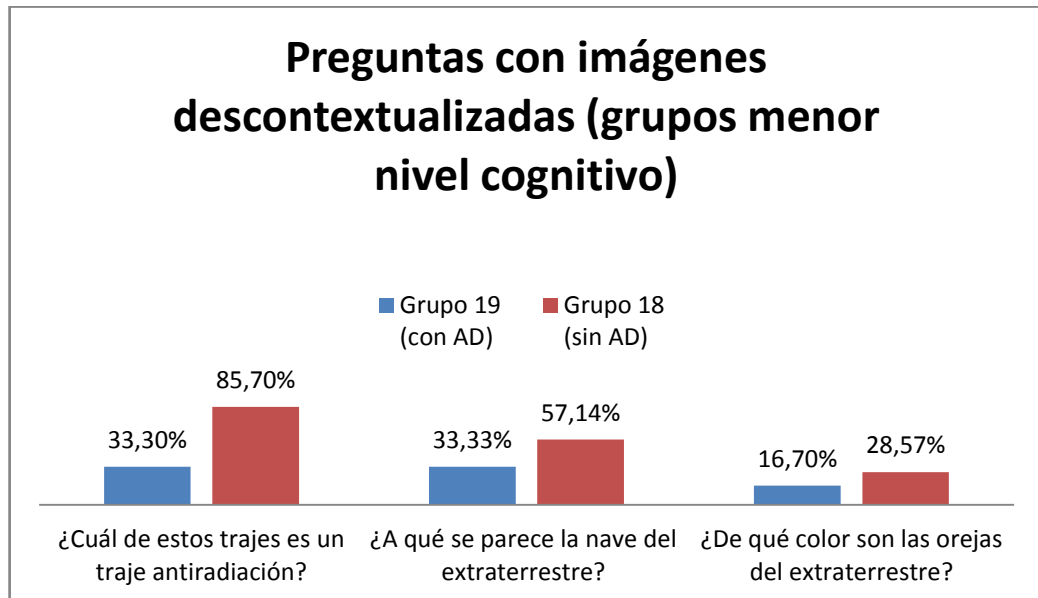


Gráfica 6. Respuestas grupos 16 y 17 (mayor nivel cognitivo)

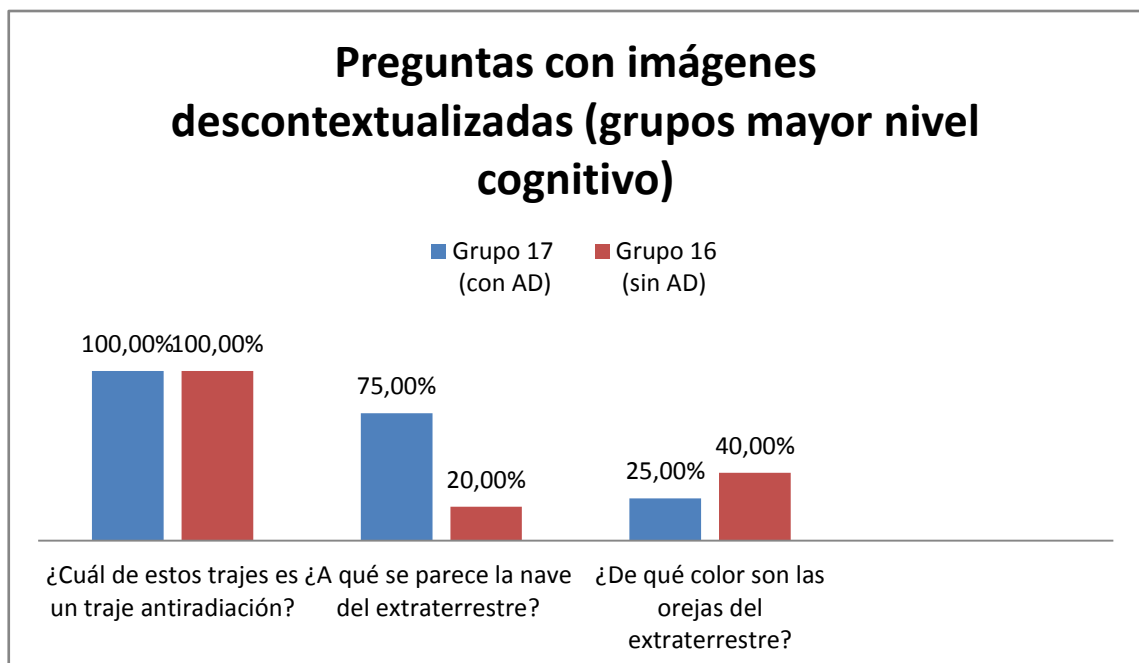


Anexo T. Gráficas del porcentaje de acierto de las preguntas con imágenes descontextualizadas

Gráfica 7. Respuestas grupos 18 y 19 (menor nivel cognitivo)



Gráfica 8. Respuestas grupos 16 y 17 (mayor nivel cognitivo)



*Anexo U. Guion audiodescrito de la oveja Shaun. La película: Granjagedón*

++00000100+00000401

**Vértice trescientos sesenta.**

++00001103+00001701

Sobre un fondo negro varios espejos reflejan luces de colores. Se distinguen diferentes letras.

++00001901+00002619

Los espejos se alinean reflejando las letras que forman el logotipo de Studio Canal (Stúdio kanál).

++00003205+00003500

**Creative Europe Media (Créatif Yúrop Mídia)**

++00003600+00004100

Sobre un escenario, una oveja con chaqué permanece de pie frente a un teclado.

++00004308+00004708

Lo toca. Se encienden alternativamente la letras del logo de Aardman (ádman).

++00004808+00005616

Pasa una hoja de una partitura. Se ilumina el logo completo. Una estrella brilla sobre él. Recoge las partituras. Se marcha.

++00010122+00011004

En el espacio intergaláctico, la estrella se aleja a gran velocidad. Un planeta de color rosa brilla junto a sus dos lunas.

++00011203+00011702

**Studio Canal (Stúdio kanál) y Aardman (ádman) presentan**

++00011915+00012412

**En asociación con Anton Capital Entertainment (Ánton cápitol entretéinment)**

++00012622+00013012

**Una producción de Aardman (ádman).**

++00013208+00014114

De noche. En un pueblo, una farola con forma de platillo volante ilumina un cartel visitantes bienvenidos a Mossingham (Másingam). Junto a él un caracol silba. Otro mastica hierba.

++00014504+00014718

En un cruce de calles.

++00015002+00015309

Las luces de un semáforo parpadean.

++00015500+00015722

Los caracoles observan el cielo sorprendidos.

++00015923+00020702

En un puesto de comida, un hombre sale con un paquete. Le acompaña un perro.

++00021113+00021603

El animal huye hacia el bosque. Su dueño lo sigue. Cruza la calle. Un coche frena.

++00021720+00022313

Se adentran en la espesura. En un claro, el perro ladra hacia el cielo. El hombre llega hasta él.

++00022906+00023300

Una potente luz les ilumina desde el cielo. Él se tapa los ojos con la mano.

++00023622+00024010

Una nave espacial aterriza frente a ellos. Tiene forma de concha de molusco.

++00024514+00024707

Ellos se miran asustados.

++00024901+00025019

La nave se tambalea hacia un lado.

++00025206+00025320

Se recoloca.

++00030001+00030500

El hombre y el perro se miran confundidos. La nave se detiene.

++00030915+00031403

El casco de la nave se abre. La sombra de un alienígena se proyecta a contraluz. Se dirige hacia ellos.

++00031602+00032309

Ambos corren despavoridos. El hombre tropieza. Se le cae el paquete. Son patatas fritas. Mira hacia atrás. Huye.

++00032520+00033408

La sombra se aproxima. Él vuelve. Prueba una patata. Se quema. Sopla. Se vuelve asustado. Contempla la comida titubeante. Se marcha.

++00033618+00034107

El alienígena llega hasta el paquete desparramado. Con un tentáculo azul agarra una patata.

++00034407+00034622

Coge más. Se le cae un recipiente en forma de huevo. Una nave brilla en su superficie.

++00034812+00035200

**La oveja Shaun (Sún), la película. Granjagedón.**

++00035300+00035703

Amanece. En la granja de la oveja Sún, el gallo moja una galleta en una taza.

++00035809+00040611

Mira al cielo con la boca abierta. Se le cae un trozo de galleta. El granjero conduce la cosechadora. Tras él pasa un platillo volante.

++00040813+00041322

Este sobrevuela la pira de los cerdos. Pasa por encima del rebaño de ovejas. Es un disco volador. Sún lo atrapa.

++00041613+00042519

Una compañera se lo pide. Él lo lanza. Le golpea en la cara. Sale rebotado. Shirley (Sírly) lo atrapa con la boca. Lo lanza de nuevo. Otra lo coge. Lo suelta. Sún lo recibe.

++00042619+00043419

Lo hace girar sobre un dedo. Se lo pasa rodando de un brazo a otro. Lo lanza. Pasa por encima de Timmy (Tímy). El disco se cuelga entre las aspas de la cosechadora.

++00043708+00044516

Sale disparado por el tubo. En el exterior de la casa, Bitzer (bítza) limpia un cristal. Descubre el reflejo del platillo. Intenta rascarlo con un dedo. Se gira.

++00044704+00044921

El disco se le introduce en la boca. Cae al suelo.

