



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES**

“CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN
EN LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL AL
PERCIBIR EL CORTOMETRAJE CON AUDIODESCRIPCIÓN
XMILE”

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios
Digitales**

Autores:

Pamela Cristina Contreras Enriquez
Alejandro Saldaña Vera

Asesor:

Mg. Gabriel Prado Límaco
<https://orcid.org/0000-0001-7976-5150>

Lima - Perú

2023

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Diego Alonso Baca Cáceres	44223682
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Edward Cárdenas Olaya	09936916
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Christian Bruce Córdova Robles	41121026
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL AL PERCIBIR EL CORTOMETRAJE CON AUDIODESCRIPCIÓN XMILE

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	docs.google.com Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
4	idoc.pub Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	dafo.cultura.pe Fuente de Internet	<1%
8	biblioteca2.ucab.edu.ve Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

A nuestros padres,

Liliana Vera y Luis Saldaña

María Enriquez y Cesar Contreras

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, damos gracias a Dios Padre y Dios Madre por permitirnos llevar a cabo todo este trabajo, sin su ayuda nada hubiese sido posible.

A nuestros padres por su gran amor y sacrificio al permitirnos estudiar esta carrera y haber llegado hasta aquí.

A Miguel Ángel Font, quien nos permitió acceso a su gran trabajo y experiencia en el cine y la audiodescripción.

A Julio Contreras y Jasmin Cardozo, quienes nos brindaron su aliento y apoyo incondicional.

A nuestro profesor Gabriel Prado por su orientación y excelencia durante el desarrollo de todo este proceso.

Y por último, a todos los discapacitados visuales que apoyaron para la realización de este proyecto.

Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN	11
SUMMARY	12
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad problemática	13
1.1.1. Antecedentes nacionales	20
1.1.2. Antecedentes internacionales	22
1.1.3. Marco teórico	26
1.2. Formulación del problema	52
1.2.1. Pregunta general	52
1.2.2. Preguntas específicas	52
1.3. Objetivos	52
1.3.1. Objetivo general	52
1.3.2. Objetivos específicos	52
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	53
2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	53
CAPÍTULO III: RESULTADOS	63
3.1. <i>SOBRE XMILE</i>	63

3.1.1. RESUMEN	63
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	111
4.1. DISCUSIÓN	111
4.2. CONCLUSIONES	123
4.3. LIMITACIONES	124
4.4. IMPLICANCIAS	125
REFERENCIAS	127
ANEXOS	137

Índice de tablas

Tabla 1: Películas proyectadas en el Primer Festival: ACCECINE.....	29
Tabla 2: Cortometrajes proyectados en el Primer Festival: ACCECINE.....	30
Tabla 3: Películas peruanas estrenadas en el Segundo Festival: ACCECINE.....	31
Tabla 4: Películas peruanas y extranjeras proyectadas en el Segundo Festival: ACCECINE...	31
Tabla 5: Películas peruanas estrenadas en el Tercer Festival: ACCECINE.....	33
Tabla 6: Películas proyectadas en el Tercer Festival: ACCECINE.....	33
Tabla 7: Cortometrajes proyectados en el Tercer Festival: ACCECINE.....	34
Tabla 8: Películas proyectadas en el Cuarto Festival: ACCECINE.....	35
Tabla 9: Cortometrajes proyectados en el Cuarto Festival: ACCECINE.....	36
Tabla 10: Clasificación de las actitudes en la fuente.....	46
Tabla 11: Factores dentro del receptor.....	48
Tabla 12: Intencionalidad y aceptabilidad - Fragmento 1: Adrien y Lilith se conocen.....	68
Tabla 13: Informatividad - Fragmento 2: Deterioro de la Tierra.....	70
Tabla 14: Informatividad - Fragmento 3: Descripción del burdel.....	71
Tabla 15: Informatividad - Fragmento 4: Madame guía Adrien hacia el cuarto de Lilith.....	72
Tabla 16: Informatividad - Fragmento 5: Adrien recuerda a Eva.....	73
Tabla 17: Situacionalidad - Fragmento 6: Funciones de la Bioapp.....	73
Tabla 18: Situacionalidad - Fragmento 7: Propósito de la visita de Adrien.....	75
Tabla 19: Situacionalidad - Fragmento 8: Conflicto del matrimonio de Adrien.....	76
Tabla 20: Situacionalidad - Fragmento 9: Bioapps de Adrien fallan.....	78

Tabla 21: Cohesión y coherencia - Fragmento 10: Estado actual de la Tierra.....	79
Tabla 22: Coherencia y cohesión - Fragmento 11: Compra en la Bioapp.....	80
Tabla 23: Coherencia y cohesión - Fragmento 12: Adrien se quita las Bioapps.....	81
Tabla 24: Grado de discapacidad por sujeto.....	83
Tabla 25: Clasificación de los 12 fragmentos según los criterios de textualidad.....	113

Índice de figuras

Figura 1: Perú: Población censada con alguna discapacidad por tipo, 2017.....	17
Figura 2: Perú: Población censada con discapacidad para ver, según departamento, 2017.....	17
Figura 3: Modelo de los componentes de la comunicación	44
Figura 4: Afiche cinematográfico <i>Xmile</i>	66

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue describir las características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*, bajo un tipo de estudio cualitativo con diseño de “estudio de caso único”. Para ello, se hizo uso de la técnica de análisis de contenido y la hoja de codificación como instrumento de recolección de datos para analizar doce fragmentos del guion audiodescriptivo del cortometraje. Asimismo, se empleó la entrevista focalizada como técnica y la guía de entrevista como instrumento de recolección de datos, siendo aplicadas sobre una muestra de cuatro personas con discapacidad visual elegida bajo criterios representativos. Los resultados demostraron que el guion audiodescriptivo fue encodificado cumpliendo con los siete criterios de textualidad necesarios para el entendimiento de los discapacitados visuales. Igualmente, los resultados de las entrevistas permitieron observar que los entrevistados lograron decodificar la mayor parte de la trama gracias a la aplicación adecuada de la audiodescripción hablada por el narrador. Por último, también se evidenció que la percepción de los sujetos de la muestra dependió de un total de cuatro factores de efectividad que determinaron su proceso de decodificación - recepción.

PALABRAS CLAVES: audiodescripción, guion audiodescriptivo, cortometraje, proceso de comunicación, discapacidad visual.

SUMMARY

The objective of the present research was to describe the characteristics of the communication process in people with visual impairment when perceiving the short film with audio description *Xmile*, under a qualitative study type with a “single case study” design. For this purpose, the content analysis technique and the coding sheet were used as a data collection instrument to analyze twelve fragments of the audio-descriptive script of the short film. Likewise, the focused interview was used as a technique and the interview guide as a data collection instrument, being applied on a sample of four visually impaired people chosen under representative criteria. The results showed that the audio-descriptive script was encoded in compliance with the seven textuality criteria necessary for the understanding of the visually impaired. Likewise, the results of the interviews showed that the interviewees were able to decode most of the plot thanks to the proper application of the audio description spoken by the narrator. Finally, it was also shown that the perception of the subjects in the sample relied on a total of four effectiveness factors that determined their decoding-reception process.

Keywords: audio description, audio description script, short film, communication process, visual impairment.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la era digital que se vive actualmente, los medios y productos audiovisuales han pasado a ser indispensables para el acceso a información, cultura y ocio. Esto ha traído como consecuencia la cada vez mayor demanda de interactividad del usuario (Rodríguez, 2014). Del mismo modo, la manera cómo se reciben estos contenidos ha evolucionado con el pasar de los años. García et al. (2012), colocan como uno de sus ejemplos más resaltantes al cine: el día que los hermanos Auguste Marie y Louis Jean Lumière empezaron a proyectar películas sobre una pantalla en una sala oscura, se dio una revolución sobre la manera de pasar información y de contar historias para el público.

Ese cambio masivo volvió a ocurrir cuando la gente aprendió que podía ver películas por *streaming* desde un Smart TV o dispositivos móviles. Si se toma en cuenta la pandemia de la COVID-19 —contexto en el que la industria del cine sufrió una caída estrepitosa y el mundo se vio forzado a presenciar estrenos de filmes desde distintas plataformas como Netflix, HBO Max y otras— es evidente que la gente ha estado más expuesta en los últimos años a una gran cantidad de contenidos digitales como series y películas.

García et al. (2012) explican que tanto niños como jóvenes adoptan como compañeras frecuentes a las pantallas (celulares, televisores, tablets, etc.), por lo que sus vidas son inevitablemente influenciadas por imágenes digitales. Cuando estas se unen a través de la edición, provocan un conjunto de emociones y sensaciones que necesitan ser entendidas a través de una alfabetización audiovisual, misma en la que se les explica a los usuarios el por qué del uso de ciertos planos, ángulos de cámara, movimientos, efectos especiales, etc. Bonilla et al. (2018), que también explican el panorama actual en base a la comunicación y la

tecnología, coinciden en que existe la necesidad de emplear una alfabetización mediática, pues aquellos miembros de la sociedad que no interpretan las informaciones digitales ni pueden comunicarse a través de estas son considerados analfabetos. En ese sentido, es lógico decir que el cine, un medio de comunicación digital cuya información se transmite por audio y video, necesita también de una comprensión total por parte de sus usuarios (Marqués, 2000).

En el caso del cine, la imagen y el sonido no siempre estuvieron unidos. Cuando el cine surgió en 1895 gracias a los hermanos Lumière, la imagen existía sola, y la experiencia para el espectador consistía únicamente en mirar imágenes en una pantalla, acompañada solo eventualmente por música en vivo. No fue sino hasta el lanzamiento comercial de la película *“The Jazz Singer”* en el año 1927, que el sonido fue integrado a la imagen como parte del mensaje y dio paso al surgimiento del cine sonoro (Dumbrăveanu, 2020). Así, poco a poco, la combinación de imagen y sonido se volvió un híbrido básico y fundamental para la realización de cualquier filme y terminó de dar forma a la idea de lo que ahora se conoce simplemente como “cine”. Sin embargo, a pesar de que esa evolución mejoró el entendimiento y enriqueció la experiencia del séptimo arte durante muchos años, también abrió una brecha llena de dificultades para un público que siempre estuvo presente, pero en el que pocos habían pensado: las personas con discapacidad visual.

En un estudio realizado por la Organización Mundial de la Salud publicado en 2020, se señaló que a nivel mundial un aproximado de dos mil doscientos millones de personas viven con alguna forma de discapacidad visual. Sobre este último término, la OMS (2020) la define como una enfermedad que tiene efecto sobre las partes del sistema visual (globo ocular, la vía y la corteza visual) y sus respectivas funciones. Igualmente, en dicho informe se clasifica la discapacidad visual según la gravedad basada en la agudeza visual en el mejor ojo como: deficiencia visual leve; deficiencia visual moderada; deficiencia visual grave; ceguera; y deficiencia visual de cerca.

En base a esta información se puede deducir que, a nivel global, una cantidad significativa de gente con discapacidad visual (unos más graves que otros) no ha podido acceder completamente a productos audiovisuales como el cine, sin haber tenido al menos un tipo de ayuda. De acuerdo con Chapado (2010), para acceder a la información audiovisual es preciso decodificar signos que aparecen en forma de palabras, sonidos e imágenes; para formar y entender el mensaje, se necesita ser capaz de decodificar estos elementos por separado y unirlos nuevamente. Esto implica que la experiencia y el entendimiento de una película dependen de la separación intrínseca del sonido e imagen por parte del usuario. Asimismo, sobre lo que es experimentar el cine, Lipovetsky (2009) explica que, a pesar de que las proyecciones en salas están llenas de tecnicismos, en realidad la pantalla es más como un espacio mágico en el que se ven reflejados los sueños y anhelos de la audiencia. Pero las películas no son únicamente un vehículo para recordar los deseos personales, sino también un medio importante para el desarrollo intelectual. Al respecto, Díaz (2010) hace una comparación importante respecto al pasado y el presente, al mencionar que, si antiguamente el acceso a los libros era un principio básico para el entendimiento y razonamiento de diversos tópicos, ahora dicha obtención de conocimientos se realiza a través de la televisión, internet y otros medios de comunicación audiovisual y artísticos como el cine. Por esa razón, no es forzado decir que, para las personas con discapacidad visual, el séptimo arte es importante.

Asimismo, cabe acotar que, si bien el cine no es usualmente el primer medio que la gente usa para aprender, este no deja de ser sustancial para el desarrollo intelectual a lo largo del crecimiento. Y es que la experiencia en una sala de cine es distinta a la que podría otorgar otro contexto como estudiar en un salón de clase. De tal manera, es válido decir que ninguna es más importante que la otra, sino que ambas pueden incluso llegar a complementarse.

Al respecto cabe acotar que, si bien el cine no es usualmente el primer medio que la gente usa para aprender, este no deja de ser sustancial para el desarrollo intelectual a lo largo

del crecimiento. Y es que la experiencia en una sala de cine es distinta a la que podría otorgar otro contexto como estudiar en un salón de clase.

En una entrevista realizada por Peter Travers para *ABC News*, Martin Scorsese explica que lo que realmente hace al cine es lo que se queda con el espectador. Según el cineasta, al ver una película se obtiene un aprendizaje, pero si se vuelve a ver dentro de diez años es posible tener un nuevo entendimiento que lleva a pensar tanto sobre uno mismo como de la vida (Foyisal SHARIAR, 2021, 18m32s).

Al tener en cuenta todo lo anterior, es válido decir que —más allá de sus derechos para acceder al entretenimiento y el ocio— si las personas con discapacidad visual no pudieran experimentar el cine, no solo se perderían una nueva manera de aprender sobre sí mismos y el mundo que les rodea, sino también dejarían de obtener ciertas reflexiones a las que no podrían llegar de la misma manera sin el séptimo arte.

Hasta hace unos años, la discapacidad visual en Europa era un problema de inclusión (acceso e igualdad) significativo. De acuerdo con Díaz (2010), en España, las personas con discapacidades auditivas y visuales habían sido marginadas debido a que sus necesidades no habían sido consideradas de manera sistemática. Para solucionar este problema, en el mismo país, ya se ha utilizado un recurso que ha cerrado significativamente la brecha para estas personas. Ahí han crecido entidades como el Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (CESyA) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), que han tratado el tema de la accesibilidad de películas para personas ciegas y con discapacidad visual a través del sistema de la Audiodescripción (AD).

García et al. (2012) definen la descripción sonora (audiodescripción) como un recurso importantísimo para que las personas con discapacidad visual tengan acceso a la narrativa

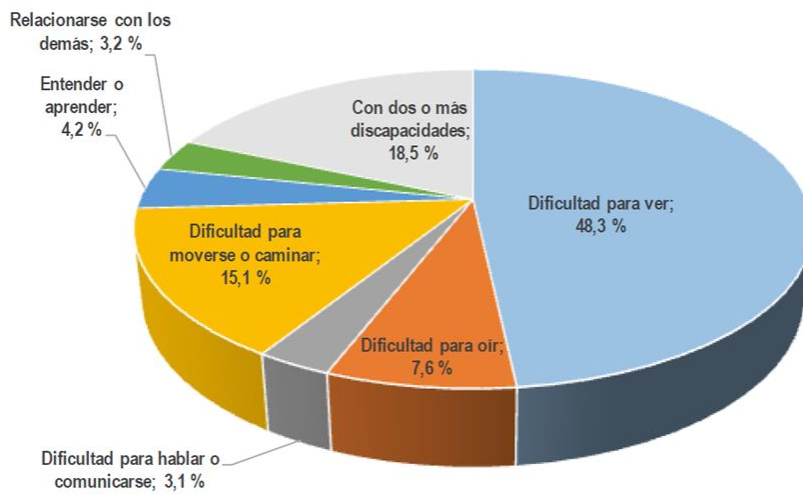
mediante un audio en el que se explican escenarios, personajes, posiciones, formas, colores, situaciones y detalles que ayuden a la comprensión del material visual.

En algunos países de Latinoamérica, el despliegue del sistema de accesibilidad a películas y toda la tecnología que involucra se ha desarrollado gracias a la demanda de las comunidades con discapacidad auditiva y a la debida atención de las correspondientes entidades gubernamentales. En Uruguay, por ejemplo, la iniciativa Cine Accesible Uruguay ha proyectado películas con audiodescripción desde 2016. Asimismo, Chile ha impulsado eventos entre los que resalta Cinexclusión, un proyecto originado en 2019 que siguió el mismo ejemplo anterior y ha exhibido cintas bajo el mismo concepto de accesibilidad para personas con distintas discapacidades.

En el caso de Perú, el panorama respecto a este tópico se deja ver en el último estudio realizado en 2017 por el Instituto Nacional de Estadística e Informática, en el que se señala que existen 1 millón 473 mil 583 personas peruanas que presentan dificultad para ver, cifra que representa un 48.3% de la población; y que Lima es el segundo departamento que presenta un mayor índice de personas con dificultad para ver con un 54.0% del total. Asimismo, una proyección estadística del 2020 elaborada por la misma institución señala los siguientes datos respecto a los 3 millones 351 mil 919 de peruanos con algún tipo de discapacidad: en zonas urbanas solo un 26.7% hace uso del internet, mientras que en las rurales solo el 7.8%; en los hogares con al menos una persona con discapacidad, un 70.7% no tiene computadora; y de los jóvenes discapacitados de 15 años a más, solo un 27% termina la secundaria y un 12.5% tiene estudios de grado superior. Todo lo anterior es evidencia suficiente para afirmar que existe una gran parte de la población peruana con discapacidad visual que tiene dificultades para acceder a la información y el entretenimiento a través de medios audiovisuales como el cine.

Figura 1

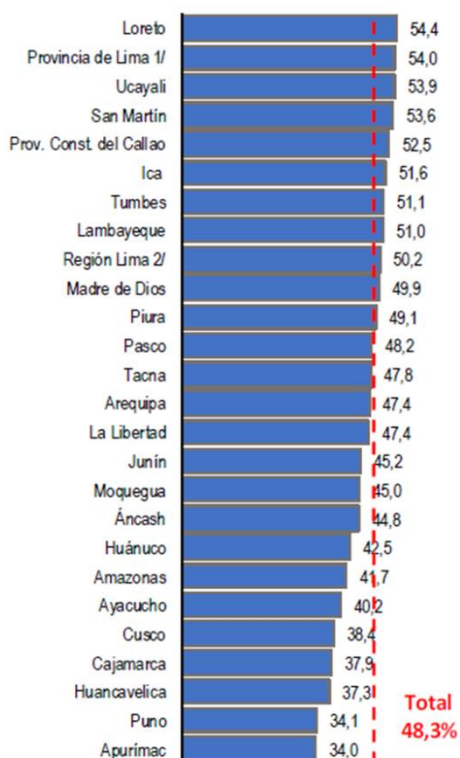
Perú: Población censada con alguna discapacidad por tipo, 2017



Nota. Adaptado de INEI (2017, p.184).

Figura 2

Perú: Población censada con discapacidad para ver, según departamento, 2017



Nota. Adaptado de INEI (2017, p.194).

En base a dicho contexto, en Perú se ha propuesto el “Plan Nacional de Accesibilidad 2018-2023”, que es “un instrumento técnico-normativo que orienta la planificación transversal y concertada, desarrollado sobre la base de la política nacional en materia de personas con discapacidad” (Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento, 2018, p. 6).

Este se creó con el propósito de que aquellas personas con algún tipo de discapacidad puedan ser independientes en su forma de vivir y desarrollarse sin inconvenientes en cualquier aspecto de la vida. Sin embargo, es clave resaltar que pese a estar enfocado en la accesibilidad, este plan no profundiza en la discapacidad visual ni su vínculo con el cine.

Buscando resolver esta problemática, unos años antes ya se había creado una importante iniciativa. En Lima, en el año 2013, inició el programa “Cine Inclusivo”, realizado por la Municipalidad de Miraflores, que funcionó como la primera edición de proyecciones de películas para personas con discapacidad visual, junto a personas sin discapacidad. Esta, dio lugar 6 años después al Primer Festival de Cine Accesible: ACCECINE, que se realizó del 21 al 25 de agosto de 2019 y que, a diferencia de su antecesor, también realizó proyecciones adaptadas para personas con discapacidad auditiva. Esta misma iniciativa tuvo nuevas ediciones en los siguientes años: II ACCECINE, del 26 al 31 de enero de 2021 (realizado de manera virtual); III ACCECINE, del 25 al 30 de enero de 2022 (virtual); y IV ACCECINE del 15 al 20 de noviembre de 2022 (presencial y virtual).

Otro evento resaltante tomó lugar en el mes de febrero del 2020 (un mes antes de que el primer caso de COVID-19 fuese confirmado en Perú), cuando se realizó la exhibición de la película peruana *Viejos Amigos* (Fernando Villarán) en versión audiodescrita y con subtítulos enriquecidos en la Explanada del Parque de la Exposición.

Sin embargo, a pesar de la iniciativa y éxito que han tenido estos eventos, este tema aún no ha obtenido mayor relevancia ni desarrollo a un nivel como el que tienen otros países

Europeos como España, donde existe todo un ámbito legal en el que siempre está presente la inclusión. Y es que, como precisan García et al. (2012), la audiodescripción aún es muy nueva y requiere de mucha investigación, experimentación y sistematización por parte de: académicos del tema cinematográfico como guionistas, cineastas, sonidistas; especialistas en descripción sonora; educadores que hayan utilizado este recurso; y otros profesionales relacionados.

Por último, si se tiene en cuenta que la palabra audiovisual se refiere a aquello que profundiza en los sentidos, traduce emociones, replica escenarios de la vida y aporta a la inclusión (García et al., 2012), no es exagerado decir que si la audiodescripción (al igual que otras herramientas de accesibilidad) no se desarrolla, muchas personas con discapacidad visual seguirán siendo forzadas a vivir de manera excluida no solo al arte sino también al enriquecedor conocimiento y capacidad de reflexión que este provee. Todo lo anteriormente mencionado se consideran razones suficientes para estudiar este tema, que aún necesita de nuevos aportes para su correcto funcionamiento en la sociedad.

1.1.1. Antecedentes nacionales

Flores y Silva (2019) en sus tesis de licenciatura *La audiodescripción y la accesibilidad al material cinematográfico para personas con discapacidad visual de Trujillo*, investigaron el efecto de la audiodescripción en la accesibilidad al material cinematográfico para personas con discapacidad visual. En base a ese objetivo, aplicaron la encuesta y el cuestionario como instrumentos de recolección de datos sobre 26 miembros de la Asociación Regional de Ciegos Luis Braille, que fueron divididos en dos grupos llamados “grupo experimental” y “grupo control” dentro de espacios controlados respectivamente y que experimentaron la proyección de la película “Mi hermano, yo y nuestra novia” (2007) de Peter Hedges en su versión original y audiodescrita. Como resultado, encontraron que el 87% de los participantes en el grupo experimental obtuvieron un nivel alto de accesibilidad al material cinematográfico a causa de la audiodescripción, lo que les llevó a la conclusión principal de que la audiodescripción para

personas con discapacidad visual es una gran contribución para el aprendizaje y la inclusión social dentro del Perú.

Isla y Vasquez (2021), en su tesis de licenciatura titulada *Técnicas empleadas en la audiodescripción de una película de humor peruana*, analizaron las técnicas de audiodescripción de la película peruana “Soltera Codiciada”. Para ello, emplearon la ficha de análisis como único instrumento de recolección de datos aplicado al guion audiodescriptivo del filme, la cual se dividió en cuatro campos: información sobre la película, unidad de análisis, técnicas empleadas en la audiodescripción y análisis. Así, demostraron que las técnicas más utilizadas fueron la atenuación, eliminación y equivalencia (30.4% cada una), mientras que la menos usada fue la ampliación (8.9%) y la sustitución no se empleó. En base a lo anterior, concluyeron que en la mayoría de los casos el traductor no aplicó de manera óptima algunas técnicas de audiodescripción, lo que afectó negativamente en la recepción del mensaje para las personas con discapacidad visual.

Chup (2021) en su tesis de licenciatura titulada *La Minuciosidad en la Audiodescripción*, analizó el guion audiodescriptivo de la miniserie española “El Inocente”. Para ello, realizó un script del guion audiodescriptivo de la ficción (capítulos 1 al 5) y luego, mediante una ficha de análisis, señaló sus unidades descriptivas a fin de identificar los elementos verbales y no verbales del mismo texto. En cuanto a los verbales, descubrió que los más usados son los sustantivos comunes y propios; adjetivos; adverbios, verbos y sus sinónimos; artículos determinados e indeterminados; oraciones simples y compuestas; y campos léxicos y conectores temporales. Respecto a los no verbales, los más recurrentes fueron la descripción de los espacios, la entonación especial de los subtítulos, la adaptación de las bandas sonoras, la presentación y descripción de los personajes tanto principales como secundarios. Con todo ello, concluyó que para elaborar guiones audiodescriptivos,

dependiendo del género, es necesario considerar seriamente los elementos que formarán parte de la propia audiodescripción.

1.1.2. Antecedentes internacionales

Caramazana (2019) en su trabajo de fin de grado titulado *Análisis del guion audiodescrito de la película A Ciegas*, estudió las características y aspectos más relevantes de la audiodescripción y analizó el guion audiodescriptivo del filme. Su procedimiento fue el siguiente: primero, leyó libros y artículos sobre el tema; segundo, visualizó la película en su versión audiodescrita a la vez que realizaba su transcripción y seleccionaba los fragmentos más adecuados para el análisis; tercero, clasificó sus hallazgos entre elementos verbales y no verbales, y los analizó en base a la norma UNE 153020:2005 (Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías) y otros autores expertos en el tema. De ese modo logró descubrir que, así como el guion tenía descripciones que se apegaban a la norma y resultaban óptimas para el entendimiento del espectador, también tenía otras que no solo resultaban carentes, sino que rompían los preceptos ya mencionados. Finalmente, concluyó que los mecanismos de narración fílmicos no deben ser arbitrarios, sino elegidos estrictamente según normas establecidas a fin de generar una reacción emocional en los espectadores.

Sanz (2019) en su estudio titulado *Competencia Cultural del receptor normovente y audiodescripción. Estudio de Caso*, se planteó determinar la cantidad y calidad de información que percibe un espectador medio cuando presencia películas con referentes artísticos para compararlas con la información que se le proporciona al espectador ciego mediante el guion de audiodescripción. Con ese fin, aplicó una encuesta a 58 personas, en la que preguntó sobre los cuadros artísticos que aparecen en la película española *La piel que habito* (2011) de Pedro Almodóvar, que se mencionaron en fragmentos del guion audiodescriptivo del filme. Como resultado, llegó a la conclusión de que un espectador medio no puede identificar correctamente

ninguno de los referentes artísticos que aparecen en el filme ni el significado que aportan a la trama, mientras que el espectador ciego o con baja visión logra tener a su disposición más elementos para entender la relación entre los cuadros con la trama y los personajes gracias a la técnica que maneja el guion audiodescriptivo.

Barbarin (2020) en su trabajo de fin de grado titulado *Accesibilidad en cine: Análisis descriptivo de la audiodescripción y propuesta de mejora del guion audiodescrito de una secuencia de “Un monstruo viene a verme”*, analizó la audiodescripción de una parte del filme en base a los criterios de calidad mencionados en la norma UNE 153020 y planteó una alternativa más optimizada del guion audiodescrito. Respecto a su primer objetivo, seleccionó 16 minutos de la audiodescripción de la película para que posteriormente fuesen estudiados bajo una ficha de análisis, la cual fue distribuida en cuatro categorías: aspectos lingüísticos, aspectos relacionados con la respuesta que se genera en la audiencia, grado de subjetividad de la audiodescripción y aspectos relacionados a la locución. En base a su segundo objetivo, elaboró dos cuestionarios: el primero le permitió saber las características de los participantes (edad, sexo, grado de discapacidad visual, tipo de discapacidad visual, frecuencia de consumo de productos cinematográficos y conocimientos previos del filme); y el segundo buscó conocer las opiniones y valoraciones de la audiodescripción del filme. De esta manera, evidenció que la audiodescripción original cumplía de manera suficiente con los parámetros de la norma; no obstante, también descubrió que la existencia de algunas descripciones ambiguas que podrían ser precisadas para un mejor entendimiento que responda a las exigencias de las personas con discapacidad visual.

Lopez (2020) en su artículo titulado *Seeing films through sound: Sound design, spatial audio, and accessibility for visually impaired audiences*, exploró la efectividad de las técnicas sonoras de accesibilidad del proyecto *Enhancing Audio Description* (diseño de sonido, narración en primera persona y audio binaural) en personas con discapacidad visual. Para su

procedimiento, primero reunió a ocho grupos focales de 42 personas con discapacidad visual y las expuso ante la versión original del cortometraje “*Pearl*” sin ninguna técnica de audiodescripción aplicada. Luego, a los participantes se les proporcionó información sobre la trama y seguidamente exploraron extractos aislados de la película para discutir cómo podrían hacerse accesibles; una vez recopilada la información, se dio paso al rediseño sonoro del cortometraje. Tras analizar la retroalimentación de los participantes, el autor llegó a la conclusión de que las técnicas sonoras del proyecto *Enhancing Audio Description* y las de la audiodescripción tradicional son igual de efectivas respecto al proporcionamiento de información, el goce y la accesibilidad, por lo que pueden coexistir y ser una cuestión de preferencia para los usuarios.

Hättich y Schweizer (2020) en su artículo *I hear what you see: Effects of audio description used in a cinema on immersion and enjoyment in blind and visually impaired people*, examinaron si una audiencia de personas con pérdida de la vista (ciegos o discapacitados visuales) podía tener una experiencia tan inmersiva y disfrutable como la de otro grupo de videntes al ver una película con audiodescripción recibida a través de la aplicación “Greta”. Para ello, mediante el Project FASEA (título que le atribuyen a su procedimiento), reunieron dentro de un cine a 25 personas con ceguera o discapacidad visual y las emparejaron con videntes según su edad, sexo, educación y nacionalidad para hacerles ver un largometraje de comedia. Así, evaluaron la emoción mediante las herramientas *Narrative Engagement Scale (NES)*, *Modes of Reception Inventory (MOR)* y *Audience Response Scale (ARS)*; y del mismo modo, midieron el disfrute con la *Emotions in Media Scale (EMS)*. Sus resultados arrojaron diferentes porcentajes de comprensión narrativa, invitación a la reflexión, sentimiento de suspenso y emociones positivas, lo que los llevó a concluir que la audiodescripción proporcionada por una aplicación es una herramienta útil para que las

personas con pérdida de visión puedan experimentar correctamente las películas a un nivel semejante al de las personas videntes.

Alonso (2020) en su trabajo de fin de grado titulado *Estudio de las técnicas empleadas en la audiodescripción de escenas íntimas*, analizó el uso de las herramientas audiodescriptivas para la narración de escenas íntimas a fin de esclarecer si los respectivos audiodescriptores de diferentes producciones audiovisuales cometieron autocensura. Para ello, eligió tres series de la plataforma de Netflix: *La casa de papel*, *Sense8* y *Élite*, de las que seleccionó 90 escenas en las que se mostraba explícitamente contenido sexual. Luego, realizó la transcripción de la audiodescripción de dichos momentos y los analizó bajo cinco técnicas: eliminación, atenuación, equivalencia, amplificación y sustitución. Finalmente, evidenció que los audiodescriptores no emplearon correctamente la audiodescripción, puesto que no describieron de forma adecuada lo que se mostraba en la pantalla, ya que utilizaron diferentes palabras innecesarias en lugar de expresiones más precisas.

Cañete (2021) en su trabajo titulado *Análisis de la audiodescripción de Coco (Pixar): Léxico y referentes culturales para los más pequeños*, investigó cuál era la situación actual de la audiodescripción para infantes. Para ello, dividió su estudio en dos partes generales: primero, el análisis de las directrices UNE 153020 y la ITC *Guidance on Standards for Audio Description*; segundo, la observación del guion audiodescriptivo de la película animada *Coco*, de Disney Pixar, misma que se centró en ver la descripción de personajes y emociones, la adaptación de referentes culturales y el tratamiento de la objetividad. Finalmente, llegó a la conclusión de que aún falta más investigación de la audiodescripción infantil y que a pesar de que esta sigue lo establecido por el conjunto de normas estudiadas, existe una contradicción con las necesidades de los usuarios, por lo que es importante tenerlas en cuenta según la edad de los videntes.

1.1.3. Marco teórico

1. Audiodescripción

La ONCE, que ha introducido y desarrollado la audiodescripción desde finales de la década de 1980, la define como un sistema creado para apoyar a la recepción de la información para personas con discapacidad visual, que consiste en explicar los aspectos más relevantes de la imagen, que no son capaces de distinguir, mediante la descripción sonora de los personajes, el contexto y las acciones que tienen lugar en las producciones audiovisuales (Organización Nacional de Ciegos Españoles [ONCE], s.f.).

Por su parte, García et al. (2012) la definen como una descripción sonora colocada entre los diálogos y narraciones originales, en la que las personas con discapacidad visual y ciegas reciben una explicación de todo lo que se aprecia en pantalla (escenarios, personajes, situaciones y detalles), de manera que no interfiere con el audio original del material audiovisual.

Por otro lado, Benecke (2003) la define como una herramienta que vuelve expresiones artísticas (cine, televisión, teatro) accesibles para personas con ceguera o alguna discapacidad visual. Y Rodríguez (2014) explica que es un tipo de traducción basada en la construcción de un guion que transforma las imágenes existentes en nuevas palabras.

En base a lo anteriormente mencionado, se puede inferir que la audiodescripción, sea vista como una técnica, herramienta o sistema, no pierde nunca el objetivo principal de servir como un conducto para poder llevar al entendimiento de un material audiovisual a personas que cuentan con una discapacidad visual. Y a la vez, se entiende que no basta con solo hacer una narración secuencial de lo que acontece en pantalla, sino que requiere de un criterio artístico y hasta legal en ciertos países, para insertar alrededor de todo el filme una serie de

elementos auditivos que contienen descripciones que deben traducirse a una gama de sensaciones y sentimientos que estaban destinadas a ser provocadas en el espectador.

1.1. Panorama de la audiodescripción en el Perú

Como se ha mencionado previamente, el desarrollo de la audiodescripción en Perú es muy inferior al de países europeos como España, Reino Unido, Francia, Alemania y Bélgica, en donde ya se ha estudiado con más profundidad este tema y las personas con discapacidad visual han recibido ayuda. Por ejemplo, en España, como menciona Sanz (2019) la audiodescripción hoy en día goza de un papel cada vez más notorio que se evidencia en las largas horas de programación audiodescritas por televisión y desarrollo de múltiples aplicaciones de celular para acceder a películas audiodescritas. Sin embargo, aunque el desarrollo es muy bajo en contraste con los países mencionados, no quiere decir que no haya habido un foco de atención sobre la gente con discapacidad visual dentro del Perú.

