

## Audiodescribiendo las emociones de película: accediendo “del derecho” a *Del revés*

*Audiodescription of Emotions in Films: Accessing Inside-Out from the “Right Side Out”*

RECIBIDO 27/5/2024 | ACEPTADO 21/9/2024

 ROCÍO ÁVILA RAMÍREZ

<https://orcid.org/0000-0001-9308-5565>

Universidad de Córdoba (España)

 MARÍA DEL MAR RIVAS CARMONA

<https://orcid.org/0000-0001-6298-842X>

Universidad de Córdoba (España)

ABSTRACT

RESUMEN

In this paper, we would like to reflect on the choices made in the production of an audio-described script for an animated film. Whoever prepares the script for an audio description must, without doubt, have a profound linguistic knowledge, as well as a great knowledge of the work it describes, its message, its creator and its style, as well as its recipients. This linguistic and documentation training, knowledge of subtitling and the ability to understand the meaning in short periods of time are vital when it comes to transmitting as many stimuli as possible to blind “spectators”. From a pragmatic-cognitive perspective, we want to reflect on the capacity of analysis, interpretation and transmission of non-verbal stimuli in the form of verbal stimuli in an animated film that requires a maximum effort of information compression for the written script. This is the film *Inside Out* (2015), winner of the Oscar for Best Animated Film. To this end, relevant fragments of the film and the audio description prepared by the National Organization of the Spanish Blind (ONCE) through its mobile application Audesc Mobile are analyzed.

**KEY WORDS:** audio description; accessible translation; animated film.

En este trabajo queremos reflexionar sobre las elecciones tomadas para elaborar un guion audiodescrito de película de animación. Quien elabora el guion de una audiodescripción debe, sin duda, tener un profundo conocimiento lingüístico, así como un gran conocimiento de la obra que describe, de su mensaje, de su creador y su estilo, así como de sus receptores. Esta formación lingüística y de documentación, de conocimiento del subtitulado y la capacidad de comprensión del significado en espacios cortos de tiempo, son vitales a la hora de conseguir transmitir cuantos más estímulos posibles a los “espectadores” no videntes. Desde una perspectiva pragmático-cognitiva, queremos reflexionar sobre la capacidad de análisis, interpretación y transmisión de estímulos no verbales en forma de estímulos verbales en una película de animación que requiere de un esfuerzo máximo de compresión de información para el guion escrito. Se trata de la película *Del revés* (2015), galardonada con el Óscar a la mejor película de animación. Con este fin, se analizan tres fragmentos relevantes de la película y de la audiodescripción elaborada por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) a través de su aplicación móvil Audesc Mobile.

**PALABRAS CLAVE:** audiodescripción; traducción accesible; película de animación.

## 1. INTRODUCCIÓN

La audiodescripción (en adelante AD) se está convirtiendo en un nuevo y apasionante ámbito de estudio en el amplio panorama de la lengua y la traducción. Gracias a este recurso intermodal que describe las imágenes mediante palabras aprovechando los silencios de los productos audiovisuales, hacemos llegar a las personas con discapacidad visual todo lo que no pueden percibir, traduciendo a palabras esa parcela de realidad.

Descripción por Bartoll (2015) como la narración, en directo o grabada, de las imágenes de un producto audiovisual, la AD es generalmente intralingüística, aunque puede darse también la modalidad interlingüística, sobre todo en óperas, conocida como audiolintroducción. Se trata de una técnica que consiste en la introducción de elementos auditivos que describen lo que se ve en pantalla (es decir, la escenografía, los personajes, etc.); en definitiva, los elementos visuales relevantes y significativos que no aparecen como parte de la banda sonora del programa en sí (Orero, 2005).

Al igual que ocurre con otras modalidades de traducción accesible, resulta crucial conocer el tipo de usuarios a los que va dirigida la AD, pues no es lo mismo que se trate de una persona que es ciega de nacimiento, a consecuencia de una enfermedad o accidente, o por el paso de los años. En el caso de España, aunque el grupo predominante pueda ser el formado por personas de avanzada edad que han perdido la vista, la AD se desarrolla en torno a individuos con ceguera total (Díaz Cintas, 2010); además, de momento en España los ciegos no pueden consumir AD en otras lenguas, ya que solo se audiodescribe en lengua castellana (Braun y Orero, 2010).

En un informe elaborado para el Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (CESyA), Díaz Cintas (2006) señala cuatro competencias esenciales que debe poseer el audiodescriptor<sup>1</sup> para llevar a cabo su tarea como profesional de la AD. De las cuatro competencias la primera, y más importante, es la lingüística. Esta competencia requiere que el profesional a cargo de realizar la AD tenga un dominio pleno de su lengua, pues va a llevar a cabo múltiples descripciones de los personajes, de los escenarios, ropa u otros elementos que ayuden a proporcionar al público la información relevante que no puede percibir a través de la vista.

En el caso de la película de animación *Del revés*, esta competencia adquiere una mayor importancia, pues la descripción de sentimientos y emociones es constante durante toda la proyección y se refleja de forma recurrente a través de sugerentes metáforas visuales, lo que hace que la semiótica de la cinta se considere altamente atrayente e interesante para nuestro estudio.

<sup>1</sup> Siempre que se haga referencia al “audiodescriptor”, “espectador”, etc., estaremos incluyendo, por supuesto, a audiodescriptores y audiodescriptoras, espectadores y espectadoras, etc.

## 1.1. Tecnología para la accesibilidad

Si algo caracteriza a nuestra era es muy probablemente el alto despliegue y uso de la tecnología que domina nuestro entorno y nuestro quehacer diario. Al margen de polémicas en torno a los aspectos positivos y negativos que supone su uso en ciertos ámbitos, lo cierto es que su impacto en el acercamiento de la cultura a las personas con discapacidad está siendo cada vez mayor y más positivo. De hecho, resulta cada vez más frecuente encontrar aplicaciones móviles y artefactos de todo tipo cuyo objetivo principal es facilitar la vida cotidiana a las personas con algún tipo de discapacidad y el acceso al mayor número de servicios posible.

En relación con la AD, entre estos adelantos cabe mencionar la app *Audiodesc Mobile*. Esta app hace posible disfrutar de la AD de aquellas películas previamente audiodescritas, mediante la sincronización con la película al inicio de la misma. Esta app se es totalmente accesible y dispone de opciones de configuración que permiten a los usuarios con visión parcial adaptar la aplicación a sus necesidades.