++00045201+00045703

Sún le indica que se lo devuelva. Él se lo extrae. Mira a la oveja enfadado.

++00045917+00050216

El perro clava un cartel prohibido lanzar discos voladores.

++00050602+00050806

La oveja permanece pensativa.

++00050910+00051800

Mira la cosechadora. Le indica al rebaño que le siga. Accede a la cabina. Mueve el volante sonriente. El resto de ovejas montan sobre la máquina.

++00051916+00052304

Bítza toca el silbato. Coloca un cartel de prohibido subir a la cosechadora.

++00052404+00053410

Montan una rampa. Sún y Tímy aguardan sobre una bicicleta en el punto más alto. Se disponen a lanzarse. Llega el perro. Ellas se detienen. Él coloca otro cartel de prohibido.

++00053519+00053715

Bítza sujeta una maroma. Esta lo arrastra.

++00053922+00054318

Coloca un cartel de prohibido globos aerostáticos. Otro de lanzar flechas.

++00054514+00055214

Mira asustado a una oveja tiznada de hollín. Clava otro panel se prohíben lanzar ovejas con un cañón. Sún lo observa enfadado.

++00055601+00060310

El perro le indica que se marche. La oveja suspira. El rebaño entra en el establo. Bítza apunta en un papel. Cierra la puerta.

++00060617+00061000

Abre. Sale humo del interior. Entra.

++00061105+00062011

Se aleja arrastrando una parrilla. Vuelve con un saco de comida para ovejas. Se la entrega a Sún. Le indica que lo vigila.

++00062205+00063000

Cierra el portón. Tímy mira el saco. Saca la lengua. Sún le guiña un ojo. El rebaño se reúne en un círculo.

++00063212+00063412

De noche.

++00063519+00064417

Tímy lanza el saco desde una viga. Cae sobre el extremo de una tabla. Al otro lado aguarda Sún. Este sale despedido por una ventana. Pasa por detrás del perro. Entra la casa por una gatera.

++00065000+00065603

En las noticias, entrevistan al hombre de las patatas fritas. Muestra un dibujo de la nave. El granjero se ríe.

++00065819+00070223

En la cocina, un portátil descansa sobre la mesa. Sún llega hasta él. Lo abre.

++00070811+00071309

Entra en la página del lugar de comida cerca del bosque. Pide tres pizzas.

++00071500+00072021

En una animación, las pizzas caen en el contenedor trasero de una motocicleta. Esta se pone en marcha.

++00072220+00073112

En el establecimiento de comidas, el repartido sale con tres pizzas. Entre unos arbustos, el alienígena lo espía. Las introduce en el contenedor isotérmico de la moto.

++00073312+00073902

Se gira hacia el bosque. Alumbra con su móvil. Examina los arbustos cercanos.

++00074102+00074220

Salta una rana.

++00074703+00075700

El animal se moja ambos ojos alternativamente con la lengua. El repartidor mira a ambos lados. El extraterrestre lo espía detrás de un árbol. Observa la motocicleta.

++00075923+00080505

El joven espanta a la rana. Una sombra cruza a su espalda. Monta en la motocicleta.

++00080706+00080905

Se marcha.

++00081014+00081123

El contenedor de la moto se abre.

++00081319+00081623

El alienígena observa cómo se alejan del establecimiento de comidas.

++00082007+00082409

En la granja, la motocicleta se detiene. El repartidor abre el contenedor.

++00082609+00083323

Las cajas están chafadas. Las saca. Las golpea suavemente. Recuperan su forma. Se aproxima a la entrada de la casa.

++00083506+00084314

Se abre la puerta. Le recibe Sún disfrazado. El repartidor los observa confuso. La oveja le arrebató las cajas. Le entrega unos botones y chucherías a cambio.



++00084515+00084802

Se marcha. En el exterior, Bítza vigila.

++00084904+00085218

Se gira. Sún pasa por detrás. En el establo.

++00085406+00085919

Muestra las pizzas al rebaño. Sus compañeras permanecen serias. El perro está a su espalda.

++00090203+00090308

Se las arrebató.

++00090416+00090521

Se marcha.

++00091012+00091204

Sún se gira hacia sus congéneres.

++00091406+00091904

Les muestra una de las cajas de pizza. En la casa, el granjero lee una revista de vehículos agrícolas.

++00092114+00092306

El perro le enseña las dos cajas.

++00092501+00092603

Coge una.

++00092716+00093115

La abre. La encuentra vacía. El perro lo imita. Está igual. En el establo.

++00093215+00093522

El rebaño contempla la caja sin pizza. Entra Bítza.

++00093712+00094017

Tiene las otras cajas a modo de collar. Se las quita.

++00094811+00095403

La madre de Tímy le tapa los oídos a su hijo. El perro coge el saco de comida.

++00095511+00095709

Engulle varios trozos.

++00095823+00100012

Se marcha con él.

++00100614+00101702

En el exterior de la granja, se distingue luz en una habitación. Se apaga. De un árbol cuelga una rueda a modo de columpio. En el establo, Sún observa pensativo la caja de pizza vacía.

++00101901+00102322

La deja en el suelo. Se tumba en la cama. Apaga la luz. Cierra los ojos.

++00102910+00103110

Los abre.

++00103311+00104008

En un camino, transitan varios vehículos a gran velocidad. En el interior de uno de ellos viaja una mujer. Lleva gafas de sol.

++00104115+00104607

La comitiva se aleja. Sún se asoma a la ventana. El camino está vacío.

++00104707+00104918

El extraterrestre lo espía escondido entre el trigo.

++00105704+00105806

De día.

++00105917+00110510

Bítza abre la puerta del establo. Sún sale desperezándose. El rebaño lo arrolla.

++00110711+00111513

El perro se marcha. Él se incorpora. Tiene la cara manchada de barro. Bítza rellena el comedero. Apunta en su hoja. Las ovejas se agolpan a su alrededor.

++00111714+00112121

Aparta a dos de ellas. Recupera su lista. Está mordisqueada.

++00112312+00112902

Las ovejas se alejan. Se acerca Sún. Una rata atrapa la última migaja.

++00113103+00113211

La arrastra hacia su escondrijo.

++00113512+00113803

Sún descubre un trozo de pizza en el suelo.

++00114017+00114317

Un rastro de porciones conduce hasta el establo.

++00114604+00114919

Entra en el edificio.

++00115421+00120522

Una sombra cruza al fondo. Él avanza. Sobre las pacas de paja se distinguen diferentes edredones. El alienígena lo espía tras unas tablas.

++00120919+00121623

Se esconde entre las sombras bajo una escalera. La oveja se acerca. Él sale.

++00122205+00122614

El extraterrestre imita sus gritos. Sún se esconde tras unas pacas de paja.

++00122817+00123512

Se asoma. El alienígena se esconde. La oveja coge un trozo de pizza. Se lo lanza.

++00123714+00124213

Aterrizo cerca de la escalera. Se ilumina elevándose del suelo. Flota hacia las sombras.

++00124718+00125614

El alienígena avanza. Es un ser de color azul, con dos orejas rosas semejantes a las de un perro y dos largos tentáculos. Sún le muestra otro trozo de pizza.

++00130019+00130621  
El extraterrestre sonríe. Ambos se acercan. La oveja deja el trozo de pizza en el suelo. Él lo recoge.

++00131001+00131215  
Se lo come.

++00131620+00131914  
Observa con curiosidad a Sún. Se acerca.

++00132604+00132812  
Este lo observa confuso. Sonríe.

++00133001+00133118  
El alienígena lo imita.

++00133705+00134208  
Se ilumina unos segundos. Sún lo contempla asombrado.

++00134406+00134903  
El extraterrestre sale del establo. Contempla al rebaño.

++00135000+00135216  
Se aproxima a una oveja.

++00135600+00135700  
Esta huye.

++00135802+00135907  
Se acerca a otra.

++00140005+00140515  
El animal se aleja despavorido. Se vuelve hacia otras tres. Estas se esconden. Se acerca Sún.

++00140700+00141221  
Le tapa la boca. El rebaño los observa asustado. Él le retira la mano. A sus compañeras.

++00141401+00142009  
Ellas se miran confusas. Avanzan lentamente hacia Sún y su nuevo amigo. Este las contempla sonriente.

++00142200+00142509  
Imita a Sún. El rebaño se aproxima a él. Repara en Shirley (Sírli).

++00142913+00143108  
Se acerca a la rolliza oveja.

++00143806+00144019  
Se recuesta sobre ella. Desaparece entre la espesa lana.

++00144400+00145115  
Sírli se pone sobre dos patas. Cae boca arriba. El alienígena surge de entre el vellón de su barriga.

++00145922+00150103  
Sún lo esconde de nuevo.

++00150210+00150601  
Bítza se acerca. El rebaño disimula. Lo saludan.

++00150808+00150908  
El alienígena ríe.

++00151017+00151117  
Sún lo imita.

++00151304+00151411  
Mira a sus compañeras.

++00151912+00152017  
El perro se aleja receloso.

++00152209+00152517  
Regresa. Las contempla serio. Se marcha.

++00152612+00153116  
Sún se percata del periódico que lleva Bítza. En la portada hay un dibujo de la nave.

++00153305+00153703  
Una oveja mete la mano el cuerpo de Sírli. Extrae un secador de pelo.

++00153805+00154206  
Dos más la imitan. Una de ellas tira de su compañera. Esta atraviesa la lana de Sírli.