En 2013, bajo la organización de la Municipalidad de Miraflores, se realizó en Lima la primera proyección de películas audiodescriptivas para personas con discapacidad visual. Al siguiente año, en 2014, la asociación civil Grupo Chaski organizó la “IV Muestra de Cine y Derechos Humanos: Una mirada inclusiva”, en la que al final de la muestra se llevó a cabo la proyección de la película peruana *Juliana* en su versión audiodescrita para personas ciegas (además de subtulado enriquecido para personas sordas), convirtiéndose así en el primer filme peruano audiodescrito (Ministerio de Cultura, 2014). También se proyectaron películas y cortometrajes nacionales y extranjeros relacionados a la temática de las personas con discapacidad. Cabe resaltar que dicha proyección tuvo lugar en 36 salas, ubicadas en Ancash, Apurímac, Ayacucho, Cusco, La Libertad, Lima, Loreto, Piura y Puno. Esto mostró un avance notorio de la audiodescripción dentro del territorio peruano. Más adelante, en 2019, tuvo lugar

el Primer Festival de Cine Accesible: ACCECINE, que proyectó películas para personas tanto con discapacidad visual como auditiva y tuvo una duración de cinco días.

Posteriormente, en el año 2020 se llevó a cabo la exhibición de la película peruana *Viejos Amigos* (2014) de Fernando Villarán, en versión audiodescrita y con subtítulos enriquecidos en la Explanada del Parque de la Exposición (La República, 11 de febrero de 2020).

1.1.1. ACCECINE: cine para todos

ACCECINE fue el proyecto ganador en 2018 del “Concurso Nacional de Proyectos de Gestión Cultural para el Audiovisual” que realizó el Ministerio de Cultura, a través de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO). La organización menciona que dicho concurso busca incentivar el desarrollo de otros movimientos o proyectos que aporten a la comunidad en cuanto a la educación, la unión mediante objetivos en común, el crecimiento del patrimonio audiovisual y el propio crecimiento de gestores culturales y la nación (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios [DAFO], 2019).

El proyecto nació de la unión de tres organizaciones culturales: Collective Media, JAPPI - Junta de Apoyo para Personas Invidentes e Iqorama, quienes buscan la inclusión de las personas con discapacidad en actividades culturales y expresiones artísticas. Hoy en día, ACCECINE se define a sí mismo como un festival de cine accesible que busca fomentar las proyecciones de películas accesibles (con audiodescripción y subtítulo descriptivo) y otras actividades relacionadas al cine tanto a nivel regional como nacional.

- **Primer Festival de ACCECINE**

El Primer Festival de Cine Accesible: ACCECINE tuvo lugar desde el 21 al 25 de agosto de 2019 y se realizó con el objetivo de generar espacios para el acercamiento de personas con algún tipo de discapacidad (sensorial, física e intelectual) y así puedan acceder al goce y

disfrute del séptimo arte a través de cortometrajes y películas con audiodescripción y subtítulo enriquecido. Entre las proyecciones se encontraban las siguientes películas y cortometrajes de origen peruano y extranjero:

Tabla 1

Películas proyectadas en el Primer Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País
Rodencia y el diente de la princesa	David Bisbano	2012	Perú
La demora	Rodrigo Plá	2012	Uruguay
Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe	Walter Tournier	2012	Uruguay
Viejos Amigos	Fernando Villarán	2014	Perú
La historia de Marie Heurtin	Jean P. Améris	2014	Francia
100 metros	Marcel Barrena	2017	España

Nota. Adaptado de DAFO (2019).

Tabla 2

Cortometrajes proyectados en el Primer Festival: ACCECINE

Cortometraje	Director	Año	País
Fuera de vista	Ya-Ting Yu, Ya-Husan e Iing Chung	2010	Taiwan
Temblor	Lalo Hurtado	2017	Perú
Empleado del mes	Meche RDZ	2018	México
Señor Indiferente	Aryasb Feiz	2018	Emitaros Árabes Unidos

Conexión real	José Cicala	2018	Argentina
Mi gran sueño	Carlos Solís y Estefanía Serrano	2019	España

Nota. Adaptado de DAFO (2019).

- **Segundo Festival de ACCECINE**

El Segundo Festival de Cine Accesible: ACCECINE tuvo lugar del 26 al 31 de enero de 2021. A diferencia de su edición pasada, esta se realizó de forma virtual debido a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de la COVID-19, pues el Gobierno decretó la inmovilización social obligatoria.

En este nuevo formato se realizaron dos concursos: “Concurso de cortometrajes” y “Concurso de películas peruanas accesibles”. El primero pidió a los participantes mantener como tema principal de sus relatos a la discapacidad en una historia que no superara los diez minutos de duración. En el segundo, los concursantes presentaron una película no mayor de 100 minutos ni menor de 50, obteniendo como premio la realización de su versión con audiodescripción y subtítulo descriptivo. Ambos tuvieron la finalidad de promover la creación de material audiovisual accesible. Además, se desarrollaron conversatorios, talleres, clases maestras, ponencias (nacionales e internacionales), con el propósito de intercambiar experiencias y conocimientos con respecto a proyectos culturales accesibles.

En el festival se estrenaron seis películas peruanas accesibles (audiodescripción y subtítulos descriptivos):

Tabla 3

Películas peruanas estrenadas en el Segundo Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País

Paloma de papel	Fabrizio Aguilar	2003	Perú
El limpiador	Adrián Saba	2013	Perú
NN: sin identidad	Héctor Gálvez	2014	Perú
Hija de la Laguna	Ernesto Cabellos	2015	Perú
Como en el Cine	Gonzales Ladines	2015	Perú
Hotel Paraíso	Daniel Rehder	2019	Perú

Nota. Adaptado de Plataforma digital única del Estado Peruano (2021).

Por otro lado, también se proyectaron cortometrajes y otras películas de origen peruano y extranjero:

Tabla 4

Películas peruanas y extranjeras proyectadas en el Segundo Festival: ACCECINE

Película y cortometraje	Director	Año	País
Lucía	Humberto Solás	1968	Cuba
El cuerno de la abundancia	Juan Carlos Tabío	2008	Cuba
El ingeniero	Diego Arsuaga	2012	Uruguay
Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe	Walter Tournier	2012	Uruguay
Rodencia y el diente de la princesa	David Bisbano	2012	Perú
SINNSIDE	Miguel Ángel Font	2013	España
Viejos Amigos	Fernando Villarán	2014	Perú
Colores de Pasión	German Barreiro	2018	Uruguay
	Veru Rodríguez con	2020	España

Película y cortometraje	Director	Año	País
El Susurro	Lorraine Marcotica y Raúl Piñeiro		

Nota. Adaptado de Festival Accecine

- **Tercer Festival de ACCECINE**

El Festival de Cine Accesible: ACCECINE presentó su tercera edición anual consecutiva desde el 25 al 30 de enero del 2022 y volvió a ser organizado por Collective Media, JAPPI e Iqorama. Dentro del mismo contexto social y de salud provocado por la COVID-19 en el Perú, volvió a realizarse de manera virtual con los mismos objetivos de inclusión y accesibilidad cultural que promovió desde su primera edición. También se realizaron talleres, clases maestras y conversatorios para intercambiar conocimiento y experiencias en torno a películas y series de la mano de la accesibilidad.

De igual manera, fueron presentadas obras representativas del cine peruano en su versión accesible (audiodescripción y subtítulo descriptivo):

Tabla 5

Películas peruanas estrenadas en el Tercer Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País
La ciudad y los Perros	Francisco Lombardi	1985	Perú
Juliana	Grupo Chaski	1988	Perú
Días de Santiago	Josué Méndez	2004	Perú
El Premio	Alberto Durant	2009	Perú

El cuchillo en el Cielo	Alberto Durant	2012	Perú
La última noticia	Grupo Chaski	2015	Perú

Nota. Adaptado de RPP Noticias (2022).

Asimismo, se proyectaron diversas películas y cortometrajes de origen peruano y extranjeros:

Tabla 6

Películas proyectadas en el Tercer Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País
Aventuras de Juan Quiquín	Julio García	1967	Cuba
El negrito cimarrón	Tulio Raggi	1975	Cuba
El Control	Felipe Dotheé	2013	Colombia
Unfinished Plan. El Camino de Alain Johannes	Rodolfo Gárate	2016	Chile
Jaar el lamento de las imágenes	Paula Rodríguez	2017	Chile
El paseo de Teresa	Patricia Cardoso	2017	Colombia
Paraíso	Pablo Falá	2018	Argentina
Me llamo Gennet	Miguel Ángel Tobías	2018	España
Inocencia	Alejandro Gil	2018	Cuba
Carmen Vidal, mujer detective	Eva Dans	2020	Uruguay

Película	Director	Año	País
Las vacaciones de Hilda	Agustín Banchemo	2021	Uruguay
Si Talía fuera ciega	Antonio Gil	2021	España

Nota. Adaptado de Tercer Festival de Cine Accesible: ACCECINE

Tabla 7

Cortometrajes proyectados en el Tercer Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País
Dentro de mi	Miguel Carregado	2014	España
Sordas	Génesis Lence	2014	España
Manuela	Damián Chacón	2014	España
El despertar de una mariposa	Domingo Pisón	2014	España
Las muelas del Cuco	Veru Rodriguez	2016	España
Historia de un oso	Gabriel Osorio	2016	Chile
No tomarás el selfie en vano	Julia Castro	2017	España
Buen día	Antonio Gil	2019	España
Paradero 25	Sol Domínguez	2020	Perú
Sorodooyentes: La Película en corto	Cristian Rodríguez, Ruben Lesgart y Agata Fornasa	2020	Argentina
Asombroso	Jeffree Carvajal	2021	Guatemala

Nota. Adaptado de Tercer Festival de Cine Accesible: ACCECINE

- **Cuarto Festival de ACCECINE**

La cuarta edición del Festival de Cine Accesible: ACCECINE se desarrolló del 15 al 20 de noviembre de 2022, lo que la convirtió en la segunda presentación del evento ese mismo año. Para esta ocasión, el festival retomó las actividades presenciales, pero sin dejar de lado la virtualidad.

Asimismo, se proyectaron películas y cortometrajes tanto de origen nacional como internacional:

Tabla 8

Películas proyectadas en el Cuarto Festival: ACCECINE

Película	Director	Año	País
Mi socio	Paolo Agazzi	1982	Bolivia
Cuestión de fe	Marcos Loayza	1995	Bolivia
Palomas de papel	Fabrizio Aguilar	2003	Perú
Días de Santiago	Josué Méndez	2004	Perú
El cuerno de la abundancia	Juan Carlos Tabío	2008	Cuba
El delfín, historia de un soñador	Eduardo Schuldt	2009	Perú
Las malas intenciones	Rosario García - Montero	2011	Perú
Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe	Walter Tournier	2012	Uruguay
Hija de la Laguna	Ernesto Cabellos	2015	Perú
Me llamo Gennet	Miguel Ángel Tobías	2018	España
Se puede la película especial	Claudio Rey	2019	Argentina

Película	Director	Año	País
Hotel Paraíso	Daniel Rehder	2019	Perú
La lista de los deseos	Álvaro Díaz	2020	España
Cuéntame, historias de activismo	Ryan Roach, Kyle Roach y Connor Roach	2021	EEUU Perú
Los que no quieren ver	Graciela De Luca	2021	Argentina
Si Talia fuera ciega	Antonio Gil	2021	España

Nota. Adaptado de Cuarto Festival de Cine Accesible: ACCECINE

Tabla 9

Cortometrajes proyectados en el Cuarto Festival: ACCECINE

Cortometraje	Director	Año	País
El viaje	Toni Bestard	2002	España
El circo de la mariposa	Joshua Weigel	2009	EEUU
C.O.D.A (Hijo/a de padres sordos)	Veru Rodríguez	2018	España
Se puede la película especial	Claudio Rey	2019	Argentina
Llamada de cobranza	Armin Cano	2020	Chile
¿Y tú que sientes?	Veru Rodríguez	2020	España
Volveremos a estar juntos en felicidad	Francisca Escalona	2021	Chile

Cortometraje	Director	Año	País
Las muelas del cuco	Veru Rodríguez	2021	España

Nota. Adaptado de Cuarto Festival de Cine Accesible: ACCECINE

2. Texto

Al tratar de definir lo que es un texto se pueden encontrar distintos puntos de vista de una enorme variedad de teóricos que han estudiado el tema, pero que, al aplicar sus definiciones en base a su campo de estudio, llegan a provocar en muchos casos contrariedad y confusión entre las demás. Como señala Calles (2001) el texto ha sido estudiado bajo intereses propios de los campos de estudios de una gran variedad de especialistas de distintas disciplinas como: la lingüística, la retórica, la poética, la estética, la literatura, la psicología, la sociología y la pedagogía, entre muchas otras.

De todas estas, la ciencia que estudia al texto es la lingüística textual (rama de la lingüística). Esta, como recalca Chico (2010), experimentó dos problemas cuando se encontraba en el momento histórico de su establecimiento: poder definir el concepto de la palabra “texto” y explicar correctamente sus especificaciones. Sin embargo, con el pasar del tiempo han surgido varias definiciones dentro de este terreno que, a pesar de aportar más contenido al estudio de la lingüística, aún continúan haciendo dificultosa la tarea de elegir solo una. Corbacho (2006) reafirma lo anterior y explica que debido a los numerosos estudios que han realizado varios autores sobre la lingüística textual, tratar de unificar todos sus conceptos resulta considerablemente complejo. Y Bernárdez (1982) concuerda con él al decir que para estudiar el texto es primordial conocer la definición de ese mismo término, no obstante, como ocurre con otras acepciones de la lingüística, su explicación puede llegar a ser en gran manera complicada.

Teniendo en cuenta todos estos factores, para facilitar el entendimiento de este estudio, se han seleccionado definiciones pertinentes y asociadas al tema en cuestión.

Una de las más pragmáticas es la de Forcat (2014), quien define al texto como la unidad máxima de la comunicación, misma que ocurre cuando un emisor, por medio de una acción verbal, manifiesta sus intenciones dentro de un contexto específico. El autor describe que el texto está formado por un grupo de enunciados conectados secuencialmente de manera lógica mediante la gramática que, una vez unidos de la manera deseada, pueden entenderse como uno solo.

Por su parte, Bernárdez (1982) cree que, para definir el texto, es necesario primero considerar el tipo de carácter que tiene y que pueden ser de la siguiente manera: comunicativo (acción de comunicarse), pragmático (propósito del que habla) y estructurado (las reglas que dicho nivel textual).

Asimismo, Gindin (1971) citado por Bernárdez (1982), proporciona un punto de vista más práctico y aclara que el texto es simplemente lo que el emisor considera como eso mismo. Y esta última definición es la que se usa para el desarrollo del presente trabajo, pues al tener en cuenta que el guion audiodescriptivo es un tipo de texto no tan habitual y de más compleja elaboración, es necesario que se estime como tal.

2.1. Textualidad

De acuerdo con Franco (2004) la textualidad es la cualidad que hace que un texto cualquiera sea eso mismo y no otra cosa. En su estudio sobre la lingüística del texto, Beugrande y Dressler, en su versión traducida al español por Sebastián Bonilla (1997) mencionan que existen siete normas de textualidad que funcionan como los principios constitutivos de la comunicación textual: cohesión, coherencia, intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad e intertextualidad. De estos siete, Rodríguez (2018) en orden de aplicarlos

como criterios analíticos de la actitud de los interlocutores al someterse a un texto, eligen cuatro: intencionalidad, aceptabilidad, informatividad y situacionalidad. Estos se cumplen en el texto fílmico audiodescriptivo y son explicados a continuación:

2.1.1. Pragmáticos – contextuales

- **Intencionalidad y aceptabilidad.** Rodríguez (2018) señala que estos dos criterios guardan una estrecha relación. De un lado, la intencionalidad es básicamente la finalidad que tiene el audiodescriptor (emisor) al momento de escribir el guion audiodescriptivo (GAD) de la mano del texto fílmico (TF); por otro lado, la aceptabilidad es un concepto que analiza las expectativas o agrado que tiene el receptor frente al texto. En consecuencia, cuando el audiodescriptor escribe un guion audiodescriptivo con una intención, la comunicación se logra exitosamente solo cuando el destinatario del texto fílmico audiodescriptivo acepta este texto con una actitud satisfactoria.
- **Informatividad.** Según Rodríguez (2018) es la primera información novedosa que provoca la atracción hacia un texto a fin de ser recibido. Esto indica que, si la información que el emisor narra es muy previsible o redundante, el receptor puede llegar a perder el interés haciendo que el proceso comunicativo no se dé eficazmente. En ese sentido, el audiodescriptor debe buscar un equilibrio entre la información conocida y la nueva para que el destinatario de la audiodescripción pueda llegar al desenlace de la película, teniendo la misma sorpresa que en el texto fílmico de origen.
- **Situacionalidad.** De acuerdo con Rodríguez (2018) es la relación del texto escrito para el texto fílmico audiodescriptivo con la situación que se presenta en el texto fílmico. Por ejemplo: si en una escena la cámara se centrara en un objeto mediante el plano detalle, pero en su lugar solo se describiera la habitación en la que desarrolla dicho momento, entonces el texto fílmico audiodescriptivo (TFAD) no cumpliría el criterio

de situacionalidad, debido a que lo que muestra el TF no se está adaptando. Así, se infiere que el audiodescriptor debe hacer uso del criterio para poder hacer llegar al destinatario del texto fílmico audiodescriptivo la intención del material al mostrar en determinado momento en un plano cierta situación u objeto importante para el desarrollo de la trama y la conclusión final del filme.

2.1.2. Intermedio:

- **Intertextualidad.** De acuerdo con Rodríguez (2018) es el criterio que relaciona de manera estricta el texto principal con otros tipos de texto que encasillan referentes culturales del emisor colocados de manera que el receptor entiende o no dichas ideas. También añade que entre estas relaciones intertextuales existen tres que son las más recurrentes: 1) con textos paralelos con nivel de informatividad comparable; 2) con otros guiones audiodescriptivos; y 3) con el mismo género (otros textos fílmicos). Dicho en palabras más sencillas, la intertextualidad se refiere a cómo el audiodescriptor accede a otros textos para poder terminar de construir el suyo.

2.1.3. Materiales:

- **Coherencia y cohesión.** Louwerse (2004) resalta la codependencia de ambas y explica que la cohesión es básicamente la coherencia de un texto, mientras que esta última se produce por los lazos cohesivos que tienen los diferentes enunciados dentro de un texto. Esto implica que la coherencia y la cohesión están estrechamente relacionadas. Para explicar esto, el autor utiliza la analogía texto-rompecabezas: en una secuencia donde una pieza del guion audiodescriptivo (GAD) se une con la que sigue del texto fílmico (TF) y así sucesivamente, se obtiene un resultado final en el que se elimina el individualismo de dichas piezas y se convierten en una imagen completa cohesionada y coherente —como la de un rompecabezas— que hace notar al sujeto que su objetivo ha sido cumplido.

Asimismo, Rodríguez (2018) traslada este ejemplo al plano de la audiodescripción y menciona que en el texto fílmico audiodescriptivo (TFAD), la cohesión se realiza cuando las descripciones se conectan de manera lógica, ya no solo en un plano lingüístico, sino también en lo visual y acústico que construyen los emisores e interpretan por los receptores.

De esta manera, se puede entender como coherencia al proceso de armado de un guion audiodescriptivo, mientras que todos los elementos de este, puestos de una manera secuencial, son la cohesión.

2.2. Texto fílmico

Desde un punto de vista de la semiótica, Jiménez (2017) cree que el texto fílmico (TF) es una acción propia del lenguaje. Para darse a entender, pone de ejemplo al cine, que es un medio de comunicación que puede expresar de manera artística conceptos entendibles mediante la vista y el oído. Esto, gracias a la percepción y decodificación que poseen los usuarios capaces de interpretar diferentes códigos en base al relato.

Por su parte, Barthes (1997) hace un contraste entre las definiciones de texto y obra: mientras que el texto es el resultado de la composición de un análisis, la obra es una entidad material. Partiendo de esa diferencia, Barrientos (2013) se adjudica decir que el cine es como un texto, y que, debido a las propias particularidades de su discurso, es un medio que se presta para ser estudiado punto por punto.

Teniendo en cuenta las anteriores definiciones, el texto fílmico vendría a referirse a la película en sí, pero vista desde un perfil analítico —carácter que será utilizado en esta investigación— en el que el objetivo no se centra en disfrutar del material como un todo, sino en examinar sus elementos parte por parte. Este, puede ser entendido como un discurso o relato que encierra un conjunto de símbolos que pueden ser percibidos con los sentidos y que tienen como objetivo ser interpretados por el espectador.

3. Proceso de comunicación

Berlo (1984) menciona que la comunicación está presente en la mayor parte de la vida de las personas, pues por ejemplo, un norteamericano corriente ocupa alrededor del 70% de sus horas comunicándose de forma verbal de la siguiente manera: escuchando, hablando, leyendo y escribiendo. Ya sea desde pequeños momentos —como saludar a la gente o leer un mensaje de texto— hasta actividades más complejas —como redactar un documento o explicar una fórmula— las personas siempre se están comunicando.

Pero, ¿cómo se realiza la comunicación? ¿Quiénes intervienen en ella? ¿Quién, por qué y con quién se está comunicando? Respondiendo a estas interrogantes, se puede decir que para que la comunicación se realice, se necesitan diferentes elementos. Según la retórica de Aristóteles (2018) se deben tomar en cuenta tres componentes: 1) el que habla, 2) aquello de lo que habla, y 3) aquel a quien habla. Dicho de otra manera, cada elemento es fundamental para el proceso de comunicación y se puede estructurar de la siguiente manera: el orador, el discurso que emite y el sujeto que recibe dicha información.

Para la presente investigación, se planteó conocer las características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje audiodescriptivo *Xmile* en base al modelo de comunicación que plantea David K. Berlo. A pesar de que esta teoría se formuló hace varias décadas, se sigue utilizando en investigaciones actuales ligadas a la comunicación en general (Barzola, 2016; Quesquen & Pisfil, 2018) e incluso relacionadas al tema de estudio de esta tesis (Bhatti, 2020; Jiménez & Herrera, 2023), lo que evidencia su actual vigencia.

3.1. Modelo de comunicación (David K. Berlo)

En este modelo de comunicación (Berlo, 1984) existen seis componentes. El primero es la fuente, que tiene un objetivo e intención por la cual ponerse en comunicación; segundo, es el mensaje, que se define como una traducción de ideas en códigos.

Luego, para que la fuente de comunicación pueda expresar dicho mensaje, necesita un codificador, el tercer componente. Berlo (1984) define este último como el conjunto de facultades motoras encargadas de recoger ideas y procesarlas mediante un código a fin de expresar su propósito.

El cuarto componente es el canal, que para este autor se trata de “un medio, un portador de mensajes, o sea un conducto” (Berlo, 1984, p. 18) y su elección es un factor decisivo para que exista la efectividad de la comunicación. Es decir, un conductor por el que los mensajes viajan hacia el receptor.

El quinto componente es el receptor y su inclusión es crucial, porque de no existir, el proceso de comunicación no se llevaría a cabo. Berlo (1984) lo define como aquella persona que recibe el mensaje de la fuente ubicada en el otro límite del canal. Además, el autor menciona que en algunos casos la fuente y el receptor pueden ser la misma persona, es decir, la fuente puede hablarse a sí mismo. Además, cabe resaltar, que cuando la comunicación se origina, y el receptor no ha respondido al estímulo generado por la fuente, la comunicación no se ha producido.

El sexto componente es el decodificador, un conjunto de facultades sensoriales que permite traducir nuevamente el mensaje originado por la fuente a fin de hacerlo entendible para el receptor (Berlo, 1984).

Figura 3

Modelo de los componentes de la comunicación



Nota. Adaptado de *El proceso de la comunicación* (p.41), Por D.K. Berlo, 1984, El Ateneo

3.1.1. Fidelidad de la comunicación

1. Fuente – encodificador

Según Berlo (1984) existen cuatro factores dentro de la fuente que pueden incrementar la fidelidad de la comunicación: a) habilidades de comunicación; b) actitudes; c) nivel de conocimiento, y d) sistema socio - cultural.

a) Habilidades de Comunicación

Para Berlo (1984) existen cinco habilidades verbales que se aplican en el proceso de comunicación y las clasifica de la siguiente manera:

- Encodificadoras: hablar y escribir.
- Decodificadoras: escuchar y leer.
- Encodificar y Decodificar: reflexión o pensamiento.

Para ilustrar lo mencionado, se puede decir que cuando hay una persona que habla, debe haber alguien que lo escuche; y si hay una persona que escribe, debe haber alguien que lea lo que está escribiendo.

Berlo (1984) menciona que como fuentes - encodificadoras, los niveles de habilidades comunicativas establecen la fidelidad de la comunicación de dos maneras: primero, afecta la capacidad de analizar nuestros propósitos, es decir, el conocimiento que se emplea cuando se comunica y; segundo, afecta la capacidad para expresar (encondificar) lo que verdaderamente se quiere transmitir.

Teniendo en cuenta este concepto, se puede decir que para encodificar un mensaje es necesario aplicar habilidades comunicativas, es decir, no basta que se tenga un propósito, sino que se deben utilizar palabras que permitan explicar lo que se quiere transmitir. Así pues, Berlo (1984) menciona que cuando una persona habla debe saber cómo articular las palabras que quiere decir, cómo interpretar los mensajes que recibe por parte de quienes lo escuchan y cómo intercalar sus propios mensajes mientras se mantiene la conversación.

b) Actitudes

Según Berlo (1984), el segundo factor lo conforman las actitudes de la fuente y éstas influyen en la manera en cómo se expresa el mensaje. Asimismo, el autor menciona tres maneras en cómo las actitudes de la fuente afectan la comunicación y las clasifica de la siguiente forma:

Tabla 10

Clasificación de las actitudes en la fuente

Actitudes	Explicación
Actitud hacia sí mismo	Las actitudes que asume el individuo con respecto a sí mismo son importantes, pues depende de ello dependerá la clase de mensaje que se emita.

Actitud hacia el tema que se trata

Si una fuente de comunicación expresa un mensaje, dependerá de la actitud que este tenga frente al tema que está tratando.

Actitud hacia el receptor

Cuando una fuente se comunica con su receptor, dependerá de cómo es la actitud (negativa o positiva) pueda afectar o favorecer el mensaje emitido.

Nota. Adaptado de David K. Berlo (1984)

En resumen, las actitudes de la fuente de comunicación dependen de cómo el mensaje sea recibido por el individuo situado en el otro extremo del canal; como menciona Berlo (1984) que cualquier actitud positiva o negativa de la fuente que esté relacionada con la situación en donde se produce la comunicación, tendrán un efecto en dicho proceso.

c) Nivel de conocimiento

Berlo (1984) menciona que el mensaje se verá afectado por el grado de conocimiento que la fuente tenga, es decir, que no podrá realmente comunicar si no conoce el tema que quiere tratar. Por otra parte, señala que, si la fuente tiene un conocimiento considerablemente amplio, puede caer en el error de utilizar palabras demasiado inusuales o frases muy elaboradas a tal punto que el receptor no podrá comprenderla por más que se esfuerce.

La conducta de la fuente de comunicación es afectada por el nivel de conocimiento que posee en base a sus propias actitudes, por las características de su receptor, por las diversas maneras que puede expresar su mensaje, entre otras (Berlo, 1984).

d) Sistema socio – cultural

Es importante conocer los factores personales que tiene la fuente de comunicación (habilidades, actitudes y conocimientos), pero también es esencial conocer cómo es su entorno

social y qué roles desempeña. Con relación a ello, Berlo (1984) explica que, para lograr una comunicación efectiva, también es necesaria la comprensión del contexto cultural (creencias, valores predominantes y conductas habituales) en el que se comunica la fuente.

De esta manera, es válido decir que la comunicación varía de acuerdo al entorno que rodea a la fuente, puesto que ese mismo ambiente ideológico establecerá la elección de sus palabras cuando quiera entregar diferentes mensajes.

2. Decodificador – receptor

Berlo (1984) señala que el receptor es la pieza más importante en el proceso de comunicación, ya que, si la fuente no consigue hacer llegar su mensaje, sería como si solo se hubiese comunicado consigo misma; ese proceso no sería efectivo. Por ello, el receptor debe ser tomado en cuenta en cada uno de los factores de comunicación. Asimismo, si la fuente desea expresar un mensaje, debe seleccionar un código con el que el receptor se encuentre familiarizado para que pueda realizar una correcta decodificación.

Para Berlo (1984) el receptor también cuenta con los cuatro factores: habilidades de comunicación, actitudes, nivel de conocimiento y el sistema socio - cultural.

Tabla 11

Factores dentro del receptor

Factores dentro del receptor	Explicación
Habilidades de comunicación	Si el receptor no posee las habilidades de escuchar, leer y pensar, no podrá decodificar los mensajes emitidos por la fuente.

Actitudes	Las actitudes (hacia sí mismo, hacia la fuente y hacia el contenido del mensaje) dependerán de cómo el receptor decodifique los mensajes.
Nivel de conocimiento	Si el receptor no conoce el código, entonces no podrá comprender el mensaje
Sistema socio - cultural	Sus formas habituales de conducta, la posición que el receptor ocupa en la sociedad afectan la manera en cómo recibe y descifra el mensaje.

Nota. Adaptado de David K. Berlo (1984)

De acuerdo con el cuadro anterior, el receptor llega a ser una pieza clave en la teoría de la comunicación, dado que los mensajes emitidos por la fuente - encodificador deben ser comprendidos obligatoriamente por el individuo que los recibe (Berlo, 1984).

Por otro lado, Berlo (1984) también resalta que los roles de la fuente y el receptor pueden intercambiar de lugar. Esto, porque para emitir mensajes siendo una fuente, primero es necesario recibir otros en el rol de receptor. De igual manera, los receptores pueden pasar a ser fuentes, por ejemplo, durante una conversación.

3. Mensaje

Berlo (1984) define al mensaje como un objeto propio de la fuente de comunicación. Por ejemplo, cuando se compone, la canción es el mensaje; cuando se expone, el discurso y si a ello se le agrega las expresiones tanto físicas como emocionales, también llegan a formar parte del mensaje. Teniendo en cuenta estos ejemplos, Berlo (1984) señala que existen tres factores que se debe tomar en cuenta: a) el código, b) el contenido y c) el tratamiento del mensaje; además, sostiene que, si se habla de estos tres factores, se les puede referir con

respecto a dos cosas: a) los elementos de cada uno y b) la forma en que estos elementos se hallan estructurados.

Los elementos y las estructuras siempre están unidos, no se puede tener a uno sin otro e incluso se puede decir que ni uno de los dos existe separadamente (Berlo, 1984). Por ejemplo, al ver la palabra “isla”, los elementos de la palabra son las letras “i - s - l - a”; por lo que se puede decir que cada una de las letras forman una estructura, que vendría la palabra “isla”. Asimismo, si se amplía el nivel de discusión y se menciona la palabra “archipiélago” y si alguien se preguntará ¿qué es un elemento de un archipiélago?, se respondería que es “una isla”. Por lo tanto, es lógico decir que la palabra “isla” ha pasado a ser un elemento y la palabra “archipiélago”, la estructura.

En efecto, Berlo (1984) afirma que todo lo existente está conformado por elementos y a la vez, cada conjunto de elementos debe ser unido en alguna estructura. Ambos llegan a ser dependientes el uno del otro; sin embargo, es considerable hacer una distinción entre elementos y estructura dependiendo del discurso.

a) Código del mensaje

De acuerdo con Berlo (1984) “todo aquello que posee un grupo de elementos (un vocabulario) y es un conjunto de procedimientos para combinar esos elementos en forma significativa (una sintaxis), es un código” (p. 33), es decir, que los elementos deben ser estructurados para que sean traducidos en un lenguaje entendible para el receptor. Por ejemplo: el sistema braille, el lenguaje de señas, el idioma alemán, la música, entre otros.

b) Contenido del mensaje

Berlo (1984) define el contenido como aquello que la fuente elige del mensaje para dar a entender lo que quiere expresar. En otras palabras, se refiere a la selección de todo el material que le ayude (fuente) a expresar su mensaje.

El contenido también posee estructuras y elementos; por ejemplo, si un comunicador desea realizar un podcast radial sobre “¿Cómo se produce una película?”, primero debe saber qué material necesita y ordenar esta información para su público. Teniendo en cuenta este ejemplo, se puede decir que cada información es un elemento y que en su conjunto forman una estructura del contenido del podcast.

c) Tratamiento del mensaje

Para explicar el significado de este factor, se mencionará un ejemplo: un locutor de radio debe ser el conductor de un noticiero en vivo. Para ello, primero necesita seleccionar un código adecuado a fin de que sus oyentes puedan encodificar sus mensajes. Luego, debe hacer una selección de los contenidos de los que hablará en el programa. Asimismo, tendrá que conseguir un invitado ligado al tema que tratará y estructurará la conversación o entrevista en una pauta radial con el propósito de mantener el orden y así emitir un programa adecuado para su público. En todo este caso, todas las decisiones que tomó el productor para encodificar su mensaje es lo que se conoce como un “tratamiento de mensaje”.

Por consiguiente, Berlo (1984) sostiene que todas las elecciones tomadas por la fuente forman parte del tratamiento para encodificar su mensaje, escogiendo algunos elementos del código y contenido. Además, menciona que las bases sobre las que se opera la toma de decisiones por parte de la fuente con respecto al tratamiento son: la personalidad y las características particulares de la misma para encodificar un mensaje. Es decir, que cada persona al emitir un mensaje, tiene una manera particular de expresarlo.

4. Canal

El término canal es uno de los primeros elementos se conoce cuando se habla de la comunicación, y este se encuentra ubicado entre el emisor y el receptor, el cual permite la comunicación entre ellos. De acuerdo con Berlo (1984) la palabra canal tiene tres importantes

significados en la teoría de la comunicación, tales como: formas de encodificar y decodificar los mensajes, vehículos de mensaje y medio de transporte.

Según Berlo (1984), los medios de comunicación son considerados como vehículos de mensaje. Por ejemplo: la televisión, la radio, las películas, los periódicos, los magazines, el teatro, y muchos otros, con el objetivo de que transporten los mensajes al receptor. Sin embargo, no basta con que la fuente elija el medio público, sino que la elección continúa, pues si esta elige la radio, debe saber en qué emisora va emitir su mensaje. Asimismo, Berlo (1984) menciona que la selección de medios está condicionada a las siguientes causas: a) lo que se puede obtener, b) la inversión monetaria mínima y máxima, y c) las preferencias de la fuente. En suma, cuando la fuente emita un mensaje tendrá que analizar distintos factores para alcanzar la cantidad de receptores que se dispone a obtener.