Otra innovación que ha revolucionado el sector tecnológico dirigido a la accesibilidad tiene como beneficiarias a las personas con discapacidad auditiva. Se trata de un guante diseñado por Álvaro García López<sup>2</sup>, investigador del CESyA, y dado a conocer en 2022, que les permite experimentar las sensaciones y emociones que transmite la música, “modula[ndo] una serie de vibraciones sobre la piel, que activan las mismas zonas del cerebro que determinadas notas musicales”, de modo que “una persona con discapacidad auditiva total puede hacerse una idea bastante aproximada de las sensaciones y emociones que transmite una determinada melodía” (CESyA, 2022).

También en el CESyA se patentó en 2007 un diseño de gafas de subtitulado con realidad aumentada que permiten a una persona con discapacidad auditiva, o que no entienda el idioma, ver una película con subtítulos de forma individual, gracias a un microcontrolador y un monóculo que proyectan los subtítulos en el cristal de la gafa. Esto les valió la consideración por parte de la revista *Time* como uno de los diez mejores inventos del año (CESyA, 2022).

## 2. LA AUDIODESCRIPCIÓN DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES

Para algunos autores la principal función de la AD es informativa. Así, Chapado Sánchez (2010: 181) considera que la AD es un texto descriptivo que ha de contar con el mayor grado de objetividad posible. Poethe (2005: 41) también opina que su función es transmitir información que sea relevante para facilitar la comprensión del receptor, «für das Verstehen der Filmhandlung relevanten Informationen an einen Partner zu vermitteln».

<sup>2</sup> Ha sido galardonado con el premio al mejor póster y presentación de trabajo doctoral en el XXXV Conference on Design of Circuits and Integrated Systems.

No obstante, para autores como Jiménez Hurtado (2010: 17), la AD encierra mucho más que información:

No podemos estar de acuerdo con Poethé (2005: 41) cuando afirma que se trata simplemente de un texto informativo; su intención comunicativa no es exclusivamente la de informar al receptor del mismo de lo que está ocurriendo en pantalla de forma objetiva. La intención tanto de las reglas europeas (*ITC Guidelines*) como la de la norma española parece ser ésa. Sin embargo, los resultados obtenidos hasta ahora son algo más complejos.

En efecto, no cabe considerar al texto audiovisual como un simple texto informativo. En el momento en que este tipo de traducción accesible se encuentra íntimamente ligada a personas con discapacidad visual, se convierte en algo más complejo que la mera transmisión y descripción de imágenes. Si, además, la información que se ha de transmitir incluye cuestiones abstractas como estados de ánimo, sentimientos y emociones, la complejidad será aún mayor.

Por otro lado, es preciso tener en cuenta que, tal y como aprecian autores como Holland (2009), la AD no puede ser transparente. Hemos de recordar que no estamos ante un lector de pantalla, sino ante una tarea realizada por seres humanos, lo que siempre ha de implicar algún grado de interpretación y subjetividad. Esta opinión es compartida por expertos como Finbow (2010: 219), quien argumenta que «[t]here is no such point of view, either the narrator's, camera's, character's, or audio describer's, as objective», ya que el propio uso de adjetivos y adverbios siempre implica un grado de interpretación y evaluación por parte del audiodescriptor.

Así pues, la ya ardua tarea del audiodescriptor no solo consiste en interpretar el texto audiovisual y trasvasar la información esencial a través de expresiones concisas sujetas a la brevedad temporal, sino que, además, deberá “traducir” y transmitir los sentimientos y emociones transmitidos de forma visual en la pantalla al sistema auditivo del receptor, procurando crear en este de forma verbal el mismo efecto que el producto audiovisual original dirigido a un público “general”. Todo ello con la pretensión de ofrecer la mayor objetividad posible. No obstante, cabría preguntarse ¿son objetivas las emociones?

Para LeDoux (2000), en el caso de la información visual se producen en paralelo procesos perceptuales dependientes de sistemas de respuesta primarios basados en las emociones. En concreto, el procesamiento emocional de la imagen se realiza a través del sistema límbico (Damasio, 1999) y resulta esencial para la generación de significado en el mensaje (Grill-Spector y Malach, 2004).

Si hay algo que pueda ayudar y potenciar esta tarea de transmitir emociones es, sin duda, la música. Existen varias teorías que demuestran que esta es capaz de crear emociones tan intensas como el miedo, llegando, incluso, a ser más importante que las imágenes (Ramos Caro, 2013). Son muchos, de hecho, los estudios que han demostrado la capacidad de la música para provocar emociones (Gabrielsson, 2001; Scherer, 2004; Juslin y Laukka, 2004; Evans y Schubert, 2008; Juslin y Västfjäll, 2008;

Lundqvist, Compte y Lansner, 2009; Van Rooyen, 2011). Lack (1997: 174) se refería, concretamente, al poder emocional de la música de películas:

Film music is a highly coded form of emotional message; its tones and cadences seem to appeal to something ‘wired’ in us, triggering the appropriate emotional response at the appropriate moment.

En este sentido, cabe destacar el trabajo de Nikki (2004), quien comparó el impacto de la música emocional con el de las películas emocionales. La música fue capaz de provocar un mayor incremento en la conductividad galvánica de los sujetos que las películas y recibió también mejores puntuaciones en los cuestionarios de autoinforme (Ramos Caro, 2013).

Unido a este tipo de estudios, en el campo de la neurobiología se ha abierto una vía de investigación centrada en las implicaciones cognitivas de la percepción visual de obras de arte denominada “Neuroestética”. En relación con esta idea, el planteamiento de un estilo de AD más centrado en la transmisión de emociones y aspectos estéticos concuerda con lo apuntado por los estudios de neuroestética que han delimitado áreas especializadas del cerebro activadas ante estímulos visuales (pinturas) considerados bellos por los sujetos (Kawabata y Zeki, 2004), así como aquellas involucradas en la generación de juicios estéticos y afectivos ante el visionado de obras de arte (Ishizu y Zeki, 2013).

Resulta muy relevante en este aspecto el reconocido trabajo de Ramos Caro (2013), que analiza las implicaciones de la recepción de AD neutra y las compara con la recepción de AD con una determinada carga emocional. Su estudio demostró que en muchos casos los sujetos tendían a preferir *input* que incorporaba mayor componente emocional.