++00154503+00155200  
Sún contempla al extraterrestre. Este se come un gusano. Abre la boca. Surge una mariposa.

++00155601+00155807  
El extraterrestre repara en la cosechadora.

++00155914+00160214  
Se aproxima a la máquina. Sún llega hasta él.

++00160502+00160902  
La oveja contempla el cartel de prohibido montarse. El alienígena lo ignora.

++00161220+00161416  
Suben a la cabina.

++00161810+00162302  
La llave está en el contacto. El alienígena trata de encenderlo. Sún se lo impide.

++00162616+00163001  
Su amigo alza las orejas. Estás se iluminan.

++00163803+00164113  
La máquina se pone en marcha. Circula a gran velocidad.

++00164316+00165207  
Las palancas y el acelerador se mueven. Fuera del campo, el perro revisa los carteles de prohibición. Bebe. Descubre la cosechadora fuera de control. Se le cae la taza.

++00165322+00165522

Se coloca delante de la máquina.

++00165814+00170222

Sún coge el volante. Lo esquiva. El perro le descubre dentro de la cabina.

++00170613+00171121

La cosechadora se dirige hacia los edificios. El perro la persigue.

++00171218+00172000

La máquina golpea un contenedor. Este vuela por los aires. El perro recoge los desperdicios en sus respectivos cubos de reciclaje.

++00172114+00172800

Le cae el contenedor en la cabeza. Los cerdos observan la persecución. El alienígena los mira. Los animales levitan.

++00172921+00173607

Arrasan con el gallinero. Los cerdos vuelan detrás de la máquina. Las gallinas huyen.

++00173815+00175009

En la casa, el granjero se prepara una tostada. Se sienta. Abre el periódico. Observa con detenimiento el dibujo de la nave espacial. Una fotografía de varios fanáticos de los ovnis ilustra una noticia.

++00175417+00175912

Toda la habitación tiembla. Él levanta la mirada del diario. La cosechadora pasa junto a la vivienda.

++00180202+00180615

Sún trata de controlarla. Arrasa con los carteles de prohibición. El rebaño la jalea.

++00180715+00180815

Llega el perro.

++00181305+00181507

El alienígena toma el control del volante.

++00181613+00182011

Se aproximan a la rampa montada por las ovejas.

++00182211+00182505

Sún intenta mover el volante sin éxito.

++00182717+00183120

La máquina vuela por los aires. La oveja permanece con la boca abierta.

++00183323+00183706

La cosechadora comienza a caer.

++00184120+00184311

Se estrella contra el suelo.

++00184612+00185011

El alienígena observa los mandos confuso. Las orejas pierden su brillo.

++00185108+00185612

Sún continúa agarrado al volante. Despega las manos. Se distinguen dos marcas en él.

++00190023+00190122  
Abre la ventanilla.

++00190417+00190523  
El perro le arrebató las llaves.

++00191102+00191204  
Se gira hacia la cabina.

++00191304+00191407  
Esta permanece vacía.

++00191513+00191623  
Observa la llave.

++00191819+00193109  
El granjero se detiene con la boca abierta. Contempla una parte de su campo. El trigo está aplastado formando un intrincado conjunto de círculos.

++00194019+00194223  
En casa, coge el periódico.

++00194323+00195419  
En un titular se lee la fiebre de los ovnis. En otro Multitudes acuden a la ciudad del ovni. En un anuncio se distinguen repetidos símbolos de la libra. Él alza la mirada deslumbrado.

++00195817+00200100  
El pan emerge de la tostadora.

++00200216+00200806  
Sale de la casa. Viste jersey y calzoncillos rojos. Bítzer lo observa estupefacto.

++00201003+00201413  
El granjero recoge unos ladrillos. Los deja sobre el comedero. Lo arranca del suelo.

++00201700+00202400  
Las ovejas lo contemplan confundidas. En el establo, el alienígena dibuja unas circunferencias en el suelo.

++00202414+00202709  
Sún se aproxima.

++00202900+00203108  
La oveja se encoge de hombros.

++00203700+00204100  
Su amigo se acerca a la puerta. Eleva las orejas. Estas se iluminan.

++00204318+00205203  
En el huerto, tres coliflores levitan. Se alejan. Una gallina levita tras ellas. Un balón de baloncesto, una rueda del coche y la tapa del baño les siguen.

++00205618+00210400  
Los objetos voladores entran en el granero. Giran alrededor de la pelota de baloncesto. Esta brilla con luz morada. La oveja lo observa asombrada.

++00210821+00211105

Mira a su amigo.

++00211801+00212716

La rueda del coche sobrevuela la representación de los planetas. Está decorada con luces de navidad. Aterriza en el suelo entre unas hojas colocadas en forma de árboles.

++00213500+00214107

La cuerda de una comba forma un círculo sobre ella. Tres ramas se posicionan en el centro.

++00214608+00215205

La oveja rebusca entre varios objetos. Le muestra un folleto del establecimiento de comida. El logotipo de la tienda coincide.

++00215511+00215800

Le enseña el plano con la localización del comercio.

++00215920+00220114

Él baja las orejas.

++00220304+00220500

Los objetos se desploman. Sacan la cabeza.

++00220723+00221308

Sún coge al vuelo a varios polluelos y una gallina. Abre la puerta del establo.

++00221411+00221821

Entra de nuevo. Se gira hacia el rebaño. Han construido una oveja de madera.

++00222000+00222421

En el exterior, Sún y el alienígena se aproximan a un muro. Un cartel prohíbe saltarlo.

++00222813+00223116

La oveja clava los carteles a modo de peldaños.

++00223216+00223500

Indica a su amigo que le siga. Salta.

++00223617+00223801

El alienígena lo observa sonriente.

++00224501+00224816

Estudian el mapa. Señalan una nave dibujada junto a la tienda.

++00225102+00225903

Junto a la tienda, varios hombres pertrechados con trajes anti radiación registran la zona. Entrevistan al hombre de las patatas.

++00230610+00230903

Llega la mujer de las gafas de sol. Los agentes se cuadran.

++00231205+00231307

Un robot los imita.

++00231612+00232415

Se aproxima a ella. Le entrega un informe. La mujer lo abre. Es un documento clasificado. Observa el dibujo de la nave espacial. Se gira hacia un lado.

++00232501+00232805

Dos agentes descubren una cabina.

++00232903+00233005

Ella se aleja.

++00233101+00233320

El perro del hombre olfatea al robot.

++00233800+00234123

Junto a sus hombres, se asoma a la cápsula. Empuja a uno dentro.

++00234306+00234611

La cabina se cierra.

++00235211+00235600

El hombre de las patatas los guía hacia el interior del bosque.

++00240119+00240221

Encuentra sus patatas.

++00240322+00240500

Coge una.

++00240600+00241003

El robot se la quita. La mete en una bolsa de plástico. La guarda en un archivador.

++00241309+00241422

La mujer se aleja seria.

++00241519+00241916

El robot la sigue. Se topa contra un árbol. Golpea el tronco repetidas veces.

++00242221+00242805

Se aleja. Cerca del árbol, la cápsula con forma de huevo se ilumina.

++00243305+00244121

El androide sube una empinada cuesta. Atraviesa unos arbustos. La mujer lo sigue. Llegan al claro donde aterrizó la nave. Ahora permanece vacío.

++00244806+00244906

Ella chasquea los dedos.

++00245305+00245821

Los agentes se llevan al hombre de las patatas y a su perro. El robot coge el informe. Lo hace trizas.

++00250112+00250317

La mujer de las gafas de sol frunce el ceño.

++00250717+00251110

Sún y su amigo sobrevuelan un campo de trigo montados en un comedero.

++00251502+00251909

Botan sobre una cama elástica. Esta levita por el aire.



++00252017+00252516

Saltan una cuerda de tender. Atraviesan un seto. Una vaca los observa sorprendida.

++00252707+00253104

En un campo de maíz, el alienígena se concentra en las mazorcas.

++00253223+00253618

Saltan las palomitas de maíz. Se las comen. Una cae sobre un Dóberman.

++00253819+00254303

Se alejan corriendo. El perro los persigue. Suben a un árbol.

++00254419+00254601

El alienígena lo imita.

++00254816+00254919

El Dóberman huye.

++00255019+00255404

Chocan las manos. El extraterrestre mira la suya pensativo.

++00255517+00260002

Corren por un camino. Pasan junto a un espantapájaros.

++00260107+00260409

El extraterrestre le choca la mano. Este se da la vuelta.

++00260510+00260700

Él se aleja ofendido.

++00260800+00261219

Se detienen junto a un túnel. Entran. Está oscuro.

++00261420+00261721

El cuerpo del alienígena se ilumina. Cruzan al otro lado.

++00261912+00262114

Pasa un tren. El extraterrestre lo imita.

++00262310+00262721

En una calle, descubren una bicicleta apoyada en un contenedor de basura. Se miran sonrientes.

++00263022+00263809

Circulan por la carretera montados en el contenedor. Pasan por encima de un puercoespín. Este les increpa.

++00263912+00264423

El contenedor pasa por un resalto. Pasan volando junto a un edificio. En la fachada está dibujada la luna.

++00264606+00265803

En la granja, el perro observa al granjero. Este tira unos cubos al suelo. El rebaño pasa junto a él. Tímy arrastra a la oveja de madera. Bítza apunta. Se fija en el falso animal. Se le cae el rabo.