Por otro lado, Berlo (1984) también lo define como una manera de encodificar y decodificar los mensajes y menciona que la fuente necesita saber cómo canalizar su mensaje con el fin de que el receptor pueda comprenderlo (ver, oír y tocarlo). Es decir, que la fuente – encodificadora debe elegir un código que le permita llegar a su receptor. Además, se considera que los canales de comunicación son habilidades: las habilidades motoras del encodificador y sensoriales del decodificador.

Así como el código, el contenido y el tratamiento de un mensaje están relacionados con la elección de los canales, de igual manera lo están la fuente y los conocimientos del receptor. De esta manera, los sentidos juegan un rol importante, ya que algunos receptores podrán decodificar mejor por el oído y otros por la vista (Berlo, 1984).

En definitiva, si se habla de la comunicación como un proceso, todos los componentes y factores mencionados se encuentran entrelazados entre sí y son interdependientes, no se puede excluir a ninguno de ellos porque el modelo podría destruirse (Berlo, 1984).

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿Qué características tiene el proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cómo se realiza el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo del cortometraje *Xmile* dirigido a las personas con discapacidad visual?
- ¿Cómo se realiza el proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*?
- ¿Cuáles son los factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Describir las características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo del cortometraje *Xmile* dirigido a las personas con discapacidad visual.
- Describir la realización del proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*.
- Identificar los factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo con diseño de “estudio de caso único”. De acuerdo con Vasilachis (2006) la investigación cualitativa se preocupa por entender cómo el entorno social es percibido y experimentado, por el punto de vista de sus integrantes, por medio de sus sentidos, vivencias, conocimientos y relatos.

En ese sentido, ya que el acceso a contenidos audiodescriptivos para personas con discapacidad visual es un problema social, mediante el enfoque cualitativo de este trabajo se buscó analizar la forma en cómo ellos los perciben y entienden.

Asimismo, el diseño “estudio de caso único” se escogió en base al objetivo general, el cual era conocer las características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje audiodescriptivo *Xmile*. Al respecto, Ñaupas et al. (2014) mencionan que el estudio de caso se caracteriza por investigar de forma empírica situaciones puntuales. Además, los autores sostienen que es una opción metodológica empleada para estudiar un caso específico a profundidad como una persona, situación o empresa. A esto, Neiman y Quaranta (2006) añaden que los diseños de investigación de estudio de caso se dividen en dos tipos: 1) estudio de caso único, y 2) estudio de casos múltiple; y describen el primero como aquel estudio que se utiliza para investigar una situación específica que ha sido poco estudiada, pero que resulta de gran importancia.

2.2. Población y muestra

Para empezar, es importante aclarar que el contexto en el que se realizó esta investigación fue durante un estado de emergencia decretado a nivel nacional, en el que los ciudadanos tenían que guardar estrictamente una cuarentena obligatoria debido a la propagación del virus COVID-19. Por eso, el contacto en persona fue imposible de realizar,

teniendo en cuenta la seguridad de todos los participantes. Asimismo, la investigación tuvo dos muestras: 12 fragmentos del guion audiodescriptivo de “*Xmile*” y cuatro discapacitados visuales.

Respecto al proceso de selección de los 12 fragmentos del guion audiodescriptivo de “*Xmile*”, se inició con una búsqueda de distintos tipos de contenido audiovisual audiodescriptivo, que seguidamente se centró en la identificación de películas audiodescriptivas de géneros de drama y ciencia ficción. En vista de que los más ricos en contenido eran de lenguaje extranjero y solo tenían la audiodescripción en su idioma de origen, se decidió buscar solo películas de habla hispana. Sin embargo, debido a que la duración relativamente larga de una película podía llegar a ser dificultosa de apreciar por la incierta situación dentro de casa con dificultad para ser monitoreada, se optó por buscar cortometrajes de una duración aproximada de 10 a 20 minutos. Luego, al considerar el notable desarrollo de contenidos audiodescriptivos en España, se empezó a buscar cortometrajes españoles en su versión audiodescriptiva. De esa manera, se encontró el cortometraje español “*Xmile*”, de Miguel Ángel Font, que cuenta con una versión audiodescrita para este tipo de público y que tuvo muy buena acogida, marcando un hito dentro del país europeo. Seguidamente, se realizó un visionado del cortometraje “*Xmile*” en su versión con subtítulo especial (la única con imagen disponible en Youtube) y se escuchó la versión audiodescrita; en base a ello, se concluyó que el cortometraje era el más adecuado para ser aplicado en la investigación. Posteriormente, dicha selección llevó a que se contactara a través de redes sociales a Miguel Ángel Font (director y guionista del cortometraje) y se le solicitara el guion audiodescriptivo de “*Xmile*”. Así, una vez leído y analizado según siete criterios de textualidad (cohesión, coherencia, intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad e intertextualidad), que según Rodríguez (2018) son características esenciales y permanentes de los textos que hacen posible su existencia y permiten el logro de un propósito comunicativo, se identificaron

12 fragmentos que fueron considerados como los más adecuados para la investigación y que consecuentemente fueron elegidos como la segunda muestra.

Sobre el proceso de selección de los cuatro discapacitados visuales, primero se definió como población a personas con discapacidad visual en la ciudad de Lima que hubieran percibido contenidos audiovisuales adaptados con audiodescripción. Más adelante, siguiendo la definición de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) en donde la muestra es el conjunto de individuos, poblaciones y situaciones de las cuales se recopila información, se optó por seleccionarlos mediante cercanía amical a un primer sujeto, quien cumplía con las características para formar parte del estudio. Dicho proceso permitió el contacto con tres compañeros suyos, que también cumplían con las peculiaridades requeridas, formando así una muestra total de cuatro personas con discapacidad visual.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

- Análisis de contenido

La primera técnica de recopilación de datos que se eligió para el trabajo de investigación fue el análisis de contenido. Según Ñaupas et al. (2014) la finalidad de esta técnica es comprender e interpretar cualquier forma de comunicación, las ideas en un texto de soporte audiovisual, televisivo, artístico, etc. A esto el autor añade que cualquier texto que se haga tiene necesariamente dos significados: el denotativo (referido a lo descriptible y visible) y el connotativo (referido a lo indirecto y oculto). Es decir, que esta técnica permite distinguir los mensajes explícito e implícito de un texto, algo necesario cuando se analiza un objeto de estudio como el de la presente tesis.

De acuerdo con Ñaupas et al. (2014) para analizar un contenido se deben realizar tres procedimientos clave. El primero es establecer las unidades de análisis, las cuales pueden ser: la palabra, el tema, el ítem, el personaje y las medidas de espacio-tiempo. El segundo es definir

las categorías de análisis, las cuales representan los distintos estados o aspectos que la unidad de análisis puede adoptar, lo que facilita su descripción precisa. Estas categorías también pueden considerarse como divisiones en las que se sitúan las variables. El tercer y último es seleccionar una muestra del material de análisis basándose en los anteriores conceptos.

Ñaupas et al. (2014) mencionan que cada mensaje tiene más de un solo significado que quedan expuestos ante una intención inicial del autor, pero que pueden ser interpretados de diversas maneras por los lectores. Dicho de otra manera, cuando un individuo recibe un mensaje (como una obra artística) puede percibir y realizar una interpretación distinta a la de otra persona, como puede serlo en este caso.

El instrumento que se utilizó para esta técnica fue la hoja de codificación, que según Ñaupas et al. (2014) es básicamente un documento en el que se colocan de manera ordenada las unidades de análisis, categorías y subcategorías según corresponda.

- **Entrevista focalizada**

La segunda técnica de recolección de datos fue la entrevista y debido al carácter interpretativo y perceptivo de la investigación, se optó por la de tipo focalizada. De acuerdo con Merton et al. (1998) este tipo de entrevista se caracteriza por involucrar al entrevistado en una situación específica como: leer un libro, ver una película, escuchar una emisora de radio, etc.

Como instrumento se empleó la guía de entrevista, que según Ñaupas et al. (2014) está compuesta por una serie de preguntas a realizar al entrevistado en una hoja, que puede ser digital o impresa.

Las razones por las que la entrevista focalizada fue seleccionada como técnica, son las que se detallan a continuación:

Primero, de acuerdo con Heinemann (2003), la entrevista permite la oportunidad de enfocarse al objetivo o tema específico que se quiere tratar. Así, la entrevista llega a ser la técnica más adecuada, ya que nos facilita la aproximación a un tema de estudio poco conocido (al menos en territorio peruano) por parte de las personas con discapacidad visual, quienes son un caso especial a tratar y que requieren de especificidad para dar con las respuestas adecuadas.

Segundo, de acuerdo con Ñaupas et al. (2014) una de las ventajas de la entrevista es que se realiza a personas que no tienen estudios o un alto grado de conocimiento y también a menores de edad. Esto permite que el nivel de entendimiento de los entrevistados (que por motivos de la discapacidad visual que tienen podría no ser en muchos casos el más completo), en comparación con el de una persona sin discapacidad visual, no sea una limitación.

Tercero, de acuerdo con Heinemann (2003) otra ventaja de la entrevista es que contiene una visión más amplia sobre la información que facilita la recopilación de datos que no se pueden ver a simple vista, por ejemplo: insinuaciones, emociones, simbolismos, percepciones, razones y conceptos propios. Así, ya que se busca indagar en la percepción e interpretación de las personas con discapacidad visual, la entrevista permite lograr un correcto análisis de toda esta información.

2.4.Procedimiento

- Validación de instrumentos

Los instrumentos empleados para la investigación: a) Hoja de codificación y b) Guía de entrevista focalizada, fueron validados sin observaciones por dos profesionales de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte. Estos instrumentos se encuentran ubicados en anexos n° 3 y 4.

- Procedimiento de recolección de datos

El primer paso fue contactar al director del cortometraje *Xmile*, Miguel Ángel Font, y solicitarle información sobre la realización de su proyecto cinematográfico, así como el acceso al guion audiodescriptivo del filme y los permisos correspondientes para utilizar su material en esta investigación. Para ello, se accedió al sitio web <https://www.micineinclusivo.com/>, en donde se encuentra el link de la página oficial de Facebook de Miguel A. Font. Mediante esta vía se tuvo una primera conversación por el chat de Messenger con él, en la cual se le habló sobre el estudio de forma general. Posteriormente, se coordinó una reunión vía Zoom en la que se le solicitó todo lo anteriormente señalado, a lo cual el cineasta contestó de manera aprobatoria. Durante dicha videollamada, Font envió el GAD de *Xmile* a través de Facebook Messenger. Asimismo, se acordó firmar un documento en el que él aceptaba el uso de su creación para esta investigación, mismo que fue devuelto nuevamente por chat.

Respecto a las coordinaciones con los sujetos de la prueba, el procedimiento fue el siguiente. En primer lugar, se contactó al hermano de un colega (cuyo nombre no es mencionado por confidencialidad) que cumplía con los requisitos para formar parte de la muestra debido a su discapacidad visual. Por medio de él, se contactó a los demás sujetos por medio de Whatsapp, vía telefónica y videollamadas por Zoom en algunos casos. A cada uno se les hizo una presentación formal de la investigación dirigida por los dos investigadores, en la que se les brindó la información pertinente sobre el proyecto y el motivo específico por el que su participación era de vital importancia. Posteriormente, se acordó una fecha y horario en el que cada uno pudiera participar de la experimentación de acuerdo a su comodidad y se les dieron las recomendaciones necesarias para poder realizar correctamente la recolección de datos. Estas fueron las siguientes: estar en un lugar alejado de distracciones e interrupciones y utilizar audífonos de la mayor calidad posible. Una vez realizado todo esto, se procedió a la ejecución de las técnicas e instrumentos de análisis.

El procedimiento se realizó en dos partes. La primera consistió en aplicar la técnica del análisis de contenido en el guion audiodescriptivo, con el que se estudiaron 12 fragmentos seleccionados del cortometraje bajo los siete criterios de textualidad definidos en el primer capítulo de esta investigación. La segunda se basó en la aplicación de la entrevista focalizada en la muestra, la cual será detallada en el siguiente párrafo.

Inicialmente, una vez llegada la hora acordada, se realizó una llamada telefónica grabada, en donde se le recordó a cada sujeto de la muestra las sugerencias previamente señaladas a fin de experimentar correctamente el cortometraje. Luego, se les brindó el link de Youtube de *Xmile* en su versión audiodescriptiva y se culminó la llamada diciéndoles que enviaran un mensaje de texto o llamaran para avisar que la película había terminado. No hubo ninguna intervención por parte de los investigadores hasta recibir el aviso de vuelta por parte de los sujetos de la muestra, durante un lapso de tiempo, que en ningún caso fue mayor a 16 minutos.

De inmediato, cuando se recibió el mensaje por parte de los sujetos de la muestra, se procedió a realizar nuevamente una llamada telefónica. En este punto, los investigadores adoptaron el rol de entrevistador y observador, los cuales fueron intercalados dos veces para cada uno respectivamente. Después, se empezó con la entrevista focalizada, en la que el observador guardó silencio y solo acotó cuando fue absolutamente necesario, mientras que el entrevistador utilizó una guía de entrevista impresa en donde se encontraban todas las preguntas divididas por bloques según el tema. Es importante recordar que absolutamente todas las llamadas telefónicas realizadas con cada sujeto de la muestra fueron grabadas con el consentimiento de los participantes. Al final de cada entrevista, los entrevistadores se despidieron y agradecieron la disposición de los entrevistados, recordándoles que estarían en contacto en caso se necesitara nuevamente de su ayuda.

Una vez realizadas las cuatro entrevistas, dos de ellas fueron observadas debido a que los sujetos presentaron inconvenientes. En primer lugar, uno de ellos afirmó haber percibido películas audiodescriptivas en una pre entrevista de acercamiento, pero llegado el día de la entrevista el sujeto mencionó no haber consumido ningún producto audiovisual con audiodescripción. Esto fue un inconveniente debido a que esta característica era un requisito indispensable para la selección de la muestra. Asimismo, durante la entrevista del otro sujeto, las respuestas que mencionó no fueron propiamente suyas, pues recibió ayuda de una segunda persona para responder a las preguntas. Por ello, se decidió eliminar estas dos entrevistas para no comprometer ni alterar los resultados de la investigación y se optó por reemplazarlos por otros dos sujetos que sí cumplieran con los requisitos de selección y fuesen aptos para brindar respuestas propias sin ninguna clase de ayuda.

- **Procedimiento de tratamiento y análisis de datos**

El primer paso fue realizar una lectura completa del guion audiodescriptivo de *Xmile* a fin de elegir las escenas más relevantes y convenientes para este estudio. En total se seleccionaron 12 fragmentos que fueron analizados bajo los siete criterios de textualidad (intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad, intertextualidad, coherencia y cohesión), mismos que permitieron una comprensión más profunda del texto y el proceso de decodificación de los sujetos de la muestra.

Cabe resaltar que, cuando se obtuvo el guion audiodescriptivo, se descubrió que era necesario contactar al director para analizar el criterio de “intertextualidad” de dicho material. Por ello, se le contactó nuevamente por Facebook Messenger, donde se le preguntó si había recibido influencia de otros textos para escribir el guion.

Respecto a las entrevistas realizadas a la muestra, se les dio el siguiente tratamiento. Primero, se organizaron todos los archivos de audio y se clasificaron como Sujeto 1 al Sujeto 4, respectivamente, dentro de una carpeta guardada en Google Drive.

Luego, cada uno fue transcrito en un documento Word para su posterior lectura en la que se identificaron semejanzas o diferencias relevantes. Asimismo, se volvieron a escuchar los audios grabados a modo de consulta para distinguir el énfasis de sus respuestas y así realizar un análisis más objetivo y preciso.

Por último, se analizó cada una de las entrevistas haciendo uso de los factores de fidelidad de la comunicación de acuerdo con el modelo de David K. Berlo (habilidades de comunicación, actitudes, nivel de conocimiento y sistema socio - cultural). Esto permitió la comprensión del proceso de decodificación de cada sujeto de la muestra tras percibir el cortometraje audiodescriptivo *Xmile*.

La decisión de recurrir a tres fuentes de recolección de datos (el guion audiodescrito, el director del cortometraje y las personas con discapacidad visual que percibieron el cortometraje) responde a la búsqueda de la validez de las conclusiones a partir del principio de triangulación que, como dicen Ñaupas et al. (2014), contribuye con la densidad y claridad de los resultados. Además, permite situar con mayor precisión el ámbito en el que se desenvuelve la investigación y ayuda a corregir posibles sesgos que se podrían presentar en el análisis.

2.5.Aspectos éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se tomaron en cuenta diferentes códigos de ética científica. Según Ñaupas et al. (2014) el investigador científico debe regirse bajo ciertos criterios principales. En base a lo que mencionan los autores, se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

- Con respecto a la dignidad humana, los entrevistados estuvieron informados sobre el tema de la investigación, conociendo los objetivos y la metodología de su realización. Cabe resaltar que a los sujetos investigados se les comunicó sobre la grabación de sus entrevistas y/o llamadas. Asimismo, Miguel Ángel Font, director del cortometraje *Xmile*, dio su consentimiento para el uso de su proyecto audiovisual para la investigación y el guion audiodescriptivo original del cortometraje fue adquirido bajo su permiso.
- Con respecto a la autonomía, los resultados obtenidos de la investigación fueron fidedignos, no hubo ningún tipo de manipulación.
- Con respecto a la objetividad, la finalidad principal fue la búsqueda de la verdad durante toda la investigación.
- Con respecto a la confidencialidad, los audios y videos de los investigados han sido guardados por los investigadores. De igual manera, para el análisis y publicación de algunos fragmentos del guion audiodescriptivo se obtuvo un permiso por parte del director.
- Con respecto a la beneficencia, se realizó la presente investigación para que directores y productores de cine conozcan e incluyan el sistema de la audiodescripción en futuros proyectos, y así permitir que personas con discapacidad visual (entre otro tipo de discapacidades) puedan acceder al séptimo arte.
- Con respecto al fraude y otras faltas, se utilizó el manual de normas APA séptima edición, para citar investigaciones previas que contribuyan al desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Sobre *Xmile*

3.1.1. Resumen

En un futuro distópico, la humanidad ha devastado a la Tierra al punto de que ya no produce oxígeno y todas sus áreas verdes se han quedado estériles. Esto ha conducido al desarrollo de BioApp, una corporación que implanta chips en los seres humanos desde su nacimiento a fin de que puedan adaptarse a las complicadas dificultades del planeta. Con el pasar de los años, la realización de dicho implante se ha vuelto obligatorio a nivel mundial, prohibiendo además su desconexión. Para el año 2184, gracias a un increíble desarrollo tecnológico, el chip (junto a otros implantes y gadgets que van conectados a las orejas, ojos y garganta) ahora permite cambiar radicalmente la apariencia de las personas a su gusto por medio de hologramas que solo pueden ver los que llevan dentro de sí el chip. Así, ahora todos los usuarios están interconectados por medio de internet a una especie de nube en la que pueden realizar todo tipo de transacciones y descargas de contenido por internet, mismas que pueden visualizar en cuestión de segundos frente a sí mismos valiéndose únicamente de sus cinco sentidos.

En medio de esta sociedad superficial y consumista, una joven llamada Lilith se ha convertido en la única humana capaz de respirar sin hacer uso de un implante. Mientras pasa sus días trabajando en un lujoso y exclusivo burdel, la mujer recibe la visita de Adrien K., un famoso y aclamado artista digital cuyo matrimonio con Eva ha fracasado tras 10 años debido a un fallido proyecto secreto que venían realizando juntos. El propósito de su visita es buscar la solución al único problema que tienen las BioApps: no pueden procesar correctamente los sentimientos. De acuerdo a su investigación, Lilith es la única que puede transmitir una sonrisa verdadera y no superficial como las de su propio invento. Sin embargo, tras haber pasado tantos

años siendo violentada dentro del burdel, ahora la joven ya no es capaz de sonreír de manera natural, pues ha tenido que fingir alegría la mayor parte de su vida ante los retorcidos clientes que llegaban a visitarla.

Un dato importante es que Adrien ya ha intentado antes obtener la sonrisa perfecta usando como modelo a su esposa. Sin embargo, dicho experimento dejó un resultado incorrecto: el holograma del rostro de Eva con una desfiguración en la boca. Asimismo, cuando el artista digital llega al burdel, lleva consigo un retal en el que se puede ver la parte de un dibujo en acuarelas incompleto y correspondiente al rostro de una mujer muy parecida a Lilith.

De vuelta en la habitación, cuando Adrien le pide a Lilith que sonría para capturar en video el modelo de su rostro, ella se niega a hacerlo y le recalca su indiferencia ante la complicada vida que lleva dentro del burdel. Él ni siquiera sabe el nombre de la joven, quien le vuelve a subrayar que los seres humanos se han vuelto así de apáticos debido al descontrolado uso de las BioApps. El trato que le propone para sonreír es que se quite las BioApps y la mire con sus ojos reales, un acto que está completamente prohibido.

Finalmente, Adrien accede a desconectarse completamente las BioApps (de los ojos, orejas, garganta y pecho) a fin de lograr su objetivo. Cuando lo hace, el artista logra mantenerse vivo por unos instantes y esto hace que Lilith esboce una sonrisa naturalmente ante sus verdaderos ojos. Sin embargo, más temprano que tarde, el hombre empieza a quedarse sin aire y en sus últimos momentos encaja el retal que había traído con la mitad de la cara de la joven. Acto seguido, su cuerpo empieza a tornarse de color negro y en cuestión de segundos cae al piso y muere sin oportunidad alguna de volver a colocarse las BioApps. Inmediatamente, la Madame que siempre escolta a los clientes hacia Lilith, ingresa a la habitación junto a un guardia de seguridad, quien retira el cuerpo de Adrien tras ver la horrenda escena como si fuese algo habitual para que la joven siga atendiendo a otros clientes.

Durante los créditos finales, se muestra una secuencia de animación en la que se cuenta que luego de la trágica muerte del artista digital, Lilith escondió las BioApps en el retal que trajo él consigo. Así, cuando no hay nadie observándola, la joven hace uso de los hologramas para cambiar su apariencia y susurra “Gracias, Adrien”, dando fin a la historia.

Figura 4

Afiche cinematográfico Xmile



Nota. Adaptado de Mi cine inclusivo.com [Afiche], 2016

URL: <https://youtu.be/n3uHrzG5wn8?si=Hi1wwqf3NybgHkGQ>

3.1.2. Ficha técnico – artística:

- **Título original:** *Xmile*
- **Año:** 2016
- **Duración:** 14:11 minutos
- **Género:** Ciencia ficción
- **País:** España
- **Dirección, guion y edición:** Miguel Ángel Font Bisier
- **Música:** Josué Vergara
- **Dirección de fotografía:** Victor Entrecanales
- **Intérpretes:** Abdelatif Hwidar, Teresa Seco
- **Productora:** HT Producciones
- **Formato:** 2k a 25 fps
- **Pantalla:** 1:2,35
- **Sonido:** Dolby Digital 5.1
- **Idioma:** Español (subtítulos en inglés)
- **Versiones accesibles:**
 - Audiodescripción para personas ciegas
 - Versión en Lengua de Signos española
 - Subtitulado para personas sordas
 - Subtitulado para personas sordas en inglés

3.2. Análisis del guion audiodescriptivo *Xmile*

Se seleccionaron 12 fragmentos del guion audiodescriptivo *Xmile* en los que se pudieran notar la aplicación de los siete criterios de textualidad utilizados para este estudio. De esa manera, en algunos casos fue necesario comparar lo que estaba escrito en el guion audiodescriptivo (de aquí en adelante GAD) con lo que se escucha en el texto fílmico audiodescriptivo (de aquí en adelante TFAD) y lo que se veía en el texto fílmico (de aquí en

adelante TF) con subtítulo especial, que es la única versión pública del cortometraje que contiene imagen. Asimismo, se subrayaron algunas partes de los fragmentos para poder señalar las partes que muestran cómo se cumple el criterio señalado en cada tabla.

Tabla 12

Intencionalidad y aceptabilidad - Fragmento 1: Adrien y Lilith se conocen

Criterio de textualidad	Fragmento de guion audiodescriptivo
Intencionalidad y aceptabilidad	El sensor de seguridad que hay en la puerta detecta su presencia y la puerta se abre.
	<u>Lilith</u> está sentada al borde de su cama <u>entre sábanas de seda.</u>
	Adrien la escanea. Sin resultado.
	<u>Él se sienta frente a ella, a cinco pasos.</u>
	Sin implantes, <u>Lilith ve al Adrien real.</u>
<u>Es moreno, está mal afeitado y viste de negro. Tiene lentillas rojas e implantes por todo el cuerpo. Él se</u>	

Criterio de textualidad	Fragmento de guion audiodescriptivo
	<u>acerca y ella pasa un sensor por su brazo y le cobra.</u>
	<u>Ella viste un corset blanco y tiene una perla en el centro del labio inferior.</u>
	Adrien vuelve a su silla.

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En esta escena, Adrien y Lilith se conocen. Hasta este punto de la historia, se sabe que Adrien está disfrazado mediante su Bioapp de un hombre rubio, alto y de vestimenta elegante. Posteriormente, Adrien deja en evidencia su apariencia real y Lilith lo reconoce por ser una figura pública. En este proceso la escena encierra tensión y Adrien se muestra como una figura seria (y hasta cierto punto autoritaria), mientras que Lilith se muestra frágil y delicada.

Para evidenciar lo anterior, el guionista recurre a describir detalles de la escena que muestran el rol y esencia de los dos personajes. Por ejemplo, cuando Adrien ingresa a la habitación, se describe que Lilith está sobre sábanas de seda, un material que es suave y fino. También, se narra que tiene una perla en los labios. Estos objetos sirven como una analogía para que el espectador sepa cómo es Lilith, su importancia en este futuro y el rol que va a asumir en esa situación.

Por otro lado, un poco contrario a la situación normal que se desarrollaría en un burdel, se describe que Adrien le paga a Lilith, pero luego se sienta lejos de ella. Esto demuestra que él no está ahí para ejercer el rol de un cliente normal y al volver a su silla adquiere un papel de observador. Aquí, se crea incertidumbre por saber para qué está ahí. Entonces, para apoyar la

tensión que se ve en el TF, se describe cuidadosamente la apariencia real de Adrien, que es totalmente desalineada al de las demás personas del burdel y sobre todo de Lilith.

De esta manera se cumplió el criterio de "intencionalidad", ya que el guionista guía la intención original del texto fílmico al describir detalles importantes para plasmar la incertidumbre y tensión que emite la escena, y descubrir las características de los personajes a través de la descripción de sus acciones. Cabe resaltar, que el cumplimiento del criterio de "aceptabilidad" fue analizado en base a las entrevistas focalizadas, ya que depende estrictamente del entendimiento de los discapacitados visuales.

Tabla 13

Informatividad - Fragmento 2: Deterioro de la Tierra

Criterio de textualidad	Fragmento de guion audiodescriptivo
Informatividad	<p><u>Año 2087, la Tierra vista desde el espacio. Las zonas de vegetación empiezan a desaparecer.</u></p> <p>En el hospital, implantan a un bebé.</p> <p><u>Año 2130</u></p> <p><u>Año 2184</u></p>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En la primera escena, el escritor brinda información del año en el que se va a desarrollar la historia y posiciona al espectador en el futuro. Ya que el primer plano es un Plano General, para llevar el ritmo con el texto fílmico, el guionista no recurre a la descripción del plano, sino que menciona de manera más concreta el punto de vista para facilitar el entendimiento al espectador.

De igual forma, para aclarar más el contexto, describe la situación ambiental en la que se encuentra el planeta Tierra, dando una oración concreta. Nótese cómo es que no utiliza una oración muy compleja con términos ecológicos, sino que se limita a describir un evento sencillo que, desde el punto de vista espacial, da a entender la situación crítica del planeta.

De esta manera se cumple el criterio de “informatividad”, que busca proporcionar al espectador la cantidad de información necesaria, sin cargar el texto ni dejarlo muy vacío.

Tabla 14

Informatividad - Fragmento 3: Descripción del burdel

Criterio de textualidad	Fragmento de guion audiodescriptivo
Informatividad	Interior, burdel. Es de <u>estilo barroco, recargado.</u>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

Aquí el escritor describe brevemente el contexto de manera sencilla y directa. Ya que la narración toma lugar en un futuro distópico en donde la tecnología ha tomado en gran parte el dominio sobre la gente, el escritor no busca describir absolutamente cómo se ve todo a detalle con el fin de no sobrecargar la narración. Así, deja un poco más a la imaginación la situación para el espectador y mantiene el ritmo narrativo.

De esta manera, el criterio de "informatividad" se cumple al mantener la descripción de un lugar futurista (y en cierta manera complicado) proporcionando la cantidad suficiente de información sin entorpecer el entendimiento del discapacitado visual.

Tabla 15

Informatividad - Fragmento 4: Madame guía Adrien hacia el cuarto de Lilith

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
-------------------------	--------------------------------------

Informatividad

La Madame y el cliente rubio pasan por una zona donde la gente baila. Algunas mujeres llevan corsettes, otras lentejuelas, plumas o máscaras de cuero. Los hombres visten trajes negros, elegantes.

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

Aquí, a diferencia de la anterior escena en donde el ritmo no permite una narración larga y detallada, el guionista ahora opta por aprovechar el espacio (ausencia de diálogos) para introducir una descripción más detallada de lo que ocurre dentro del burdel y se revela en cierto grado el tono de la escena.

Esta precisión es necesaria, ya que no solo ayuda a imaginar mejor el lugar, sino que revela al discapacitado visual un dato importante para el desarrollo de la trama: Adrien, el artista digital está en ese burdel por alguna razón y no quiere que nadie lo sepa. Esto genera emoción (intriga) en el espectador.

Un dato importante es que en la versión con subtítulo especial para sordos (TF), en donde sí se cuenta con imagen, no se ve en ningún momento revelada la identidad de Adrien sino hasta que ingresa en la habitación de Lilith. Esto indica que el guionista incluyó este fragmento de la audiodescripción para facilitar el entendimiento al espectador.

De esta manera, el criterio de “informatividad” se cumple al proporcionar información necesaria al discapacitado visual que le permitirá conocer claramente detalles de la historia que son claves para el desenlace de la trama.

Tabla 16

Informatividad - Fragmento 5: Adrien recuerda a Eva

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Informatividad	Adrien <u>recuerda a Eva a través de los marcos.</u>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En esta escena es necesario comparar el TF con el TFAD para entender cómo es que se aplica el criterio de “informatividad”.

En la versión del TF, se observa cómo es que Adrien mira uno de los marcos pegados a la pared y la cara de su esposa aparece en uno de ellos como en forma de holograma. Sin embargo, en el TFAD no se menciona esto, sino que de manera más directa se describe lo que ocurre con Adrien en ese momento (recordar a su esposa), dotando el texto de una carga emocional y no simplemente de la narración de una acción.

De esta manera, el criterio de “informatividad” se cumple al ver cómo es que el guionista toma la decisión de sintetizar la acción más la situación emocional del personaje a través de una sola oración, sin dejar de guiar al espectador y favoreciendo su entendimiento.

Tabla 17

Situacionalidad - Fragmento 6: Funciones de la Bioapp

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
	El cliente mira a la gente de la fiesta. Un hombre sentado entre dos prostitutas, le da pastillas a una. La otra, rubia, <u>se toca la Bioapp del brazo y cambia por azul el color de su pelo.</u> El hombre la ve y se centra en ella pasando

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Situacionalidad	<p>de la chica de las pastillas, que se marcha ofendida.</p> <p><u>un hombre toca la espalda desnuda a una mujer y le dibuja un tatuaje digital.</u></p> <p>El cliente observa a una chica pero baja la mirada rápidamente. Su cara refleja tristeza <u>y su holograma falla por un segundo. Es Adrien, el artista digital, disfrazado.</u></p>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En este punto del cortometraje, el espectador aún se encuentra en la etapa de contextualización, por lo que necesita familiarizarse con las cosas raras que en este futuro distópico son normales. Una de estas es el uso de la tecnología (Bioapps), que permiten cambiar la apariencia física de manera fácil. En ese sentido, el guionista se centra en describir este detalle para el desarrollo de la trama, ya que posteriormente se descubre que uno de los personajes principales (Adrien) está disfrazando su apariencia mediante su Bioapp. Por ello, este detalle de la chica cambiando el color de su pelo es importante, porque da un indicio al espectador de que la gente en este tiempo puede cambiar su apariencia mediante la tecnología fácilmente.

Posteriormente, el audiodescriptor describe un indicio que se muestra en el TF que sirve para comprender el avance tecnológico de esta época: el detalle de que los tatuajes se pueden

realizar mediante el tacto. Esto logra familiarizar al espectador con lo que está sucediendo dentro del burdel.

Más adelante en el corto, cuando ya se sabe que la gente puede cambiar su apariencia fácilmente, se describe que el holograma de Adrien falla. Esta no es solo una información que permite conocer el desarrollo de la trama, sino que también funciona como un dato que refuerza el contexto tecnológico en el que tiene lugar la historia, pues este tipo de acciones forman parte de la normalidad del propio universo ficcional.

De esta manera, se cumple el criterio de la “situacionalidad”, ya que, gracias a la descripción del guionista, el discapacitado visual logra conocer datos importantes de la historia que son fieles al TF y de esta manera puede entender correctamente el desarrollo de la trama.

Tabla 18

Situacionalidad - Fragmento 7: Propósito de la visita de Adrien

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Situacionalidad	<p>Él saca <u>un retal de tela. Es la pintura del rostro de una mujer sonriendo, la tela está rota y le falta media sonrisa.</u></p> <p>Adrien <u>hace coincidir la media sonrisa de la pintura con la de la joven.</u></p>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En el TF, el retal de tela aparece en un plano detalle y forma parte importante de la narración y construcción del mensaje ligados al propósito de Adrien. Por ese motivo, el audiodescriptor detalla bien lo que aparece en el plano: el retal y lo que dibuja en este. Este

objeto roto a la mitad, simboliza el trabajo incompleto de Adrien con las Bioapps, pues aún no ha logrado conseguir la sonrisa perfecta para el desarrollo de su proyecto.

En la escena final del corto, en donde Adrien está muriendo, el retal vuelve a aparecer y ahora su propósito es más evidente: la sonrisa de Lilith (la única real en este futuro) es la pieza faltante del proyecto de Adrien.

De esta manera, se cumple el criterio de “situacionalidad”, al ser descrito en el GAD fielmente lo que aparece en el plano del TF; que es un detalle relevante para la trama.