Por su parte, Chica Núñez (2019) presentaba los resultados de un estudio de recepción realizado en 12 sujetos con ceguera total o discapacidad visual grave y moderada, en el que se comparaba la transmisión de aspectos estéticos y emocionales de la AD de la película *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005), contrastando la versión Audesc de la ONCE y una propuesta de audiodescripción de Dorado Lazo (2017) que realza los elementos estéticos y emocionales mediante el uso de determinadas estrategias de traducción de la imagen (2019: 371). Uno de los resultados más interesantes de su trabajo fue percibir variables no previstas de manera inicial y que influían directamente en las preferencias del receptor a la hora de elegir una audiodescripción neutra o afectivo-emocional; estas variables eran la calidad sonora de las locuciones, la prosodia y la modulación de la voz del locutor.

### 3. DEL REVÉS Y “DEL DERECHO”

La cinta elegida para realizar este trabajo es el conocido largometraje infantil *Inside out* (2015), título traducido por *Intensamente* en Hispanoamérica y *Del revés* en España. Se trata de una película de animación por computadora en 3D, producida en Estados Unidos por Pixar Animation Studios y distribuida por Walt Disney Pictures.

Con una carga altamente psicológica y emotiva, las protagonistas son las emociones que se desarrollan en la mente de Riley Anderson, una niña que, tras mudarse de Minnesota a San Francisco, se siente desubicada y sola. Las cinco emociones que dominan la mente de Riley son Alegría, Tristeza, Miedo, Ira y Asco<sup>3</sup>. Cada una de ellas cumple una función dentro de Riley, si bien hasta el comienzo del filme era Alegría la que dominaba sus emociones. El cambio de ciudad y dejar atrás su entorno conocido provoca que sean otras las emociones que comiencen a tomar las riendas de la mente y la vida de Riley, lo que provocará una serie de acontecimientos y comportamientos inesperados para sus padres y nuevos sentimientos que la niña deberá gestionar y afrontar.

Como curiosidad digna de mención, su guionista y director, Peter Docter, escribió la historia basándose en su propia experiencia infantil al trasladarse a Dinamarca con su familia y al observar cambios de comportamiento similares en su propia hija. Para la realización de la cinta, los productores llegaron a consultar a numerosos psicólogos y neuropsicólogos, lo que ayudó a aplicar los últimos conocimientos en estos ámbitos que apuntan a que las relaciones interpersonales están significativamente influidas por el tipo de emociones intrapersonales que nos dominan (Ekman y Davidson, 1994; Ekman, 2003; Keltner, Oatley y Jenkins, 1996; Keltner, 2016). Dada la complejidad y profundidad de la trama, sin abandonar el sentido del humor y delicadeza propios de la marca que la secunda, la BBC la consideró en 2016 como una de las 100 mejores películas del s. XXI.

Para poder analizar las emociones y sentimientos en *Del revés* es preciso un ejercicio de empatía en primera persona, que puede llevar a plantearnos si son las emociones las que dominan nuestra vida o si, por el contrario, somos nosotros/as quienes, por diversos motivos, nos vemos obligados/as a controlar los sentimientos en muchos momentos de la misma. Desde que en 1995 el psicólogo Daniel Goleman publicara *Emotional Intelligence*, son muchos los estudios que han profundizado en la naturaleza de la inteligencia emocional; mientras una parte de la inteligencia emocional nos dice que no hay que reprimir las emociones, otra se empeña en enseñarnos a controlarlas, convirtiéndose en una de las muchas moralejas de la película.

A priori, transmitir estas emociones no debería presentar gran dificultad, pues es algo innato e intrínseco que posee todo ser humano, al margen de que espectador tenga o no discapacidad visual o auditiva. Sin embargo, transmitir a quien no puede ver la información de *Del revés* (2015), en la que las propias emociones son las que llevan “la voz cantante” de la historia mediante metáforas en gran medida “visuales”, requiere volver a darle la vuelta y ponerlas “del derecho” para describir algo tan básico y humano como una emoción o un sentimiento.

<sup>3</sup> Tras consultar al psicólogo Paul Ekman, experto en el estudio de las emociones, el creador de la historia, Pete Docter, decidió emplear estos cinco personajes. Ekman había identificado seis emociones principales: furia, miedo, tristeza, disgusto, alegría y sorpresa, pero Docter añadió sorpresa y temor en un mismo personaje dadas sus similitudes.

Junto a la imagen, la prosodia es fundamental en la construcción fílmica de las emociones: ¿se transmite igual un sentimiento o una emoción si se hace desde un punto de vista neutro? O, por el contrario, ¿se transmite mejor la emoción haciendo uso de los recursos fónicos apropiados para hacerlos “más reales”? De todos es conocida la importancia de la prosodia en la cinematografía, sin embargo, es preciso enfatizar su relevancia a la hora de darle la vuelta a la AD de *Del revés*, puesto que el lenguaje verbal y el paralenguaje serán el vehículo que transmita y supla la información visual de la que carece el público no vidente. De la misma forma que el guante trata de transmitir emociones a través de vibraciones, la lengua tiene que utilizar los recursos necesarios para realizar una AD afectiva-emocional que haga llegar al espectador ciego las mismas sensaciones que al público en general.

La interpretación pragmática de las imágenes y metáforas visuales, junto con los enunciados de cada emoción que domina la mente de Riley y la prosodia que les acompaña, son fundamentales para transmitir el mensaje a las personas con discapacidad visual con la mayor precisión posible. La pragmática analógica de la película escogida es muy rica y compleja, y ataña a todos y cada uno de los personajes que participan en ella, por lo que su estudio se aborda en los siguientes epígrafes.

#### 4. ANÁLISIS

Como hemos señalado, la película de animación *Del revés* (2015) es una obra maestra que explora de manera innovadora y conmovedora el funcionamiento interno de la mente humana a través de la personificación de las emociones de una niña llamada Riley. El presente análisis se centrará en tres escenas clave de la película, cada una de las cuales revela aspectos profundos sobre el desarrollo emocional y la construcción cognitiva de la personalidad de la protagonista y de los personajes que la rodean.

El corpus objeto de estudio lo conforman tres fragmentos correspondientes a la audiodescripción del filme. Dado que la plataforma Disney+ no cuenta con una audiodescripción oficial de la película, empleamos la AD elaborada por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) a través de su aplicación móvil Audesc Mobile<sup>4</sup>. Dicha aplicación es producto de un desarrollo conjunto entre la ONCE y la fundación Vodafone, y proporciona audiodescripciones no oficiales para personas con discapacidad visual. La aplicación cuenta únicamente con la AD, siendo posible sincronizarla con el contenido audiovisual que se esté emitiendo en otro dispositivo. Esto resulta especialmente interesante para nuestro análisis, pues nos permite diferenciar claramente la AD del diálogo y sonidos de la película original.