++00270113+00270301

Tímy lo recoge.

++00270623+00271106

El granjero le indica al perro que lo siga a la casa. En el sótano.

++00271517+00271901

El perro baja las escaleras preocupado.

++00272011+00272911

Observa una pared repleta de recortes y noticias sobre los ovnis. El granjero se coloca a su lado. Bítza lo mira confuso.

++00273303+00273516

El hombre enciende una maqueta.

++00273711+00274003

Sobre un escenario hace descender una nave espacial.

++00274317+00275222

En la pared le muestra una ecuación la foto de los diagramas de las cosechas más los seguidores de los ovnis más una foto de una feria igual a una flamante cosechadora nueva.

++00275607+00280117

Sobre la maqueta iluminada el granjero coloca un cartel Granjaguedón, parque temático.

++00280400+00281100

Enrolla un plano de la estructura proyectada. Le entrega al perro una caja de herramientas y varios planos. Le pone un casco de obra.

++00281518+00282502

En una calle, el contenedor amarillo pasa junto a los caracoles. Estos lo observan con la boca abierta. Un coche frena. En el interior, Sún y su amigo sonríen.

++00282720+00283401

Un semáforo cambia a rojo. El cubo se detiene. Un transeúnte lo abre. Tira un periódico.

++00283500+00283802

El periódico vuela. Se queda clavado en su pelo.

++00283903+00284119

Se aleja mosqueado. Ellos se asoman.

++00284219+00285010

En una pastelería venden galletas con forma del alienígena. En una librería anuncian libros de ovnis. En una plaza un joven baila disfrazado de robot.

++00285406+00285720

El alienígena descubre un supermercado.

++00290009+00290218

El semáforo cambia a verde.

++00290505+00290915

Sún mira hacia la tienda. Su amigo accede a ella.

++00291215+00291618

En el supermercado, el extraterrestre avanza con varios productos.

++00292014+00292514

Desde fuera, la oveja le indica que salga. Él le da un mordisco a un rollo de papel del baño.

++00292821+00292921

Lo escupe.

++00293200+00293621

Se aleja. La oveja entra. Se esconde tras unas cestas. Un guardia lee el periódico.

++00293721+00294612

Se golpea. Cae tras las cestas. El guardia mira. Vuelve a su lectura. Él se escabulle. En uno de los pasillos, descubre a su amigo en la sección de congelados.

++00295006+00295414

El alienígena se zambulle entre las cajas. Una de ellas simula una aleta de tiburón.

++00295608+00300400

Varios productos caen sobre la oveja. Se incorpora. Se esconde detrás de una publicidad de un niño comiendo cereales. Pasa un cliente.

++00300701+00301309

El extraterrestre muerde una pizza congelada. Se le queda pegada la lengua. La oveja tira de la pizza.

++00301602+00302323

Sale disparada. Le corta el pelo a una mujer. Abandona la tienda. En la calle, unos jóvenes se hacen un selfi. La pizza aparece en la instantánea.

++00302511+00303413

En el supermercado, el guardia mira a la mujer. El trozo de pelo cortado se le cae dentro del carro de la compra. Él sigue leyendo.

++00303619+00304022

La oveja mira asustada. El alienígena pasa montado en un carro de la compra. Se detiene.

++00304319+00304709

Descubre un expositor de chucherías. Coge una.

++00305013+00305116

Se la come.

++00305215+00305503

Se acerca a coger otra. Sún se lo impide.

++00305622+00310110

Lanza otro tentáculo. La oveja lo para. Extiende dos más. Se atiborra de dulces.

++00310223+00310907

Sún trata de impedirselo. Tres botellas de bebidas azucaradas levitan sobre el extraterrestre.

++00311420+00311710

Se descargan sobre su boca abierta.

++00312405+00313121

En uno de los pasillos, da saltos sin parar. Sonríe nervioso. Baila por el supermercado.

++00313308+00313617

Tira varios cartones de huevos. Hace una pedorreta.

++00313913+00314600

Corre alrededor de la oveja. Derriba una montaña de botes de tomate. Un cliente resbala con uno.

++00314700+00315116

Pasa junto a varias tartas. Están salen despedidas. Una impacta en la cara de un empleado.

++00315216+00315917

Una tarta de novios sale volando. Cae sobre la cabeza de la mujer a la que le cortaron el pelo. Esta cae hacia atrás.

++00320613+00320811

El alienígena se detiene.

++00320918+00321108

Sonríe. Eructa.

++00321622+00322010

Las estanterías caen. En el pueblo, los escaparates tiemblan.

++00322221+00322723

En la granja, el perro evita que el plano salga volando. En la sabana africana, un antílope pasta.

++00323017+00323216

En una pantalla salta una alarma.

++00323607+00323720

Un agente descuelga el teléfono.

++00324012+00324118

La mujer de las gafas cuelga.

++00324423+00325016

En el supermercado, Sún y su amigo se escabullen ocultos tras sendos anuncios. El vigilante deja de leer el periódico.

++00325309+00325801

Observa los destrozos. Los dos hombres señalan a la mujer. Ella levanta los brazos.

++00325913+00330422

Salta el sistema antiincendios. En una calle el alienígena se desploma.

++00330904+00331004

Se incorpora.

++00331122+00331422

Descubre a una niña en una nave espacial de juguete.

++00332319+00332505

Monta en el contenedor.

++00332601+00332704

La oveja lo sigue.

++00332807+00333319

En la granja, el perro carga con un tablón. Se aproxima a una endeble estructura.

++00333509+00333715

Lo coloca en un lado. Otra tabla se desprende.

++00334018+00334323

La levanta. La estructura se viene abajo.

++00334906+00335306

El rebaño lo contempla. Él lo observa pensativo.

++00335704+00340216

Las ovejas se colocan cascos y chalecos de obra. Bítza pasa revista. Se detiene junto a la oveja de madera.

++00340400+00340509

La observa.

++00340606+00340721

Le coloca bien el casco.

++00341318+00341914

Se aleja. Tímy le pone un casco a su osito. El perro llega hasta el granjero.

++00342306+00342504

El hombre le entrega unos panfletos.

++00343100+00343201

Le muestra un uniforme.

++00343603+00344117

Bítza se presenta ante las ovejas con un disfraz de astronauta con casco. Ellas reprimen la risa.

++00344518+00344821

El perro se aleja. Se coloca bien las mallas.

++00345506+00350201

En la casa, el granjero escribe a máquina. Coloca la portada sobre un taco de papeles. En ella se lee "Granjagedón".

++00350621+00351301

Frente al puesto de comida, Sún y su amigo se detienen. Aparcan el contenedor entre dos coches.

++00351704+00351922

El perro pasa con los panfletos.

++00352205+00352422

La tapa del contenedor se abre. Golpea a un coche.

++00352610+00353419

El alienígena y la oveja salen. Bítza pega un cartel en una farola cercana. Se gira. Descubre a Sún. Esta se aleja hacia el bosque.

++00353722+00354103

Le persigue. Su mano permanece pegada al poste. Se golpea contra él.

++00354203+00354322

Tira de ella.

++00354421+00354802

La despega. Introduce un pie en el cubo de pegamento.

++00355213+00360000

Se deshace de él. El pie se le pega al suelo. Camina con dificultad. Una cámara de seguridad lo graba.

++00360222+00360719

En un centro de control, la mujer de las gafas observa unas pantallas.

++00360822+00361521

En una descubre a Bítza. Este se dirige hacia el bosque. Rebobina. La amplía. Se aleja decidida.

++00361810+00362005

Los agentes la siguen.

++00362210+00362313

En el bosque.

++00362614+00363100

Sún se detiene exhausto. El alienígena tira de él. Llegan al claro.

++00363410+00363710

Permanece vacío. El extraterrestre abraza a su amigo.

++00364010+00364507

Sube por una rampa invisible. Desaparece.

++00364711+00365111

Una paloma se golpea contra el casco de la nave.

++00365420+00365716

Este se hace visible.

++00365906+00370600

Es un vehículo espacial con forma de concha de molusco. Permanece apoyado sobre tres patas. Se ilumina.

++00371014+00371417

Desde la escotilla de entrada, el alienígena le indica a Sún que le acompañe.

++00371621+00372015

En el interior, pulsa un botón. Se abre la puerta de la cabina de mando.

++00372423+00372820

En la consola principal, presiona varios botones. La oveja se aproxima.

++00373008+00373200

Surgen dos asientos.

++00373507+00374006

Pulsa más interruptores. Una imagen holográfica muestra la cápsula en forma de huevo tachada con una equis.

++00374412+00374722

Ambos la observan confusos. Desaparece.

++00375121+00375621

El alienígena rebusca bajo la consola. Frente al puesto de comida, el repartidor aparca la moto.

++00380022+00380823

Una furgoneta negra impacta contra ella. La mujer de las gafas se detiene junto a las huellas dejadas por el perro. El robot la acompaña. Ella se aleja.

++00381000+00381411

El androide toma una muestra de pegamento. La mete en una bolsa. Abre el archivador.

++00381602+00381911

Se le queda adherida a la mano. La despega tirando con la otra.

++00382223+00382621

Se le queda pegado a esta. Se toca la cabeza pensativo. Se le adhiere.

++00382814+00383500

En el claro, Bítza olfatea el rastro de la oveja. Avanza mirando al suelo. Sube por la rampa de la nave.