Tabla 19

Situacionalidad - Fragmento 8: Conflicto del matrimonio de Adrien

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Situacionalidad	<p><u>Plano Subjetivo desde los ojos de Adrien. Eva, su exmujer, lo llama por teléfono. Él toca su brazo y corta la llamada.</u></p> <p><u>Lilith se fija en la mano de Adrien que sostiene la pintura.</u></p> <p><u>En el dedo anular tiene la marca de un anillo de matrimonio.</u></p>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En esta escena, Adrien está dentro del cuarto de Lilith tratando de conseguir su sonrisa para solucionar su proyecto fallido en el que experimentó con su esposa y provocó la ruptura

de su relación. Para evidenciar esto, el audiodescriptor describe fiel y secuencialmente lo que aparece en cada plano del TF para dar a entender que Adrien y su esposa están separados (o que al menos Adrien ya no quiere nada con ella).

Primero, se describe el plano subjetivo para entender que estamos viendo las cosas desde el punto de vista de Adrien. En este caso es la imagen de su, como el mismo GAD indica, exesposa que le está llamando. Cabe resaltar que en el TF no se dice en ningún momento de esta escena que esta mujer es oficialmente su exesposa. Así, se puede ver que el guionista del GAD decide incorporar este dato de manera explícita para un mejor entendimiento del discapacitado visual.

Después, se describe el plano detalle de la mano de Adrien, en donde se nota la marca de un anillo de matrimonio que no lleva puesto. La descripción de este plano detalle que aparece en el TF, aporta al plano anterior, que en conjunto logra formar el mensaje: “Adrien y su esposa están separados”.

Así, se cumple el criterio de “situacionalidad”, al darse una descripción secuencial dentro del GAD de lo que aparece originalmente en el TF, lo que logra mantener una narración lógica y de deducción no tan complicada.

Tabla 20

Situacionalidad - Fragmento 9: Bioapps de Adrien fallan

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Situacionalidad	Las Bioapps del marco emiten pequeñas <u>alarmas rojas</u> . La <u>app del brazo de Adrien</u> , empieza a parpadear.

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En este momento, cerca al final de la historia, Adrien se encuentra en peligro de muerte después de haberse quitado los implantes de las Bioapps. Para hacernos saber esto, nuevamente se describen fielmente los detalles importantes que aparecen en pantalla: las Bioapps de Adrien que empiezan a parpadear con luces rojas. Aquí es necesario aclarar que esta descripción por más simple que parezca, necesita de la fidelidad del TF para ser bien descrita en el GAD. Por ejemplo: si el guionista del GAD eligiera escribir solo que las Bioapps “emiten luces”, no quedaría claro que se trata de una señal de peligro. Por ello, el escritor decide escribir “alarmas rojas”, que indican más claramente el peligro. Sumado a esto, si el guionista no escribiese “la app del brazo de Adrien”, podría perderse la idea de que este personaje está en peligro y no se lograría saber que quien está en riesgo es él.

De esta manera, se cumple claramente el criterio de “situacionalidad” que es tratado cuidadosamente por el guionista al describir claramente lo que ocurre no dejando pasar detalles importantes que permitirán entender el desenlace de la historia.

Respecto al análisis del criterio de “intertextualidad”, se tuvo que consultar al director y escritor del cortometraje *Xmile*: Miguel Ángel Font. Esto, con el fin de saber si existieron otros textos que influenciaran la escritura del GAD de *Xmile*.

Miguel A. Font explicó que para escribir el GAD de *Xmile* recurrió al Organismo de Normalización de España UNE, en donde accedió a la norma UNE 153020:2005. Esta lleva por título “Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías” y describe los requerimientos esenciales para la realización de producciones audiodescritas destinadas a personas con discapacidad visual (Asociación Española de Normalización [UNE], 2018). Font mencionó que tuvo que acudir primero a la lectura de este documento, al cual tuvo acceso gracias a distintas instituciones y asociaciones.

De esta manera, el criterio de intertextualidad se cumple, al haber una relación directa entre estos textos: el GAD de *Xmile* y la Norma UNE 153020:2005.

Tabla 21

Cohesión y coherencia - Fragmento 10: Estado actual de la Tierra

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Cohesión y coherencia	<u>Año 2087</u> , la Tierra vista desde el espacio. Las zonas de vegetación empiezan a desaparecer.
	En el hospital, implantan a un bebé.
	<u>Año 2130</u>
	<u>Año 2184</u>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En la primera escena, el escritor busca hacer entender al espectador que los años están transcurriendo y de esa manera posicionarlo en un futuro lejano. Para ello, menciona en un orden secuencial el año al que se salta en la historia. Es importante resaltar que el escritor no escribe el transcurrir de los años explícitamente como "Pasamos del año 2087 al 2130 y después al 2184", sino que explica de una manera secuencial y con espacios el pasar de los años, lo que le da orden a la narración.

De esta manera, se cumple el criterio de "coherencia y cohesión", ya que este fragmento de la historia es escrito de manera secuencial lo que lo vuelve sencillo y entendible.

Tabla 22

Coherencia y cohesión - Fragmento 11: Compra en la Bioapp

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Coherencia y cohesión	<p><u>En pantalla</u> aparece un menú de Bioapp.</p> <p><u>Texto:</u> ¿Sara, confirmas la compra?</p> <p>Sara la acepta. <u>El menú Bioapp de los implantes de Sara</u> tiene voz de niña. <u>En el menú</u>, la descarga comienza.</p>

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

En este momento de la historia, se muestra por primera vez que las Bioapps tienen un menú por el que se pueden realizar compras. Así, la prostituta Sara sirve como un personaje secundario que nos explica este detalle para que el espectador continúe familiarizándose con las Bioapps y su funcionamiento. Entonces, los elementos subrayados, evidencian cómo se explica esto a través de una secuencia. Primero, se explica que estamos viendo algo “en pantalla”. Después, entendemos que es un “texto”. Y finalmente comprendemos que lo que “el texto que aparece en pantalla” es el “menú Bioapp de los implantes de Sara”.

Algunos espectadores podrían no lograr entender quién es Sara, pero como se evidencia en este fragmento del GAD, el foco de atención realmente no está en conocer a Sara, sino en entender la función de la Bioapp.

De esta manera, se cumple el criterio de “coherencia y cohesión”, ya que el guionista describe en un orden secuencial un detalle que permite poco a poco darle entendimiento al espectador de lo que debe imaginar.

Tabla 23

Coherencia y cohesión - Fragmento 12: Adrien se quita las Bioapps

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
Coherencia y cohesión	<p>Comienza a quitarse las Bioapps. Primero las lentillas de los ojos.</p> <p>En el fondo negro, las cuerdas van cediendo y Adrien consigue quitarse las lentillas.</p> <p>Él se quita el implante de la oreja. Con dolor.</p> <p>Lilith consigue liberarse de las cuerdas.</p> <p>Adrien se mete la mano en la boca.</p> <p>Ella lo mira asustada.</p> <p>Él se arranca la Bioapp de la boca.</p>

Criterio de textualidad	Fragmento del guion audiodescriptivo
	Las cuerdas caen al suelo y termina la escena del fondo negro.

Nota. Adaptado de guion audiodescriptivo *Xmile*

Se podría decir que esta escena es el clímax de la historia, en donde Adrien afronta su humanidad y decide quitarse la Bioapp. Ya que esta se encuentra implantada dentro de Adrien, el GAD se ve en la necesidad de narrar el proceso de esta extracción de manera secuencial y usando conectores como “Primero”. De igual manera, especifica de dónde se está sacando las Bioapps: “se quita el implante de la oreja”, “se arranca la Bioapp de la boca”. Así, logra describir en orden y de manera entendible lo que sucede en pantalla.

De esta manera, se cumple el criterio de “coherencia y cohesión”, al especificarse con detalle y en orden secuencial lo que ocurre en la historia de una manera lógica.

3.3. Análisis de entrevistas focalizadas

Según la muestra, se escogieron a cuatro personas con diferentes grados de discapacidad visual con el propósito de conocer cómo decodifican un cortometraje audiodescriptivo. Por aspectos éticos, no se mencionaron los nombres de los participantes y se optó por llamarlos con el nombre de “Sujeto”, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 24

Grado de discapacidad por sujeto

Sujetos	Grado de discapacidad visual	Descripción
Sujeto 1	Ceguera total	Pérdida total de la visión

Sujetos	Grado de discapacidad visual	Descripción
Sujeto 2	Baja visión moderada	Capaces de distinguir objetos grandes y medianos en movimiento, sin dejar de lado detalles o colores.
Sujeto 3	Ceguera total	Pérdida total de la visión
Sujeto 4	Baja visión	Capaces de percibir objetos pequeños, dibujos y símbolos.

El contenido de las entrevistas fue analizado en el mismo orden en el que se realizaron las preguntas, es decir, separadas por bloques. Esto permitió revisar las respuestas de cada sujeto de manera ordenada y así poder aplicar los criterios de la teoría usada en esta investigación.

- Sujeto 1

1. Primeras impresiones

En un comienzo, el sujeto 1 tuvo una actitud favorable hacia el cortometraje y mencionó que le pareció muy entretenido, a pesar del ritmo lento que maneja, según sus propias palabras.

“Me gustó bastante, fue muy entretenido. Porque la chica se da cuenta de que el chico la ayudó”

De esta manera, se identifica un factor importante por parte del sujeto 1 (receptor) quien, en una primera impresión, muestra una actitud positiva hacia el contenido del mensaje (cortometraje *Xmile*).

“No sé si es porque estoy acostumbrada a ver las películas, o bueno a escuchar las películas, ya las normales que sentí como si tuviera muy poca descripción”

Bajo esta afirmación, se puede intuir que la AD para el sujeto 1 no resulta incómoda o invasiva y que está colocada en momentos específicos para el buen entendimiento por parte del receptor.

En base a lo anterior, se identificaron dos factores del sujeto 1 (receptor):

- a) **Habilidades comunicativas:** El sujeto 1 tiene bien desarrollada la habilidad de escuchar, puesto que está acostumbrado a consumir películas tanto en su formato original como con AD. Esto le permitió estar mejor capacitado para recibir y decodificar el cortometraje.
- b) **Nivel de conocimiento:** El sujeto 1 mencionó que no solo escucha películas con audiodescripción, sino que también lo refuerza escuchando películas en su formato original, el cual le permitió identificar que el código (AD) tenía muy poca presencia en el cortometraje. De esa manera, se puede decir que tiene un buen nivel de conocimiento.

2. Temática

En base a la trama del cortometraje el sujeto 1 expresó lo siguiente:

“...es una chica que está metida en el tema de la prostitución, pero a la fuerza y lo que el chico quería era encontrar... no sé... no entiendo si el chico estaba buscando a alguien que sonría como la especie de foto que él tenía y entonces lo que él quería era comparar, o sea ver a la chica sonreír para ver si tenía la misma sonrisa que él tenía en su ‘esto’ ”

Entonces, se puede inferir que el sujeto 1 logró decodificar solamente algunos aspectos narrativos del cortometraje, mas no todos. Por ejemplo, prestó más atención a la protagonista mujer (Lilith), pero no recordó su nombre claramente. De ella percibió que estaba ligada a la prostitución y que su sonrisa era importante para la trama, pero no brindó mayor detalle. De

igual manera, reconoció que existía un chico (Adrien) pero no le quedó muy claro su propósito en la historia, a pesar de que entiende que este personaje buscaba algo con la sonrisa de Lilith.

3. Personajes

El sujeto 1 no logró comprender quién era el protagonista, pero aceptó la posibilidad de que podían ser dos: el chico y la chica (Adrien y Lilith). Además, creyó que Adrien estaba ahí para salvar a Lilith, cuando en realidad solo estaba ahí para obtener algo de ella. Aquí se puede decir que no le quedó muy clara la relación entre los dos personajes.

Con respecto a los personajes secundarios, recordó únicamente a la Madame, dejando de lado al Seguridad con cabeza de oso panda o a la prostituta Sara. A ella logró describirla correctamente como una señora elegante de una edad aproximada de 40 años. Cabe resaltar que este personaje no es descrito en el GAD ni en el TFAD.

Por otro lado, el sujeto 1 añadió:

“Bueno he percibido muchas novelas de narcotraficantes”

Entonces, se puede inferir que las experiencias previas de haber percibido otros productos audiovisuales, le permitieron imaginar de mejor manera a este personaje y relacionar esta historia con el mundo criminal y el narcotráfico.

4. Contexto y escenografía:

Con respecto al contexto el sujeto 1 comentó lo siguiente:

“Me imagino que todo esto es en pasado...pero también me parece futurista. Del pasado, del presente y del futuro”.

En base a esto, se puede decir que logró entender que hay fragmentos de la historia que ocurrían en el pasado, pero que no le quedó muy claro si la historia transcurrió en el presente

o en el futuro. Además, no reconoció que el lugar donde ocurría la historia era un burdel y lo describió como una fiesta dentro de un lugar moderno y amplio.

Con respecto a la vestimenta, el sujeto 1 no notó nada fuera de lo común, pero mencionó un dato curioso sobre la ropa del “chico” (Adrien) al decir que estaba vestido con camisa, pues claramente en el TFAD se menciona que tiene una apariencia descuidada; es decir, que esta descripción no cuadra, a menos que se haya referido a la del hombre rubio de quien estaba disfrazado Adrien mediante un holograma. Es porque este último sí es descrito con una apariencia elegante, aunque no se especifica que lleva camisa.

5. Descripción

En este bloque, se le pidió al sujeto 1 que describiera una escena del cortometraje y un personaje de su preferencia:

- a) Respecto a la escena, se le dieron dos opciones: 1) Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith y 2) Adrien en el cuarto de Lilith. El sujeto 1 eligió la primera. En esta escena del TFAD se describen muchos detalles sobre el burdel: desde dulces dorados hasta una mujer cambiando la apariencia de su pelo mediante su Bioapp. Sin embargo, el sujeto 1 no incluyó nada de esto cuando se le preguntó cómo se había imaginado esta parte de la historia, sino que describió el burdel como un lugar con paredes blancas y muchos cuartos (esto no se dice en el GAD ni aparece de esa manera en el TF). Por otro lado, algo que sí logró comprender es el detalle de Adrien subiendo por unas escaleras (esto sí es mencionado en el TFAD).

En base a lo ya mencionado, se puede inferir que la AD (código) no ha sido decodificada en su totalidad pues, respecto a esta escena, lo único que logró describir fue un detalle que en realidad no aporta mucho a la trama y omitió los detalles de mayor importancia.

- b) Respecto al personaje, se le dieron como opciones a 1) Lilith y 2) Adrien. El sujeto 1 eligió la primera porque, según sus propias palabras, se le hacía más fácil. En el TFAD Lilith es descrita como “morena y bella”. A esto, el sujeto 1 añade las siguientes características:

“Ni alta ni baja, cabello largo negro, ojos pequeños, nariz pequeña, textura delgada y no muy extrovertida”

Todas estas características son correctas y se muestran en el TF. De esta manera, se evidencia que la pequeña descripción que otorga el TFAD motiva la imaginación del espectador y logra que este imaginé de manera casi perfecta la imagen de Lilith. En lo único que falla el sujeto 1 es en la vestimenta de Lilith, ya que no lleva un “vestido de noche”, sino uno de novia (esto se ve en el TF y se menciona un corsé blanco en el TFAD).

6. Mensaje

Con respecto al mensaje del cortometraje, el sujeto 1 razonó que se trataba de alguna idea relacionada a la actitud positiva frente a la vida.

“Para mí, es como que a pesar de todo lo que puedas ser eh... siempre tienes que buscar la manera de sonreír”

Esta descripción no se acerca lo suficiente al verdadero mensaje que se da en esta historia, ya que va más relacionado a la autenticidad humana y a la tecnología que nos separa de la realidad y hasta de nosotros mismos. Sin embargo, hay que resaltar que esta interpretación es subjetiva, por lo que una respuesta como esta no es considerada necesariamente equivocada. De hecho, que haya hablado sobre sonreír es también algo que se puede vincular con el detalle del retal con la mitad de una sonrisa dibujada que tiene el personaje de Adrien.

Luego, sobre qué eran las Bioapps y para qué servían, tampoco parece haberle quedado muy claro, pues dio una descripción muy vaga al respecto.

Después, sobre el momento en que Adrien se quita las Bioapps, parece haberlo entendido, pero no le quedó suficientemente claro en donde tenía Adrien las Bioapps aparte de los ojos. Además, sobre la sonrisa de Lilith al final parece ser que no se captó bien la idea de por qué estaba riendo, ya que el sujeto 1 dice que es porque Adrien “hizo lo que le pedía”.

En suma, se puede inferir que la AD (código) empleado en el cortometraje carece, en algunas ocasiones, de ciertas descripciones para que el receptor pueda decodificar mejor el mensaje.

7. Actitudes

Sobre la narración, el sujeto 1 mencionó que a pesar de ser entendible y no usar palabras complicadas, le faltó mucha emoción. Describió el tono de voz como robotizado y carente de excitación.

Tomando en cuenta la opinión del receptor, se identificó un factor por parte de la fuente y del receptor, respectivamente:

- a) Nivel de conocimiento: la fuente emplea palabras sencillas y que son entendibles para la decodificación por parte del sujeto 1. De esta manera, se puede decir que la fuente tiene un buen grado de conocimiento porque utilizó sus palabras con un criterio basado en los discapacitados visuales.
- b) Actitud hacia la fuente: a pesar de que la narración es entendible y sencilla, el receptor muestra una actitud desfavorable hacia la fuente, pues considera que esta carecía de emoción.

Con respecto a la música que acompañó a la audiodescripción, dijo que le causó ternura. Esto muestra que, a pesar de la narración de la AD, la emoción que busca transmitir la música en ciertas escenas no interrumpe ni estorba, sino que logra tener efecto en el espectador. Incluso logró causar ternura, una emoción ciertamente rara para este cortometraje de ciencia ficción en donde se presenta un futuro distópico, frío y grotesco.

8. Nivel de conocimiento

El sujeto 1 mencionó que estaba acostumbrado a consumir películas en su formato original y con AD, pero que nunca había visto un filme audiodescriptivo del género de ciencia ficción. Además, tuvo un punto de vista aceptable sobre el uso de esta herramienta, pero opinó que su efectividad depende de las capacidades de entendimiento de cada persona. En ese sentido, se puede decir que la AD no es una herramienta totalmente necesaria para esta persona, sino un recurso opcional que podría tanto mejorar o empeorar la recepción del material.

9. Síntesis

La reflexión final que tuvo el sujeto 1 es que el futuro descrito en este cortometraje no es algo que pueda pasar muy pronto y es irreal. Sin embargo, pensó que la situación de Lilith (de estar en un burdel) es algo más relacionado con la realidad. Por esto, se puede entender que el sujeto 1 no llegó a una reflexión muy profunda de este contenido, pero que el contenido es bueno y se deja entender. Por ejemplo, en la escena final donde aparece una flor marchita que vuelve a tomar vida, el sujeto 1 lo interpretó como una analogía de Lilith empezando nuevamente su vida. Para el sujeto 1 la audiodescripción fue “precisa”, según sus propias palabras, por lo que podemos identificar que su actitud hacia la fuente fue buena.

- SUJETO 2:

1. Primeras impresiones

En un principio, el sujeto 2 tuvo una buena impresión sobre el cortometraje y mencionó lo siguiente:

“Me pareció interesante, más que todo por la forma y el tiempo en la que se narran, que es el futuro. Cuando la vida en la tierra ya no es lo mismo, a mí me llama la atención un poco eso”

Bajo esta opinión, se identificó un factor del sujeto 2 (receptor):

- a) Actitud hacia el contenido del mensaje: el sujeto 2 muestra una actitud positiva hacia el cortometraje *Xmile* debido a la manera en cómo se narraba la historia. Asimismo, logró reconocer correctamente tres cosas importantes: los nombres de los protagonistas (Adrien y Lilith), que la historia transcurre en el futuro y que la situación de la Tierra ya no es la misma.

Además, el sujeto 2 se sintió atraído por la escena más importante de la historia: la conversación entre Lilith y Adrien.

“Fue la parte de la conversación que tuvo Lilith con Adrien y cómo es que él termina quitándose la ‘Bioapp’”

En ese sentido, se identificó otro factor por parte del receptor:

- b) Habilidad de comunicación: el sujeto 2 ha podido decodificar la mayor parte de la AD (código) de manera óptima. De esta manera, se cumple otro factor importante del receptor, quien estuvo capacitado para recibir el mensaje.

Por otro lado, el sujeto 2 sobre lo que menos le gustó del cortometraje dijo:

“Había ruidos que no me dejaban escuchar un poco la narración en algunas partes.

*Como que me distraían un poquito...en un punto como que me desconecté en una parte, pero
mientras iba narrando me iba conectando de nuevo con el corto”*

Teniendo en cuenta esta opinión, se puede decir que el sujeto 2 identificó ruido dentro del material, que como señala, por momentos interfería con el relato y provocaba su distracción y desentendimiento.

2. Temática

Con respecto a la trama, el sujeto 2 logró reconocer parcialmente de qué trataba la historia. Sobre esta, mencionó 1 detalle importante: la existencia de una corporación que implanta en los seres humanos las Bioapps debido a la condición de la Tierra (aunque no detalló cuál era esa condición). De esta manera, ya que reconoció un dato de vital importancia para el desarrollo de la trama, pero otros no le quedaron muy en claro (se detalla más adelante), se puede inferir que debido a su grado de conocimiento pudo reconocer la audiodescripción (código) y decodificar algunos aspectos de la narración, más no en su totalidad.

Por otro lado, no reconoció el género del cortometraje y lo describió como psicológico, ya que invita a la reflexión del espectador, según sus propias palabras. Esta afirmación no es del todo equivocada, pues en realidad sí puede hacer reflexionar a quién haya entendido la historia.

Además, el sujeto 2 relacionó el cortometraje con la serie de Netflix: “Los 100”, debido a la similaridad del contexto en el que transcurren ambas historias.

3. Personajes

Con respecto a los personajes, el sujeto 2 identificó a Lilith como la protagonista de la historia, pero no logró entender a qué se dedicaba. Luego, reconoció a Adrien como un

personaje secundario e hizo mención de que existían tres personajes más: dos personas que entran en la habitación de Lilith al final (dos clientes) y una señora mayor que guía a los clientes dentro del burdel (Madame).

A otros personajes, como el Guardia con cabeza de oso panda o Sara, se podría suponer que no los reconoció, pues no hizo mención de ellos en ningún momento a pesar de que son claramente mencionados en el TFAD.

4. Contexto y escenografía

En este bloque, el sujeto 2 logró reconocer que la historia transcurre en el futuro, pero no identificó que toda la acción sucede dentro de un burdel y no en una casa, como mencionó. Para hacerle la siguiente pregunta, se le recordó ese dato y contestó que se lo imaginó como una casa grande y amplia. En ese sentido, se puede inferir que a pesar de la descripción en el TFAD sobre el burdel *Xmile*, el sujeto 2 definitivamente no logró decodificar de manera correcta el espacio en donde se desarrollaba la historia.

Por otro lado, no mencionó nada en particular sobre la ropa de los personajes en esta época, pero sí reconoció que Lilith llevaba un vestido, aunque en el TFAD ni en el GAD se menciona este punto; solo se dice que tiene un corsé blanco. Aquí se ve reflejado un poco de la capacidad imaginativa del sujeto 2, que a pesar de no contar con una descripción sobre dicho asunto, puede llegar a imaginar tal y como se muestra en imagen.

5. Descripción

En este bloque, se le pidió al sujeto 2 que describiera una escena del cortometraje y un personaje de su preferencia. Para ello, se le dieron dos opciones respectivamente.

- a) Respecto a la escena, se le dieron dos opciones: 1) Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith y 2) Adrien en el cuarto de Lilith. El sujeto 2 eligió la segunda y lo describió de la siguiente manera:

“Bueno recuerdo, que él ingresa y empiezan a conversar, el tema no recuerdo.

Pero llega un punto en el que ella le pide que se quite los implantes y él se empieza a quitar poco a poco. Primero se quita el de los ojos, después el del oído y así. Hasta que luego se logra ver realmente cómo es, después recuerdo que algo falla y ahí es cuando Adrien muere”

De esta manera, el sujeto 2 logró reconocer que Adrien muere a raíz de la petición de Lilith. Sin embargo, no logró decodificar lo más clave de la escena, que era precisamente la conversación entre Lilith y Adrien en donde se discute sobre la sonrisa de ella y las fallas de las Bioapps.

- b) Respecto al personaje, se le dieron como opciones a 1) Lilith y 2) Adrien. El sujeto 2 eligió la Opción 2: Lilith, porque no recordaba muy bien a Adrien. Sobre ella, señaló correctamente que no tenía implantes, porque no lo requería. Sin embargo, le quedó en duda si ella trabajaba en el burdel atendiendo a los clientes, porque a su parecer sintió que Lilith no era una mala persona. Además, se la imaginó como una chica dulce, de estatura mediana y de edad de entre 20 a 29 años. Por último, mencionó que el vestido con el que se la había imaginado vestida era de color blanco porque era una persona dulce según sus propias palabras. Este es una descripción correcta que no se menciona en el TFAD ni en el GAD y demuestra su buena capacidad de imaginación.

6. Mensaje

Con respecto al mensaje del cortometraje, el sujeto 2 señaló que generalmente se le hace complicado poder identificar el mensaje de las películas. Por ello, no logró captar el

mensaje del cortometraje, pero admitió que sí había uno. A pesar de esto, logró decodificar algunos aspectos del cortometraje como las Bioapps y las definió de la siguiente manera:

“Es algo que se implanta en los órganos, en determinadas partes del cuerpo de los recién nacidos”

Además, el sujeto 2 añadió que había problemas con el oxígeno y que las personas se descuidaban al vivir desconectadas de la tierra. En definitiva, el buen nivel de conocimiento del sujeto 2 le permitió entender de manera parcial la AD (código), es decir, logró identificar y describir algunas escenas, pero no en su totalidad. Esto podría deberse a la falta de percepción de productos audiovisuales en su formato original y con AD.

7. Actitudes

Con respecto al narrador, el sujeto 2 se sintió un poco confundido con las voces porque no lograba reconocer una con la otra. Y el sujeto 2 define la voz del narrador como:

“Diría un poco seco, debería quizá hacer sentir un poco más lo que está sucediendo. Es decir, se narra, se cuenta, pero no llego a sentir completamente lo que está pasando a nivel de emoción”

En base a esto, se puede identificar un factor del receptor:

- a) Actitud hacia la fuente: las descripciones del narrador no lograron transmitir emociones lo suficientemente fuerte para emocionar al receptor. Además, recalcó que por momentos no distinguía entre las voces del narrador y los personajes, las cuales le generaron un poco de confusión.

Por otro lado, el sujeto 2 indica que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles y sencillas. De esta manera, se puede identificar un factor importante por parte de la fuente:

- b) Nivel de conocimiento: en la narración, la fuente emplea palabras comprensibles para el sujeto 2. En ese sentido, la fuente cumple con un buen nivel de conocimiento, el cual permitió que el receptor pueda decodificar el mensaje.

Con respecto a la música, el sujeto 2 mencionó que la recordaba junto a la narración, que a veces sonaba un poco fuerte y que había algunos ruidos, los cuales le generan cierta confusión.

8. Nivel de conocimiento

El sujeto 2 mencionó que ya había consumido contenidos audiovisuales en su formato original además de algunos podcasts en Spotify y unas tres películas con audiodescripción, contando con esta última (cortometraje *Xmile*).

Por otro lado, indicó que la AD es una herramienta que, en efecto, ayuda mucho a las personas con discapacidad visual porque les brinda descripción de lo que no se puede ver. Sin embargo, siendo el sujeto 2 una persona con el grado de discapacidad visual “baja visión moderada”, mencionó lo siguiente:

“Aunque si hablamos de mi caso, que es la baja visión, ayuda también un poco la imagen y la descripción adicional”

Entonces, se puede decir que, dependiendo del grado de discapacidad visual de la persona, esta podrá decodificar mejor cualquier producto audiovisual. Por ello, los casos son muy relativos, por lo que pueden existir personas que decodificarán mejor por el oído y otros con la ayuda de su visión y oído.

Así, el sujeto 2 dijo que consideró una buena experiencia presenciar el cortometraje *Xmile* y que lo recomendaría a sus amigos.

9. Síntesis

Para finalizar la entrevista, el sujeto 2 mencionó que la historia que narran en el cortometraje es una realidad que podríamos vivir en un futuro. Además, dijo que el año en el que narran la historia (2184) es un futuro muy sacado de la ficción. Por otro lado, el sujeto 2 mencionó que faltaba un poco más de emoción (actitud hacia la fuente) para que una persona con discapacidad visual pueda conectar mejor con la historia. Por ello, bajo la anterior afirmación, se puede decir que la actitud del receptor hacia la fuente no fue muy buena porque carecía de empatía hacia el contenido.

- **SUJETO 3:**

1. Primeras impresiones

En una primera impresión, el sujeto 3 tuvo una actitud muy 2 positiva y agradable con respecto al cortometraje audiodescriptivo *Xmile* y mencionó lo siguiente:

“Oh, me pareció muy interesante de verdad. Me quedé enganchada.”

Además, cuando se le preguntó qué fue lo que más le gustó, el sujeto 3 mencionó la escena donde la protagonista (Lilith) se encuentra con Adrien. A esto añadió que no había parte que no le haya gustado, ya que todo le pareció muy interesante. Con respecto a la audiodescripción, el sujeto 3 mencionó lo siguiente:

“Es muy explicativo, o sea es fácil de entender”

A esto, el sujeto 3 añadió que el ritmo que llevaba la narración era adecuado porque explicaba bien las escenas, permitiéndole decodificar la historia sin la necesidad de verlo.

En base a estas opiniones, se identificaron dos factores por parte del sujeto 3 (receptor):

- a) **Habilidad de comunicación:** el sujeto 3 tiene muy bien desarrollada su habilidad de escuchar, la cual le permitió entender la historia que se narra en el cortometraje. En

ese sentido, se puede decir que el receptor estuvo capacitado para recibir y decodificar los mensajes.

- b) Actitud hacia el contenido del mensaje: el sujeto 3 tuvo una buena impresión para decodificar el cortometraje audiodescriptivo *Xmile* porque, según sus propias palabras, la audiodescripción era muy explícito que le permitió entender la trama.

2. Temática

Con respecto a la trama, el sujeto 3 mencionó lo siguiente:

“...trata sobre que en un futuro la naturaleza o mejor dicho la vida que conocemos va a... cambiar porque la naturaleza deja de producir y ya se acaba el oxígeno. Entonces como que modifican el cuerpo del ser humano y la adaptan a la nueva realidad y entonces... las personas viven. Hay una chica, que en este caso es la protagonista, que es la única que respira con oxígeno. Si no me equivoco es creado por una fuente o algo así... y ella no tiene las Bioapps que los demás si tienen. A ella la prostituyen.”

Aquí se puede inferir que el sujeto 3 logró decodificar una gran parte de la historia e incluso mencionó dos detalles importantes: la naturaleza ya no produce oxígeno, por lo que el cuerpo del ser humano debe ser modificado y que la chica (Lilith) es la única que no utiliza la Bioapp.

Además, el sujeto 3 identificó que el cortometraje pertenecía al género cinematográfico de ciencia ficción porque considera que las cosas que suceden en la historia no se ven actualmente, pero que quizá en un futuro puede suceder.

3. Personajes

Con respecto a los personajes, el sujeto 3 identificó a Lilith y Adrien como protagonistas principales de la historia. Sobre ella, mencionó que se dedicaba a la prostitución y que su objetivo era “lograr algo” porque en una parte de la historia mencionan que estaba luchando

(no menciona el porqué), según sus palabras. De cierta manera esto es correcto, pues en el cortometraje se da a entender que Lilith quería salir del burdel; a esto pudo referirse cuando dijo “lograr algo”, pero ya que no lo especificó es incierto. Sin embargo, el sujeto 3 no logró reconocer a qué se dedicaba exactamente Adrien ni su objetivo en la historia.

Sobre otros personajes, el sujeto 3 identificó al personaje secundario de Sara, pero no pudo brindar detalles sobre ella. Además, el sujeto 3 mencionó que había una encargada (Madame) del lugar (burdel), quien le decía a Lilith que tenía más clientes. A esto el sujeto 3 agregó que había una fiesta con muchas personas y recordó que había dos prostitutas.

4. Contexto y escenografía

Cuando se le preguntó al sujeto 3 sobre el espacio en donde transcurría la historia mencionó lo siguiente:

“...me imaginaba que era un ambiente... no sé... mucha gente, bebidas, drogas y como dice en una parte que sube a la habitación de Lilith, me imagino que había escaleras.

O sea que era como un edificio o algo así”

También dijo que había imaginado el lugar lleno de aparatos tecnológicos y mencionó que quizá en la puerta había un scanner para que las personas ingresen. Lo primero no es correcto, pero lo segundo sí.

Con respecto al tiempo, el sujeto 3 comentó que el relato sucedía en el año 2180 (en el GAD mencionan el año 2184) y que lo veía muy lejano de nuestra realidad porque había muchas cosas futuristas y avanzadas por la forma en cómo se maneja la tecnología.

Sobre la vestimenta, el sujeto 3 imaginó que la Bioapp cumplía una función importante ahí porque podían cambiar de apariencia con solo presionar un botón y que incluso las personas podían cambiarse el cabello. En ese sentido, se puede decir que el sujeto 3 entendió

correctamente la función de las Bioapps, que permitían al usuario cambiar su apariencia fácilmente.

5. Descripción

En este bloque, se le pidió al sujeto 3 que describiera una escena del cortometraje y un personaje de su preferencia. Para ello, se le dieron dos opciones respectivamente.

- a) Respecto a la escena, se le dieron dos opciones: 1) Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith y 2) Adrien en el cuarto de Lilith. El sujeto 3 eligió la segunda. Sobre esta escena, logró identificar las acciones más importantes de los personajes: Adrien no prestando mucha atención a lo que había a su alrededor al comienzo, sino a Lilith; Adrien necesitando parte de la sonrisa de Lilith (aunque no especificó para qué); Lilith molestándose con Adrien, porque se comporta igual que todos; Lilith pidiéndole a Adrien que se quite las Bioapps; y Adrien quitándose las Bioapps, completando la sonrisa que le faltaba y muriendo finalmente. De todo esto, solo erró en decir que Adrien había muerto envenenado, pues su muerte se debió a la extracción de sus propias Bioapps.
- b) Respecto al personaje, se le dieron como opciones a 1) Lilith y 2) Adrien. El sujeto 3 eligió describir la Opción 2: Adrien. Sobre este, al parecer recordó más la apariencia de su holograma, más no su aspecto real. Esto, porque mencionó las características: alto, rubio, de traje y mal afeitado. Las tres primeras describen al holograma de Adrien. La cuarta, al verdadero Adrien. A esto añadió que tenía lentes de contactos rojos, que en realidad son las Bioapps de sus ojos, que emitían luces; y que tenía en todo su cuerpo las Bioapps (recalcando que hasta en la boca). De igual manera, mencionó que Adrien había cometido un error grave, pero no estaba segura si era mala o buena persona porque no logró entender esa parte.