<sup>4</sup> Su principal función es ofrecer una descripción detallada de las imágenes y escenas de películas, series de televisión y otros productos audiovisuales que no se encuentran previamente audiodescritos, facilitando así su accesibilidad. La aplicación cuenta únicamente con la audiodescripción, siendo posible la sincronización entre la aplicación y el contenido audiovisual que se esté emitiendo en otro dispositivo. Esto es especialmente interesante para nuestro análisis, pues nos permite diferenciar claramente la audiodescripción del diálogo y sonidos de la película original.

La primera escena objeto de investigación (0:00:00-0:08:24), que marca el inicio de la película, introduce a los espectadores en un mundo dual: existe una división marcada entre el mundo exterior, donde Riley interactúa con su entorno, y el mundo cognitivo, donde sus emociones —Alegría, Tristeza, Miedo, Asco e Ira— dirigen sus acciones y respuestas. Esta división establece el marco narrativo y conceptual de la película, mostrando cómo las emociones colaboran para moldear la experiencia y personalidad de Riley.

La segunda escena ocurre cuando Riley asiste por primera vez a su nuevo colegio tras mudarse a San Francisco desde Minnesota (0:20:40 - 0:30:00). Este momento, junto con la posterior conversación con sus padres durante la cena, permite observar las emociones predominantes en ellos y revela los primeros indicios de cambio en la personalidad de Riley. En esta secuencia se evidencian los conflictos internos y la lucha por mantener un equilibrio emocional en un entorno desconocido y desafiante.

Finalmente, se realizará un análisis de la escena de catarsis que tiene lugar en el desenlace de la película, en la que Riley acepta la tristeza como una parte esencial de sus recuerdos, culminando el viaje emocional de la protagonista (1:20:00 hasta créditos). Este momento de aceptación y reconciliación interna no solo ayuda a Riley a superar la difícil transición de la mudanza, sino que también ofrece una poderosa lección sobre la importancia de abrazar todas las emociones como parte del crecimiento personal.

A través de estas escenas, *Del revés* se presenta no solo como una película de animación entretenida, sino como una reflexión profunda sobre la complejidad emocional y el desarrollo de la identidad en la infancia.

#### 4.1. El inicio

La primera secuencia de *Del revés* presenta al espectador o al oyente el funcionamiento interno de la mente de Riley, la protagonista. La audiodescripción juega un papel esencial para transmitir de manera accesible la complejidad visual y narrativa de la película a personas con discapacidad visual. A través de la AD, se narra cómo las emociones toman forma y comienzan a influir en la vida de Riley desde su nacimiento.

(EN OFF) UN HOMBRE Y UNA MUJER SOSTIENEN A UN RECIÉN NACIDO ENVUELTO EN UNA MANTA. / EL BEBÉ ABRE LOS OJOS Y LA CÁMARA SE INTRODUCE EN SU CABEZA. / DENTRO HAY UNA SALA OSCURA; SE PRODUCE UN DESTELLO QUE SE TRANSFORMA EN UNA JOVEN DE COLOR AMARILLO CON EL PELO AZUL Y UN VESTIDO VERDE. / SE MIRA SORPRENDIDA BRAZOS Y MANOS./ OBSERVA BOQUIABIERTA UNA GRAN PANTALLA BLANCA QUE OCUPA UN LATERAL DE LA SALA./ REPARA EN UNA PEQUEÑA CONSOLA QUE HAY FRENTE A ELLA Y PULSA UN BOTÓN. EL BEBÉ SONRÍE. (EN OFF)

—Y ahí está la ella.

LOS PADRES MIRAN AL BEBÉ.

—Riley.

—Mírate, eres la viva imagen de la alegría.

LO QUE OBSERVA EL BEBÉ SE PROYECTA EN LA PANTALLA DE SU CABEZA.

Como hemos explicado, la película explora la vida emocional de Riley a través de la personificación de cinco emociones: Alegría, Tristeza, Miedo, Asco e Ira. Estas emociones coexisten dentro de la mente de Riley en el llamado “centro de control” y cada una de ellas juega un papel crucial en la configuración de sus recuerdos y personalidad. La premisa central de la película es que las emociones, aunque diferentes, trabajan juntas para ayudar a Riley a navegar por el mundo. Este concepto se despliega desde el momento en que Riley nace y la AD detalla este proceso de manera efectiva.

La AD se inicia con la imagen de un bebé recién nacido, Riley, y su transición al mundo cognitivo: “EL BEBÉ ABRE LOS OJOS Y LA CÁMARA SE INTRODUCE EN SU CABEZA”. Este momento establece un puente entre el mundo exterior y el interior de Riley, permitiendo al espectador/oyente comprender que lo que ocurre en su mente influirá directamente en sus reacciones y comportamientos. La descripción es clara y precisa, ayudando a que el oyente visualice el viaje de la cámara hacia el interior de la mente de Riley.

La primera emoción que aparece en la mente de Riley es Alegría, descrita como “UNA JOVEN DE COLOR AMARILLO CON EL PELO AZUL Y VESTIDO VERDE”. La AD utiliza términos sencillos y directos para personificar a Alegría, lo que facilita la comprensión inmediata de su carácter optimista y positivo. Cuando Alegría pulsa un botón en la consola y el bebé sonríe (acción que se audiodescribe inmediatamente después de la descripción del personaje), se establece la relación causa-efecto entre las emociones y las acciones o reacciones de Riley.

A medida que se presentan las demás emociones, la AD mantiene un tono descriptivo que no solo identifica a cada emoción por su apariencia, sino también por su función dentro de la mente de Riley. Así, por ejemplo, Tristeza, segunda emoción que aparece en la mente de Riley, es presentada por la propia Alegría con un toque de humor, señalando que podría estar siempre a solas con Riley, pero añadiendo: “bueno, durante 33 segundos”, indicando el rol menos dominante de Tristeza al principio.

Por su papel predominante, Alegría y Tristeza son las dos únicas emociones descritas físicamente en la AD de la película (en el caso de Tristeza, como “UNA JOVEN DE COLOR AZUL”). Miedo, Asco e Ira no aparecen descritos físicamente, sino por su acción, reflejando cómo cada uno contribuye a la seguridad, bienestar y justicia percibida de Riley. La presentación de estas emociones en situaciones cotidianas (tan sencillas como evitar el brócoli o mantener la seguridad de Riley) hace que su papel sea comprensible y tangible para el oyente.



Imagen 1. Alegría y Tristeza aparecen por primera vez en la mente de Riley.



