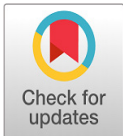


Audiodescripción fílmica y accesibilidad: un estudio de caso de la aplicación Greta en Portugal



Xoán Montero Domínguez

xoanmontero@uvigo.es

<https://orcid.org/0000-0002-0805-7912>

Universidade de Vigo, Pontevedra, España

Sandra Maria Sanches Alves Santiago

ssantiago@ipmaia.pt

<https://orcid.org/0000-0003-2016-4769>

Instituto Politécnico de Maia, Maia, Portugal

Resumen

La audiodescripción es una modalidad de traducción audiovisual vital para la inclusión social de las personas con discapacidad visual. En este artículo, abordamos el estudio de caso de la 4.ª Muestra de Cine Premiado AMPLA, de 2025, una muestra de cine inclusivo. Analizamos la experiencia cinematográfica y la satisfacción del público con discapacidad visual al acceder al contenido audiovisual de las películas mediante la accesibilidad digital, la audiodescripción y una aplicación móvil, y demostramos que estas herramientas reducen las barreras en el acceso al hacer que los medios audiovisuales sean más inclusivos para todas las personas. La metodología de recolección de datos se basó en un cuestionario propuesto por Walczak, adaptado al contexto de esta investigación, con el fin de que los participantes evaluaran la usabilidad, la utilidad y la calidad tanto de la aplicación móvil como del recurso accesible de la audiodescripción. Los resultados demostraron que la aplicación móvil es eficaz, fácil de usar y adecuada a las necesidades de las personas con deficiencia visual, al proporcionarles, junto con la audiodescripción, una experiencia cinematográfica satisfactoria, de calidad, cómoda e independiente. Este estudio demuestra la viabilidad y las posibilidades de las aplicaciones móviles para reducir las barreras de acceso a la información y a la cultura.

Palabras clave: audiodescripción, accesibilidad digital, personas con discapacidad visual, traducción audiovisual

Film Audio Description and Accessibility: A Case Study on the Greta App in Portugal

Abstract

Audio description is a form of audiovisual translation that is vital for the social inclusion of people with visual impairments. In this article, we examine a case study at the 4th AMPLA inclusive film festival, held in 2025. We analysed visually impaired audience's cinematic experience and satisfaction in accessing the films' audiovisual content through digital accessibility, audio description, and a mobile app. In



doing so, we argue that these tools reduce access barriers by making audiovisual media more inclusive for everyone. Data were collected through a Walczak-based questionnaire, adapted to this research setting to allow participants to evaluate the usability, usefulness, and quality of both an accessible mobile app and audio description resource. Findings suggest that the mobile app was effective, easy to use, and suited to the needs of visually-impaired individuals, providing them—along with audio description—with a satisfying, high-quality, comfortable, and independent cinematic experience. This study demonstrates the viability and potential of mobile apps to reduce barriers to accessing information and culture.

Keywords: audio description, digital accessibility, visually impaired individuals, audiovisual translation

Audiodescription cinématographique et accessibilité : une étude de cas sur l'application Greta au Portugal

Résumé

L'audiodescription est une forme de traduction audiovisuelle essentielle à l'inclusion sociale des personnes malvoyantes. Dans cet article, nous examinons une étude de cas réalisée lors du 4e festival du film inclusif AMPLA, qui s'est tenu en 2025. Nous avons analysé l'expérience cinématographique et la satisfaction du public malvoyant quant à l'accès au contenu audiovisuel des films grâce à l'accessibilité numérique, à l'audiodescription et à une application mobile. Ce faisant, nous soutenons que ces outils réduisent les obstacles à l'accès en rendant les médias audiovisuels plus inclusifs pour tous. Les données ont été collectées par le biais d'un questionnaire basé sur la méthode de Walczak, adapté au contexte de cette recherche afin de permettre aux participants d'évaluer la facilité d'utilisation, l'utilité et la qualité à la fois d'une application mobile accessible et d'une ressource d'audiodescription. Les résultats suggèrent que l'application mobile était efficace, facile à utiliser et adaptée aux besoins des personnes malvoyantes, leur offrant, en complément de l'audiodescription, une expérience cinématographique satisfaisante, de haute qualité, confortable et autonome. Cette étude démontre la viabilité et le potentiel des applications mobiles pour réduire les obstacles à l'accès à l'information et à la culture.