6. Mensaje

El Sujeto 3 no logró reconocer el mensaje principal del cortometraje, sin embargo, sí logró mencionar ciertos detalles cuando se le preguntó sobre Bioapp. Sobre esto, el sujeto 3 mencionó lo siguiente:

“...son las modificaciones que hicieron que el ser humano pueda vivir en un planeta sin oxígeno, o sea tuvieron que modificar las funciones vitales o sea para que el ser humano se pueda adaptar. Y esto lo hicieron con la tecnología... aparatos que van adheridos al cuerpo de la persona”

Aquí se puede evidenciar que el sujeto 3 relacionó el concepto con las descripciones que le brindaron cuando Adrien ingresa al burdel, pues en el guion audiodescrittivo mencionan cómo las Bioapps le permiten al ser humano cambiar de apariencia.

Por otro lado, cuando se le preguntó sobre cómo imaginó la escena donde Adrien se quita la Bioapp, explicó que se las quitó de las orejas, boca y cuello. Ahora añadió:

“...esa era la que le permitía respirar sin oxígeno, pero como había oxígeno en el cuarto de Lilith, entonces él respira por primera vez oxígeno y como que al principio se ahogó un poco, pero luego se recuperó”

En base a estas descripciones, se puede decir que el sujeto 3 tiene un buen nivel de conocimiento, porque logró reconocer correctamente el contenido del mensaje (que fue narrado mediante la AD) para poder decodificar detalles importantes del relato.

Asimismo, el sujeto 3 describió la sonrisa de Lilith como “sarcástica” porque, según sus propias palabras, ella sabía lo que iba a suceder cuando él (Adrien) se quitara las Bioapps (que iba a morir). Además, dijo que Adrien murió debido al veneno (líquido negro) que fluyó por todo su cuerpo, haciéndole caer al suelo y que al final Lilith llora porque le afectó su muerte.

7. Actitudes

Para el sujeto 3 la voz del narrador era:

“...muy neutral. O sea, como debería ser un narrador cuando es un narrador omnisciente. Su tono de voz era adecuado y como que no había distracción, justamente por eso era neutral”

A esto, el sujeto 3 añade que las palabras empleadas por el narrador fueron entendibles y además mencionó que ya había escuchado varias películas españolas con audiodescripción, las cuales le permitieron una mejor decodificación.

Tomando dichas opiniones, se identificó un factor por parte de la fuente y del receptor, respectivamente:

- a) Nivel de conocimiento: el narrador utilizó palabras de fácil entendimiento que permitieron que el Sujeto 3 pueda decodificar el cortometraje. Además, sus experiencias previas al consumo de películas españolas le facilitaron una mejor comprensión de la AD. En ese sentido, se puede afirmar que la fuente tiene un buen grado de conocimiento, pues comunica de una manera adecuada, el cual le permite llegar al receptor.
- b) Actitud hacia la fuente: el sujeto 3 describe la voz del narrador cómo “neutral”, el cual le pareció adecuado, pues no le generaba ninguna distracción y pudo decodificar mejor la AD del cortometraje. En ese sentido, se evidencia que el sujeto 3 tuvo una actitud positiva hacia la fuente.

Con respecto a la música, el sujeto 3 mencionó que le agradó mucho la música electrónica que emplean para describir a las personas que estaban en el burdel y describe como “tranquila” la música que emplean cuando Adrien estaba en el cuarto con Lilith.

8. Nivel de conocimiento

El sujeto 3 mencionó que no consume muchas películas audiodescriptivas debido a que no cuenta con conexión a internet. Por ello, prefiere consumir películas en su formato original con la ayuda de su hermana, quien le describe las películas que pasan por la televisión. Además, el sujeto 3 añadió que ha consumido por lo menos diez películas audiodescriptivas.

Por otro lado, el sujeto 3 considera la audiodescripción como:

“...una herramienta muy útil porque justamente nos ayuda a nosotros a poder entender las escenas que son visuales, el entorno en el que se desarrolla y por ejemplo, así como para no estar necesitando ayuda de... por ejemplo de mi hermana o alguien que pueda describir las películas. Entonces las puedo ver yo sola y así”

De esta manera, se puede decir que esta herramienta es importante para el sujeto 3, pero debido a que no cuenta con internet recurre a películas en su formato original, pero con la ayuda de una segunda persona.

9. Síntesis

Para el sujeto 3, las situaciones que suceden en el cortometraje audiodescriptivo *Xmile* podría ocurrir en un futuro porque al paso que vamos la tierra se está destruyendo muy rápido, según sus propias palabras. También, describió la AD del cortometraje como “muy explícita” y que la recomendaría a otras personas para que puedan escucharlo. Así, el sujeto 3 tuvo una actitud suficientemente positiva hacia la fuente.

- SUJETO 4

1. Primeras impresiones

El sujeto 4 tuvo una reacción muy positiva hacia el cortometraje y comentó que le pareció “muy interesante”. En primer lugar, reconoció la temática futurista del cortometraje y

mencionó elementos como: los hologramas y los implantes, recalcando que todos estos eran descritos en la audiodescripción. Sobre los hologramas añadió que estos permitían escanear a las personas y averiguar sus sentimientos, pero al parecer no le quedó muy claro. De hecho, esa última idea es errónea, pues en ningún momento se menciona que se puede averiguar los sentimientos mediante los hologramas.

Por otro lado, el sujeto 4 dijo que no había nada que le haya desagradado. En cambio, afirmó que el ritmo del cortometraje era bueno, señalando con cierta complicación, que tenía sentido.

Y sobre la audiodescripción, el sujeto 4 dijo positivamente que sí se entendía todo. Explicó que las palabras del narrador apoyaban a las acciones de los personajes y que solo agregaba lo necesario sin que se vuelva aburrido para el espectador. A esto el sujeto 4 añadió lo siguiente:

“como si estuvieses viendo una película en sí, pero en tu mente”

En base a todo lo mencionado anteriormente, se identificó dos factores del sujeto 4:

- a) Habilidad de comunicación: el sujeto 4 tiene bien desarrollado su habilidad de escuchar porque sus opiniones con respecto al cortometraje fueron bien elaboradas. Además, la audiodescripción le pareció correcta, lo cual le permitió decodificar mejor el cortometraje *Xmile*.
- b) Actitud hacia el contenido del mensaje: el sujeto 4 muestra una actitud muy positiva y alegre al cortometraje audiodescriptivo (*Xmile*) porque le pareció muy futurista y avanzado, recalcando que le gustó que hablaran sobre los hologramas. De esta manera, el receptor cumple con un factor importante, el cual es su buena actitud para la conexión con la historia narrada.

2. Temática

Cuando se le preguntó de qué trataba *Xmile*, el sujeto 4 mencionó lo siguiente:

“Xmile es una empresa... de tecnología”

Al parecer entendió que fabricaban publicidades y que ya no existían muchas paredes con carteles publicitarios pegados, sino que existían hologramas flotantes que se iban moviendo por todos los lugares. Cabe resaltar que, aunque no es un concepto necesariamente erróneo, puede resultar una idea interesante. Esto es porque, aunque no se menciona en el cortometraje, este añadido demuestra que el sujeto 4 pudo decodificar de manera positiva el cortometraje, el cual le permitió imaginar algo más de lo que se le decía. Además, este dato no afecta en nada a la trama, sino que hasta la podría enriquecer de cierta manera. Asimismo, el sujeto 4 afirmó que la empresa *Xmile* guardaba relación con las plantas.

También, el sujeto 4 manifestó que esta empresa tenía relación con la ciencia médica y sobre todo con la geomedicina. Este último término no es común, sino que guarda cierta complejidad. Según Rodríguez (2012) la geomedicina estudia el impacto de los factores geográficos y ambientales que influyen sobre la salud de una persona. Sin embargo, aunque el sujeto 4 parece haber absorbido y reflexionado mucho el contenido, cometió ciertos errores. Por ejemplo, pensó que *Xmile* era la empresa que desarrollaba todo lo que dijo, pues no se trata de una empresa, sino de un burdel, que es el lugar donde transcurre toda la historia.

Teniendo en cuenta la opinión del sujeto 4, se puede que identificar que tiene un buen grado de conocimiento, puesto que logró conocer el código (audiodescripción) del cortometraje, permitiéndole entender el contenido del mensaje; sin embargo, tuvo algunas inferencias incorrectas que no le permitieron reconocer qué era *Xmile* (burdel).

Por otro lado, el sujeto 4 expuso que el cortometraje trataba el género cinematográfico de ciencia ficción, reconociendo correctamente los tópicos tecnológicos y futurísticos. Además de esto, aunque tuvo problemas al recordar el año en el que ocurre la historia, pues dudó de si

se trataba del año 2089 (en el TFAD se menciona el año 2087), no tuvo problemas en reflexionar que este escenario era muy difícil que ocurriera pronto en nuestra realidad.

3. Personajes

El sujeto 4 entendió que Lilith era el personaje principal de la historia y añadió que:

“...es con ella con quien experimentan estos implantes. Ella no podía respirar entonces, experimentan eso a ver si funcionan”

Aquí se evidencia un error, pues Lilith es el único personaje en la historia que puede respirar sin necesidad de implantes. Sin embargo, el sujeto 4 sí logró reconocer que se dedicaba a la prostitución y que su objetivo en la historia era poder ser feliz y que lo logró al final; dicha afirmación es correcta. Más adelante, el sujeto 4 añadió que Adrien también era un personaje principal junto a Lilith, por lo que reconoció a ambos como los protagonistas de la historia.

Por otro lado, el sujeto 4 identificó como personajes secundarios a la Madame y la describió como elegante, alta, blanca y cabello entre amarillo y castaño. Añadió que traía puesto un vestido elegante que le hacía ver empoderada. Todas estas características mencionadas son correctas.

4. Contexto y escenografía

Cuando se le pidió al sujeto 4 que describiera el lugar donde transcurre la historia dijo que se imaginó una especie de club en donde hay gente de alta sociedad y que tienen dinero. Luego, se refirió a este como un hotel en donde había puros hologramas de publicidad. A esto el sujeto 4 añadió que ya no había más oxígeno en el mundo, pero que la empresa (*Xmile*, según lo que entendió) proveía el aire gracias a la tecnología que habían desarrollado.

También, el sujeto 4 agregó detalles interesantes con respecto al burdel *Xmile*:

“...es como si fuese la casa o como un palacio, así grande, inmensa y hay áreas verdes, tienen su puente, por debajo de ahí pasan un río con el agua cristalina, pura”

En esta última parte se puede notar un grado alto de imaginación por parte del sujeto 4. Quizás podría haber dicho que todo esto era un holograma, pero no fue así. Por eso, aunque lo que describió fue técnicamente erróneo, no deja de ser muy imaginativo.

Sobre la vestimenta, el sujeto 4 la describió como antigua, con lentejuelas (este dato se menciona en el GAD) y collares; como de época a lo Beethoven, especificó. Y dijo que le había recordado a la ropa actual de los árabes y judíos. Entonces, a pesar de señalar algunas cosas de manera errónea, se puede observar que el sujeto 4 pudo decodificar gran parte del contexto de manera correcta.

5. Descripción

En este bloque, se le pidió al sujeto 4 que describiera una escena del cortometraje y un personaje de su preferencia. Para ello, se le dieron dos opciones respectivamente.

- a) Respecto a la escena, se le dieron dos opciones: 1) Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith y 2) Adrien en el cuarto de Lilith. El sujeto 4 eligió la primera. Sobre esto, describió algunas partes bien y otras mal. Por ejemplo, logró reconocer que Adrien salió de un ascensor y que estaba usando un holograma, pero se equivocó al decir que observaba paredes que eran hologramas y que la gente de la alta sociedad hablaba sobre sus dispositivos. Al parecer el sujeto 4 no comprendió que se trataba de un burdel, sino que parece haberlo imaginado más como una reunión de gente adinerada en un hotel lujoso. Después, el sujeto 4 logró identificar que el lugar donde estaba Lilith era más silencioso y además añadió lo siguiente:

- b) *“...él llega a la puerta del cuarto de Lilith, la puerta pues... era como una puerta normal, pero que ya tenía como un sensor. Entonces detectaba a la persona que estaba ingresando y también el holograma del artista, tenía un sensor...”*

Aquí podemos ver que el sujeto 4 se equivocó nuevamente al decir que dicha puerta era normal; en realidad era más como una compuerta que se cerraba al unirse al medio.

- c) Respecto al personaje, se le dieron como opciones a 1) Lilith y 2) Adrien. El sujeto 4 eligió describir la Opción 2: Adrien. Aquí confesó no recordar el nombre, pero sí logró referirse a él como “El artista”, que es la manera por la que se le llama al comienzo de la historia. Sobre este, el sujeto 4 logró identificar correctamente la gran mayoría de detalles relevantes para entender al personaje. Por ejemplo, logró reconocer que era un adulto no tan mayor de estatura media, tez blanca y contextura normal; que se tomaba seriamente sus experimentos con los hologramas; que era muy observador con las personas y minucioso; y que siempre lleva consigo al holograma de su asistente (que en realidad es el asistente de voz de su Bioapp). Por otro lado, los errores que tuvo fueron pocos. Por ejemplo, el sujeto 4 dijo que Adrien siempre usaba ropa elegante, pero en el cortometraje se revela que su verdadera apariencia es muy descuidada. Sin embargo, al comienzo del cortometraje se da a entender que Adrien es un gran empresario, por lo que su apariencia en un comienzo (antes de que llegue al burdel con el problema de los hologramas) fácilmente puede haber sido como describió el sujeto 4. De hecho, en un comienzo en el texto fílmico se muestra una apariencia elegante de Adrien, pero esto no es mencionado en el texto fílmico audiodescriptivo. También añadió que el brazo de Adrien se transformaba cuando aparecían los hologramas. Este punto no quedó muy claro, pero se podría decir que es una correcta interpretación de cierta manera, ya que en

el cortometraje se describe que Adrien emite hologramas desde el implante que tiene en el brazo.

6. Mensaje

El sujeto 4 logró tener una reflexión suficientemente correcta y relacionable sobre el mensaje del cortometraje. Dijo que trataba de cómo no debemos estar encerrados en nuestro propio mundo y que debemos salir para darnos cuenta que podemos ser felices. En adición, el sujeto 4 señaló que las Bioapps ayudaban a los seres humanos a tener una mejor vida en esta historia. Teniendo en cuenta todos estos datos se puede observar que su comprensión sobre el tema principal es muy relacionable a lo que se cuenta en el cortometraje, ya que en la historia se describe un mundo en el que la tecnología se ha vuelto vital para poder respirar, pero también ha provocado que la gente no afronte su realidad, sino que viva “en su propio mundo” digitalizado, falso y adictivo.

Cuando se le preguntó cómo es que se había imaginado la escena en la que Adrien se quita las Bioapps (implantes) del cuerpo, primero dio una reflexión interesante dejando entender que Adrien se estaba liberando a sí mismo de esa carga pesada que había tenido durante mucho tiempo dentro de su cuerpo y que no podía seguir viviendo con eso puesto. A esto el sujeto 4 agregó que su muerte fue dolorosa y sufrida, pero que al final cuando entendió (no mencionó qué) pudo morir en paz.

Los datos anteriores son muy curiosos, pues bien, se sabe que en el cortometraje las Bioapps permiten respirar, y por ende vivir, a la gente que en este tiempo vive en un planeta sin oxígeno. Sin embargo, el sujeto 4 pareciera que hablase de esta “liberación” como una metáfora; esto revela su buen entendimiento a pesar de los errores. Pero, nuevamente, a pesar de haber logrado buenas reflexiones, se equivocó al decir que Adrien se quitó los implantes del

brazo y del estómago, pues claramente se indica en el guion audiodescriptivo que se los quita de la boca y las orejas.

Por otro lado, su entendimiento sobre las resoluciones del personaje de Lilith fue neutral. Aunque el sujeto 4 se equivocó al decir que Lilith había tenido implantes durante el cortometraje (se menciona claramente que ella es la única que no los tiene y que puede respirar naturalmente), pudo reconocer que la tristeza y llanto de Lilith se debieron en cierta parte a la muerte de Adrien y que su sonrisa fue natural al final de la historia.

7. Actitudes

El sujeto 4 calificó como “neutral” la voz del narrador; mencionó aspectos positivos y negativos de este. Por un lado, le pareció que describía la gran mayoría de acciones de los personajes, pero que había veces que hablaba demasiado rápido y no podía entender bien qué era lo que intentaba describir. También, dijo que quizás podría haber añadido un poco más de descripción en algunas partes. De igual manera, añadió que no todas las palabras que empleó el narrador eran entendibles, pues había algunas como “burdel”, “retal” y “bombonera” que eran términos difíciles para el sujeto 4.

En base a ello, se identificó un factor por parte de la fuente y dos por el lado del receptor, respectivamente:

- a) Nivel de conocimiento: el sujeto 4 mencionó que casi todas las palabras por parte del narrador eran entendibles. Sin embargo, hubo algunas como “retal”, “bombonera” y “burdel” que no le permitieron entender en su totalidad. Sobre esta última palabra (burdel) es una palabra clave, pues es el lugar en donde se desarrolla la historia y es por ello que el sujeto 4 asoció *Xmile* como “una empresa de tecnología”. En ese sentido, se puede deducir que debido a que desconocía el concepto de esta palabra, le hizo inferir respuestas erróneas.

- b) Sistema socio - cultural: Las palabras empleadas por parte de la fuente (“retal”, “bombonera” y “burdel”) son palabras de uso común en España, país en el que se produjo el cortometraje *Xmile*. Ya que el sujeto 4, al igual que los demás, era de nacionalidad peruana, se intuye que no logró comprender su significado ni su contexto en la historia.
- c) Actitud hacia la fuente: el sujeto 4 describió la narración de la AD como “neutral”, pues si bien le ayudó a comprender la mayor parte de la historia, hubo ciertos momentos dónde no lograba decodificar lo que este mencionaba. Por lo tanto, se puede afirmar que su actitud hacia la fuente fue parcial.

Por otro lado, sobre la música, logró reconocer correctamente las dos canciones que más presencia tienen en la historia. La primera fue la electrónica; así el sujeto 4 recordó que esta música sonaba cuando Adrien estaba caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith y dijo que la gente bailaba (y que hasta le dio ganas de bailar). La segunda fue la balada; el sujeto 4 logró recordar que esta sonaba al final y que hablaba sobre la felicidad, que justamente se relacionaba con el estado de Lilith al término de la historia.

8. Nivel de conocimiento

El sujeto 4 expresó que hasta hace un año solía consumir películas audiodescriptivas con más frecuencia; al menos la primera semana de cada mes. Sin embargo, dijo que como puede ver un poco, mayormente prefiere disfrutar las películas en su formato original, sin tener que escuchar la voz de alguien describiendo todo. Pero, también afirmó que hay películas que tienen una audiodescripción muy entretenida y que puede disfrutarse tranquilamente.

La última película audiodescriptiva que había visto hasta antes de la entrevista fue *El Aro*, una película de terror. La pudo disfrutar en idioma latino, tanto la audiodescripción como el doblaje. También, dijo que ya había disfrutado antes de películas audiodescriptivas del

género ciencia ficción y puso por ejemplo “El Milagro de Ana Sullivan”. De hecho, esta película es del género drama y no de ciencia ficción. A esto, añadió que *Xmile* había sido el primer cortometraje del género de ciencia ficción que presenciaba.

9. Síntesis

Para concluir la entrevista, el sujeto 4 mencionó que existe una probabilidad de que las situaciones que suceden en el cortometraje, puedan pasar en un futuro. A esto añadió que:

“la tecnología, hoy en día, pues este... por la vanguardia avanza a cada segundo, a pasos agigantados.”

Además, el sujeto 4 tuvo una buena actitud hacia el contenido del mensaje, por lo que mencionó que lo recomendaría a sus amistades con su misma discapacidad y a los que no, también. Incluso calificó a la AD como “muy buena”, teniendo en cuenta esta opinión, se puede decir que tuvo una actitud positiva hacia la fuente

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Discusión

Para realizar la discusión, es necesario repasar los conceptos de Rodríguez sobre los criterios de textualidad aplicados en 12 fragmentos del guion audiodescriptivo de *Xmile* y los de Berlo acerca de los cuatro factores de efectividad que influyeron en el proceso de decodificación de los discapacitados visuales.

Al respecto, en su estudio sobre la lingüística del texto, Rodríguez (2018), establece que para escribir un guion audiodescriptivo cinematográfico y recibir una comprensión óptima por parte de los discapacitados visuales, se necesitan tener en cuenta siete criterios de textualidad: intencionalidad y aceptabilidad; informatividad; situacionalidad; intertextualidad; y coherencia y cohesión. Para analizar la aplicación de todos estos en el GAD de *Xmile*, fueron seleccionados 12 fragmentos detallados a continuación.

Tabla 25

Clasificación de los 12 fragmentos según los criterios de textualidad

Criterios de textualidad	Número	Fragmentos
Intencionalidad y aceptabilidad	1	Adrien y Lilith se conocen
	2	Deterioro de la Tierra
Informatividad	3	Descripción del burdel
	4	Madame guía a Adrien hacia el cuarto de Lilith
	5	Adrien recuerda a Eva
	6	Funciones de la Bioapp

Criterios de textualidad	Número	Fragmentos
Situacionalidad	7	Propósito de la visita de Adrien
	8	Conflicto del matrimonio de Adrien
	9	Bioapps de Adrien fallan
Intertextualidad	-	Norma UNE 153020:2005
	10	Estado actual de la Tierra
Coherencia y cohesión	11	Compra en la Biapp
	12	Adrien se quita las Bioapps

Asimismo, Berlo (1984) afirma que, a fin de lograr un proceso de comunicación de alta fidelidad, es necesario considerar cuatro factores de efectividad que se encuentran dentro del receptor. Estos son los siguientes: habilidades comunicativas, actitudes, nivel de conocimiento y sistema socio-cultural, los cuales se utilizaron a fin de comprender con precisión las respuestas de los discapacitados visuales.

Debido a la relación de las teorías de Rodríguez con la de Berlo, esta parte del estudio está desarrollada en dos bloques. La primera, describe y analiza el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo de *Xmile* escrito por Miguel Ángel Font y el proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*. La segunda, identifica los factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el mismo cortometraje con audiodescripción.

4.1.1. Proceso de encodificación del guion audiodescriptivo y decodificación de los discapacitados visuales

- Intencionalidad y aceptabilidad

Sobre los criterios de intencionalidad y aceptabilidad, Rodríguez (2018) señala que: el primero se refiere a la intención que tiene el audiodescriptor del texto que conforma el GAD a fin de dar a entender al espectador la misma idea mostrada en el TF original; y el segundo, a la actitud aprobatoria que busca obtener ese mismo espectador tras entender el TFAD. Así, se logró identificar un fragmento del guion audiodescriptivo en el que se cumplían estos criterios **(Fragmento 1: Lilith y Adrien se conocen)**. Después de su análisis se puede afirmar que, en efecto, al menos en dicha parte, el guionista Miguel Ángel Font aplicó el criterio de intencionalidad al describir en el texto las características de los personajes y sus acciones en los espacios que hay entre los diálogos para explicar todo lo que va ocurriendo en la escena. Sin embargo, pese a que el criterio de intencionalidad se cumplió, a diferencia de los sujetos 1 y 4 de la muestra, quienes manifestaron haber comprendido el cortometraje, los sujetos 2 y 3 demostraron no haber tenido un entendimiento completamente acertado, pues cuando se les pidió describir dicha escena, ambos cometieron algunos errores u omitieron detalles importantes, lo que revela cumplimiento parcial del criterio de aceptabilidad en los cuatro casos. Como explica Rodríguez (2018), la intencionalidad y la aceptabilidad son criterios que se complementan como las caras de una misma moneda en las que se encuentran el emisor y el receptor; si el segundo de estos no logra entender al primero, la comunicación no es satisfactoria. Al mismo tiempo, Berlo (1984) menciona que el receptor es el elemento más fundamental para lograr una comunicación efectiva. Esto, debido a que, si la fuente no le hace llegar su mensaje, es como si hubiese dialogado sola. Asimismo, se considera válido teorizar que la falta de comprensión de los sujetos 2 y 3 pudo deberse a una falta de consumo de películas audiodescriptivas del género de ciencia ficción. Si bien uno de los requisitos que se tomaron en cuenta para la selección de la muestra fue que los discapacitados visuales hayan consumido cintas con AD, resulta importante señalar que no es lo mismo escuchar e imaginar lo que sucede en un TFAD de drama con situaciones reales que pueden ocurrir en el día a día,

que en un TFAD de ciencia ficción en donde predomina la fantasía y los objetos y escenarios nunca antes vistos requieren de asociaciones con cosas que se hayan experimentado antes. Sobre esto, Berlo (1984) explica que el pensamiento está ligado a las experiencias previas, por lo que es imposible pensar en algo que no se haya percibido antes por medio de los sentidos. Esto indicaría por qué a pesar de haber entendido una gran parte de la escena, obviaron detalles importantes en las descripciones del Fragmento 1 mencionado en el párrafo anterior. De igual manera, explicaría por qué a pesar de que Miguel Ángel Font cumplió el criterio de intencionalidad en dicho fragmento del GAD (que sí fue entendido por los sujetos 1 y 4), los sujetos 2 y 3 no cumplieron el criterio de aceptabilidad.

- **Informatividad**

Por otro lado, sobre el criterio de informatividad, Rodríguez (2018) lo definen como aquel que vuelve entretenida o atrapante la información que el audiodescriptor narra a fin de que esta no sea muy obvia o superflua. Se trata en sí de un balance entre la extensión de los datos ya presentados desde el inicio y la adición de información nueva a lo largo del relato. De no existir este equilibrio, el espectador puede sentir que el contenido es aburrido, predecible y, por lo tanto, perder el interés, lo que impediría la emisión correcta del mensaje y que sería sinónimo de un fallido proceso de comunicación. Al respecto, se identificaron cuatro fragmentos del guion audiodescriptivo de *Xmile* (**Fragmento 2: Deterioro de la Tierra, Fragmento 3: Descripción del burdel, Fragmento 4: Madame guía a Adrien hacia el cuarto de Lilith y Fragmento 5: Adrien recuerda a Eva**), en los que el guionista Miguel Ángel Font hace uso de este criterio a fin de insertar la cantidad de información necesaria sin dejar de hacer entretenido el contenido. Aquí cabe resaltar que, pese a que la informatividad no mide la emoción de los discapacitados visuales frente al TFAD, en realidad los receptores llegan a tener la necesidad de percibir actitudes por parte del emisor, que aunque todo el tiempo es Miguel Ángel Font (el escritor del GAD), se refleja mediante la voz del narrador en el TFAD.

Como explica Berlo (1984), cuando una persona escucha, recibe la impresión de la persona que está hablando y en varias ocasiones sus actitudes se transmiten a través de sus mensajes. Asimismo, el autor menciona que, si los receptores llegan a captar un sentimiento real de consideración hacia su persona, estos terminan por mostrarse más abiertos a la recepción de sus mensajes con una probabilidad más alta de aceptar la información que se les brinda. En las entrevistas realizadas, los cuatro sujetos mostraron una aceptación de nivel neutral hacia el narrador. En términos generales, todos dijeron que su trabajo había estado bien, pero no dejaron pasar algunos detalles que consideraron como errores. Por ejemplo, el sujeto 1 explicó que hubo una carencia de emoción y calificó su voz como "robotizada". Asimismo, el sujeto 2 dijo que el narrador "no transmitía" y señaló haber tenido complicaciones para distinguirlo de las demás voces que se escuchan en el cortometraje. Al respecto, Berlo (1984) aclara que para que los emisores logren llegar correctamente a sus receptores, necesitan definir dos cosas: primero, la elección de un canal adecuado en función a dichos receptores; y segundo, hacer que estos logren sentir los mensajes en lugar de solo recibirlos. Caso contrario, será realmente complicado crear un vínculo entre el mensaje y el receptor. Quizá por ello los sujetos 1 y 2 percibieron la actitud del narrador como negativa, mientras que los sujetos 3 y 4 la notaron de manera más positiva. Todo lo anterior demuestra que, aunque el guionista haya cumplido correctamente el criterio de informatividad de manera escrita, una recepción aceptable de la audiodescripción dependerá en su mayor parte del nivel de emoción que aporte el narrador al grabar su voz. Es decir, que al menos en este aspecto no importa que tan bien descrita esté la información ni que tan sorprendente pueda llegar a ser, pues el discapacitado visual, como todo espectador promedio, no se complace con solo saber, sino que busca sentir emociones al experimentar la historia que presenta una ficción.

- **Situacionalidad**

En cuanto al criterio de situacionalidad, Rodríguez (2018) dice que este se cumple cuando el guionista del GAD plasma fiel y pertinentemente en el texto aquellos datos importantes (planos detalle o donde aparezcan objetos relevantes para la trama) que se muestran en el TF original. De no incluirlos, el mensaje y entendimiento del espectador pueden ser afectados negativamente, causando confusión o incluso provocando hasta el desagrado del espectador. De tal manera, se analizaron cuatro fragmentos del GAD de *Xmile* (**Fragmento 6: Funciones de la Bioapp, Fragmento 7: Propósito de la visita de Adrien, Fragmento 8: Conflicto del matrimonio de Adrien y Fragmento 9: Bioapps de Adrien fallan**) a la par del TF (versión con subtítulo especial que es la única publicada en internet que narra la historia con imagen) en los que Miguel Ángel Font cumplió el criterio de situacionalidad al describir pertinentemente en el GAD planos con objetos o características importantes para la trama (retal con la mitad de una sonrisa dibujada, holograma de Adrien, marca de anillo de compromiso, bioapps en el brazo) acorde al TF. Sin embargo, cuando se les pidió señalar dichos detalles a los sujetos de la muestra, cada uno respondió algo diferente y demostraron no haber captado cada pormenor pese a que fueron mencionados en el TFAD. Por ejemplo, pese a que los sujetos 1, 2 y 3 mencionaron que las palabras empleadas por el narrador fueron de fácil comprensión, solo el sujeto 4 señaló que, pese a que las palabras fueron sencillas de entender, tres de ellas (burdel, bombonera y retal) les fueron incomprensibles dado que no conocía sus significados, por lo que su proceso de decodificación se vio afectado. Según Berlo (1984), la manera en que el receptor interpreta un mensaje se ve afectada por la cultura y su posición en la sociedad. Asimismo, solo el sujeto 1 entendió que Adrien tenía un retal con la mitad de una sonrisa; solo el sujeto 3 erró en decir que Adrien había muerto envenenado y no por quitarse las BioApps; y solo el sujeto 4 entendió que Adrien usaba un holograma para ocultar su verdadera apariencia. Esta diferencia en la recepción de cada uno está relacionada con la complejidad que propone *Xmile* al ser un cortometraje de ciencia ficción. Si bien los elementos fantasiosos que

caracterizan al género no fueron un impedimento de gran magnitud para el entendimiento de los discapacitados visuales, sí es importante recalcar que una base de conocimientos previos acordes al tema es importante para una comprensión mucho más amplia. Al respecto, Berlo (1984) destaca al pensamiento como una habilidad de la comunicación y se apoya en los escritos de Platón para afirmar que, para pensar en algo, el hombre necesita tener imágenes mentales que siempre lleve consigo mismo y que estas siempre estarán ligadas a experiencias previas en las que se haya percibido cómo son algunos objetos. De igual forma, el autor agrega que, aunque la fuente conozca bastante del tema, si no sabe emplear sus habilidades comunicativas, podría hacer que el receptor no logre entenderlo. En base a todo lo anterior, es válido decir que, pese a que Miguel Ángel Font cumplió el criterio de situacionalidad en el GAD y demostró un poseer un buen grado de conocimiento al emplear palabras fáciles con el fin de llegar a sus receptores, los discapacitados visuales no lograron identificar todos los objetos importantes para la trama (por más explícita que fue su descripción) del TFAD, ya que carecieron de una imagen mental previa más detallada sobre dichos elementos.

- **Intertextualidad**

Respecto al criterio de intertextualidad, Rodríguez (2018) explica que esta es la relación imprescindible que se da entre un texto y otro, de manera que el primero puede servir como una información comparable, una pauta formal o un referente cinematográfico para realizar el GAD. Al respecto, Miguel Ángel Font, director y guionista de *Xmile*, declaró que a fin de escribir el GAD del cortometraje, le fue indispensable recurrir a la norma UNE 153020:2005, que lleva por título “Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías”. Esta es una norma dictada por el Organismo de Normalización de España UNE (Una Norma Española) que explica los requisitos básicos que debe utilizar cualquier persona que busque realizar un contenido audiodescrito para personas con discapacidad visual. A todo lo anterior, cabe señalar que “Xmile” se realizó como

un cortometraje multisensorial y accesible para personas ciegas, sordas y sordociegas, quienes experimentaron esta producción en una proyección pública. De tal manera, el criterio de hipertextualidad se cumplió, ya que el uso de la norma UNE 153020:2005 por parte de Miguel Ángel Font fue de carácter obligatorio y sirvió como una pauta formal para el resultado final; es decir, estuvieron estrechamente relacionadas la una con la otra. Además, Font no hubiese podido escribir el GAD sin ayuda de dicha norma, ya que a fin de elaborar un mensaje claro para los espectadores es necesario conocer los parámetros necesarios en función del receptor. Con respecto a ello, Berlo (1984) explica acerca del tratamiento del mensaje, el cual se refiere a un conjunto de decisiones que debe tomar la fuente para codificar correctamente su propio mensaje y hacerlo llegar al receptor, lo que conlleva la elección de un código y un contenido adecuado. De tal manera, a fin de darse a entender ante los discapacitados visuales, Font realizó el tratamiento de su mensaje (el cortometraje *Xmile*) de la siguiente manera: primero, seleccionó como código a la audiodescripción; segundo, para estructurar correctamente el contenido, recurrió a la norma UNE 153020:2005 como una guía; y tercero, con todas las decisiones previas ejecutadas, escribió el GAD. Asimismo, es importante resaltar que tanto el criterio de hipertextualidad como el tratamiento del mensaje, no tienen una relación totalmente directa con los entrevistados, ya que su cumplimiento solo puede observarse a través del guion y el propio testimonio del autor del GAD.