Imagen 2. Los recuerdos esenciales se almacenan en un soporte especial.

La AD explica cómo los recuerdos de Riley son almacenados como “BOLAS DE COLORES”, destacando la importancia de los “RECUERDOS ESENCIALES”, que forman las “ISLAS DE LA PERSONALIDAD”. Esta metáfora visual se traduce en palabras de manera que permite a los oyentes captar la relación entre los recuerdos y la identidad de Riley: “LA BOLA CREA UNA ISLA QUE FLOTA CON OTRA SOBRE UN PRECIPICIO”. La frase “CADA RECUERDO ESENCIAL ACTIVA DISTINTOS ASPECTOS DE LA PERSONALIDAD DE RILEY” resume de manera efectiva cómo estos recuerdos no solo son memorias, sino que también son fundamentales para la construcción de la personalidad de la niña.

La AD tiene un papel fundamental, puesto que no solo informa, sino que también conecta emocionalmente al oyente con la historia. Frases como “EL CASO ES QUE LAS ISLAS DE LA PERSONALIDAD SON LAS QUE HACEN QUE RILEY SEA RILEY” subrayan la singularidad de la niña, mientras que la descripción de los recuerdos que caen por un tubo hacia el “LARGO PLAZO” añade un toque de realidad a la gestión de memorias. Este enfoque asegura que la complejidad del mundo interno de Riley se transmita de manera comprensible y emocionalmente resonante.

Es importante destacar que esta primera secuencia de escenas es la que recibe una mayor atención por parte de la AD y resulta la más descriptiva de las escenas seleccionadas. Esto es así, por una parte, por el hecho técnico de que existe más espacio temporal entre diálogos para introducir segmentos de AD, pero también por la mayor necesidad inicial de descripción para situar al oyente en la obra.



Imagen 3. Isla payaso, una de las islas de personalidad de Riley.

#### 4.2. En el colegio y la cena familiar

En este segmento, las emociones de Riley empiezan a tomar decisiones activas para gestionar su primer día en una nueva escuela, un evento potencialmente estresante. En el desarrollo de esta secuencia de escenas, las emociones se describen no solo en términos de su función, sino también a través de sus acciones.

Alegría es, de nuevo, la emoción predominante que pretende mantener a Riley feliz a toda costa. Sin embargo, su control se ve cuestionado cuando Tristeza comienza a afectar los recuerdos esenciales, lo que resulta en un cambio inesperado en la dinámica emocional de Riley.

De forma tanto visual como verbal, Tristeza se presenta relegada a un “CÍRCULO DE TRISTEZA”, un espacio físico limitado que Alegría crea para mantener la influencia de Tristeza contenida y a raya. Este detalle subraya cómo las emociones intentan gestionar el balance emocional de Riley, aunque no siempre con éxito.

Ira, Asco, y Miedo también juegan roles específicos, como cuando Ira descarga sueños de día por si las clases resultan aburridas o cuando Asco se preocupa por la apariencia de Riley para evitar ser socialmente rechazada. La AD destaca intencionada y significativamente cómo cada emoción tiene una tarea específica basada en la experiencia previa de Riley. La exageración humorística del diálogo subraya la ansiedad que las emociones sienten ante la idea de acudir a una nueva escuela, reflejando cómo las emociones, especialmente Miedo, anticipan los peores escenarios posibles. Por ejemplo, Miedo elabora una lista de posibles eventos peligrosos o negativos que podrían tener lugar a lo largo de la jornada. Este detalle es crucial para comprender cómo las emociones no solo reaccionan a los eventos, sino cómo también los previsualizan y prevén.

Un momento crucial es cuando Tristeza toca la consola emocional y provoca que Riley empiece a llorar en público, un evento que Alegría intenta evitar desesperadamente. La AD resalta este conflicto emocional de forma enfática y efectiva, relacionando cómo el control de las emociones puede tener un impacto directo y visible en el comportamiento externo de Riley, que deriva en la creación de nuevos recuerdos esenciales de índole distinta a todos los anteriores:



Imagen 4. Tristeza toca un recuerdo  
y lo vuelve azul.

TRISTEZA TOCA LA CONSOLA.

—¡No! ¡Estamos llorando en público!

—¡Tristeza! ¡Pero qué haces!

APARECE UNA BOLA.

—(Alegria) ¡Es un recuerdo esencial!

—(Miedo) ¡Pero es azul!

ALEGRÍA PERSIGUE LA BOLA.

—¡No! ¡Espera! ¡No!

Y LA BOLA SE METE EN EL SOPORTE DE RECUERDOS ESENCIALES. ALEGRÍA LA COGE Y ACTIVA EL TUBO DE ABSORCIÓN.

—¡Alegría! ¡No! ¡Es un recuerdo esencial! ¡Espera!

—¡Los recuerdos esenciales!

TRISTEZA Y ALEGRÍA FORCEJEAN. LOS RECUERDOS ESENCIALES SE CAEN. TRISTEZA INTENTA COLOCAR LA BOLA AZUL EN EL SOPORTE. ALEGRÍA SE TIRA SOBRE ELLA. LA BOLA AZUL RUEDA Y EL TUBO LA ABSORBE.

—¡No, no, no!

EL TUBO ABSORBE A ALEGRÍA, TRISTEZA Y LOS RECUERDOS ESENCIALES. EL TUBO SE CIERRA. EN CLASE RILEY QUEDA CON LA MIRADA PERDIDA.

La película también ofrece una mirada profunda a las emociones que controlan a los padres de Riley en una escena que ocurre inmediatamente después de la vuelta a casa desde el colegio, durante una cena en familia. Esto añade una capa adicional a la interpretación del espectador/oyente.

Descubrimos que la emoción predominante en la mente de la madre de Riley es la Tristeza. Esto podría interpretarse como un reflejo de su experiencia y madurez emocional, ya que Tristeza, en la película, no solo representa el pesar, sino también la empatía, la superación y la profundidad emocional. La madre intenta abordar la situación de tensión que se produce en la mesa cuando Riley se muestra reacia a conversar con sus padres con suavidad y comprensión, lo que se refleja en cómo sus emociones “sondean” a Riley para entender mejor su estado emocional.



Imagen 5. Las emociones de la madre,  
presididas por Tristeza.

En contraste, la emoción predominante en la mente de su padre es Ira. Esto podría sugerir que, aunque se preocupa profundamente por Riley, tiene dificultades para manejar situaciones emocionalmente complejas sin recurrir a la frustración o la disciplina. La AD capta magistralmente la tensión creciente en la mente del padre, especialmente cuando las emociones empiezan a tomar decisiones rápidas y menos reflexivas, culminando en un “dedo levantado” que indica un ultimátum disciplinario.