Mots clés: audiodescription, accessibilité numérique, personnes malvoyantes, traduction audiovisuelle

Audiodescrição cinematográfica e acessibilidade: um estudo de caso do aplicativo Greta em Portugal

Resumo

A audiodescrição é uma forma de tradução audiovisual essencial para a inclusão social das pessoas com deficiência visual. Neste artigo, abordamos o estudo de caso da 4ª Mostra de Cinema Premiado AMPLA de 2025, uma mostra de cinema inclusiva. Analisamos a experiência cinematográfica e a satisfação do público com deficiência visual ao aceder ao conteúdo audiovisual dos filmes através da acessibilidade digital, da audiodescrição e de uma aplicação móvel, e demonstramos que estas ferramentas reduzem as barreiras de acesso, tornando os meios audiovisuais mais inclusivos para todas as pessoas. Os dados foram recolhidos através de um questionário proposto por Walczak, adaptado ao contexto desta investigação, com o objetivo de avaliar a usabilidade, a utilidade e a qualidade tanto da aplicação móvel como do recurso acessível de audiodescrição. Os resultados demonstraram que a aplicação móvel é eficaz, fácil de usar e adequada às necessidades das pessoas com deficiência visual,

proporcionando-lhes, juntamente com a audiodescrição, uma experiência cinematográfica satisfatória, de qualidade, confortável e autónoma. Este estudo demonstra a viabilidade e as possibilidades das aplicações móveis para reduzir as barreiras de acesso à informação e à cultura.

Palavras-chave: audiodescrição, acessibilidade digital, pessoas com deficiência visual, tradução audiovisual

Introducción

En esta era digital, las imágenes ocupan un lugar privilegiado al proyectarse, de forma permanente, en diferentes tipos de pantallas. El cine, la televisión, las plataformas digitales, los teléfonos inteligentes y la internet se han vuelto omnipresentes en la vida de las personas y la disponibilidad de contenidos audiovisuales aumenta de modo progresivo. En un entorno así, las personas con deficiencia visual corren el riesgo de quedar excluidas.

En este panorama, las plataformas digitales, como Netflix o HBO, han revolucionado el mercado audiovisual y se presentan como una alternativa a los medios de difusión tradicionales, además de ofrecer recursos de accesibilidad como la audiodescripción (AD).

A la par que la era digital ha revolucionado la producción y el consumo de productos audiovisuales, ha cambiado también la manera de considerar la traducción. La traducción audiovisual TAV se ha convertido en una de las áreas con mayor crecimiento en el ámbito de los estudios de traducción (Romero-Fresco, 2018), siendo la AD una de sus modalidades que más se ha expandido.

La AD, como modalidad accesible de la TAV, se basa en la transposición del signo visual al signo verbal para permitir la transmisión, a través de una narración, de la información visual esencial para la comprensión, el seguimiento y el disfrute de contenidos visuales por parte de personas ciegas o con baja visión y puede beneficiar también a personas con discapacidad intelectual, dislexia o personas mayores. Como otras tecnologías de accesibilidad, la audiodescripción promueve la inclusión social de las personas que encuentran dificultades para acceder a productos audiovisuales.

Por su parte, en el ámbito cinematográfico, para que una película sea accesible no es suficiente con producir una audiodescripción (AD)

de buena calidad, sino que también es necesario que este recurso esté disponible para el público que lo necesite.

En este aspecto, la tecnología cobra una importancia fundamental, al ofrecer la posibilidad de grabar o realizar en directo la AD en diversos tipos de eventos: culturales (teatro, ópera, cine, exposiciones, espectáculos de danza, etc.), deportivos, turísticos, académicos, entre otros (Fryer, 2016; Remael *et al.*, 2015; Santiago, 2021).

En el cine, la tecnología desempeña un papel central en la promoción de la accesibilidad digital, al permitir que recursos como la AD estén disponibles de forma personalizada, discreta y eficaz, ya que la accesibilidad en las salas de cine no es una realidad frecuente en la mayoría de los países, especialmente en Portugal, a pesar del número creciente y significativo de personas que la necesitarían. Aplicaciones móviles como Greta (<https://gretaundstarks.de/starks/GretaAndStarks/>) ejemplifican este avance, al sincronizar automáticamente la pista de AD con la película, a través del sonido ambiente, directamente en el dispositivo móvil del usuario. Esto permite que personas con discapacidad visual tengan acceso a la AD en cualquier sesión, sin depender de la exhibición de sesiones específicas o de equipos adicionales. Esta aplicación móvil está disponible en cines de Alemania, Austria, Francia o Suiza, entre otros países. En Portugal, esta aplicación fue utilizada en la exhibición de películas en el festival de cine AMPLA en 2025 (<https://amplamostra.pt/ampla/>).