- **Coherencia y cohesión**

Acerca de los criterios de coherencia y cohesión, Rodríguez (2018), basándose en la teoría de Louwense (2004) aplicada a la audiodescripción, establecen el término cohesión como la acción de unir o armar las escenas escribiéndose de manera sucesiva en el texto que conformará el GAD. Del mismo modo, explican que la coherencia es la característica que guardan todas estas piezas unidas al leerse de inicio a fin; es decir, el GAD completo y listo para ser convertido en el TFAD que será posteriormente experimentado por los discapacitados

visuales. En base a lo anterior, se seleccionaron tres fragmentos pertinentes para su análisis (**Fragmento 10: Estado actual de la Tierra, Fragmento 11: Compra en la Bioapp y Fragmento 12: Adrien se quita las Bioapps**). En estos, se pudo apreciar cómo es que escenas de salto en el tiempo y de acciones particulares de los personajes fueron descritas de manera ordenada y entendible, lo que evidenció como resultado el cumplimiento de los criterios de coherencia y cohesión. En efecto, estas descripciones también fueron lo suficientemente claras para los cuatro sujetos, quienes durante la entrevista demostraron que, aunque no entendieron absolutamente todo, gracias a una correcta AD en dichos fragmentos comprendieron lo siguiente: la historia transcurre en un futuro muy lejano; la condición ambiental del planeta Tierra pone en peligro la vida humana; la presencia de las Bioapps es una recurrencia, y la secuencia de la muerte de Adrien. Este resultado se explica con la teoría de Berlo (1984), quien aclara que en el tratamiento del mensaje la fuente no solo selecciona el código, sino también crea una narrativa estructurada de manera cronológica con el propósito de que el receptor pueda imaginar la información que se le entrega ordenadamente, como debería ser una historia. En suma, es válido afirmar lo siguiente: pese a que un TFAD puede presentar descripciones complejas, cuando un GAD cumple el criterio de coherencia y cohesión correctamente y el mensaje ha tenido un tratamiento correcto para favorecer a los receptores, el entendimiento de los discapacitados visuales puede facilitarse de manera notable.

4.1.2. Factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en los discapacitados visuales

- Habilidad de comunicación

Con respecto a este factor, Berlo (1984) menciona que, si el receptor no es capaz de escuchar, leer o pensar, no logrará decodificar los mensajes. Al respecto, los 4 discapacitados visuales demostraron poseer las habilidades de escuchar y pensar, las cuales les permitieron decodificar la mayor parte del cortometraje audiodescriptivo *Xmile*. Los sujetos percibieron

dicha ficción sin demostrar problemas para escuchar y respondieron a diferentes preguntas sobre la trama, personajes, escenas e incluso dieron su propia interpretación sobre el mensaje de la historia creada por Miguel Ángel Font.

- **Actitudes**

Como explica Berlo (1984), las actitudes son básicamente un conjunto de pensamientos internos que son perceptibles externamente durante el proceso de comunicación y que se realizan desde la fuente hacia el receptor y viceversa. Estas son un factor determinante para la decodificación del mensaje y están divididas en tres categorías: actitud hacia sí mismo, actitud hacia la fuente y actitud hacia el contenido del mensaje. De tal manera, se identificaron las siguientes actitudes por parte de los discapacitados visuales.

Actitud hacia sí mismo. Berlo (1984) explica que la actitud hacia sí mismo se puede entender mediante la confianza que tenga el receptor sobre su propia capacidad de entender el mensaje. En este caso, las respuestas que otorgaron los discapacitados a las diferentes preguntas fueron en su mayoría acertadas. Además, sus interpretaciones propias sobre el mensaje fueron lo suficientemente coherentes con el contenido del cortometraje *Xmile*. De tal manera, se evidenció que los sujetos tuvieron una actitud positiva hacia sí mismos, ya que, de no haberse sentido confiados en sus respuestas, estas habrían sido mayoritariamente erróneas o contestadas de forma incoherente o dudosa. Esta última forma ocurrió durante la entrevista con uno de los sujetos entrevistados, la cual fue descartada debido a que sus réplicas fueron directamente guiadas por una segunda persona que se encontraba a su lado en dicho momento. Ello demostró una falta de confianza en su propia persona y evidenció una actitud negativa hacia sí misma.

Actitud hacia la fuente. Este factor fue uno de los que más influenció en cada uno de los sujetos para la recepción del cortometraje audiodescriptivo *Xmile*. Las actitudes hacia el narrador fueron de forma parcial y se detallan a continuación. El sujeto 1 calificó a la

audiodescripción como “buena” y recalcó que había muy poca audiodescripción (y quizá esto se debe por su consumo de películas en su formato original). Asimismo, dijo haber sentido la audiodescripción como una “típica voz española” que no le transmitía ningún sentimiento, carecía de emociones y parecía una voz de teléfono robotizada.

El sujeto 2 calificó a la audiodescripción como “regular” e hizo hincapié en que en algunas escenas faltaban más descripciones para entender lo que estaba pasando. Además, especificó que por momentos la voz del narrador se confundía con otras voces de los personajes y al igual que el sujeto 1 concluyó que la narración era “muy seca” y no le transmitía la emoción necesaria para conectarse con la historia.

Por otro lado, el sujeto 3 sintió que la audiodescripción fue “buena”. A diferencia del sujeto 2, acotó que las descripciones eran lo suficientemente claras para comprender el cortometraje. Además, recalcó que la voz del narrador le pareció natural y correcta, ya que no le generó ningún tipo de distracción.

Por último, el sujeto 4 dijo que la audiodescripción fue “muy buena” y “genial”. Sin embargo, al igual que el sujeto 2, consideró que por momentos se pudo haber descrito mucho más las acciones que ocurrían en cada escena. Además, indicó que el narrador hablaba muy rápido, por lo que no pudo comprender el cortometraje audiodescriptivo en general.

Actitud hacia el contenido. El sujeto 1 tuvo una actitud positiva hacia el cortometraje y mencionó que le pareció “muy entretenido”, a pesar de que a su parecer el ritmo de *Xmile* manejaba un ritmo un poco lento. Con respecto al sujeto 2 indicó que le pareció “interesante” y rescató mucho la forma y el tiempo en el que se sitúa el cortometraje, que es futurista. Asimismo, el sujeto 3 indicó que le pareció “muy interesante” y que incluso se quedó atrapada en la historia. Además, recalcó que la escena que más le gustó fue cuando Adrien y Lilith se encuentran en la habitación. Por último, el sujeto 4 dijo que le pareció “muy interesante” por

lo que el corto era muy avanzado y futurista. En suma, se puede mencionar que los 4 sujetos mostraron una actitud favorable hacia el contenido del cortometraje debido a su temática futurista.

- **Nivel de conocimiento**

Uno de los requisitos para la selección de la muestra fue que los discapacitados visuales hayan percibido antes productos audiovisuales con AD. Ya que todos cumplieron con este requerimiento, se puede afirmar que los cuatro sujetos se encontraban en la capacidad de reconocer el código (vocabulario que en este caso es la AD) y, por ende, decodificar la trama. Al respecto, Berlo (1984) explica que si el receptor no comprende el código no podrá recibir ni decodificar el mensaje, lo cual tendrá como resultado que tenga ideas erróneas. Sobre esto último es necesario aclarar que, a pesar de que los sujetos pudieron reconocer el código, todos ellos realizaron alguna inferencia incorrecta del mensaje. Entre todos los sujetos, también es importante destacar al sujeto 1, quien comentó que consumía películas tanto en su formato original como con AD. Este detalle le dio una ventaja sobre el resto de los discapacitados, ya que como explica Berlo en la definición ya mencionada, al tener un conocimiento más amplio sobre el código, sus capacidades de decodificación también fueron mayores.

- **Sistema socio - cultural**

Berlo (1984) sostiene que la cultura y su posición dentro de un sistema social influyen en la forma en cómo el receptor decodifica su mensaje. Ya que *Xmile* se produjo enteramente en España, el lenguaje español estuvo claramente arraigado a los diálogos y descripciones tanto en el guion como en la propia narración. Debido a que todos los sujetos de la muestra eran de nacionalidad peruana, no lograron comprender las siguientes palabras: burdel, bombonera y retal. Por ejemplo, el sujeto 4 mencionó que no comprendió algunos vocablos y no sabía cuáles eran sus significados, por lo que consideró que eran términos muy técnicos (burdel, bombonera

y retal). Sin embargo, los sujetos 1, 2 y 3 afirmaron no haber tenido inconvenientes para dar sentido a las palabras empleadas por el narrador.

4.2. Conclusiones

- a) Al analizar el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo del cortometraje *Xmile* dirigido a personas con discapacidad visual, se evidenció que, aunque este cumplió con los siete criterios de textualidad necesarios para una comprensión óptima por parte de los discapacitados visuales, estos no aseguraron el entendimiento total de todas las personas entrevistadas, puesto que la comprensión del TFAD está estrechamente relacionada a las habilidades decodificadoras del receptor. De acuerdo a ello, cada uno de los sujetos tuvo una interpretación diferente y más acertada que la otra sobre lo que quiso dar a entender Miguel Ángel Font con el GAD.
- b) Después de describir el proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje *Xmile*, se concluyó que, a pesar de que los cuatro entrevistados no comprendieron algunas escenas de la historia, lograron decodificar la mayor parte de la trama.
- c) Al analizar el proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje audiodescriptivo *Xmile*, se identificaron cinco factores que determinaron su efectividad: habilidad de comunicación, actitudes (actitud hacia sí mismo, actitud hacia la fuente y actitud hacia el contenido del mensaje), nivel de conocimiento y sistema socio-cultural.
- d) Es importante mencionar que, debido al escaso desarrollo de la audiodescripción en el Perú y a la accesibilidad audiovisual en general, es imprescindible que este tipo de investigaciones se hagan más a menudo, tomando distintos criterios que permitan analizar de manera más profunda tanto

la encodificación (mediante audiodescripción, subtítulo, etc.) como la decodificación de las personas con alguna discapacidad. En una época donde lo audiovisual (cine, televisión, redes sociales, etc.) está presente en gran parte de la vida como un medio de ocio, acceso a la educación e interrelaciones personales, esta brecha debería estar mucho más cerrada. Por ello, es necesario desarrollar más espacios de inclusión y equidad para que personas con discapacidades sensoriales tengan acceso al goce de la cultura y diversas expresiones artísticas dadas a través de cortometrajes y películas en el país.

4.3. Limitaciones

Es importante mencionar que el presente trabajo de investigación se realizó durante el Estado de Emergencia Nacional promulgado por el Poder Ejecutivo el 15 de marzo de 2020, en donde todos los ciudadanos tuvieron que acatar una cuarenta obligatoria a consecuencia del brote del COVID-19. Dicho contexto limitó todo tipo de contacto presencial con los involucrados en la investigación, incluyendo a los dos investigadores del presente trabajo. Meses antes, se había planeado visitar el Centro de Rehabilitación de Ciegos de Lima (CERCIL), donde se trataría de seleccionar a los sujetos de la muestra. Sin embargo, se tuvo que recurrir a una amistad cuyo hermano tenía discapacidad visual. Fue este último quien facilitó el acceso a los entrevistados, a quienes se les aplicó la técnica de recolección de datos a través de llamadas telefónicas. Cabe resaltar que, aunque el contacto vía Zoom y Meet se hizo bastante usual durante la pandemia, no se hizo uso de ello debido a la comodidad y requerimientos de los sujetos de la muestra.

Por otro lado, ya que la audiodescripción para películas aún no ha tenido un gran desarrollo, salvo en algunos largometrajes proyectados en algunos festivales realizados en Lima, se tuvo que recurrir a la búsqueda de materiales internacionales. Fue así como se dio con

el cortometraje *Xmile*, cuya producción tuvo lugar enteramente en España, país que tiene un marco legal mucho más amplio sobre la accesibilidad y que, por ende, tiene productos audiovisuales de este tipo desarrollados a un mayor nivel que el de Perú. Respecto a esto se recomienda, para futuras investigaciones en este rubro, realizar nuevas búsquedas para identificar posibles cortometrajes nacionales producidos con audiodescripción. Dadas las tendencias internacionales hacia la inclusión en producciones audiovisuales, se espera que en el Perú se pueda desarrollar esta práctica en el mediano plazo.

4.4. Implicancias

Desde un punto de vista teórico, este estudio ha permitido dos cosas. Primero, precisar la teoría de Rodríguez (2014) sobre los siete criterios de textualidad necesarios para la creación de un GAD entendible para personas con discapacidad visual, relacionándola directamente con la decodificación de los discapacitados visuales. Segundo, reafirmar la vigencia de la teoría de David K. Berlo y sus conceptos sobre el proceso de comunicación, que como se indicó previamente, se sigue utilizando en publicaciones científicas que implican análisis de mensajes (Barzola, 2016; Bhatti, 2020; Jiménez & Herrera, 2023; Quesquen & Pisfil, 2018).

Desde un punto de vista práctico, las conclusiones de esta investigación dejan un antecedente reciente para el desarrollo de la accesibilidad audiovisual en el Perú, específicamente en el cine accesible para personas con discapacidad visual. Asimismo, brinda un caso único al tratarse de una investigación realizada durante una pandemia en donde el contacto presencial fue una limitación importante. De igual manera, el estudio de los criterios de textualidad aplicados al guion audiodescriptivo (GAD) de *Xmile* también abre la puerta para que guionistas (especialmente aquellos que quieren elaborar un proyecto audiovisual similar hecho en el Perú) puedan tener en cuenta las precisiones necesarias para la elaboración de un guion más eficaz, tanto para los narradores que grabarán la voz, como para los espectadores

con discapacidad visual. Esto hace que los guionistas tomen en mayor consideración una participación (ensayos de prueba, error y corrección) directa con personas con discapacidad antes de solo remitirse a la teoría en el proceso de preproducción. Todo lo anterior es útil para que las entidades del Estado, productoras audiovisuales y casas realizadoras desarrollen más proyectos y propongan más espacios en donde las personas con discapacidad visual puedan disfrutar del cine en un ambiente accesible.

REFERENCIAS

AcceCine Festival de Cine Accesible. (s.f.). *Bienvenidos a Accecine. Festival de cine accesible con películas audiodescritas y subtítulos descriptivos (closed caption)*. <https://www.accecine.org/#sp-festival>

Alonso, E. (2020). *Estudio de las técnicas empleadas en la audiodescripción de escenas íntimas* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/107633>

Aristóteles. (2018). *Retórica*. Editorial digital Titivillus.

Asociación Española de Normalización y Certificación. (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* (UNE 153020:2005)

Barbarin, A. (2020). *Accesibilidad en cine: Análisis descriptivo de la audiodescripción y propuesta de mejora del guion audiodescrito de una secuencia de “Un monstruo viene a verme” (J. A. Bayona, 2016)* [Tesis de fin de grado, Universidad del País Vasco]. Archivo Digital Docencia Investigación. <http://hdl.handle.net/10810/43298>

Barrientos, G. (2013). *El texto fílmico: vehículo de lenguajes*. [Tesis de maestría, Centro de Cultura Casa Lamm].

Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. Fontana Press.

Beaugrande, R. y Dressler, W (1997). *Cohesión*. En S. Bonilla (Ed.), *Introducción a la lingüística del texto* (pp. 89-134). Editorial Ariel, S.A.

Benecke, B. (2004). Audio-Description. *Meta. Audiovisual Translation*, 49(1), 78–80.

<https://doi.org/10.7202/00902ar>

Bernárdez, E. (1982). *Introducción a la lingüística del texto*. Espasa-Calpe S. A.

https://www.researchgate.net/publication/308794606_Introduccion_a_la_linguistica_del_texto_1982

Berlo, D. (1984). El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica.

Librería “El Ateneo” Editorial. <https://es.slideshare.net/joseomendoza37/el-proceso-de-la-comunicacion-david-kenneth-berlo>

Bonilla, M., Valor, L. y García, R. (2018). Alfabetización mediática y discapacidad:

Análisis documental de literatura científica en Web of Science (WoS) y Scopus. *Prisma Social. La Competencia Mediática de la Ciudadanía en Medios Digitales Emergentes*, 20, 1-20.
<https://revistaprismasocial.es/article/view/2292>

Calles, F. (2001). La distribución del texto escrito en la página una técnica de

comunicación visual. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria. Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, 3, 67-73.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3684087>

Cañete, J. (2021). Análisis de la audiodescripción de *Coco* (Pixar): Léxico y referente

culturales para los más pequeños [Trabajo final de grado, Universidad Pompeu Fabra]. E-
Repositori UPF. <http://hdl.handle.net/10230/48683>

Caramazana, I. (2019) *Análisis del guion audiodescrito de la película A ciegas* [Tesis

de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de
Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/41373>

Chapado, M. (2010). La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva de análisis fílmico. *Especial: Nuevas Tendencias en Narrativa Audiovisual*. (6), 159-195.

<https://biblus.us.es/fama2/com/frame/frame6/index.html>

Chico, F. (12 de marzo de 2010). *Texto y textualidad analógicos vs. texto y textualidad digitales*. [Entrada de sitio web] <http://hdl.handle.net/10045/27413>

Chup, R. (2021). *La minuciosidad en la audiodescripción* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/80199>

Cine Accesible Uruguay. (2020). *Historia. Cine inclusivo: cuatro años del Ciclo de Cine*. https://ciclocineaccesible.fic.edu.uy/?page_id=84

Cooperación Española Cultura / Santiago de Chile. (s.f.). *Cinexclusión. Películas chilenas adaptadas al lenguaje inclusivo*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. <https://ccesantiago.cl/evento/cinexclusion/>

Corbacho, A. (2006). Textos, Tipos de Texto y Textos Especializados. *Revista de filología de la Universidad de La Laguna*, (24), 77-90.

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/21771>

Díaz, C. J. (2010). La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtítulo y la audiodescripción. *Cooperación y diálogo*, 157-182.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7459366>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios. (14 de agosto de 2019). *AcceCine – Primer Festival de Cine Accesible*. <https://dafo.cultura.pe/accecine-primer-festival-de-cine-accesible/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios. (15 de diciembre de 2014). *Proyección de 'Juliana' con audiodescripción para ciegos y subtítulo para sordos en la sala Armando Robles Godoy*. <https://dafo.cultura.pe/proyeccion-de-juliana-con-audiodescripcion-para-ciegos-y-subtitulado-para-sordos-en-la-iv-muestra-de-cine-y-derechos-humanos-una-mirada-inclusiva/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios. (5 de mayo de 2020). *Segundo Festival de Cine Accesible "Accecine" 2020*. <https://dafo.cultura.pe/abierta-segundo-festival-de-cine-accesible-accecine-2020/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios. (10 de noviembre de 2022). *"4º AcceCine – Festival de Cine Accesible" en la sala Armando Robles Godoy*. <https://dafo.cultura.pe/4-accecine-festival-de-cine-accesible-en-la-sala-armando-robles-godoy/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios. (s.f). *Proyectos de Gestión Cultural para el Audiovisual*. <https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/2022/concursos/proyectos-de-gestion-cultural-para-el-audiovisual#:~:text=El%20Concurso%20nacional%20de%20proyectos,uso%20del%20audiovisual%20como%20herramienta>

Dumbrăveanu, A. (2020). The Syntax of the Film Language Between the Screen of The Lumiere Brothers and the 3D VR Glasses. *Means and language in communication*, 10 (1) 22-28. https://www.ijcr.eu/articole/479_03%20Andrei%20DUMBRAVEANU%2022-28.pdf

Festival Accecine. (24 de enero de 2022). *Tercer Festival de Cine para Todos*. [Archivo PDF]. <https://accecine.org/images/accecine3actividades.pdf?fbclid=IwAR09FpRFRF30ybGOLoU-OWfGaJRYHtmRafxmsEwEPDDZmfGKIXCzehb2AI4>

Festival Accecine. (7 de noviembre de 2022). *Festival de Cine Accesible 4ta edición*

[Archivo PDF].

<https://www.facebook.com/FestivalAccecine/posts/pfbid0ErmgUDQw7Kk7GTLF8SHQnjubWPdX7R6m2JPcEGbqM6r2ZpipN7qrNbHrKcGVvGidl>

Flores, A. y Silva, A. (2019) *La audiodescripción y la accesibilidad al material cinematográfico para personas con discapacidad visual de Trujillo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39055>

Font, M. (s.f.). *Afiche cinematográfico Xmile* [Imagen]. <https://www.micineinclusivo.com/xmile>

Forcat, M. (24 de septiembre de 2014). *Comunicación y Lenguaje. El Texto como Unidad Comunicativa. Los Tipos de Texto.* [Archivo PDF]. <https://lengualia.files.wordpress.com/2016/12/la-comunicacic3b3n.pdf>

Franco, A. (2004). El discurso periodístico a través de la lingüística textual. *Opción. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 20 (43), 50-54. <https://search.scielo.org/?lang=es&count=15&from=0&output=site&sort=&format=summary&fb=&page=1&q=El+discurso+period%C3%ADstico+a+trav%C3%A9s+de+la+ling%C3%BC%C3%ADstica+textual#>

García, A., Quintana, I., Ruiz, B., Mauch, C. y Mauch, L. *Principios de Accesibilidad Audiovisual en el Cine. El cine para todos como vehículos de aprendizaje.* Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. <http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/3695/Principios%20de%20accesibilidad.pdf?sequence=1&rd=0031714496440474&rd=0031321826131368>

Hättich, A., & Schweizer, M. (2020). I hear what you see: Effects of audio description used in a cinema on immersion and enjoyment in blind and visually impaired people. *British Journal of Visual Impairment*, 38(3), 284–298. <https://doi.org/10.1177/0264619620911429>

Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte*. Editorial Paidotribo. <https://seminariodemetodologiadelainvestigacion.files.wordpress.com/2011/06/introduccion-a-la-metodologia-de-la-investigacion-empirica-en-las-ciencias-del-deporte.pdf>

Hernández - Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana Editores.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Perú: Perfil Sociodemográfico. Informe Nacional*. Censos Nacionales 2017: XII de Población, VII de Vivienda y III de Comunidades Indígenas. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1539/libro.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). *Perú: Estadísticas de las personas con alguna discapacidad*. Presentación ante la Comisión de Inclusión Social y Personas con Discapacidad del Congreso de la República. https://www.congreso.gob.pe/Docs/comisiones2020/InclusionSocialDiscapacidad/files/presentaciones_ppt/poblaci%C3%B3n_con_alguna_discapacidad_20_julio_de_2020.pdf

Isla, N., Vasquez, N. (2021). *Técnicas empleadas en la audiodescripción de una película de humor peruana* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87962>

Jiménez, P. (2020). *Las sustancias expresivas y sus interrelaciones en la articulación de los significados del texto fílmico*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/22070>

La República (11 de febrero de 2020). *Municipalidad de Lima ofrecerá función gratuita de 'Cine Inclusivo'*. <https://larepublica.pe/sociedad/2020/02/11/cine-inclusivo-gratis-municipalidad-de-lima-ofrece-funcion-gratuita-de-peliculas-para-personas-con-discapacidad-visual-y-auditiva>

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.

Lopez, M., Kearney, G., & Hofstädter, K. (2022). Seeing films through sound: Sound design, spatial audio, and accessibility for visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 40(2), 117–144. <https://doi.org/10.1177/0264619620935935>

Louwerse, M. (2004). Un modelo conciso de cohesión en el texto y coherencia en la comprensión. *Revista Signos* 37(56), 41-58. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342004005600004>

Márques, P. (29 de julio de 2012). *Competencias básicas en la sociedad de la información. La alfabetización digital. Roles de los estudiantes hoy*. <https://www.peremarques.net/competen.htm>

Merton, R., Fiske, M. y Kendall, P. (2002). Propósitos y criterios de la entrevista focalizada. *Empiria. Revista de metodología de ciencias sociales* (Nº 1), 215 - 227. <https://doi.org/10.5944/empiria.1.1998>

Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento (2018). *Plan Nacional de Accesibilidad 2018-2023* [Documento de trabajo].

<https://www.gob.pe/institucion/conadis/noticias/22095-pre-publicacion-del-proyecto-del-plan-nacional-de-accesibilidad-2018-2023>

Neiman, G. y Quaranta, G. (2006). Los estudios de caso en la investigación sociológica. En I. Valisachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 213-237). Editorial Gedisa, S.A.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

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

Organización Nacional de Ciegos Españoles. (s.f). *Audiodescripción: para quienes gustan del cine y del teatro*. <https://www.once.es/servicios-sociales/cultura-y-ocio/audiodescripcion-para-quienes-gustan-del-cine-y-del-teatro>

Foysal SHARIAR (27 de noviembre de 2021). *What Makes Cinema? By Martin Scorsese* [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/FOIBqLMJhU4>

Plataforma única del Gobierno Peruano. (23 de enero de 2021). *Realizarán Segundo Festival de Cine Accesible “ACCECINE” con estreno de seis películas peruanas con audiodescripción y subtítulos*. <https://www.gob.pe/institucion/conadis/noticias/326221-realizaran-segundo-festival-de-cine-accesible-accecine-con-estreno-de-seis-peliculas-peruanas-con-audiodescripcion-y-subtitulos>

Radio Programas del Perú. (17 de enero de 2022). *Regresa “AcceCine”, el festival de cine accesible*. <https://rpp.pe/cine/peru/regresa-accecine-el-festival-de-cine-accecible-noticia-1381241>

Rodríguez, A. (2014). El cine audiodescrito: un paso adelante en la historia de la cinematografía. *Ediciones Universitarias McGraw-Hill. Nuevas culturas y sus nuevas lecturas*, 531-538.

https://www.researchgate.net/publication/320298225_El_cine_audiodescrito_Un_paso_adelante_en_la_Historia_de_la_Cinematografia

Rodríguez, A. y García, A. (2012). Medios de comunicación y discapacidad. Entre la accesibilidad y la interactividad. *Revista Icono 14. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 8(1), 303-319. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.296>

Rodríguez, C. (2012). Acerca de la geomedicina: una aproximación desde la filosofía. *Thémata. Revista de Filosofía* (47)1, 261 - 272. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4313678>

Rodríguez, G. (2018). Audiodescripción fílmica: los criterios de textualidad en el texto fílmico audiodescrito. En C. Sánchez (Ed.), *Nuevas formas de expresión en comunicación* (pp. 637-652). Ediciones Universitarias McGraw-Hill.

Sanz, R. (2023). Competencia cultural del receptor normovente y audiodescripción. Estudio de Caso. *Uco Press. Editorial Universidad de Córdoba. Hikma. Revista de Traducción*, 18(2), 257-275. <https://doi.org/10.21071/hikma.v18i2>

Ser Peruano. (15 de octubre de 2013). *Ciclo de Cine Inclusivo en Miraflores*. <https://www.serperuano.com/2013/10/ciclo-de-cine-inclusivo-en-miraflores/>

Sistema de Información de las Industrias Culturales y Artes. (6 de noviembre de 2014). *IV Muestra de Cine y Derechos Humanos: “Una mirada inclusiva”*. <https://www.infoartes.pe/iv-muestra-de-cine-y-derechos-humanos-una-mirada-inclusiva/>

Vasilachis, I. (2006) La investigación cualitativa. En I. Vasilachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 23-60). Editorial Gedisa, S.A.

ANEXOS

ANEXO N° 1. Matriz de consistencia

Título: Características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i>		
Problemas	Objetivos	Metodología
Generales		<p>Tipo de investigación: Cualitativa</p> <p>Diseño: Estudio de caso único</p> <p>Población:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Personas con discapacidad visual que hayan percibido contenidos audiovisuales audiodescriptivos. 2. Películas de habla hispana con versión audiodescriptiva
¿Qué características tiene el proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i> ?	Describir las características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i> .	
Específicos		
1. ¿Cómo se realiza el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo del cortometraje <i>Xmile</i> dirigido a las personas con discapacidad visual?	1. Analizar el proceso de encodificación del guion audiodescriptivo del cortometraje <i>Xmile</i> dirigido a las personas con discapacidad visual.	

<p>2. ¿Cómo se realiza el proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i>?</p> <p>3. ¿Cuáles son los factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i>?</p>	<p>2. Describir la realización del proceso de decodificación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i>.</p> <p>3. Identificar los factores de efectividad del proceso de decodificación-recepción en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción <i>Xmile</i>.</p>	<p>Muestra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4 personas con discapacidad visual 2. Guion audiodescriptivo de <i>Xmile</i> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos y análisis de datos:</p> <p>Técnica 1: Entrevista focalizada</p> <p>Instrumento 1: Guía de entrevista</p> <p>Técnica 2: Análisis de contenido</p> <p>Instrumento 2: Hoja de codificación</p>
---	--	--

ANEXO N° 2. Tabla de categorías y subcategorías de la investigación

Categorías	Subcategoría 1	Subcategoría 2
Encodificación de un guion audiodescriptivo	Identificación de criterios de textualidad	Intencionalidad y Aceptabilidad
		Informatividad
		Situacionalidad
		Intertextualidad
		Coherencia y Cohesión
Decodificación de la audiodescripción	Decodificación mediante las facultades sensoriales	Escuchar
		Pensar
Efectividad en el receptor	Factores de fidelidad de la comunicación en el receptor y fuente	Habilidades de comunicación
		Actitudes
		Nivel de conocimiento
		Sistema socio - cultural

ANEXO N° 3. Guía de entrevista

- **Entrevista focalizada**

Preguntas para las personas con discapacidad visual

PRIMERA PARTE

PRESENTACIÓN

Buenas tardes, joven/señorita (nombre de la persona). Nosotros somos Alejandro Saldaña y Pamela Contreras, estudiantes del décimo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales en la Universidad Privada del Norte - Sede Comas. Hoy nos encontramos realizando una entrevista focalizada para nuestra investigación cualitativa, por lo que hemos solicitado su participación mediante esta llamada telefónica. El objetivo principal de esta es conocer detalles acerca de la percepción de personas con discapacidad visual sobre películas audiodescriptivas.

Esta entrevista está dividida en dos partes. La primera, consiste en que usted perciba el cortometraje Xmile en su versión audiodescriptiva, de ser posible, bajo las recomendaciones que le daremos a continuación:

- Asegúrese de seleccionar un espacio en su casa en donde no haya ningún tipo de distracción o interrupción.
- Utilice los audífonos de mejor calidad que tenga con un volumen lo suficientemente adecuado para usted.

La segunda parte, consiste en contestar preguntas que estarán basadas en dicho material.

Ahora, procederemos a enviarle el link del cortometraje para iniciar la primera parte. Una vez culminado, por favor, contáctese con nosotros vía mensaje de Whatsapp para informarnos de ello y así dar paso al desarrollo de la segunda parte.

Cortometraje Xmile - Versión audiodescriptiva:

<https://www.youtube.com/watch?v=n3uHrzG5wn8>

SEGUNDA PARTE

Preguntas de entrada

1. ¿Qué te pareció el cortometraje?
2. ¿Qué es lo que más te gustó?
3. ¿Qué es lo que menos te gustó?
4. ¿Qué opinas del ritmo que maneja?
5. ¿Qué opinas de la audiodescripción en este cortometraje?

Entendimiento del mensaje (decodificación de la audiodescripción y efectividad en el receptor)

- **Temática**

6. En tus propias palabras, ¿de qué trata Xmile?
7. ¿De qué género es este cortometraje?

- **Personajes**

8. ¿Quién es el personaje principal?
9. ¿A qué se dedica? ¿cuál es su objetivo en la historia?
10. ¿Quiénes son los personajes secundarios?
11. ¿Cómo te los imaginas? Descríbelos

- **Contexto y Escenografía**

12. ¿Cómo te imaginas el lugar y tiempo en donde se desarrolla esta historia?

13. ¿Cómo te imaginas que es el burdel Xmile?

14. ¿Qué tipo vestimenta imaginas que se usa en este tiempo?

- **Descripción de escena específica**

15. El investigador selecciona una escena y la persona describe cómo se la imaginó.

Opción 1: Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith

Opción 2: Adrien en el cuarto con Lilith

16. El investigador solicita la descripción de un personaje:

Opción 1: Lilith

Opción 2: Adrien

- **Mensaje**

17. Para ti, ¿Cuál crees que es el mensaje del cortometraje?

18. ¿Qué es Bioapp?

19. ¿Cómo te imaginaste que Adrien se quita la BioApp del cuerpo?

20. ¿Cómo te imaginas la sonrisa de Lilith al final?

21. ¿Cómo te imaginas la muerte de Adrien?

22. ¿Por qué llora Lilith al final?

- **Actitudes**

23. ¿Qué opinas de la voz del narrador? Describe lo que te gusta o no te gusta de él

24. ¿Sentías que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles?, ¿sí o no? ¿Por qué?

25. ¿Qué recuerdas de la música que suena en el cortometraje?

- **Nivel de conocimiento**

26. ¿Con qué frecuencia consumes películas audiodescriptivas?

27. ¿Qué opinas sobre el uso de esta herramienta en proyectos audiovisuales?

28. ¿Ya habías escuchado cortometrajes de ciencia ficción?

Conclusión

29. ¿Crees que lo que pasa en esta historia podría pasarnos en el futuro?

30. ¿Recomendarías este cortometraje audiodescriptivo?

31. En una sola palabra ¿Cómo describirías la audiodescripción del cortometraje?

Despedida

Hemos llegado a la parte final.

Como dato adicional, es importante recordar que, en el Perú, el recurso de la audiodescripción aún es un sistema nuevo y en desarrollo, que necesita de investigación para el beneficio de las personas con discapacidad visual. En ese sentido, ya que esta entrevista busca aportar a tal causa, le agradecemos por su importante colaboración.

De esta manera, damos por finalizada esta entrevista.

ANEXO N° 4. La hoja de codificación

- **Análisis de contenido**

Criterios de textualidad		
Prágmaticos – contextuales	Intencionalidad y Aceptabilidad	
	Informatividad	
	Situacionalidad	
Intermedio	Intertextualidad	
Materiales	Coherencia y Cohesión	

ANEXO N° 5. Validación Profesor Jorge Luis Olaechea Velasco

Documento generado en base a respuestas enviadas por el validador. se conserva el original en la base de datos del curso Taller de Tesis 2, periodo 2020 1, a cargo del docente Gabriel Prado Límaco.