Imagen 6. Las emociones del padre, presididas por Ira.

Llama la atención cómo en este fragmento la AD se centra en las acciones y efectos de las emociones, más que en sus descripciones físicas. Es importante destacar que no se hace ninguna descripción física de las emociones de Riley o de sus padres en la AD llevada a cabo por la ONCE mediante su plataforma gratuita Audesc. Pese a su gran calidad y a la limitación de espacio entre locución y locución dialogada, consideramos que la descripción de las emociones habría resultado un estímulo relevante para los oyentes a la hora de recrear mentalmente las metáforas visuales que caracterizan a las emociones: los colores, gestos característicos, rasgos faciales, pelo, etc. Saber que el pelo de Alegría es azul como la piel de Tristeza habría aportado información fundamental sobre su parentesco, que se desvela explícitamente al final de la historia; el color rojo y los rasgos enfadados de Ira, el color verde de Asco o la delgadez que consume a Miedo serían detalles muy sugerentes para oyentes, especialmente niños, que no puedan ver.

La AD también obvia, quizá por esa limitación de tiempo, el hecho de que todas las emociones de la madre tienen su mismo pelo castaño recogido en coleta y visten como ella, y las del padre llevan bigote y traje como él. Sin embargo, las emociones de Riley visten y están caracterizadas de forma diferente. Esto puede significar que las emociones de un niño o una niña no están formadas por completo hasta cierta etapa de su vida, que pueden cambiar y ser maleables hasta alcanzar un aspecto común cuando una persona llega a un punto de estabilidad cognitiva y emocional.

#### 4.3. El final y la aceptación de Tristeza

La narrativa de *Del revés* culmina con un momento de gran revelación emocional y aceptación, tanto para Riley como para sus emociones internas. La AD de esta sección es clave para entender cómo la película aborda la complejidad emocional y la importancia de cada emoción en la vida de una persona.

Tras un periodo de confusión que provoca la fuga de Riley (fruto de la ausencia de Tristeza y Alegría, perdidas en el interior de su mente), se produce el reencuentro con sus padres. En un proceso descrito de forma paralela, Alegría comprende y deja que Tristeza tome un papel activo en la mente de Riley, lo que, a su vez, permite a la niña reconciliarse con todas sus emociones, aceptar la realidad, asumir el duelo y superarlo para afrontar nuevas experiencias. Este acto de aceptación es visual y emocionalmente potente, ya que muestra cómo la integración de todas las emociones, incluida la tristeza, es necesaria para una salud mental y emocional equilibrada.

La escena en la que Riley regresa a casa y se encuentra con sus padres es especialmente significativa. Tristeza toma el control de la consola (acción que queda audiodescrita) y Riley comienza a llorar, expresando su miedo y confusión sobre la mudanza y los cambios en su vida. La AD describe cómo sus padres la abrazan, un gesto que simboliza la aceptación y el apoyo, permitiendo que Tristeza transforme un momento doloroso en uno de conexión y comprensión profunda.



Imagen 7. Tristeza transforma los recuerdos esenciales.

LLEGA A CASA.

—Riley, iestábamos tan preocupados! ¿Dónde estabas? Es muy tarde.

EN LA MENTE DE RILEY, ALEGRÍA MIRA PENSATIVA A TRISTEZA. SE ACERCA A ELLA CON LOS RECUERDOS ESENCIALES ENTRE LOS BRAZOS. SE LOS OFRECE, TRISTEZA LA MIRA EXTRAÑADA. LOS COGE Y SE VUELVEN AZULES. MIRA EXPECTANTE A ALEGRÍA, QUE ASIENTE. TRISTEZA SE ALEJA CON LOS RECUERDOS ESENCIALES. PROYECTA UNO DE ELLOS. EN LA PANTALLA LA IMAGEN TEÑIDA DE AZUL MUESTRA A RILEY DE PEQUEÑA CAMINANDO CON SU AMIGA. PROYECTA LOS DEMÁS. EN LA PANTALLA RILEY DA UNA GALLETITA A SU PADRE. EN OTRO RECUERDO, RILEY CORRE CON LAS BRAGUITAS EN LA CABEZA MIENTRAS SU PADRE LA PERSIGUE CON UNA TOALLA. EN OTRO, PATINA CON SUS PADRES EN UN LAGO HELADO. TRISTEZA TOCA LA CONSOLA, QUE SE VUELVE AZUL. FUERA, A RILEY SE LE EMPAPAN LOS OJOS.

—Ya sé que vosotros me queréis, pero... Echo de menos... Echo de menos Minnesota. Los dos queréis que sea feliz. Pero quiero a mis antiguas amigas y mi equipo de hockey. Quiero irme a casa. No os enfadéis.

—Oh, cielo...

—No nos enfadamos. Y, ¿sabes qué? Yo también lo echo de menos. Echo de menos el bosque donde íbamos a pasear.

- Y el pequeño jardín donde jugabas.
- También el lago donde aprendiste a patinar.
- Ven aquí.

LA ABRAZAN. EN LA MENTE DE RILEY, ALEGRÍA MIRA A TRISTEZA. SACA UN RECUERDO ESENCIAL AZUL DEL BOLSO MÁGICO. TRISTEZA SE ACERCA A ELLA SORPRENDIDA Y LO COGE. AGARRA DE UNA MANO A ALEGRÍA Y TOCAN LA CONSOLA A LAS DOS JUNTAS. FUERA RILEY ESBOZA UNA SONRISA MIENTRAS LLORA. EN LA CENTRAL ENTRA UNA BRILLANTE BOLA MITAD AMARILLA Y MITAD AZUL. LA BOLA SE INTRODUCE EN EL SOPORTE DE LOS RECUERDOS ESENCIALES. SOBRE EL PRECIPICIO APARECE UNA GRAN ISLA DE LA FAMILIA QUE INCLUYE LA NUEVA CASA Y EL GOLDEN GATE. EN LA CASA, RILEY Y SUS PADRES PERMANECEN ABRAZADOS. EN LA CENTRAL, EL SOPORTE DE RECUERDOS ESENCIALES ESTÁ LLENO DE BOLAS DE VARIOS COLORES. SOBRE EL PRECIPICIO FLOTAN MULTITUD DE ISLAS.

—Me gusta esta nueva vista...