++00383600+00383806

En el interior, se golpea contra una pared.

++00383904+00384119

El casco le tapa los ojos. Pulsa un botón.

++00384311+00384807

Un rayo lo trasporta hasta una estrecha cámara.

++00385010+00385408

Una manta lo tapa. Aparece una almohada. Un pulverizador lo duerme.

++00390023+00391007

En la cabina de mando, el extraterrestre continúa rebuscando. Sún mira a su alrededor. Bajo un cuaderno descubre una pantalla iluminada.

++00391110+00391314

La coge.

++00391418+00391907

Es una fotografía. Su amigo aparece en ella junto a sus padres. Sostiene un peluche.

++00392117+00392600

El alienígena encuentra su juguete. Sonríe. La oveja lo observa desconcertado.

++00392901+00393717

El extraterrestre golpea a su peluche contra la consola. El mensaje anterior se repite. Mira a Sún confundido. Este le muestra la foto. Señala a sus padres.

++00393917+00394302

Él lo contempla triste.

++00394517+00394803  
Extiende sus tentáculos hacia la oveja.

++00395008+00395216  
Le toca la cabeza.

++00395408+00395611  
En su mente, Sún retrocede en el tiempo.

++00395822+00400513  
En el pasado, el alienígena despierta en su habitación.

++00400820+00401008  
Se acerca a la cama de sus padres.

++00401421+00401619  
Se pone las gafas de su progenitor.

++00402018+00402304  
Descubre la cápsula en forma de huevo.

++00402416+00402710  
La coge. Pulsa varias veces.

++00403215+00403913  
Sale de la casa. La nave está aparcada junto a ella. En la cabina de mando, oprime un botón.

++00404519+00405212  
Tira de una palanca. Golpea la llave en forma de huevo. Esta se encaja en un hueco. La nave se pone en marcha.

++00405618+00405816  
En la llave surge una imagen de la Tierra.

++00410200+00410403  
El platillo volante despegas.

++00410906+00411209  
En el espacio, pasa junto a un caracol con dos cabezas.

++00411707+00412121  
Entra en un agujero de gusano. Sale cerca de la Tierra.

++00412500+00412905  
En la cabina, el alienígena se tambalea. La nave se estabiliza sobre sus tres patas.

++00413612+00413813  
La llave se apaga.

++00414011+00414415  
Él la coge. Sale al exterior. El hombre de las patatas y su perro huyen.

++00415220+00420103  
En el presente. En la cabina, el extraterrestre suelta a Sún. Este lo observa compungido.



++00420900+00421217

En el exterior, los agentes rodean la nave. La elevan del suelo con una grúa.

++00421504+00422504

En su cápsula, Bítza duerme plácidamente. En la cabina, Sún y su amigo aguardan asustados. Los agentes tapan la nave con una lona. Uno de ellos encuentra la llave.

++00422804+00423315

La nave permanece subida a un camión. La mujer de las gafas la contempla satisfecha.

++00423616+00424202

En un camino, el camión se aleja escoltado por dos furgonetas. Pasan junto a la granja. Una de las ovejas se quita unos auriculares.

++00424506+00425500

El rebaño se afana en la construcción de la atracción. Una de ellas eleva a Síry. Otra le acerca una bandeja con tazas. Suelta la cuerda. Coge una.

++00425805+00430818

Subida a una escalera una oveja aprieta las tuercas del frontal del escenario. El resto trabaja en la construcción del mismo.

++00431015+00431415

A cámara rápida, el rebaño acaba el trabajo.

++00431622+00431916

El escenario se desploma. Lo reconstruyen.

++00432318+00432623

A velocidad normal, el rebaño toma el almuerzo sobre una viga.

++00433003+00433306

Una oveja golpea un clavo hacia arriba. Vuelve a su posición.

++00433414+00433718

Otra lo golpea en el piso superior.

++00433916+00434204

Una nueva taladra. Da vueltas sobre sí misma.

++00434304+00435203

Otra sierra una viga de madera sentada en el borde suspendido. Tímy mastica un chicle. Se lo da a una compañera. Esta lo pega en un tablón. Lo coloca en la estructura.

++00435310+00435700

En la casa, el granjero pinta un cartel entrada veinte libras.

++00435800+00440113

En la televisión, muestran la instantánea con la pizza volando.

++00440318+00440820

Coge la revista de maquinaria agrícola. Besa la fotografía de la flamante cosechadora.

++00440920+00441300

En el escenario, el rebaño coloca el cartel de Granjaguedón.

++00441801+00442203

El camión con la nave se detiene en un lavadero de coches.

++00442612+00443615

Se abre una compuerta. Dos agentes le indican que avance. Sún observa el exterior a través de un agujero en la lona. El vehículo accede al falso lavadero.

++00443821+00444321

La nave desciende por un conducto. En su interior, la oveja y su amigo aguardan asustados.

++00444700+00445201

En la base secreta, la mujer de las gafas observa la operación. La plataforma desciende con el vehículo capturado.

++00445302+00445719

Un agente pulsa un botón. En un letrero se lee Ovnis atrapados, uno.

++00450001+00450208

Llega la mujer de las gafas.

++00450500+00450904

En la cabina, Sún y el alienígena se ocultan. La oveja se asoma.

++00451008+00451309

Se esconde. El robot se aproxima al platillo volante.

++00451516+00452117

Escucha el interior del casco con un estetoscopio. En la cabina, la fotografía resbala de la consola.

++00452410+00452719

Levita cerca del suelo. El alienígena tiene las orejas brillantes.

++00452818+00452918

El robot niega.

++00453005+00453207

La mujer frunce el ceño.

++00453316+00453914

Un agente acerca a la nave un taladro gigante. Otro acerca el cable al enchufe. Es demasiado corto.

++00454308+00454722

De un baúl sacan taladro pequeño, martillo y una batidora.

++00455116+00455617

Uno de los agentes le muestra a otro la llave de la nave. En la cabina, el extraterrestre mira el hueco.

++00455915+00460310

La mujer de las gafas se la arrebató al agente. La observa pensativa. Se aleja.

++00460411+00460716

Sún le tapa la boca.

++00461012+00461409

Le indica que se quede en la cabina. Él se marcha. Ella llega hasta una puerta.

++00461801+00461907  
Se abre.

++00462020+00462604  
Se gira. Un agente saca una lata de refresco de una máquina expendedora. Se lo lleva a la boca. Se golpea contra el casco.

++00462711+00462811  
La tira.

++00462904+00463517  
La mujer se marcha. Sún se asoma tras máquina. La puerta se cierra. Él se golpea contra ella.

++00464611+00464905  
Se abre. El alienígena está a su lado.

++00465107+00465406  
Sostiene el refresco. Sún se lo arrebató.

++00465703+00470215  
Ambos asienten. La oveja entra primero. Su amigo lo sigue cauteloso.

++00470509+00471000  
Atraviesan un laboratorio. Un agente investiga las patatas fritas.

++00471100+00471415  
Siguen a la mujer. El alienígena retiene a Sún.

++00471604+00471810  
En un pasillo, frente a los baños.

++00472605+00473204  
Salen de uno de ellos. En su despacho, la mujer deja la llave sobre la mesa. La oveja espía desde el exterior.

++00473312+00473607  
El alienígena se quita un casco anti radiación.

++00474005+00474210  
Se cruza de brazos enfurruñado.

++00474310+00475419  
En el despacho, la mujer manipula una caja fuerte. La puerta de la estancia se abre. Sún se acerca a la mesa oculto tras el perchero. Ella saca una caja de cartón. Observa su contenido.

++00475619+00480102  
Sún llega hasta el escritorio. Trata de coger la llave sin mirar. Esta se eleva.

++00480206+00480523  
En el exterior, su amigo tiene las orejas iluminadas. Él le indica que se detenga.

++00480715+00481123  
El extraterrestre saluda. La llave cae. A la oveja se le resbala de las manos.

++00481500+00481903  
La mujer la recoge del suelo. Se sienta en la silla. La deja sobre la mesa.

++00482012+00482620

Se gira. Sún está encaramado al respaldo. Intenta cogerla. El sillón da un giro completo. En la llave se ilumina un despertador.

++00482812+00483106

La nave comienza a brillar.

++00483403+00483800

En su cápsula, el perro se despereza. Una manopla le acaricia la cara.

++00483904+00484008

Lo golpea.

++00484105+00484518

Sale de la cápsula. Unos cepillos le frotan bajo las axilas.

++00484819+00485020

Dos esponjas le masajean la cara.

++00485403+00485609

Le quitan el casco. Una escobilla se le introduce por un oído. Le sale por el otro.

++00485818+00490020

Un cepillo baja hacia sus piernas.

++00490312+00490801

La compuerta de la nave se abre. El perfil del perro se recorta a contraluz. Desciende por la rampa.

++00491900+00492219

Un agente se desmaya. Bízta se aparta el humo de la cara.

++00492409+00492711

Los agentes se miran entre ellos. Lo imitan.

++00493020+00493320

Uno se acerca al perro. Le muestra un dibujo de la Tierra. Está al revés.

++00493702+00493813

Le da la vuelta.

++00493915+00494601

Bízta lo observa confundido. El agente le enseña otro con dos seres humanos desnudos. Él se sonroja.

++00494901+00495106

Da media vuelta.

++00495214+00495414

Observa la nave sorprendido.