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

Nombre del validador	: OLAECHEA VELASCO, JORGE LUIS
Nombre del (de los) estudiante(s)	: CONTRERAS ENRIQUEZ, PAMELA CRISTINA / SALDAÑA VERA, ALEJANDRO
Título de la tesis	: Características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje audiodescriptivo <i>Xmile</i>
Instrumentos validados	: Guía de preguntas (para entrevistas y grupos focales), Hoja de codificación
Fecha y hora de validación	: 13/05/2020 22:56

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

(1) En base a lo evidenciado en la matriz de consistencia y los instrumentos, la tesis aporta en el estudio de la comunicación	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(2) En la matriz de consistencia, la población y la muestra son coherentes con el problema y los objetivos de investigación	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(3) Los instrumentos presentados son suficientes para alcanzar los objetivos de la tesis	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(4) Las preguntas o ítems en los instrumentos son adecuados para obtener conclusiones relevantes	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(5) El lenguaje utilizado en los instrumentos es apropiado para recoger información de la muestra	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones

ANEXO N° 6. Validación Profesor Carlos Enrique Fernández García

Documento generado en base a respuestas enviadas por el validador. se conserva el original en la base de datos del curso Taller de Tesis 2, periodo 2020 1, a cargo del docente Gabriel Prado Límaco.

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

Nombre del validador	: FERNANDEZ GARCIA, CARLOS ENRIQUE
Nombre del (de los) estudiante(s)	: CONTRERAS ENRIQUEZ, PAMELA CRISTINA / SALDAÑA VERA, ALEJANDRO
Título de la tesis	: Características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje audiodescriptivo <i>Xmile</i>
Instrumentos validados	: Guía de preguntas (para entrevistas y grupos focales), Ficha de análisis
Fecha y hora de validación	: 15/05/2020 21:21

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

(1) En base a lo evidenciado en la matriz de consistencia y los instrumentos, la tesis aporta en el estudio de la comunicación	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(2) En la matriz de consistencia, la población y la muestra son coherentes con el problema y los objetivos de investigación	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(3) Los instrumentos presentados son suficientes para alcanzar los objetivos de la tesis	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(4) Las preguntas o ítems en los instrumentos son adecuados para obtener conclusiones relevantes	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones
(5) El lenguaje utilizado en los instrumentos es apropiado para recoger información de la muestra	: Validado totalmente
Observaciones	: Sin observaciones

ANEXO N° 7. Transcripción de entrevista - Sujeto 1

Antes de iniciar todas las entrevistas se realizó una pequeña presentación, en donde se menciona lo siguiente:

Buenas tardes, joven/señorita (nombre de la persona). Nosotros somos Alejandro Saldaña y Pamela Contreras, estudiantes del décimo ciclo de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales en la Universidad Privada del Norte - Sede Comas. Hoy nos encontramos realizando una entrevista focalizada para nuestra investigación cualitativa, por lo que hemos solicitado su participación mediante esta videollamada. El objetivo principal de esta es conocer detalles acerca de la percepción de personas con discapacidad visual sobre películas audiodescriptivas.

Esta entrevista está dividida en dos partes. La primera, consiste en que usted perciba el cortometraje *Xmile* en su versión audiodescriptiva, de ser posible, bajo las recomendaciones que le daremos a continuación:

- Asegúrese de seleccionar un espacio en su casa en donde no haya ningún tipo de distracción o interrupción.
- Utilice los audífonos de mejor calidad que tenga con un volumen lo suficientemente adecuado para usted.

La segunda parte, consiste en contestar preguntas que estarán basadas en dicho material. Ahora, procederemos a enviarle el link del cortometraje para iniciar la primera parte. Una vez culminado, por favor, contáctese con nosotros vía mensaje de Whatsapp para informarnos de ello y así dar paso al desarrollo de la segunda parte.

Cortometraje *Xmile* - Versión audiodescriptiva:

<https://www.youtube.com/watch?v=n3uHrzG5wn8>

(Después de percibir el cortometraje audiodescriptivo, cada entrevistado se comunica con los investigadores para continuar la entrevista)

Posteriormente, se realiza las preguntas para su desarrollo:

Preguntas de entrada:

1. ¿Qué te pareció el cortometraje?

Sujeto 1: Ah, me gustó bastante. Fue muy entretenido.

2. ¿Qué es lo que más te gustó?

Sujeto 1: El final

Moderador: ¿El final?

Sujeto 1: Sí

Moderador: ¿Por qué el final?

Sujeto 1: Porque es como que de una u otra manera, la chica se da cuenta de que el chico la ayudó.

3. ¿Qué es lo que menos te gustó?

Sujeto 1: Hay una parte en donde mencionan que dos clientes obligan a la chica a estar con ella y después se van.

4. ¿Qué opinas del ritmo que maneja?

Sujeto 1: Uhm... muy lento

Moderador: ¿Lento?

Sujeto 1: Sí

5. ¿Qué opinas de la audiodescripción en este cortometraje?

Sujeto 1: No sé si soy yo, pero no había mucha.

Moderador: ¿Siente que no había mucha?

Sujeto 1: No, si se describía algunas cosas. Pero, es como... bueno para mí fue como... No sé si es porque estoy acostumbrada a ver las películas, o bueno a escuchar las películas ya las normales que sentí como si tuviera muy poca descripción.

- **Temática**

6. En tus propias palabras, ¿de qué trata Xmile?

Sujeto 1: De... o sea es una chica que está metida en el tema de la prostitución, pero a la fuerza y lo que el chico quería era encontrar... no sé... No entiendo si el chico estaba buscando a alguien que sonría como la especie de foto que él tenía y entonces lo que él quería era comparar, o sea ver a la chica sonreír para ver si tenía la misma sonrisa que él tenía en su esto.

Moderador: Ok. Entonces dirías que Xmile trata de esta chica que está en el burdel y está siendo obligada y le suceden estas cosas con el chico ¿no?

Sujeto 1: Si, ajá.

7. ¿De qué género es este cortometraje?

Sujeto 1: Este...

Moderador: Cualquier idea, está bien. No hay problema.

Sujeto 1: No sé, no se me ocurre algo

Moderador: Ok, no hay problema.

- **Personajes**

8. ¿Quién es el personaje principal?

Sujeto 1: Podría decirte que la chica, pero no sé... siento que el chico también tiene mucho que... o sea podría ser también el chico.

Moderador: ¿Podría ser los dos quizás?

Sujeto 1: Si.

9. ¿A qué se dedica? ¿cuál es su objetivo en la historia?

Sujeto 1: Salvar a la chica, o sea si hablamos del personaje principal como el chico, su objetivo es salvar a la chica.

10. ¿Quiénes son los personajes secundarios?

Sujeto 1: Creo que la chica porque ella sería la que está siendo salvada.

Moderador: ¿Crees que por alguna u otra razón?

Sujeto 1: Uhm... creo que más que nada porque en el esto quieren dar a entender que el chico es el que la salva, o sea si bien ella es la que tiene más protagónico. Al final el chico es el que tiene más este... o sea incluso muere para salvar a ella.

Moderador: Sobre otros personajes aparte de ellos.

Sujeto 1: A la señora esta, que llevaba a los clientes donde la chica.

11. ¿Cómo te los imaginas? Descríbelos

Sujeto 1: Me la imagino como una señora mayor, o sea entre 40 así. Elegante.

Moderador: ¿Elegante?

Sujeto 1: Bueno he visto muchas novelas de narco, entonces creo que es elegante jajaja.

Moderador: Ahora hablando sobre por ejemplo la escenografía, el contexto en el que ocurre la historia.

- **Contexto y Escenografía:**

12. ¿Cómo te imaginas el lugar y tiempo en donde se desarrolla esta historia?

Sujeto 1: ¿El tiempo?... Me imagino que todo esto es en pasado porque... es que no sé porque me parece que es pasado, pero también me parece futurista por lo del chico que tenía las cosas.

Moderador: O sea sienten que en el cortometraje juegan mucho con el tiempo, es decir, te hablan del...

Sujeto 1: Del pasado, del presente y del futuro. Si.

Moderador: Y físicamente, ¿el lugar cómo te lo imaginas?

Sujeto 1: Lo que pasa es que hablan de una fiesta primero, entonces después hablan del cuarto de la chica. Es como que están en una casa grande, una especie de casa grande.

13. ¿Cómo te imaginas que es el burdel *Xmile*?

Sujeto 1: Me imagino que es como un lugar moderno porque en una parte cuando el chico va a entrar al cuarto de la chica, es como las puertas lo reconocen a él. Entonces me imagino que es un lugar moderno, amplio.

14. ¿Qué tipo de vestimenta imaginas que se usa en este tiempo?

Sujeto 1: Oh... Al chico me lo imagino como que... en una parte ella dice que es alguien famoso, no sé con pantalón y camisa.

Moderador: Ok. Entonces dirías que la ropa capaz es muy normal o capaz más futurista ¿cómo lo dirías?

Sujeto 1: No, creo que es normal.

- **Descripción de escena específica:**

15. Mira, lo que vamos a hacer ahora. Yo te voy a dar 2 opciones de 2 escenas para que tú las describas:

Opción 1: El chico, que se llama Adrien está caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith, que es la chica que está adentro

Opción 2: Es cuando Adrien ya está dentro del cuarto con Lilith

Moderador: ¿Qué opción quisieras describir? ¿Antes de que entre o dentro?

Sujeto 1: Una pregunta, ¿cómo que describir?, ¿Qué te lo diga tal cual lo dijeron en la película?

Moderador: No que me lo digas tal cual sino que me lo digas con tus propias palabras, es decir, cómo lo entendiste.

Sujeto 1: ¿Cómo lo tengo en mi cabeza?

Moderador: Exacto.

Sujeto 1: Ya entonces podría ser la primera.

Moderador: Ok. Cuando él está caminando hacia el cuarto. A ver cuéntanos. ¿Cómo te imaginas esa escena?

Sujeto 1: Ya bueno, me la imaginé que él... o sea... la señora le indica por donde tiene que caminar y por alguna razón me lo imaginé subiendo unas escaleras, este... Y después caminando por un pasillo largo con muchas puertas hasta que llegó a la puerta que le habían indicado.

Moderador: ¿Y qué más dirías que hay alrededor mientras va caminando?

Sujeto 1: Hay varias y distintas puertas

Moderador: ¿Distintas puertas?

Sujeto 1: Ajá, como es un burdel. Me imagino que deben tener muchos cuartos y lugares así.

Moderador: ¿Y capaz algo en particular?

Sujeto 1: Le pondría paredes blancas nada más.

16. Ahora vamos a repetir la misma dinámica, pero te voy a pedir que describas todo lo que puedas sobre un personaje.

Las 2 opciones son: Lilith, la chica que está dentro y la otra opción es Adrien, el chico que entra al cuarto.

Moderador: ¿A quién quisieras describir?

Sujeto 1: A la chica porque es más fácil.

Moderador: ¿A la chica?

Sujeto 1: Si.

Moderador: Ok. A ver cuéntanos sobre ella, todo lo que se te venga a la cabeza. No solamente físicamente sino hasta de sentimientos.

Sujeto 1: Ah ya bueno, este ¿empiezo por lo físico?

Moderador: Si, como gustes.

Sujeto 1: Ya, este... Es ni alta ni baja, es morena, tiene un cabello largo negro, ojos pequeños y nariz pequeña eh... de contextura delgada este... me imagino que no es muy extrovertida, es como que no habla mucho con las personas de su entorno. Y nada más.

Moderador: ¿Otra característica que sientas que tenga Lilith?

Sujeto 1: Que es como... es reservada, pero en el momento que el chico le dijo sonríe, o sea por eso que al chico le costó tanto hacerla sonreír por el tema que la chica era reservada, muy reservada.

Moderador: Sobre una de las cosas que dijiste que era morena. ¿Cierto?

Sujeto 1: Si.

Moderador: ¿A qué te refieres con que es morena? ¿Podrías describirnos?

Sujeto 1: O sea morena como no blanco pero no muy moreno, o sea como café con leche.

Moderador: Ah ya o sea, ¿su tono de piel?

Sujeto 1: Ajá

Moderador: ¿Y cómo te imaginas que ella se encuentra vestida?

Sujeto 1: Ah ya bueno, vestida como... dijo fiesta. No sé se me viene a la cabeza un vestido de noche y unos tacones.

- **Mensaje**

17. Para ti, ¿Cuál crees que es el mensaje del cortometraje?

Sujeto 1: Para mí, es como que a pesar de todo lo que puedas ser eh... siempre tienes que buscar la manera de sonreír porque en algún momento va a llegar esa persona que en verdad necesite... Es decir, no peor que tú, pero que esté pasando por una mala situación y que en verdad necesite de ti.

18. ¿Qué es Bioapp?

Sujeto 1: No sé, creo que ahí fue donde te dije que me pareció algo futurista porque cuando se lo sacaba como que le dolía, entonces me imagino eso era... Como el de los ojos, él podía grabar el rostro de la persona, no sé.

Moderador: ¿Algo más que quieras decir sobre las Bioapps?

Sujeto 1: Uhm... son como algo... por lo de los ojos que graba, me imagino que son como eh... es algo especial que tienen para poder ver y cuando se las quitó todas, ahí fue donde el chico se murió si no me equivoco. Entonces es como implantes por decirlo así... como de ojos, cosas así.

19. ¿Cómo te imaginaste que Adrien se quita la BioApp del cuerpo?

Sujeto 1: Me lo imagino el chico ahí sentado, sacándose. Primero, los ojos y después lo de la boca y llorando porque le duele.

Moderador: O sea ¿dirías que es una experiencia dolorosa?

Sujeto 1: Si.

20. ¿Cómo te imaginas la sonrisa de Lilith al final?

Sujeto 1: Me imagino que es una sonrisa sincera.

Moderador: ¿Sincera?

Sujeto 1: Si.

Moderador: ¿Cómo se sentiría en ese momento? ¿Sentirías muy feliz?

Sujeto 1: Sí, feliz porque al final eh... ella logró. Es decir, el chico hizo lo que ella le pidió.

21. ¿Cómo te imaginas la muerte de Adrien?

Sujeto 1: Cuando se quita y se desconecta de todo.

Moderador: ¿Cómo se desconecta?

Sujeto 1: O sea cuando se va quitando los implantes.

22. ¿Por qué llora Lilith al final?

Sujeto 1: Porque se dio cuenta que el chico murió por su culpa porque ella le dijo que se quitará los estos.

Moderador: ¿Entonces fue culpa de Lilith que él muriera?

Sujeto 1: En realidad no, porque él lo quería era que ella sonría y para que ella lograría sonreír, tuvo que morir.

- **Actitudes:**

23. ¿Qué opinas de la voz del narrador? Describe lo que te gusta o no te gusta de él

Sujeto 1: ¿Qué no me gusta? Es la voz española que te dan en los doblajes.

Moderador: ¿Y qué tiene de particular esa voz? ¿Qué no te gusta de ella?

Sujeto 1: Bueno no sé, no tiene emoción. Es como que muy... así como la voz de mi teléfono, como robotizada.

Moderador: ¿Robotizada lo considerarías?

Sujeto 1: No tiene emoción.

24. ¿Sentías que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles?, ¿sí o no? ¿Por qué?

Sujeto 1: Si, si se le entiende pero no transmite. Es decir, tú lo entiendes normal, pero no transmite.

Moderador: O sea es una narración fría, pero entendible

Sujeto 1: Se deja entender.

Moderador: ¿No sientes que haya utilizado palabras muy complicadas?

Sujeto 1: No.

25. ¿Qué recuerdas de la música que suena en el cortometraje?

Sujeto 1: Si, la canción del final que ponen cuando... un poco antes de que acabe. Ya esa canción como que ay... va con la película, es decir, la letra va con la película y te da como... no sé cómo explicar la sensación.

Moderador: ¿Quizá alguna emoción que te provocó la música?

Sujeto 1: Si, es una canción bonita.

Moderador: ¿Dirías que te causó algún sentimiento en particular?

Sujeto 1: Si.

Moderador: ¿Cuál?

Sujeto 1: Ternura.

- **Nivel de conocimiento:**

26. ¿Con qué frecuencia consumes películas audiodescriptivas?

Sujeto 1: El tema de las películas audiodescriptivas es más que nada cuando estoy con mi mejor amiga, me pregunta qué haces y le digo nada y me dice hay que ver películas audiodescriptivas y ella pone una película para las dos. Entonces habrá sido unas 6 o 7 veces nada más que yo las he consumido porque particularmente estoy

acostumbrada a las películas normales. Es decir, no me cuesta mucho el tema de imaginarme la situación y todo. Por ello, es que no estoy muy metida en las películas con audiodescripción.

Moderador: Ah mira qué interesante. ¿Cuándo fue la última vez que percibiste una película audiodescriptiva antes de esta?

Sujeto 1: Ayer.

Moderador: De casualidad podemos saber ¿Cuál es?

Sujeto 1: La Vida es Bella creo que se llama.

27. ¿Qué opinas sobre el uso de esta herramienta en proyectos audiovisuales?

Sujeto 1: Eh... bueno yo creo que eso ya depende de cada persona. Por ejemplo, está el caso que yo te digo: yo estoy acostumbrada a las películas normales, pero mi mejor amiga no se haya con las películas normales porque dice que a ella le cuesta más imaginarse los espacios en donde ponen la música y ese tipo de cosas. Entonces ella si está como que más metida en lo de las películas con audiodescripción a lo contrario de mí.

Moderador: Ok, entonces diría que depende de la persona y su capacidad de entender.

Sujeto 1: Si, depende de cada persona que lo use.

Moderador: Es decir, ¿estás acostumbrada a percibir películas audiodescriptivas y sin audiodescripción?

Sujeto 1: Si.

28. ¿Ya habías escuchado cortometrajes de ciencia ficción?

Sujeto 1: No.

Moderador: ¿Nunca? ¿Es la primera vez?

Sujeto 1: Sí.

- **Síntesis:**

29. ¿Crees que lo que pasa en esta historia podría pasarnos en el futuro?

Sujeto 1: ¿Lo de las aplicaciones?

Moderador: Sí.

Sujeto 1: No, pero lo de la chica...

Moderador: ¿Lo de las aplicaciones no?

Sujeto 1: Uhm... muy futurista me parece.

Moderador: Es decir, lo ves muy lejano.

Sujeto 1: Muy lejano.

Moderador: En cambio lo de la chica ¿lo ves más realista?

Sujeto 1: Si, eso lo veo mucho más realista.

30. ¿Recomendarías este cortometraje audiodescriptivo?

Sujeto 1: Si, se lo voy a pasar de hecho a mi mejor amiga.

Moderador: ¿Por qué se lo recomendarías?

Sujeto 1: Porque es como que te saca de cuadro, ya que te habla del futuro y te habla del presente a la vez.

31. En una sola palabra ¿Cómo describirías la audiodescripción del cortometraje?

Sujeto 1: Buena me imagino porque no te satura. Sabes que está presente.

Moderador: ¿Consideras que la audiodescripción es precisa?

Sujeto 1: Si. Por ejemplo, en la parte final te dice que está una flor marchita, está volviendo a tomar vida.

Moderador: ¿Y crees que eso significa algo?

Sujeto 1: Si, la chica que va a volver a empezar.

Moderador: Ok. Bueno hemos llegado a la parte final de la entrevista. Muchas gracias por tu colaboración.

Sujeto 1: Gracias a ustedes.

ANEXO N° 8. Transcripción de entrevista - Sujeto 2

- Preguntas de entrada:**1. ¿Qué te pareció el cortometraje?**

Sujeto 2: Me pareció interesante, más que todo por la forma y el tiempo en la que se narran, que es el futuro. Cuando la vida en la tierra ya no es lo mismo, a mí me llama la atención un poco eso.

2. ¿Qué es lo que más te gustó?

Sujeto 2: Fue la parte de la conversación que tuvo Lilith con Adrien y cómo es que él termina quitándose la “BioApp”.

3. ¿Qué es lo que menos te gustó?

Sujeto 2: Habían ruidos que no me dejaban escuchar un poco la narración en algunas partes. Como que me distraían un poquito.

4. ¿Qué opinas del ritmo que maneja?

Sujeto 2: Ah ya, sí me pareció correcto.

Moderador: ¿No te causaba incomodidad?

Sujeto 2: No, eso no

5. ¿Qué opinas de la audiodescripción en este cortometraje?

Sujeto 2: Había algunas partes que faltaba un poco más de detalle

Moderador: Ok, sentías que faltaba más descripción entonces, un poco más de detalle.

Sujeto 2: Ajá, porque en un punto como que me desconecté en una parte, pero mientras iba narrando me iba conectando de nuevo con el corto.

- Temática**6. En tus propias palabras, ¿de qué trata Xmile?**

Sujeto 2: Por lo que entendí, digamos que la forma de habitar en la tierra ya no era la misma a la que se conoce y había una especie de corporación, que se encargaba de crear “BioApps”. Lo que entendí era que se les implantaba a los recién nacidos, no recuerdo bien y el por qué la verdad no lo recuerdo, esa parte es la que no recuerdo bien. Pero lo que sí recuerdo es que había una en el cuarto a quien la visitaban, creo que se llamaba Lilith. Luego recuerdo, que a ella la reúnen con Adrian, Adrien algo así se llamaba

Moderador: Sí, Adrien.

7. ¿De qué género es este cortometraje?

Sujeto 2: Ahh, de género jajaja. Uhm... no conozco mucho de género

Moderador: Podrías decir quizá en tus propias palabras. Por ejemplo, quizá es terror, psicológico, o quizá un drama

Sujeto 2: Ah ya... Uhm...

Moderador: Puedes decir como tú desees

Sujeto 2: Más que triste o alegre, la verdad no esperaba que sea así, fue diferente. Pero, uhm... por una parte puede ser psicológico.

Moderador: ¿Por qué dirías que es un poco psicológico?

Sujeto 2: Uhm...

Moderador: ¿Quizá te invita a reflexionar algo así?

Sujeto 2: No tanto así, uhm...

Moderador: Te quedas entonces con psicológico. No hay problema, está bien continuemos.

Sujeto 2: No encuentro el género particular.

Moderador: No, no te preocupes si no recuerdas.

Sujeto 2: Pero me hace recordar una serie,

Moderador: ¿Qué serie?

Sujeto 2: Este... más menos un poquito por la serie “Los 100” por lo que no se podía habitar en la tierra.

Moderador: Ah ya, esa serie está en Netflix ¿verdad?

Sujeto 2: Si, me traía un poco de idea por lo que no se podía habitar ahí.

- **Personajes**

8. ¿Quién es el personaje principal?

Sujeto 2: Bueno para mí, Lilith. Es la chica que nace sin la necesidad de tener implantes porque recuerdo que al final se coloca uno. De hecho se coloca el de Adrien.

Moderador: ¿Por qué consideras que ella es el personaje principal?

Sujeto 2: Me parece que por la narración, porque todo el corto gira en torno ella, a lo que ella está haciendo.

9. ¿A qué se dedica? ¿cuál es su objetivo en la historia?

Sujeto 2: Eso no lo logre entender del todo.

Moderador: ¿Eso no lo entendiste muy bien?

Sujeto 2: No

Moderador: Ok, entonces no te queda muy claro a qué se dedica o qué es lo que ella quiere.

10. ¿Quiénes son los personajes secundarios?

Sujeto 2: A ver recuerdo a Adrien, y que después de él ingresaron dos personas más luego de que Adrien muere. Había una... ah no recuerdo como se llama, pero era la persona que decía que deben ir por acá.

11. ¿Cómo te los imaginas? Descríbelos

Sujeto 2: A la mujer me la imagino mayor, un poco amarga me parecía.

Moderador: ¿Solo te acuerdas de ella?

Sujeto 2: Ah bueno y de los otros dos que entraron igual. Porque por lo que se entiende ella sufre durante la visita de estos dos últimos.

Moderador: ¿Dirías que los dos últimos son mayores también?

Sujeto 2: Sí, relativamente mayores.

- **Contexto y Escenografía:**

12. ¿Cómo te imaginas el lugar y tiempo en donde se desarrolla esta historia?

Sujeto 2: Bueno, tiempo en el futuro, de hecho.

Moderador: ¿Y el lugar?

Sujeto 2: Ah el lugar, uhm... me parece una casa.

Moderador: ¿Una casa?

Sujeto 2: Sí, pero no cualquier casa.

13. ¿Cómo te imaginas que es el burdel Xmile?

Moderador: A ver te comento, en la historia se describe que los personajes están dentro del burdel que se llama Xmile

Sujeto 2: Ah sí sí

Moderador: ¿Cómo te imaginas qué es este burdel?

Sujeto 2: A mi parecer es amplio

14. ¿Qué tipo vestimenta imaginas que se usa en este tiempo?

Sujeto 2: No me fije mucho en ello

Moderador: Y así, alegando a tu imaginación, según lo que recuerdas de los personajes. Por ejemplo, Lilith que nos comentaste que es el personaje que más recuerdas. ¿Cómo te imaginas su vestimenta?

Sujeto 2: Me la imaginaba con un vestido, pero no sabría cómo explica el por qué.

- **Descripción de una escena específica:**

15. El investigador selecciona una escena y la persona describe cómo se la imaginó.

Opción 1: Adrien caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith

Opción 2: Adrien en el cuarto con Lilith

Sujeto 2: Seleccione la opción número 2.

Moderador: Es decir, cuando Adrien está dentro del cuarto de Lilith.

Sujeto 2: Ajá.

Moderador: A ver que nos puedes contar sobre esa escena. Todo lo que te imaginaste.

Sujeto 2: Bueno recuerdo, que él ingresa y empiezan a conversar, el tema no recuerdo. Pero llega un punto en el que ella le pide que se quite los implantes y él se empieza a quitar poco a poco. Primero se quita el de los ojos, después el del oído y así. Hasta que luego se logra ver realmente cómo es, después recuerdo que algo falla y ahí es cuando Adrien muere.

Moderador: Ya, ¿algo sucede ahí?

Sujeto 2: Ajá alguien muere ahí. Luego entran más personas. Entra la señora que lo había llevado y creo que luego lo meten... no recuerdo en dónde... pero lo meten en un lugar y como no entraba, le rompen las piernas, igual ya estaba muerto de todas formas.

16. El investigador solicita la descripción de un personaje:

Opción 1: Lilith

Opción 2: Adrien

Sujeto 2: Bueno Lilith porque de Adrien no recuerdo muy bien.

Moderador: Ok. Lilith. Cuéntanos ¿Cómo es Lilith?

Sujeto 2: Bueno recuerdo que ella nació, que a diferencia de los demás, no requería un implante porque recuerdo que no tenía. No sé si decir si trabaja, pero estaba en un burdel y que recibía a los clientes. Pero ella no parecía ser una mala persona... Al final se llega a colocar los implantes de Adrien

Moderador: Y Carla, ¿cómo te imaginas a Lilith físicamente?

Sujeto 2: Ah ya! A mí me parecía una chica dulce. Si hablamos de estatura, pues me la imagino de talla media y realmente joven, un aproximado de veintitantos años.

Moderador: ¿Nos dices que te pareció una chica dulce?

Sujeto 2: Si, me daba esa impresión.

Moderador: ¿Y cómo te imaginabas que estaba vestida?

Sujeto 2: En realidad, me la imaginaba con un vestido, no sé por qué, pero yo me la imaginaba con un vestido.

Moderador: ¿Algún color en especial?

Sujeto 2: Uhm... me la imaginaba con un color claro entre blanco o un poco celeste.

- **Mensaje:**

17. Para ti, ¿Cuál crees que es el mensaje del cortometraje?

Sujeto 2: Creo que hay un mensaje, pero me cuesta un poco más identificarlo en general me pasa eso.

18. ¿Qué es Bioapp?

Sujeto 2: Es algo que se implanta en los órganos, en determinadas partes del cuerpo de los recién nacidos.

Moderador: ¿Y para qué crees que sirve?

Sujeto 2: Recuerdo algo de que había problemas con el oxígeno. Me daba la impresión de que las personas se descuidaban al vivir desconectadas de la Tierra.

19. ¿Cómo te imaginaste que Adrien se quita la BioApp del cuerpo?

Sujeto 2: Ah ya. La primera era que se sacaba una especie de... ah cómo se llama esto... una especie de lentes como implantes para los ojos. Luego, se quita los de la lengua, creo que era la lengua, me da la impresión como si sangrara. Es decir, me lo imaginaba así, como que se quitaba partes en el proceso de arrancar los implantes y ahí es cuando sangra. Dado que no todos están aptos para vivir en la tierra y a raíz de eso muere.

20. ¿Cómo te imaginas la sonrisa de Lilith al final?

Sujeto 2: No la recuerdo muy bien

21. ¿Cómo te imaginas la muerte de Adrien?

Sujeto 2: Cuando se arranca las BioApps, pero no recuerdo más a detalle.

22. ¿Por qué llora Lilith al final?

Sujeto 2: Recuerdo que fue después de las dos visitas de las personas siguientes.

Moderador: ¿Y por qué crees que llora?

Sujeto 2: Uhm... me imagino que ella, bueno si está trabajando en un burdel es porque se prostituyen. Pero quizá es algo que ella no quería hacer. Por ejemplo, como con Adrien no sucede, sin embargo, con las otras dos personas sí. Le falta el respeto, me imagino yo.

Moderador: Entonces cree que llora por la situación que ella está ahí en el burdel, prostituyéndose.

Sujeto 2: Me parece que sí. Recuerdo que ella llora luego que se van las dos personas y se coloca los implantes.

- **Actitudes:**

23. ¿Qué opinas de la voz del narrador? Describe lo que te gusta o no te gusta de él

Sujeto 2: A veces me sentía un poquito confundida con las otras voces.

Moderador: ¿Cómo dirías que es la voz de este narrador?

Sujeto 2: Uhm... no sabría cómo decirte.

Moderador: A ver, te damos una ayuda. Quizá pueda ser una voz muy seca, muy fría o una voz muy emotiva.

Sujeto 3: Diría un poco seco, debería quizá hacer sentir un poco más lo que está sucediendo. Es decir, se narra, se cuenta, pero no llego a sentir completamente lo que está pasando a nivel de emoción.

Moderador: Entonces tú crees que le falta un poco más de emoción al narrador.

Sujeto 2: Si, en las partes en donde se necesita.

Moderador: ¿Y que la narre con más emoción crees que ayudaría a hacerte sentir más de lo que se cuenta?

Sujeto 2: Claro.

24. ¿Sentías que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles?, ¿sí o no? ¿Por qué?

Sujeto 2: De las que recuerdo, sí. Si se comprendía.

Moderador: ¿No crees que ha utilizado palabras complicadas?

Sujeto 2: No que yo recuerde.

25. ¿Qué recuerdas de la música que suena en el cortometraje?

Sujeto 2: Recuerdo algunos ruidos, no preste mucha atención en esa parte. Solo recuerdo que estaba junto con la narración y eso me confundía un poco.

Moderador: ¿Entonces no recuerdas mucho de la música?

Sujeto 2: No, solo recuerdo se juntaba tanto la música con lo que se estaba narrando.

A veces sentía que la música estaba un poquito fuerte.

- **Nivel de conocimiento:**

26. ¿Con qué frecuencia consumes películas audiodescriptivas?

Sujeto 2: Audiodescriptivas no muchas, la última vez que fue el mes pasado y el otro que les pedí que me pasarán. Después, todos los contenidos lo consumo de manera habitual.

Moderador: Entonces este cortometraje audiodescriptivo contaría como el tercer qué escuchas.

Sujeto 2: Bueno ahora, que recuerdo. Hay una especie de podcast en spotify, por ahí escuche uno que otro y eran de terror. No hay video ni nada, solo te narran. No sé si cuenta como audiodescripción.

27. ¿Qué opinas sobre el uso de esta herramienta en proyectos audiovisuales?

Sujeto 2: Bueno ayuda mucho más a las personas con discapacidad visual no sé si en general, pero a las personas con discapacidad visual si ayuda. Aunque si hablamos de mi caso, que es la baja visión ayuda también un poco la imagen y la descripción adicional.

28. ¿Ya habías escuchado cortometrajes de ciencia ficción?

Sujeto 2: No.

Moderador: Porque el cortometraje que has escuchado es de ciencia ficción.

Sujeto 2: No, nunca he escuchado. Los únicos que escuche eran de terror, otro de comedia. De hecho la ficción es uno de los géneros que más me llama la atención, pero es la primera vez que la escucho.

Moderador: ¿Y lo contarías como una buena experiencia?

Sujeto 2: Si, eso sí. En realidad lo voy a volver a escuchar después.

- **Síntesis:**

29. ¿Crees que lo que pasa en esta historia podría pasarnos en el futuro?

Sujeto 2: Podría ser.

Moderador: ¿Cómo así?

Sujeto 2: No sé, uno nunca sabe. Pero de aquí uff, como lo narran en el año 2184, más o menos. Como en un futuro un poco sacado de la ficción.

30. ¿Recomendarías este cortometraje audiodescriptivo?

Sujeto 2: Si, lo recomendaría.

Moderador: ¿Por qué?

Sujeto 2: La primera vez no la entiendes mucho, pero voy a volver a escucharla. En sí, me parece interesante y si lo podría recomendar.

31. En una sola palabra ¿Cómo describirías la audiodescripción del cortometraje?

Sujeto 2: Diría que regular.

Moderador: ¿Por qué regular?

Sujeto 2: Como que le faltaba un poco de emociones en algunas partes para conectar mejor.

Moderador: Es decir, consideras que le faltaba emoción

Sujeto 2: Claro, dado que no hay una parte visual. Me parece que le faltaba un poco de emoción en algunas partes.

Moderador: Hemos llegado a la parte final de la entrevista. Queremos agradecerte por tu participación en nuestra investigación.

Sujeto 2: De nada.

ANEXO N° 9. Transcripción de entrevista – Sujeto 3

- Preguntas de entrada:**1. ¿Qué te pareció el cortometraje?**

Sujeto 3: Oh, me pareció muy interesante de verdad. Me quedé enganchada.

Moderador: ¿Te gustó bastante entonces?

Sujeto 3: Sí.

2. ¿Qué es lo que más te gustó?

Sujeto 3: Eh... bueno la parte en que la protagonista se encuentra con el chico Adrién.

Moderador: ¿Adrién?

Sujeto 3: Ajá.

Moderador: Entonces la parte que más te gustó en cuando Adrién ingresa al cuarto de la chica. ¿Recuerdas el nombre de la chica?

Sujeto 3: Lilith.

3. ¿Qué es lo que menos te gustó?

Sujeto 3: Bueno la verdad es que...no hay parte que no me gustó, pero...

Moderador: Si consideras que te gustó todo, no hay ningún problema. ¿Entonces todo te gustó?

Sujeto 3: Ajá.

4. ¿Qué opinas del ritmo que maneja?

Sujeto 3: Uhm... me parece que... o sea está bien. Es muy explicativo, o sea es fácil de entender.

Moderador: ¿Consideras que es un ritmo adecuado?

Sujeto 3: Sí.

5. ¿Qué opinas de la audiodescripción en este cortometraje?

Sujeto 3: Me parece que... si explica muy bien las escenas y eso pues me ha ayudado justamente a entenderlo sin la necesidad de verlo.

Moderador: ¿Consideras entonces que la audiodescripción fue buena?

Sujeto 3: Sí.