Recordemos que la AD facilitada por la ONCE es particularmente detallada al describir a Alegría y Tristeza, las dos emociones que están físicamente más destacadas en esta parte de la película y con un papel central en la trama. Alegría, con su piel amarilla brillante y cabello azul, y Tristeza, con su piel azul y actitud abatida, representan dos polos emocionales que Riley necesita aprender a equilibrar.

El detalle del cabello azul de Alegría es un símbolo clave en la película. Aunque Alegría es la emoción más optimista y positiva, su cabello azul indica una conexión intrínseca con Tristeza. Esto sugiere que, incluso dentro de la alegría, siempre existe un componente necesario de tristeza o de nostalgia, una dualidad que refleja la complejidad de las emociones humanas. Este elemento visual es un recordatorio sutil pero poderoso de que las emociones no son puras ni aisladas; están interrelacionadas y son multifacéticas.

La película también establece una analogía significativa entre la predominancia de Tristeza en la madre de Riley y el viaje conjunto que realizan Alegría y Tristeza en la mente de la niña. La madre de Riley, cuya emoción dominante es Tristeza, representa una figura madura que ha aprendido a integrar la tristeza como una parte esencial de su vida emocional. Esto contrasta con la lucha interna de Riley, quien al principio de la película rechaza a Tristeza en su aún infantil vivencia de la felicidad.



Imagen 8. Riley abraza a sus padres.

El viaje de Alegría y Tristeza juntas por la mente de Riley simboliza el proceso de integración emocional que Riley necesita experimentar. A medida que Alegría aprende a apreciar el valor de Tristeza, Riley también empieza a aceptar que no todas las situaciones pueden resolverse con una actitud positiva; a veces, es necesario sentir tristeza y liberar a dicha emoción para sanar y crecer. Este viaje es, por tanto, una representación interna del crecimiento emocional que Riley experimenta, guiada por las lecciones que ha aprendido de sus padres y sus propias emociones.

El análisis discursivo de la AD en *Del revés* demuestra también cómo se manejan las emociones dentro de las mentes de Riley y de sus padres se manejan, y cómo estas impactan directamente en sus acciones y decisiones. La AD, pues, ofrece una representación clara y accesible de las emociones, mostrando su influencia en el comportamiento y las interacciones familiares. Las emociones de los padres, reflejadas en la predominancia de Tristeza e Ira, añaden una capa adicional de comprensión sobre cómo los adultos manejan sus propias emociones y cómo esto afecta a su relación con los hijos.



Imagen 9. La nueva isla de personalidad de Riley.

En conclusión, los últimos minutos de *Del revés* ofrecen una poderosa conclusión a la historia de Riley, donde la aceptación de Tristeza como una emoción esencial se convierte en el núcleo de su desarrollo emocional. Además, la analogía entre la tristeza predominante en la madre de Riley y el viaje de Alegría y Tristeza resalta cómo la madurez emocional implica la integración de todas las emociones, no solo las positivas, en la construcción de una vida equilibrada y significativa.

## 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de las tres escenas seleccionadas de *Del revés* (2015) revelan la profunda complejidad y la sofisticada representación de las emociones en la película de animación. Cada escena proporciona una pieza esencial del rompecabezas que ilustra cómo la película explora la psicología emocional de una manera accesible y significativa para audiencias de todas las edades.

Desde el principio, la película establece un marco claro para entender la interacción entre el mundo exterior y el mundo cognitivo interno a través de las emociones. En la primera escena, la descripción del funcionamiento de la mente de Riley nos introduce a un sistema emocional meticulosamente

diseñado. La representación física de las emociones y su influencia en los recuerdos y la personalidad de Riley resalta la importancia de cada emoción en la formación de la identidad y el comportamiento. Este diseño no solo crea una narrativa visual atractiva, sino que también sirve como una metáfora poderosa acerca del equilibrio emocional necesario para el bienestar psicológico.

La segunda escena, centrada en la llegada de Riley a su nuevo colegio y la interacción con sus padres, pone de manifiesto cómo las emociones predominantes de los padres influyen en la dinámica familiar y en el desarrollo emocional de Riley. La madre, con una inclinación hacia la tristeza, y el padre, dominado por la ira, representan dos respuestas emocionales que afectan la manera en que Riley experimenta su nueva realidad. La escena refleja cómo estas emociones, aunque fundamentales, deben ser gestionadas con cuidado para evitar el impacto negativo en la estabilidad emocional de los miembros de la familia. Este conflicto emocional también acentúa la importancia de la comunicación y el apoyo familiar durante períodos de transición.

En los momentos finales de la película, se observa un punto crucial en el viaje emocional de Riley: la aceptación de Tristeza como una parte esencial de su vida. La AD y las escenas finales subrayan cómo integrar la tristeza en su vida emocional le permite enfrentarse a la mudanza y a sus nuevos desafíos de manera más equilibrada.

La analogía entre la predominancia de Tristeza en la madre de Riley y el viaje de Alegría y Tristeza refleja una lección central de la película: la necesidad de reconocer y aceptar todas las emociones, no solo las positivas, como partes integrales de la experiencia humana. Este reconocimiento no solo facilita la catarsis y el crecimiento personal, sino que también promueve una comprensión más profunda de uno mismo y de las relaciones con los demás.

En conjunto, los análisis de estas escenas destacan cómo *Del revés* utiliza una narrativa creativa y una representación visual innovadora para abordar temas profundos sobre la psicología emocional. La película demuestra que las emociones no son entidades aisladas, sino componentes interconectados que deben ser reconocidos y gestionados con equilibrio. La capacidad de la película para comunicar estas ideas de manera accesible y emotiva subraya su relevancia tanto para los niños como para los adultos, ofreciendo una valiosa lección sobre la importancia de la aceptación emocional y la comunicación en el crecimiento personal y familiar.

## 6. CONCLUSIONES

El análisis de la AD de *Del revés* (2015) nos ha permitido reflexionar acerca de la importancia de la descripción de emociones y sentimientos en la audiodescripción, especialmente en un caso como el que nos ocupa en que el producto audiovisual tiene una gran carga emocional.

El análisis del discurso de la AD en los fragmentos seleccionados revela una atención meticolosa a la claridad, la funcionalidad y la emoción. Al traducir un mundo visualmente rico en descripciones

accesibles, la AD permite que los espectadores con discapacidad visual experimenten la película de una manera que es tanto informativa como emocionalmente gratificante. A través de ejemplos como la presentación de las emociones, la descripción de los recuerdos esenciales y las islas de la personalidad se muestra cómo la AD puede mantener la integridad narrativa y emocional de una obra cinematográfica compleja.