++00495511+00500023

En su despacho, la mujer se acerca al ventanal. Dos agentes se hacen un selfi con el perro.

++00500204+00500503

Sún se apodera de la llave. Ella golpea el cristal.

++00501108+00501211

Sún y su amigo llegan al hangar.

++00501502+00501620

El perro se señala así mismo sonriente.

++00501806+00501906

Huye.

++00502208+00502406

La mujer se aleja corriendo. Pulsa un botón rojo.

++00502518+00502702

La oveja y el alienígena escapan.

++00502815+00503000

Unos agentes atropellan a su jefa.

++00503100+00503806

Bítza se escabulle entre las piernas de un agente. Este se detiene. Sus compañeros chocan contra él. El perro se esconde en una sala.

++00503917+00504111

Está llena de agentes comiendo.

++00504320+00504801

Él huye. Corre por un pasillo. Se detiene frente a un depósito. El robot lo persigue.

++00504921+00505804

La oveja y su amigo los observan. El androide se aproxima velozmente. El perro comienza a levitar. La mujer lo contempla desde un pasillo elevado.

++00505919+00510609

El robot hace girar un lazo. Se aproximan varios agentes. Sún y el extraterrestre se esconden. Bítza deja de levitar.

++00510811+00511512

Cae sobre el robot. El gancho de una grúa lo prende. Él se aferra a la cabeza del androide. Se suelta.

++00511705+00512016

Sale disparado. Cae en los brazos de un agente.

++00512200+00512421

La mujer sonríe. Se abre la jaula.

++00512601+00512701

El agente pasa de largo.

++00512919+00513110

La cola de la oveja asoma del traje.

++00513214+00513316

Corre hacia la nave.

++00513508+00513704

Un grupo de agentes arrolla a la mujer.

++00513905+00514202

En la nave, Sún coloca la llave en su hueco.

++00514306+00514609

Las compuertas se cierran. En la cabina de mando.

++00514917+00515103

Bítza descubre al alienígena.

++00515403+00520201

La nave despegue. La mujer acciona una palanca. Las compuertas del hangar se cierran. El vehículo espacial escapa.

++00520322+00520820

Asciende por el conducto. Atraviesa el techo del lavadero. La mujer frunce el ceño.

++00521307+00521804

La nave vuela a gran velocidad. Sún presiona varios botones. Aparece un timón de dirección.

++00522014+00522603

Bítza señala hacia delante. Atraviesan una arboleda. La luna delantera queda cubierta de hojas.

++00522703+00522917

El extraterrestre pulsa un botón.

++00523020+00523320

Un rayo teletransporta al toro dentro de la nave.

++00523422+00523720

El perro se gira asustado.

++00523900+00524600

La nave vuela dando bandazos. El alienígena oprime otro interruptor. Teletransportan al toro a una tienda de porcelana china.

++00524916+00525109

En la cabina.

++00525210+00530101

El perro presiona un botón. Se abre una escotilla. Sale disparado hacia ella. El extraterrestre lo agarra por los pies. Bítza mantiene la cabeza fuera.

++00530221+00530807

La nave se dirige hacia el campanario de una iglesia. Le indica a Sún que gire. Pasan rozándola.

++00531100+00531221

En la granja.

++00531400+00531622

La nave sobrevuela al granjero. Este no se percata.

++00532020+00532411

En el ovni, el extraterrestre tira del perro. Este vuelve a la cabina.

++00532720+00533211

Deja caer la cabeza sobre la consola. Acciona el limpiaparabrisas.

++00533507+00533919

La nave se encuentra fuera de la atmósfera terrestre. El peluche flota.

++00534023+00534508

El extraterrestre lo atrapa. Bítza empieza a flotar.

++00535101+00540000

Se aproximan a la Estación Espacial Internacional. Un astronauta pinta el exterior de un módulo. Ellos lo saludan al pasar. Él los imita estupefacto.

++00540601+00541021

El patillo volante choca contra otro módulo. Raya su superficie.

++00541313+00541413

Se aleja.

++00541715+00542009

En la cabina, Bítza cae al suelo. La llave se ilumina.

++00542111+00542306

Muestra el viaje de regreso.

++00542921+00543204

Abraza la foto de sus padres.

++00543520+00543721

El perro golpea la puerta.

++00544007+00544212

El alienígena le toca la cabeza.

++00544405+00544618

Los mira sin comprender. Sonríe.

++00544913+00545109

Se sienta en el suelo.

++00545202+00545610

En la base secreta, un agente cambia el cartel de ovnis atrapados a cero.

++00545806+00550308

En la sala de control, la mujer de las gafas observa enfadada un mapa de la zona. Recuerda.

++00550418+00550717

De noche. De niña duerme en la cama.

++00550907+00551404

Abre los ojos. Una luz potente entra por la ventana. Se asoma.

++00551510+00551902

Descubre dos siluetas. Una de ellas le saluda con un tentáculo.

++00552022+00552216

Ella les responde sonriente.

++00552415+00552711

En clase, muestra a sus compañeros un dibujo de los visitantes.

++00553223+00553523

Frunce el ceño. Arruga el papel.

++00553709+00554300

En el presente, desdobra un folio. Es el antiguo dibujo. Lo observa pensativa.

++00554714+00555100

En un ordenador, introduce un código.

++00555211+00560014

En un mapa estelar, una luz roja indica la posición del ovni. En el espacio, el robot permanece sobre el casco de la nave.

++00560221+00560713

En la cabina, Bítza examina el manual de la nave. Sún lo contempla.

++00560805+00561010

Él lo mira enfadado. Abre el libro.

++00561110+00561400

Está escrito en una lengua desconocida.

++00561601+00561900

Sún acerca la mano a los botones. El perro se la aparta.

++00562123+00562316

Se gira enfadado.

++00562417+00562613

El extraterrestre como una pizza.

++00562810+00563022

En una pantalla se dibujan un plato y unos cubiertos.

++00563316+00563703

Sún mira hacia atrás un instante. Presiona un botón.

++00563803+00564100

En la pantalla se muestra un plato de pasta con ojos.

++00564200+00564410

El caracol con dos cabezas.

++00564604+00564814

Brócoli. Se miran.

++00565002+00565207

Se muestra una pizza.

++00565310+00565420

Acerca la mano a un pulsador.



++00565605+00570305

Bitza le detiene. Se quita el casco. Extrae una señal de prohibido pulsar botones. La pega en la pantalla.

++00570802+00571300

Se sienta en el sillón. Le indica que lo vigila. Examina el manual. Sún le guiña un ojo a su amigo.

++00571605+00571905

Mantiene oprimido el botón. La pantalla se llena de pizzas.

++00572505+00572919

Se abre una compuerta. Una pizza sale disparada. Se le introduce al perro en la boca.

++00573208+00573618

Surgen más pizzas. Se estrellan contra las paredes. Una impacta en la llave.

++00573901+00574410

La nave da media vuelta. Se dirige velozmente hacia la Tierra.

++00574614+00574902

Roza la Estación Espacial.

++00575112+00575503

En la cabina, los ocupantes tiemblan. La nave gira descontrolada.

++00575603+00575900

En la base secreta, la mujer contempla el mapa.

++00580110+00580523

El platillo volante entra en la atmósfera terrestre. El robot continúa adherido a su casco.

++00580718+00581418

En el pueblo, los seguidores de los ovnis contemplan el paso de la nave. Esta llega a la granja. Aterrizan en uno de los campos de trigo.

++00581520+00581720

En el escenario, el granjero pulsa un teclado.

++00582220+00582913

La nave se desliza por el campo. La cabina pierde las paredes. Se detiene. Sún y su amigo permanecen sentados.

++00583203+00583601

Los pedazos del ovni lucen desparramados por todo el campo.

++00583722+00584100

Sún suelta el timón. Se toca el cuerpo aliviado.

++00584200+00584508

Mira al alienígena. Este contempla la consola destrozada.

++00584822+00585115

Se acerca a ella incrédulo.

++00585512+00590022

Descubre la fotografía de su familia. La recoge.

++00590601+00590804  
La imagen desaparece.

++00591413+00591904  
Los ojos se le llenan de lágrimas. El color de sus orejas torna a gris.

++00592013+00592403  
Sún lo contempla triste. Se acerca Bítza. Lo mira enfadado.

++00592917+00593513  
El perro se aleja. El alienígena repara en los pedazos de la consola. Levanta las orejas. Los fragmentos levitan.

++00593917+00594516  
Caen al suelo. Las orejas del extraterrestre se apagan. El perro llega hasta él. Se sienta a su lado.

++00594904+00595716  
El alienígena niega. Permanece cabizbajo. Bítza encuentra el peluche. Se lo muestra. Él lo abraza.

++00595907+01000121  
Se recuesta sobre el perro.

++01000402+01001123  
La oveja los contempla compungido. Mira hacia el suelo. Entre restos de pizza y fuselaje descubre el cartel de prohibido.

++01001713+01002219  
Alza la cabeza. Aparta unas espigas de trigo. Encuentra la llave.

++01002714+01003319  
La coge. La limpia. La pantalla se transforma. Es un comunicador con el planeta de origen de su amigo.

++01003719+01004206  
La señal es baja. Mira a su alrededor. Descubre un gran trozo de fuselaje. Se sube a él.

++01004606+01004910  
Dirige la llave hacia el cielo. La señal aumenta.