Además de Greta, existen otras aplicaciones móviles disponibles en varios países europeos, como MovieReading, Earcatch, AudescMobile o Movie Talk, entre otras (Walczak, 2018).

En este artículo abordamos el estudio de caso de la 4.ª Muestra de Cine Premiado AMPLA, de 2025, una muestra de cine inclusivo que exhibe las películas con AD, subtítulos descriptivos

e interpretación en lengua de signos portuguesa por medio de la aplicación móvil Greta.

Los objetivos de este artículo son analizar la experiencia cinematográfica y la satisfacción del público con discapacidad visual al acceder al contenido audiovisual de las películas mediante la accesibilidad digital, la audiodescripción y una aplicación móvil, así como demostrar que estas herramientas reducen las barreras en el acceso al hacer que los medios audiovisuales sean más inclusivos para todas las personas.

El artículo se estructura en cinco apartados: el marco teórico se centra en el análisis de la legislación europea aplicada a los servicios de accesibilidad y define los procesos de la audiodescripción, los subtítulos descriptivos o subtitulación para personas sordas y con discapacidad auditiva, la lengua de signos portuguesa o las sesiones de cine relajadas. El segundo describe el contexto: la 4ª Muestra de Cine Premiado AMPLA, un festival anual de cine accesible que exhibe una selección de obras nacionales e internacionales premiadas en el año anterior en los principales festivales de cine celebrados en Portugal y la implementación de la aplicación móvil Greta, que permitió a los espectadores acceder, desde sus dispositivos móviles, a contenidos como AD, subtítulos descriptivos e interpretación en lengua de signos portuguesa. El tercer apartado describe la metodología de análisis, partiendo de un cuestionario propuesto por Walczak (2018) adaptado al contexto de este estudio; incluye una descripción del cuestionario, los materiales y procedimientos y los participantes. Partiendo de la metodología aplicada, la cuarta sección muestra los resultados de usabilidad, utilidad y calidad tanto de la aplicación móvil como del recurso accesible de AD. El quinto y último apartado recoge las consideraciones finales de la investigación.

1. Marco teórico

El mundo contemporáneo se caracteriza por una abundancia de estímulos visuales, donde

la imagen constituye un importante vehículo de comunicación. Cerca del 85 % de la información que recibimos a través de los sentidos nos llega por la vista. En este contexto, las personas con deficiencia visual encuentran dificultades cuando necesitan acceder a los productos artísticos, culturales y educativos.

La Organización Mundial de la Salud estima que a nivel mundial existen alrededor de 253 millones de personas con discapacidad visual, de las cuales 36 millones son ciegas (Silva, 2024). En Europa, la Organización Mundial de la Salud (World Health Organization, 2023) calcula que aproximadamente 26,4 millones de personas presentan algún grado de discapacidad visual o ceguera, lo que corresponde a cerca del 9 % de la población, es decir, una de cada diez personas. En Portugal, los datos indican alrededor de 160 mil personas con discapacidad visual, incluyendo unas 25 mil personas ciegas (Silva, 2024). La elevada tasa de deficiencia visual y el envejecimiento demográfico hacen que la accesibilidad de los contenidos audiovisuales se convierta en una exigencia social y cultural ineludible.

La legislación es esencial para obligar a los Estados a adoptar medidas de accesibilidad. La *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*, aprobada en la Asamblea General de las Naciones Unidas el 13 de diciembre de 2006 y ratificada por Portugal (Portugal, Procuradoria-Geral República, 2006), adquiere especial importancia en la construcción de una sociedad más inclusiva y accesible a nivel global. En su artículo 30, la *Convención* aborda el derecho de todas las personas con discapacidad a participar en la vida cultural en condiciones de igualdad. En este mismo artículo se indica que los Estados miembros han de garantizar el acceso a los diversos programas culturales en formatos accesibles, lo que incluye el acceso a contenidos audiovisuales a través de recursos como la AD (Portugal, Procuradoria-Geral da República, 2006). De este modo, se promueve la defensa de la autonomía individual de

la persona con discapacidad, el respeto por la diversidad e igualdad, la accesibilidad y la participación e inclusión efectiva en la sociedad.