Por otra parte, la AD producto de la ONCE en *Del revés* también presenta limitaciones significativas debido a la naturaleza visualmente rica y simbólica de la película, donde cada detalle de color, expresión y movimiento tiene un significado emocional profundo. La falta de tiempo suficiente para describir adecuadamente estos elementos puede resultar en una experiencia menos completa para los espectadores con discapacidad visual, ya que algunas descripciones visuales, como el contraste entre los colores de las emociones, sus diferentes caracterizaciones o los gestos sutiles que reflejan cambios internos en los personajes, son esenciales para comprender plenamente la narrativa y las complejidades emocionales que la película transmite. Esta limitación subraya la necesidad de un equilibrio cuidadoso entre la narración y la descripción visual en la audiodescripción para asegurar que se capture la riqueza emocional y temática de la película.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Bartoll, E. 2015. *Introducción a la traducción audiovisual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. (UOC).
- Braun, S. y Orero, P. 2010. "Audio description with Audio Subtitling – an emergent modality of audiovisual localisation". *Perspectives: Studies in Translatology* 18(3): 173-188.
- Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción (CESyA). 2022. "Un guante de vibraciones que permite a las personas sordas 'sentir' la música". Disponible en: <https://cesya.es/un-guante-de-vibraciones-que-permite-a-las-personas-sordas-sentir-la-musica/> [fecha de consulta: 30 de julio de 2024]
- Chapado Sánchez, M. 2010. "La audiodescriptibilidad del film: una nueva perspectiva de análisis fílmico". *Frame*, 6: 159-195.
- Chica Núñez, A.J. 2019. "Estudio de recepción sobre la transmisión de aspectos estéticos y emocionales en audiodescripción fílmica". *E-Aesla*, 5: 369-379.
- Damasio, A. 1999. *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. Nueva York: Harcourt Brace.
- Díaz Cintas, J. 2006. "Competencias profesionales del subtitulador y el audiodescriptor". Informe CESyA. Disponible en: [https://www.academia.edu/655461/Competencias\\_profesionales\\_del\\_subtitulador\\_y\\_el\\_audiodescriptor](https://www.academia.edu/655461/Competencias_profesionales_del_subtitulador_y_el_audiodescriptor) [fecha de consulta: 20 de julio de 2024]
- Díaz Cintas, J. 2010. "La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y de la audiodescripción". En L. González y P. Hernández (eds.) *El español, lengua de traducción para la cooperación y el*

diálogo. Madrid: ESLEtRA, 157-180. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020\\_diaz.pdf](http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/020_diaz.pdf) [fecha de consulta: 5 de agosto de 2024]

Dorado Lazo, A. 2017. *Análisis de la transmisión de aspectos estéticos y emocionales en la AD cinematográfica. Propuesta de mejora y estudio experimental*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.

Ekman, P. 2003. *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. Nueva York: Times Books/Henry Holt & Co.

Ekman, P. y Davidson, R. 1994. *The Nature of Emotion: Fundamental Questions*. Nueva York: Oxford University Press.

Evans, P. y Schubert E. 2008. “Relationships between felt and expressed emotions”. *Musicae Scientiae*, XII-1: 75-99.

Finbow, S. 2010. “The State of Audio Description in the United Kingdom – From Description to Narration”. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18 (3): 215- 229.

Gabrielsson, A. 2001. “Emotions in strong experiences with music”. En P. N. Juslin y J. A. Sloboda (eds.) *Music and emotion: Theory and research*. Oxford: Oxford University Press, 421-439.

Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. Nueva York: Bantam Books.

Grill-Spector K. y Malach, R. 2004. “The human visual cortex”. *Annual Review of Neuroscience*, 27: 649-677.

Jiménez Hurtado, C. 2010. “Fundamentos teóricos del análisis de la audiodescripción”. En C. Jiménez Hurtado, A. Rodríguez Domínguez y C. Seibel. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Tragacanto: Granada, 13-56.

Juslin P. y Laukka, P. 2004. “Expression, perception, and induction of musical emotions: A review and a questionnaire study of everyday listening”. *Journal of New Music Research*, 33: 217-38.

Juslin, P. y Västfjäll, D. 2008. “Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences*, 31: 559-621.

Ishizu, T. y Zeki, S. 2013. “The brain’s specialized systems for aesthetic and perceptual judgment”. *European Journal of Neuroscience*, 37: 1413-1420.

Kawabata, H. y Zeki, S. 2004. “Neural correlates of beauty”. *Journal of neurophysiology*, 91: 1699-1705.

Keltner, D. 2016. *The Power Paradox: How We Gain and Lose Influence*. Nueva York: Penguin.

Keltner, D., Oatley, K. y Jenkins, J.M. 1996. *Understanding Emotions*. Oxford: Blackwell Publishers.

LeDoux J.E. 2000. “Emotion Circuits in the Brain”. *Annual Review of Neuroscience*, 23: 155-184.

Lundqvist, M., Compte, A. y Lansner, A. 2009. “Bistable, irregular firing and population oscillations in a modular attractor memory network”. *PLoS Comput Biol.*, 6(6): e1000803. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1000803> [fecha de consulta: 3 de agosto de 2024]

- Orero Clavero, P. 2005. “La inclusión de la accesibilidad en comunicación audiovisual dentro de los estudios de traducción audiovisual”. *Quaderns. Revista de traducción*, 12: 173- 185.
- Organización Nacional de Ciegos Españoles. 2014. “Audesc Mobile: la audiodescripción en nuestra mano”. Disponible en: <https://cti.once.es/noticias/audesc-mobile-la-audiodescripcion-en-nuestra-mano> [fecha de consulta: 30 de julio de 2024]
- Poethe, H. 2005. “Audiodeskription - Entstehung und Wesen einer Textsorte”. En U. Fix (ed.) *Hörfilm. Bildkomposition durch Sprache. Linguistisch-filmisch- semiotische Untersuchungen zur Leistung der Audiodeskription in Hörfilmen am Beispiel des Films Laura, mein Engel aus der Tatort-Reihe*. Berlín: Erich Schmidt Verlag, 33-48.
- Ramos Caro, M. 2013. *El impacto emocional en la audiodescripción*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Scherer, K. 2004. “Which emotions can be induced by music? What are the underlying mechanisms? And how can we measure them?”. *Journal of New Music Research*, 33(3): 239-251.
- Van Rooyen, S. 2011. *Music, Mind and Technology*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.