++01005016+01005813  
Conecta con el planeta. En él, una llave semejante brilla junto a la cama de los padres. Proyecta una imagen de la Tierra.

++01010211+01010402  
La señal se pierde.

++01010522+01010903  
Sún mira a su alrededor. Descubre el parque temático del granjero.

++01011009+01011213  
En el escenario.

++01011323+01011804

El granjero otea con unos prismáticos. Los seguidores de los ovnis se aproximan. Conecta la corriente.

++01012206+01012604

Se enciende las luces del parque. El pueblo queda totalmente a oscuras.

++01013110+01014100

Se ilumina la elevada torre. En lo alto se distingue el cartel de Granjaguedón. En el campo de trigo, Sún se gira. Contempla el parque temático.

++01014302+01014504

Mira la llave.

++01014806+01014920

En la entrada al parque.

++01015115+01015622

El granjero transforma las veinte libras por entrada en treinta. Los seguidores van pasando.

++01020306+01020519

Acceden emocionados al recinto principal.

++01020720+01021607

Es una suerte de objetos de la granja decorados con temática alienígena. Al fondo se distingue el escenario. Una gallina luce unas antenas. Los cerdos están pintados de verde.

++01021707+01021907

El granjero clava un cartel sin reembolsos.

++01022208+01022400

Sún entra al establo.

++01022506+01022908

El rebaño corre hacia él. Les muestra la llave.

++01023205+01023517

Les indica que se acerquen. Forman un círculo.

++01023808+01024022

Las ovejas se miran pensativas.

++01024204+01024410

Despliegan el plano de parque.

++01024514+01025302

Una de ellas señala la torre. Sobre ella han realizado un dibujo. Este muestra el plan para elevarla a lo más alto utilizando una polea. Sún asiente.

++01025414+01025800

Otro visitante entra. El granjero apunta la cantidad sonriente.

++01025920+01030217

Se aproximan las ovejas disfrazadas de robots.

++01030520+01031103

Les indica que paguen. Ellos lo hacen con unos botones. Se escabullen hacia dentro.

++01031517+01032601

Tím y se ríe. Entran en el parque. Se dirigen hacia el escenario. Los visitantes disfrutan de las sencillas atracciones. Un hombre sale de un baño portátil.

++01033008+01033205

Se encierra en él asustado por los robots.

++01033313+01033620

Estos llegan a las escaleras que suben al escenario.

++01033906+01034911

El granjero ensaya sobre él. Se abre una compuerta en el suelo. El rebaño se asoma. Dos ovejas se colocan junto una lechera. Está unida a la polea. Sún saca la llave.

++01035011+01035306

Las ovejas miran hacia lo alto de la torre.

++01035414+01035900

Bítza y el alienígena entran en el establo. Descubren el plano del parque.

++01040006+01040419

El perro repara en el dibujo de Sún en lo alto de la torre. Frunce el ceño.

++01040621+01041115

En el campo de trigo, la mujer de las gafas descubre los restos de la nave.

++01041306+01041703

La cabeza del robot surge de entre la chatarra. Se aproxima su cuerpo.

++01042000+01042218

Este coge la cabeza. La pone en su sitio.

++01042412+01042903

La mujer ilumina unas huellas. Se alejan hacia el parque temático.

++01043200+01044221

Monta en una furgoneta. Pulsa un botón. Se enciende una luz roja. El vehículo se transforma. Los dos faros delanteros se abren. Una brillante luz surge de ellos. El robot retrocede asustado.

++01044709+01045111

En el escenario, meten a Sún en la lechera. Este alza el dedo pulgar.

++01045409+01045604

El perro y el alienígena llegan.

++01045700+01050021

Bítza se aproxima a Sún. Él lo observa asustado.

++01050219+01050702

Le pone un casco de obra. La oveja sonrío. Se dirige hacia la manivela. Se remanga.

++01050903+01051021

Asiente. Sún lo imita.

++01051121+01051900

El perro acciona la manivela. La lechera sube. Una falsa nave espacial baja. La señal se intensifica. En el escenario, las ovejas se apartan asustadas.

++01052118+01052409

Una mano se posa sobre el hombro de Bítza.

++01052522+01052708

Este se gira.

++01052918+01053818

Es el granjero. Lo arrastra hacia el interior de la falsa nave. Lo encierra.

++01054106+01054503

Sube el artefacto unos metros. Asegura la manivela con un cierre metálico.

++01054800+01055205

Se aleja. Las ovejas y el alienígena miran hacia arriba preocupados.

++01055701+01060717

Frente al escenario se agolpan los visitantes. Se abre el telón. El granjero empuja un cartel Bosque de Mossingham (Másingam). Este cae. Pulsa un botón en el piano eléctrico. Tira de una cuerda.

++01061212+01061521

De la cuerda cuelga una nave espacial de cartón y ropa interior.

++01061815+01062514

La retira. En lo alto de la torre, Sún indica a sus compañeros que accionen la manivela. Sírli lo intenta. La rompe. El alienígena mira a su amigo preocupado.

++01062909+01063901

En el escenario, el granjero actúa disfrazado del hombre de las patatas. Entre el público, el auténtico lo observa enfadado. En la obra, él tira de una cuerda. Arrastra un perro de madera.

++01064106+01064806

En la lechera, la oveja se balancea. Estira el brazo hacia un lateral. En el escenario, el granjero se asusta ante la falsa nave.

++01065313+01070020

En la torre, Sún alcanza el listón de madera pegado con chicle. Este se despegua. Lo observa sorprendida.

++01070220+01070702

El alienígena le ayuda. Sonríe desde el lateral. La oveja llega hasta él. Respira aliviada.

++01070912+01071419

Saca la llave. Le indica a su amigo que la suba. Él levanta las orejas. Se iluminan.

++01071716+01072214

Se apagan de golpe. Mira a la oveja triste. Esta se quita el casco de obra. Se lo pone al extraterrestre.

++01072419+01072705

Se disponen a subir. Se tambalean.

++01072900+01073206

En el parque, el público se gira hacia la entrada.

++01074007+01074309

Entra la furgoneta transformada en un robot gigante.

++01074619+01075401

Alza los brazos acabados en pinzas. En su interior, la mujer de las gafas observa el escenario. Descubre al perro dentro de la nave de madera.

++01075504+01075822

Salta. Llega hasta el escenario.

++01080205+01081303

La torre se tambalea. Al extraterrestre se le cae el peluche. El robot gigante golpea la nave. Le arranca una pieza. Dentro de ella, Bítza se tambalea. Se cae. Introduce el trasero en un agujero del suelo.

++01081507+01081922

El robot lo saca por él. Se queda sin disfraz astronauta. La nave cae sobre el granjero.

++01082206+01082419

El androide gigante alza a Bítza frente a él.

++01082506+01083012

En la cabina, ella observa una pantalla. En ella resalta la palabra "perro". Este se tapa el cuerpo.

++01083222+01083515

Se gira hacia el público.

++01084014+01084221

Los espectadores la señalan.

++01084508+01084713

Ella baja la cabeza.

++01085318+01090223

Repara en el peluche del alienígena. Junto a él se resalta un signo de interrogación. Alza la mirada hacia la torre. Descubre al extraterrestre.

++01090705+01091114

Aprieta los mandos con fuerza. Lanza al perro lejos.

++01091400+01091523

Este aterriza en la granja.

++01091818+01092304

El robot se encarama a la torre. Ascende por ella. En la base, el rebaño se reúne.

++01092715+01093312

Sún y el alienígena suben. El androide los alcanza. La mujer sonrío satisfecha.

++01093910+01094103

Una oveja se asoma por el parabrisas.

++01094420+01094700

Sírli y Tímy golpean la nave montados en la lechera.

++01095022+01095900

Las ovejas saludan encaramadas sobre el robot. Sún y su amigo sonríen. Tímy abre un boquete en la carrocería con un soplete.

++01100112+01100508

Se cuelga en el interior. Llega a una pequeña sala con multitud de cables y fusibles.

++01100810+01101322

En la cabina, los mandos se mueven solos. El asiento desciende. El respaldo se baja.

++01101602+01101909

En la sala de fusibles, Tímy los arranca.

++01102012+01102206

Ella se estampa contra el parabrisas.

++01102401+01102722

La oveja arranca otro. Las luces del vehículo se apagan.

++01102902+01103205

Sobre la carrocería, el rebaño felicita a Tímy.

++01103304+01103600

Sún y su amigo alcanzan la plataforma superior.

++01104106+01104808

Se apoyan en el cartel de Granjaguedón asustadas. La oveja saca la llave. La señal llega al planeta.

++01105104+01105219

Ellos sonríen.

++01105407+01110023

De la llave surge un intenso rayo de luz. En el planeta alienígena, se ilumina el receptor de la llave.

++01110300+01110704

En la cabina, la mujer arranca dos cables bajo el salpicadero. Los une.

++01111004+01111417

El robot se activa. El rebaño resbala de la carrocería.

++01111722+01112009

Caen sobre un depósito de bolas de plástico.

++01112402+01113123

En la torre, a Sún se le escapa la llave. Esta cae. Golpea al robot. El androide sube. La oveja mira hacia los lados asustada.

++01113322+01113501

Cae la letra "F" del panel.

++01113601+01113701

La letra "A".

++01114107+01114316

En la granja, el perro se incorpora.