- **Temática:**

6. En tus propias palabras, ¿de qué trata Xmile?

Sujeto 3: Ah bueno... trata sobre que en un futuro la naturaleza o mejor dicho la vida que conocemos va a... cambia porque la naturaleza deja de producir y ya se acaba el oxígeno. Entonces como que modifican el cuerpo del ser humano y la adaptan a la nueva realidad y entonces... las personas viven. Hay una chica, que en este caso es la protagonista, que es la única que respira con oxígeno. Si no me equivoco es creado por una fuente o algo así... y ella no tiene las Bioapps que los demás si tienen. A ella la prostituyen.

Moderador: ¿Y qué más recuerdas?

Sujeto 3: Ella encuentra... uno de sus clientes, Adrien, el famoso que no recuerdo bien a qué se dedicaba. Lilith se encontraba es un burdel.

7. ¿De qué género es este cortometraje?

Sujeto 3: A mí me parece que es algo de ciencia ficción.

Moderador: ¿Por qué crees que es ciencia ficción?

Sujeto 3: Porque hay esto... cosas que todavía no se ven, tal vez en un futuro quien sabe de nuestra realidad. No sé.

Moderador: O sea ¿te parece futurista?

Sujeto 3: Ajá.

- **Personajes:**

8. ¿Quién es el personaje principal?

Sujeto 3: Lilith.

Moderador: ¿Solamente Lilith? ¿O consideras que hay otra persona más?

Sujeto 3: Claro y Adrién.

9. ¿A qué se dedica? ¿cuál es su objetivo en la historia?

Sujeto 3: Uhm...

Moderador: Con tus propias palabras, no hay problema.

Sujeto 3: Oh bueno, yo creo que ella era... obviamente era prostituta, pero o sea... creo que su objetivo era lograr algo porque en una parte hablaba sobre luchar y bueno... el objetivo de Adrién eh...

Moderador: Con tus propias palabras, recuerda que no hay respuesta incorrecta porque es de acuerdo a lo que tú entendiste.

Sujeto 3: Uhm...

Moderador: ¿No lograste a entender el objetivo de Adrién?

Sujeto 3: Ajá.

10. ¿Quiénes son los personajes secundarios?

Sujeto 3: Ah... estaba Sara.

Moderador: ¿Sara?

Sujeto 3: Sí.

Moderador: ¿Quién era Sara?

Sujeto 3: Aparecía en el inicio.

Moderador: ¿Alguien más que recuerdes?

Sujeto 3: Si bueno, también estaba los que estaban ahí en la fiesta y también las otras dos prostitutas de las cuales mencionan.

Moderador: ¿Solamente recuerdas a ellos?

Sujeto 3: Uhm... de la encargada del lugar, la que les decía que tiene más clientes.

11. ¿Cómo te los imaginas? Descríbelos

Sujeto 3: De Sara no sé, solo la describen al inicio y luego no aparece más.

Moderador: O sea solo mencionaron a Sara al inicio nada más y no describen más de ella ¿cierto?

Sujeto 3: Ajá.

- **Contexto y Escenografía:**

12. ¿Cómo te imaginas el lugar y tiempo en donde se desarrolla esta historia?

Sujeto 3: Bueno me imaginaba que era un ambiente... no sé... mucha gente, bebidas, drogas y como dice en una parte que sube a la habitación de Lilith, me imagino que habían escaleras. O sea que era como un edificio o algo así.

Moderador: ¿Y sobre el tiempo en que sucede esta historia?

Sujeto 3: Si creo que ahí dice, en el año 2180 creo, algo por ahí. No sé cómo será ese tiempo, pero lo veo muy lejano todavía y me imagino pues eso, cosas como que muy futuristas, muy avanzadas como ahora todo se maneja por la tecnología, las aplicaciones y eso. Así me lo imagino.

Moderador: O sea consideras que él tiempo era muy futurista, súper lejano.

Sujeto 3: Sí.

13. ¿Cómo te imaginas que es el burdel Xmile?

Moderador: Me comentabas que en este lugar había drogas, licor ¿Qué más te imaginabas?

Sujeto 3: Uhm... no sé me imagino que... o sea por ejemplo en una parte decía que tenía un scanner, así que me imagino que todo funcionaba de esa manera. **Tal vez en**

la puerta había scanner para que las personas ingresen. No sé... muchos aparatos tecnológicos.

14. ¿Qué tipo vestimenta imaginas que se usa en este tiempo?

Sujeto 4: Bueno si, dice que la Bioapp se metían a las personas para cambiar de apariencia con solo presionar un botón, o sea me imagino que podían hasta pintarse el cabello así... simplemente seleccionando una opción como si fuera del teléfono.

Moderador: Y en cuanto a la vestimenta ¿También la podían cambiar?

Sujeto 3: Si.

- **Descripción:**

15. Menciona dos opciones para que se describa

Opción 1: Adrién caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith

Opción: Adrién está en el cuarto de Lilith

¿Cuál te gustaría describir?

Sujeto 3: Uhm... cuando Adrién está en el cuarto de Lilith.

Moderador: Ya. Cuéntame ¿cómo te imaginaste esta escena?

Sujeto 3: Ah... ella estaba ahí y cómo que el entro. Primero no le prestaba atención a lo que había a su alrededor y estaba... y le dijo que le habían hablado de ella y que le faltaba media sonrisa. Entonces le dijo que sonría y ella le dijo... o sea primero se molestó con Adrién.

Moderador: ¿Quién se molestó?

Sujeto 3: Ella.

Moderador: ¿Por qué crees que se molestó?

Sujeto 3: Uhm... le dijo que así son todos.

Moderador: ¿Qué más recuerdas de la escena?

Sujeto 3: Ah ya, y ella le pidió que se sacará las Bioapps y le dijo que estaba prohibido, pero ella le dijo pero estamos los dos y nadie va a saber. Y él se empezó a quitar las Bioapps y al final cuando logra quitárselos todas pues... ella sonrió y él logra completar la sonrisa, pero al final murió envenenado.

16. Haremos la misma dinámica pero ahora con los personajes

Opción 1: Lilith

Opción 2: Adrién

¿A quién te gustaría describir?

Sujeto 3: Uhm... Adrién.

Moderador: ¿Cómo te imaginabas a Adrién?

Sujeto 3: Era alto, creo que llevaba lentes de contacto rojo. Era rubio.

Moderador: ¿Rubio?

Sujeto 3: Me parece, recuerdo que estaba mal afeitado y tenía las Bioapps en todo su cuerpo hasta en su boca.

Moderador: ¿Y en cuanto a su vestimenta? ¿Cómo te lo imaginaste?

Sujeto 3: Me lo imagine con traje.

Moderador: ¿En traje?

Sujeto 3: Ajá.

Moderador: ¿Y te parecía una mala persona o buena?

Sujeto 3: Uhm... me parecía que había cometido algún error grave.

Moderador: ¿Un error? ¿Cómo qué?

Sujeto 3: Uhm... no recuerdo, esa parte no entendí.

- **Mensaje:**

17. Para ti, ¿Cuál crees que es el mensaje del cortometraje?

Sujeto 3: Uhm...

Moderador: ¿Alguna idea? O si no sabes, no hay ningún problema.

Sujeto 3: O sea no se me ocurre.

18. ¿Qué es Bioapp?

Sujeto 3: Bueno supongo que son las modificaciones que hicieron que el ser humano pueda vivir en un planeta sin oxígeno, o sea tuvieron que modificar las funciones vitales o sea para que el ser humano se pueda adaptar. Y esto lo hicieron con la tecnología, y supongo que son como que... aparatos que van adheridos al cuerpo de la persona y que tú la puedes... o sea... tocar y hacen algo... una función.

Moderador: O sea consideras, como mencionaste antes, esta Bioapp puede modificar algo de la persona.

Sujeto 3: Ajá. Como su apariencia, por ejemplo, explica. Como contestar el teléfono.

19. ¿Cómo te imaginaste que Adrien se quita la BioApp del cuerpo?

Sujeto 3: Bueno ahí dice que se empieza a quitar de las orejas, la de la boca, la del cuello. Y si no me equivoco esa era la que le permitía respirar sin oxígeno, pero como había oxígeno en el cuarto de Lilith, entonces el respira por primera vez oxígeno y como que al principio se ahogó un poco, pero luego se recuperó.

Ya pues entonces, me imagino que esa era la que le permitía estar sin respirar y o sea... Ah ya cuando se las quitaba le producía algo de dolor.

20. ¿Cómo te imaginas la sonrisa de Lilith al final?

Sujeto 3: Uhm... como que con sarcasmo.

Moderador: ¿Con sarcasmo y que más dijiste?

Sujeto 3: Ironía.

Moderador: ¿Por qué consideras que la sonrisa de Lilith fue sarcástico?

Sujeto 3: Porque ella sabía lo que iba a suceder cuando él se quitará las Bioapps.

Moderador: ¿Tú crees que lo hizo a propósito?

Sujeto 3: Sí.

21. ¿Cómo te imaginas la muerte de Adrien?

Sujeto 3: Bueno él estaba ahí... y luego el veneno fluye por todo su cuerpo porque era un líquido negro. Entonces supongo que cayó al suelo.

22. ¿Por qué llora Lilith al final?

Sujeto 3: Uhm... no sé por qué. Porque quizá le afectó su muerte.

Moderador: ¿Consideras que cuando Adrién muere a ella le afectó su muerte?

Sujeto 3: Ajá.

- **Actitudes:**

23. ¿Qué opinas de la voz del narrador? Describe lo que te gusta o no te gusta de él

Sujeto 3: Bueno, me pareció una voz muy neutral. O sea como debería ser un narrador cuando es un narrador omnisciente. Su tono de voz era adecuado y como que no había distracción, justamente por eso era neutral.

Moderador: O sea fue neutral porque fue adecuado para que no te genere ningún tipo de distracción.

Sujeto 3: En pocas palabras si te gustó la voz del narrador.

Sujeto 3: Sí.

Moderador: ¿No hubo ningún tipo de desagrado?

Sujeto 3: No.

24. ¿Sentías que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles?, ¿sí o no? ¿Por qué?

Sujeto 3: Sí.

Moderador: ¿Todas las palabras las entendiste? ¿No hubo alguna por ahí que no llegaste a entenderla?

Sujeto 3: Uhm... que yo recuerde todas la entendí.

Moderador: Entonces todas si eran entendibles.

Sujeto 3: Claro porque hay algunas palabras que utilizan los españoles netamente, es parte de su hablar. Pero como yo ya antes había escuchado varias películas con audiodescripción, ya las había escuchado antes.

Moderador: O sea ya habías escuchado esas palabras que escuchaste en el cortometraje.

Sujeto 3: Si.

25. ¿Qué recuerdas de la música que suena en el cortometraje?

Sujeto 3: Si.

Moderador: ¿En qué escena?

Sujeto 3: Bueno en la escena, en donde describen a las personas que estaban en el burdel. Hay como que música electrónica o algo así.

Moderador: ¿Música electrónica?

Sujeto 3: Si y me gusta.

Moderador: ¿Alguna otra escena?

Sujeto 3: Uhm... también cuando... si no me equivoco cuando Adrién cuando estaba con Lilith, también hay música pero... la típica música de la banda sonora que emplean para las películas.

Moderador: ¿Una música tranquila cuando era la escena de Lilith y Adrién?

Sujeto 3: Sí.

- **Nivel de conocimiento:**

26. ¿Con qué frecuencia consumes películas audiodescriptivas?

Sujeto 3: Uhm... muy poco en realidad porque realmente prefiero ver las películas así normales, pero me las describe mi hermana.

Moderador: ¿Te las describe tu hermana?

Sujeto 3: Ajá, sí. Además, tampoco tengo internet para estar buscando películas con audiodescripción. Entonces solo me queda ver las que están en la televisión y por eso. Me las describe mi hermana o alguien por ahí viendo, también.

Moderador: ¿Cuántas películas con audiodescripción has consumido?

Sujeto 3: Uhm... a ver...

Moderador: Un aproximado, normal.

Sujeto 3: Unas 10.

27. ¿Qué opinas sobre el uso de esta herramienta en proyectos audiovisuales?

Sujeto 3: Bueno me parece una herramienta muy útil porque justamente nos ayuda a nosotros a poder entender las escenas que son visuales, el entorno en el que se desarrolla y por ejemplo, así como para no estar necesitando ayuda de... por ejemplo de mi hermana o alguien que pueda describir las películas. Entonces las puedo ver yo sola y así.

Moderador: O sea consideras que si se implementa esta herramienta de la audiodescripción, ya no necesitas la ayuda de una segunda persona para que te pueda describir.

Sujeto 3: Sí.

28. ¿Ya habías escuchado cortometrajes de ciencia ficción?

Sujeto 3: Sí, ya la había consumido.

Moderador: ¿Qué película de ciencia ficción habías consumido?

Sujeto 3: Interestelar.

Moderador: ¿Qué te pareció la película? ¿La pudiste entender? ¿La viste en audiodescripción?

Sujeto 3: No, la vi en su formato original. El problema es que no la he visto completo, era como que veía partes... porque la vi cuando era así un poco joven y había ciertas distracciones, pero si recuerdo haber visto algunas partes.

- **Síntesis:**

29. ¿Crees que lo que pasa en esta historia podría pasarnos en el futuro?

Sujeto 3: Uhm... creo que tal vez sí, porque al paso que vamos. Vamos destruyendo la tierra muy rápido.

30. ¿Recomendarías este cortometraje audiodescriptivo?

Sujeto 3: Sí, justo se lo iba a pasar a mi enamorado.

31. En una sola palabra ¿Cómo describirías la audiodescripción del cortometraje?

Sujeto 3: Bueno que es muy explícito.

ANEXO N° 10. Transcripción de entrevista – Sujeto 4

- Preguntas de entrada:**1. ¿Qué te pareció el cortometraje?**

Sujeto 4: Me pareció muy interesante, me pareció muy avanzando y del futuro. Hablan sobre un montón de temas, sobre los implantes, los hologramas que ya están actualmente, pero lo que explican en el video audiodescriptivo ese ya es algo mucho más avanzando. Son proyectos que ya están terminados.

Moderador: Ok. Entonces dirías que te pareció interesante porque es futurista, resumiendo todo lo que has mencionado.

Sujeto 4: Ajá, futurista.

2. ¿Qué es lo que más te gustó?

Sujeto 4: Lo que me gustó... los hologramas... o sea cuando tú estás... Esa parte en donde el chico... O sea es como que tú puedes escanear a cualquier persona así y saber que este... o sea su estado de ánimo o cómo se ve ¿no? O cómo se puede ver haciendo este virtualmente o algo así, eso sí me pareció chévere.

3. ¿Qué es lo que menos te gustó?

Sujeto 4: Ah... qué puede ser... ah...

Moderador: ¿Te gustó todo?

Sujeto 4: Uhm...no, o sea todo, todo. Los implantes son así también genial, o sea bien chévere. Pero no, para mí todo me ha gustado.

Moderador: Ok. Entonces no tienes ninguna queja, no dirías que hay que no te gustó.

Sujeto 4: No, no hay.

4. ¿Qué opinas del ritmo que maneja?

Sujeto 4: Eh... es como si estuvieses... eh... me parece bien porque es como si estuvieses viendo el inicio de una película o no sé, claro es como una película cuando comienza que luego explica como... o sea las cosas que van a ir en la película y en el video aparece todos los personajes primarios y secundarios.

Moderador: Ok.

Sujeto 4: Pero o sea los sucesos se establecen en cada proceso que van adquiriendo toda la historia y está bien pues porque al final si tiene sentido.

5. ¿Qué opinas de la audiodescripción en este cortometraje?

Sujeto 4: Eh... para mí, me parece que si está bien descrito. Cuando uno hace una acción de los personajes, me parece bien porque tampoco es que esté a cada rato lo que hace porque si es así sería un poco aburrido para la persona que está escuchando la narración. Entonces, para mi está bien porque es una ayuda que más que todo hace que te metas más en lo que estás escuchando y que te inspire más a la imaginación que uno tiene para que pueda ver, es como si estuvieses viendo una película en sí, pero en tu mente.

- **Temática:**

6. En tus propias palabras, ¿de qué trata Xmile?

Sujeto 4: Xmile es una empresa que más que todo este... es una empresa de tecnología para... o sea esto tiene que ver con paredes, o sea con paredes me refiero a que ya no hay tantas paredes simplemente que en las paredes ya se desplazan ahí los hologramas de las publicidades de la tiendas y todo eso. Y además, yo pienso que ellos ayudan a las personas para que se unan más a la ciencia médica y más que todo geomédica. Eso es lo que es Xmile, que eran aplicaciones. Ahí está Bioapp, son aplicaciones... algo sobre la Bio es sobre las plantas o algo así.

Moderador: Ok. Entonces tú me has dicho que has entendido que Xmile es la empresa hace las Bioapps.

Sujeto 4: Ajá.

Moderador: ¿Eso es lo que entendiste?

Sujeto 4: Sí.

7. ¿De qué género es este cortometraje?

Sujeto 4: Yo pienso que es del género ficción.

Moderador: ¿Solo ficción? ¿Quizá te refieras a ciencia ficción?

Sujeto 4: Ciencia ficción.

Moderador: ¿Por qué crees que es ciencia ficción?

Sujeto 4: Porque habla sobre... como habla sobre la tecnología y también habla sobre años. Sobre el año 2089, dos mil ochenta y tantos. Entonces son años que en realidad no creo que llegue a pasar, o sea puede que pase ¿no? Pero yo pienso que es algo que no tanto puede ocurrir eso.

Moderador: O sea crees que todavía falta muchísimo para que pueda ocurrir algo así.

Sujeto 4: Si, muchísimo.

- **Personajes:**

8. ¿Quién es el personaje principal?

Sujeto 4: El personaje principal es Lilith.

Moderador: ¿Por qué Lilith es el personaje principal?

Sujeto 4: Porque es con ella con quien experimentan estos implantes. Ella no podía respirar entonces, experimentan eso a ver si funcionan.

Moderador: ¿Quién no podía respirar?

Sujeto 4: Lilith

Moderador: ¿Lilith no podía respirar?

Sujeto 4: Ajá.

9. ¿A qué se dedica? ¿cuál es su objetivo en la historia?

Sujeto 4: Ella vive pues... es una prostituta. Pero, en sí lo que ella quiere es sonreír, o sea ser feliz porque al final del cortometraje si lo llega a lograr.

10. ¿Quiénes son los personajes secundarios?

Sujeto 4: La... esta señora... la Madame o dama creo.

Moderador: Si, la Madame.

Sujeto 4: Ajá, si está bien. La Madame y las personas que están ahí bailando. Es que no se menciona tanto, o sea no hacen tanta incidencia en ella.

Moderador: ¿No recuerdas a nadie más en específico?

Sujeto 4: No porque el otro que es el artista, para mi él es junto con Lilith son los personajes principales.

Moderador: ¿Quién junto con Lilith?

Sujeto 4: El artista.

11. ¿Cómo te los imaginas?

Sujeto 4: Eh... bueno a la Madame, me la imagino como una señora elegante, así alta, blanca con colores elegantes y su cabello medio entre amarillo o medio castaño, amarrado su cabello. Tiene un vestido elegante, que es bien así pues, bien empoderada.

- **Contexto y Escenografía:**

12. ¿Cómo te imaginas el lugar y tiempo en donde se desarrolla esta historia?

Sujeto 4: ¿Te refieres al lugar en donde trabajaba Lilith?

Moderador: Ya sí, ¿cómo te imaginas el lugar en donde trabaja ella?

Sujeto 4: Bueno yo me imagino que es como un lugar... yo me imagino que es como tipo un club o algo así, en donde hay gente que es de alta sociedad, que tiene plata. Y que el hotel es con puros así... este...

Moderador: ¿El qué?

Sujeto 4: El hotel con puros hologramas, todos así llenos de publicidad sobre lo que tiene que ver con la empresa. Y en el tiempo, en el año pues... yo pienso que es... como dice el video ¿no? Que es donde ya no hay más oxígeno en el mundo, pero que esa empresa con la tecnología que tienen ha hecho que vuelva el oxígeno, o sea que las personas tengan oxígeno, pero de una manera que ellos han ampliado su dispositivo.

Moderador: Ok. Ahora, en la historia se menciona que Xmile es el burdel, en donde transcurre la historia. Entonces este hotel que tú te referías, es un burdel. Esa es la palabra técnica, quizás te has querido referir a eso.

13. ¿Cómo te imaginas que es el burdel Xmile?

Sujeto 4: Ah ya... yo pienso que es más... es como si fuese la casa o como un palacio, así grande, inmensa y hay áreas verdes, tienen su puente, por debajo de ahí pasan un río con el agua cristalina, pura. Y como te dije hace un momento, que ahí solo entran las personas o con que son socios de Xmile o que haya adquirido alguno de los proyectos y aunque no seas socio puedes entrar.

14. ¿Qué tipo vestimenta imaginas que se usa en este tiempo?

Sujeto 4: Yo lo describiría como una vestimenta antigua porque hablan sobre lentejuelas, collares así. Cuando escuche eso yo me acordé sobre como usan ahora estos árabes o judíos. Su vestimenta de ellos es así, igual o similar.

Moderador: O sea te la imaginas así un poco a la antigua.

Sujeto 4: A la antigua, claro.

Moderador: Quizá, no sé si equivoque. Es como estás vestimentas que eran vestidos largos de la época, en donde la gente utilizaba pelucas, tipo un estilo del tiempo de Beethoven más o menos.

Sujeto 4: De Beethoven, ajá. Claro.

Moderador: ¿Un estilo así dirías?

Sujeto 4: Un estilo así, claro.

Moderador: Sí, porque tú me has mencionado ahorita de que era como árabes y como judíos.

- **Descripción:**

15. Moderador: Mira, lo que vamos a hacer ahora. Yo te voy a dar 2 opciones de 2 escenas para que tú las describas:

Opción 1: El chico, que se llama Adrien está caminando por el burdel hacia el cuarto de Lilith, que es la chica que está adentro

Opción 2: Es cuando Adrien ya está dentro del cuarto con Lilith

Moderador: ¿Cuál quisieras describir?

Sujeto 4: La opción 1.

Moderador: La opción 1, cuando Adrien está caminando por el burdel, dirigiéndose al cuarto de Lilith.

Sujeto 4: Sí.

Moderador: Ok. Te escucho entonces, ¿cómo te imaginaste este momento?

Sujeto 4: Yo me imagino que él pues... cuando salió del ascensor este... mientras caminaba pues él tenía su holograma... yo me imagino que estaba observando todos

los hologramas o las paredes, que prácticamente son hologramas, que estaban ahí hablando sobre la empresa, sobre sus dispositivos. Todo eso. Luego, que el piso sea así como que alfombrado, que se escucha que cuando caminas que este así... como que... Yo me imaginé como si fuese así yendo a uno de los cuartos o una de esas áreas, en donde hay silencio sin aire, pisos así alfombrados, donde no se escuche mucho ruido. Y en el momento de que él llega a la puerta del cuarto de Lilith, la puerta pues... era como una puerta normal, pero que ya tenía como un sensor. Entonces detectaba a la persona que estaba ingresando y también el holograma del artista, tenía un sensor que te hacía que la puerta... o sea que era como que compatible, entonces se podía abrir normal la puerta. Así es como yo me lo imagino.

16. Las 2 opciones son: Lilith, la chica que está dentro y la otra opción es Adrién, el chico que entra al cuarto.

Moderador: ¿A quién quisieras describir?

Sujeto 4: A Adrién.

Moderador: ¿A Adrién, el artista?

Sujeto 4: Ajá.

Moderador: ¿Si recordabas su nombre o era hasta que te lo mencione ahorita?

Sujeto 4: No me acordaba del nombre, o sea si lo había escuchado. Pero no me acordaba el nombre, me acordaba porque él decía al final que era el artista.

Moderador: Ok. Entonces te escuchamos. ¿Cómo era el artista?

Sujeto 4: Bueno pues... Adrién es un señor, un poco joven, empresario que él pues... él es el creador de los hologramas. Yo me imagino que eso... una persona sería en el proyecto que hace porque él también quiere experimentar sobre eso y si podía hacer algo más con esos hologramas para contar. Y me imagino pues... que será no tan

alto, blanca, que siempre está elegante con ternos, corbatas. Y como persona es muy observador, él observa a las personas así, es muy minucioso en esas cosas. Y que él siempre llevaba consigo su holograma como esa asistente, que era una chica... y con su brazo se transformaba o algo así fue como entendí.

Moderador: ¿Adrién se transformaba me dices?

Sujeto 4: No, que su brazo pasaba por el holograma... como que se veía diferente. Habían cambios, así es como yo me lo imaginaba a Adrien.

Moderador: ¿En cuánto a su físico qué más?

Sujeto 4: Yo me imaginaba que era blanco, que su contextura era un hombre ni tan delgado ni tan así... musculoso. Pero una persona así... que tenga ese porte elegante. Para mí, no era una persona mala, más bien era una persona observadora, que le gustaba mucho analizar a las personas.

- **Mensaje:**

17. Para ti, ¿Cuál crees que es el mensaje del cortometraje?

Sujeto 4: El mensaje es que uno no tiene que estar encerrado en su mundo para que se dé cuenta de que puede ser feliz porque eso era lo que pasaba con Lilith. Eso es lo que yo estoy entiendo, no sé si estoy equivocado o no. Que ella prácticamente estaba en una prisión de lujo, entonces nunca salió al exterior. Al final pues... este... ella sale y como que... por fin pudo sonreír y decir que ahora si soy libre y soy feliz por mi libertad. A veces nosotros estamos tanto tiempo encerrados en nuestras casas que no queremos salir sea por cualquier motivo o circunstancia, no nos damos cuenta de que afuera pues... tenemos a personas que pueden invitarnos a salir en la calle sean nuestros amigos o familiares para poder estar juntos como personas y pasar momentos únicos, de vivir la vida.

18. ¿Qué es Bioapp?

Sujeto 4: Bioapp... lo que puedo entender es que son implantes que ayudan a que la persona pueda tener una vida más... saludable.

19. ¿Cómo te imaginaste que Adrien se quita la BioApp del cuerpo?

Sujeto 4: Yo imaginé pues... que era algo así como que ya no lo soportaba. Era algo que se la quería quitar porque entendió que no podía vivir con eso puesto y al momento de quitárselo... yo sentí que era una sensación así de alivio de que por fin ya no tengo esto conectado, o sea que haya estado dentro de él... algo dentro de ti... algo extraño.

Moderador: Ok. Pero hablando específicamente de la escena, ¿sabemos que se lo saca del cuerpo?

Sujeto 4: Sí.

Moderador: ¿Podrías decirnos de qué partes del cuerpo?

Sujeto 4: Ah... yo pienso que era del estómago y de uno de sus brazos.

20. ¿Cómo te imaginas la sonrisa de Lilith al final?

Sujeto 4: Fuera una sonrisa como que... diciendo gracias o que... una sonrisa así que le nació, que le salía espontáneamente... así real. No fue fingida, no fue actuada, se le salía así... su yo aunque eso es lo que ella sintió por dentro porque por fin volvió a sonreír.

21. ¿Cómo te imaginas la muerte de Adrien?

Sujeto 4: Yo pienso que él... o sea su muerte ha sido... fue dolorosa, pero porque él se le escuchaba renegando, o sea estaba molesto, enojado así como que... sufriendo. Pero, luego cuando entendió al final muere así... en paz, muere tranquilo, calmado.

22. ¿Por qué llora Lilith al final?

Sujeto 4: Porque se llegó a quitar los implantes con la ayuda de Adrien, llora también por eso y también en parte por la muerte de Adrien, le apena. O sea ella no quería que muera y por eso es que se pone a llorar.

Moderador: Me mencionaste al comienzo porque también pensabas que Lilith se quita los implantes.

Sujeto 4: Sí, también por eso.

- **Actitudes:**

23. ¿Qué opinas de la voz del narrador? Describe lo que te gusta o no te gusta de él.

Sujeto 4: Bueno de la voz, lo que me gusta es que cuando describe cada acción de los personajes, lo hace bien y o sea... la voz es genial, está bien. Pero lo que no me gustó es que hay veces... por ratos... como que habló muy rápido y como que no se le llega a entender tan bien, que es lo que está describiendo. Y también, lo que no me gustó y lo que me parece es que pudo haber descrito algunas escenas, algunas acciones más. Y ahí ya hubiera sido genial, pero aun así todo lo que describió la voz, igual si está bien.

24. ¿Sentías que las palabras empleadas por el narrador eran entendibles?, ¿sí o no? ¿Por qué?

Sujeto 4: Eh... no porque habían algunas palabras que no sé cuál es su significado. Pero en la mayoría si llegué a entender lo que escribía.

Moderador: Capaz recuerdas alguna escena, en donde mencionaba las palabras que no entendías.

Sujeto 4: Por ejemplo, al inicio cuando hablaba sobre los implantes y no recuerdo qué otras cosas más.

Moderador: O sea tú sentías que algunas partes eran muy rápidas y también sentías que algunas palabras que usaban no eran entendibles.

Sujeto 4: Eran palabras técnicas, eran muy complicadas de entender. Como: burdel, retal y bombonera.

25. ¿Qué recuerdas de la música que suena en el cortometraje?

Sujeto 4: Eh... bueno de la música en la escena, donde están ahí... bailando todos en ese lugar, en una parte del burdel. ¿Burdel no? ¿Cómo se llamaba ese lugar burdel?

Moderador: Sí, burdel.

Sujeto 4: Ah ya, burdel. Era una escena donde todos están bailando y ahí la canción que yo he escuchado es cómo de un... es una canción electrónica... me dio ganas de bailar jajaja y al final sobre la canción que canta hizo la voz de una señora que canta. Esa canción si me agradó bastante porque... o sea... si me puse a escuchar así detenidamente la letra, pues se habla sobre la felicidad, solo una parte de la canción. Eso fue lo que yo entendí y si me llego a hacer sentir bien esa canción del final.

Moderador: ¿La canción del final?

Sujeto 4: Si, donde sale cantando una señora.

Moderador: Entonces la música que más recuerdas es la que bailan y que te dio ganas de bailar como dices, y la otra del final que cantó una señora.

Sujeto 4: El final sí.

- **Nivel de conocimiento:**

26. ¿Con qué frecuencia consumes películas audiodescriptivas?

Sujeto 4: La verdad muy poco por no decir casi nada. Mayormente, el año pasado si llegaba a consumir o a ver esas películas con audiodescripción, casi todas las primeras semanas de los meses. Pero ahora, como yo tengo un poco de visión

entonces a veces esas películas audiodescriptivas, aunque ya estoy acostumbrado, como que me da un poco de sueño, no es aburrimiento sino que no es igual que tú veas una película así con los actores hablando, pero sin que haya una segunda voz ahí. A una película sea igual así con imagen que esté hablando. Yo creo que es depende de la película, hay películas que te quedas enganchado con audiodescripción que hasta lo que describe la voz, es como que te tiene ahí. Pero por el momento yo ya no consumo películas con audiodescripción.

Moderador: ¿Recuerdas cuándo fue la última vez que consumiste una película con audiodescripción?

Sujeto 4: Ehh sí, ante de ayer.

Moderador: ¿Ante de ayer?

Sujeto 4: Si.

Moderador: ¿Cuál?

Sujeto 4: Tengo un grupo de Whatsapp, en donde comparten película en audiodescripción y me puse a ver el Aro 1 en audiodescripción.

Moderador: ¿El Aro?

Sujeto 4: Si, el Aro. Mayormente la audiodescripción está en el idioma español de España, pero esta vez el Aro estaba en audio Latino.

Moderador: Ah, estaba en audio Latino la audiodescripción.

Sujeto 4: Claro, la audiodescripción y las voces de los que actúan, también.

27. ¿Qué opinas sobre el uso de esta herramienta en proyectos audiovisuales?

Sujeto 4: Yo pienso que es algo muy bueno porque en el mundo las personas con discapacidad nos ayudan bastante. Somos invidentes o baja visión nos ayudan a que podamos disfrutar así como las personas que tienen visión normal. Y de paso también

ayudan a sensibilizar más a las personas que no tienen esa discapacidad y como que es algo novedoso y es una gran ayuda a la inclusión social.

28. ¿Ya habías escuchado cortometrajes de ciencia ficción?

Sujeto 4: No, cortometraje no.

Moderador: ¿Películas tampoco?

Sujeto 4: Películas de ficción sí.

Moderador: O sea ¿películas con audiodescripción?

Sujeto 4: Con audiodescripción, sí.

Moderador: ¿Qué películas habías escuchado con audiodescripción que sea de ciencia ficción?

Sujeto 4: Por ejemplo, hay una película que si vi que se llamaba “El Milagro de Ana Sullivan” que era así de ficción.

- **Síntesis:**

29. ¿Crees que lo que pasa en esta historia podría pasarnos en el futuro?

Sujeto 4: Hay una probabilidad que si pueda pasar.

Moderador: ¿Por qué?

Sujeto 4: Porque la tecnología, hoy en día, pues este... por la vanguardia avanza a cada segundo, a pasos agigantados. Entonces con esto de los hologramas ya están acá, pero no se usan mucho, pero como están ahí en un proyecto a futuro.

30. ¿Recomendarías este cortometraje audiodescriptivo?

Sujeto 4: Si, si claro! A mis amigos que tienen la misma discapacidad que yo y a los que no, los que tienen visión normal también. En si es un cortometraje, como te digo, bien... te llama mucho la atención.

31. En una sola palabra ¿Cómo describirías la audiodescripción del cortometraje?

Sujeto 4: Uhm... Muy buena.

ANEXO N° 11. Permiso de uso del guion audiodescriptivo *Xmile*

PERMISO DE DERECHOS DE UTILIZACIÓN DE GUIÓN AUDIODESCRIPTIVO ORIGINAL

El 19 de Mayo de 2020.

Yo, Miguel Ángel Font Bisier identificado con DNI 44872728-G, en mi condición de guionista y poseedor de los derechos sobre la composición original titulada *XMILE*, autorizo a Contreras Enriquez, Pamela Cristina, identificada con DNI 74915403 y Saldaña Vera, Alejandro, identificado con DNI 76602568, para el análisis y publicación de las partes pactadas en conjunto de este material, en el proyecto de investigación que tiene por nombre “Características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*”. En virtud de este documento, declaro que soy propietario de los derechos de autor del material en mención y en consecuencia garantizo que puedo otorgar la presente autorización.

A cambio, recibiré una copia completa del proyecto “Características del proceso de comunicación en las personas con discapacidad visual al percibir el cortometraje con audiodescripción *Xmile*” como material de archivo, consulta y documentación sobre el proyecto.

Atentamente,

Nombre: Miguel Ángel Font Bisier

DNI: 44872728G