++01114505+01115006

Mira a su alrededor. Está rodeado de los objetos requisados al rebaño. Se fija en el cañón.

++01115105+01115405

En la torre, la oveja lanza las letras del cartel.

++01115622+01120114

Mira hacia abajo. El robot ha desaparecido. Se asoma por un lado. Este aparece por el otro.

++01120414+01121114

Se aproxima a ellos. Caen al suelo. En la cabina, la mujer sonríe. Sún y el alienígena se abrazan. Cierran los ojos.

++01121511+01121721

Bítza golpea contra el robot.

++01122120+01122720

Este cae de la torre. En el escenario, el pequeño androide mira hacia arriba. Extiende los brazos.

++01122916+01123205

El grande cae sobre él. Crea un socavón.

++01123614+01124007

En lo alto de la torre, la oveja y el extraterrestre abrazan a Bítza.

++01124111+01124508

La estructura se tambalea. Los tres caen al vacío.

++01125110+01125304

Cierran los ojos.

++01125415+01125706

Una luz los ilumina. Flotan sobre el escenario.

++01130118+01130608

Una nave espacial de gran tamaño desciende sobre el parque temático.

++01130722+01131908

Sún, Bítza y el extraterrestre se ponen de pie. Se miran entre ellos sorprendidos. Alzan la mirada. El ovni extiende su tren de aterrizaje. Se posa sobre el escenario.

++01132805+01133514

El público la observa con la boca abierta. Se abre una compuerta. Los padres del extraterrestre descienden.

++01134208+01135008

La familia se abraza. Sún y Bítza se miran sonriente. El extraterrestre contempla a su padre. Sonríe.

++01141009+01141320

Corre hacia Sún.

++01141700+01142105

El robot gigante surge del socavón creado en el escenario.

++01142610+01142921



El padre protege a su hijo y la oveja.

++01143319+01143613

El robot se detiene. Los padres se miran confusos.

++01143918+01144417

El parabrisas desciende. La mujer los observa sorprendida. El público permanece absorto.

++01144709+01145209

Ella se acerca a los extraterrestres.

++01145307+01145600

Les muestra su antiguo dibujo.

++01145800+01150100

Ellos lo contemplan. Sonríen.

++01150306+01150601

La madre la saluda con un tentáculo.

++01150823+01151402

La mujer la abraza. Ambos alienígenas la palmean en la espalda.

++01151803+01151908

El robot los fotografía.

++01152411+01152901

Lula se gira hacia Sún triste. Se abrazan.

++01153216+01153610

Ambos brillan. Bítza los abraza. Todo el rebaño se une.

++01154005+01154704

Los padres sonríen. Deshacen el abrazo conjunto. Sún y su amigo chocan las manos. Tímy se acerca con el peluche.

++01154904+01155511

Lula lo abraza. Su padre se acerca. Lo toma de la mano. Ambos se alejan hacia la nave.

++01155812+01160223

Desde la compuerta de la nave, los padres se despiden. Su hijo sonrío.

++01160603+01161113

Sún lo imita con lágrimas en los ojos. Se despide agitando la mano. El alienígena lo imita. Las puertas se cierran.

++01161601+01162219

La nave despega. Sún se limpia las lágrimas. El perro le pone una mano sobre el hombro. Se miran.

++01162615+01163022

Miran hacia la nave. Esta sobrevuela el parque.

++01164109+01164318

Se aleja a gran velocidad. Sún sonrío.

++01164603+01165001

El rebaño se gira hacia los espectadores sorprendido. Ellos aplauden.

++01165123+01165717

De día, Bítza lee el periódico. Una foto del público aplaudiendo ilustra la portada. Se gira hacia el rebaño.

++01170109+01170320

Entra en la cocina de la casa.

++01170415+01171113

Esta permanece vacía. Él mira a los lados perplejo. En el espacio, la nave alienígena se aproxima a su planeta.

++01171215+01171714

En la cabina, la madre pulsa un botón. Lula la imita en una consola de juguete.

++01172103+01172716

El granjero sale del baño. Se acerca a los asientos de los pilotos. Contempla asombrado el planeta.

++01173002+01173219

Los alienígenas y el granjero se miran.

++01173910+01174212

La nave da media vuelta.

++01174703+01175103

**Sún/Tímy, Justin Fletcher (Yástin Flécher). Granjero/Bítza, John Sparkes (Yon Spárks)**

++01175303+01175803

**Lúla/Míma, Amalia Vitale (Vitále). Jefa de los agentes/Madre de Tímy, Kate Harbour (Kéit Járba).**

++01190017+01190417

**Robot, David Holt (Déivid Jólt). Sírlly, Richard Webber (Rícharð Wéber).**

++01190517+01190917

**Dirigido por Richard Phelan (Rícharð Fílan) y Will Becher (Bécha).**

++01191017+01191517

**Escrito por Mark Burton (Bárton) y Jon Brown (Bráun). Basado en una idea de Richard Starzak (Rícharð Stárzak).**

++01191617+01192417

**Diseño de muñecos, Kate Aderson (Kéit Áderson) y Anne King (Án Kíng). Supervisores de animación, Grant Maisey (Gránt Méisy) y Lloyd Price (Lóid Práis).**

++01192611+01193211

En la granja, la nave deja al granjero. Está desnudo. Los cerdos los contemplan boquiabiertos. Él se tapa con un cubo.

++01193311+01193710

Un disco volador surca el cielo. Bítza lo coge al vuelo.

++01193900+01194620

Lo hace girar. Las ovejas lo observan. Lo lanza. Sún salta a cogerlo. El disco se aleja. En la cabina de la flamante cosechadora.

++01195400+01195615

El disco se cuelga entre las aspas del molinete.

++01200007+01200322

En el campo, el granjero permanece sobre el asiento cubierto de hollín.

++01200814+01201014

Sún, Bítza y Tímy se abrazan asustados.

++01261808+01262314

Un foco ilumina un piano eléctrico y un atril con partituras. Un agente con traje anti radiación se acerca.

++01262508+01262816

Se lo quita. Es un joven de pelo oscuro. Toca una tecla.

++01263914+01264208

Tímy se acerca al piano. Lleva un peluche.

++01264416+01264602

Desenchufa el teclado.

++01264809+01265101

Se aleja.



**Títol del projecte:** Avaluació de l'audiodescripció de *La oveja Shaun. La película: Granjagedón*, com a eina d'ajuda per a persones amb diversitat cognitiva.

**Nom i cognoms de l'estudiant:** Yolanda Moreno Montaña, [yolanda.moreno@uvic.cat](mailto:yolanda.moreno@uvic.cat)

**Centre:** Universitat de Vic, Universitat Central de Catalunya

**Nom de la institució a la qual sol·licita portar a terme el projecte:** CEE Josep Sol i Rodríguez

### **Descripció**

Aquest treball vol estudiar els beneficis que pot aportar l'audiodescripció a les persones amb diversitat cognitiva. L'objectiu d'aquest estudi és demostrar que l'audiodescripció per a invidents també pot ser una eina d'ajuda per a l'aprenentatge.

### **Funcionament**

Dos grups d'alumnes visualitzaran el mateix fragment de la pel·lícula *La oveja Shaun. La película: Granjagedón*, amb una durada d'aproximadament 20 minuts. Un grup veurà el fragment amb audiodescripció i l'altre sense. A continuació els participants hauran de respondre un qüestionari de 10 preguntes.

La participació és totalment voluntària. Les dades personals seran totalment anònimes i els participants es podran retirar en qualsevol moment de l'estudi, sense cap tipus de justificació i sense conseqüències. De la mateixa manera podran clarificar els dubtes abans d'acceptar participar-hi i tindran dret a conèixer els resultats.

### **Garantia de protecció de dades**

La confidencialitat de la informació està garantida per la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de Protecció de Dades Personals i garantia dels drets digitals i al Reglament general (UE) 2016/679, de 27 d'abril de 2016, de protecció de dades (RGPD).

Les dades dels qüestionaris s'emmagatzemaran a la unitat OneDrive UVic-UCC. Qualsevol persona podrà exercir el seu dret d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició

(ARCO) de manera presencial a les oficines de registre <https://tramits.seu.cat/ABSIS/EAD/webpublicacion/eMiservicio/catala/Tramites/FFB300D3BBD842C185209AB1A55DB265.asp?codent=A75&sTramitarPresencial=S> o per mitjans electrònics

[https://identitats.aoc.cat/o/oauth2/auth?scope=autenticacio\\_usuario&state=auth&redirect\\_uri=https://tramits.seu.cat/absis/ead/webpublicacion/emiservicio/forms\\_base/validresponse.asp&response\\_type=code&client\\_id=tramits2.seu.cat&approval\\_prompt=auto](https://identitats.aoc.cat/o/oauth2/auth?scope=autenticacio_usuario&state=auth&redirect_uri=https://tramits.seu.cat/absis/ead/webpublicacion/emiservicio/forms_base/validresponse.asp&response_type=code&client_id=tramits2.seu.cat&approval_prompt=auto)

Si voleu més informació sobre aquest treball podeu contactar amb Yolanda Moreno Montaña, [yolanda.moreno@uvic.cat](mailto:yolanda.moreno@uvic.cat) (que participarà en l'estudi); i amb la Dra. Eva Espasa Borràs, [eva.espasa@vic.cat](mailto:eva.espasa@vic.cat) (directora del treball de fi de màster).

Gràcies per la vostra participació!