En la misma línea, la Directiva de Servicios de Comunicación Social Audiovisual de la Unión Europea (2018) regula la coordinación, a nivel de la UE, de la legislación nacional relativa a todos los medios de comunicación audiovisuales. En su apartado 22, relativo a la accesibilidad, la directiva establece obligaciones para los Estados miembros, con el fin de promover el aumento progresivo de los estándares de accesibilidad de los servicios audiovisuales para personas con discapacidad, especialmente visual o auditiva, a través de recursos como los subtítulos, la interpretación en lengua de signos o la AD, entre otros (Unión Europea, 2018).

La Directiva (UE) 2019/882, también conocida como la “Directiva Europea de Accesibilidad”, tiene como objetivo mejorar la accesibilidad de productos y servicios en la Unión Europea (Unión Europea, 2019). Esta directiva tiene un impacto relevante en el sector audiovisual y cinematográfico en Europa, especialmente en lo que respecta a la distribución y exhibición de contenidos accesibles. La ley entró en vigor en todos los Estados miembros de la UE el 28 de junio de 2025, con un período de transición hasta el 28 de junio de 2030.

De acuerdo con la ley, las plataformas digitales deben garantizar la accesibilidad de sus contenidos, interfaces y sistemas de navegación, incluyendo la AD, subtítulos para personas sordas y accesibilidad por teclado, lectores de pantalla o comandos de voz. Se espera que las salas de cine también se vuelvan más inclusivas, por medio de la disponibilidad de películas con AD (a través de aplicaciones móviles, por ejemplo), subtítulos inclusivos y accesos físicos adaptados.

En el caso de la AD, la legislación ha sido un instrumento decisivo para su implementación gradual. Sin embargo, la Entidade Reguladora

para a Comunicação Social (2025) demuestra que esta sigue siendo, en muchos contextos, residual. La oferta de AD se mantiene limitada, tanto en cantidad como en diversidad de contenidos y contextos, y se considera, habitualmente, como un recurso complementario y no como un derecho efectivo.

La AD sigue formando parte del proceso de posproducción y se contempla como un añadido que se aplica en una fase final, si hay presupuesto disponible o si existe alguna obligación impuesta por las ayudas económicas otorgadas al ámbito artístico. Sin embargo, Romero-Fresco (2013, 2018) ha desarrollado varios proyectos en este ámbito, aplicados principalmente a películas y a otros productos audiovisuales que integran la accesibilidad como parte del proceso de producción o que permiten el acceso a la creación.

En los estudios de TAV, la accesibilidad ha adquirido una importancia creciente, dando lugar a una subárea, la accesibilidad en los medios (AM), con especial interés en la AD y en la subtitulación para personas sordas. A estas modalidades de la TAV se suman la audiosubtitulación y la interpretación en lengua de signos (Santiago, 2021, p. 22).

Inicialmente, la AM se centraba en las personas con discapacidad; sin embargo, ha ampliado su enfoque hasta alcanzar un carácter universal; ahora, atiende no solo las barreras sensoriales, sino también las barreras lingüísticas y el acceso a productos, servicios y medios audiovisuales para todas las personas que no pueden acceder, o no pueden acceder plenamente, a los medios en su forma original (Greco, 2018).

En el mejoramiento del producto o servicio accesible, el público ha cobrado protagonismo, ya que se reconoce que no hay accesibilidad sin participación del usuario (Greco, 2018, p. 213). En este sentido, nuestro estudio destaca la importancia de la opinión y de la

participación indirecta del público usuario de la aplicación móvil y del servicio de AD.

1.1 Servicios de accesibilidad

La accesibilidad se concretiza en la identificación de barreras y el uso de herramientas que permitan su eliminación. Este es el objetivo de los servicios de accesibilidad en el ámbito artístico y de la comunicación. En la muestra AMPLA, ya mencionada, se ofrecieron algunos de esos servicios de accesibilidad, que abordamos a continuación. Estos se ofrecen en formatos abierto o cerrado. En el primero, el servicio se ofrece para todo el público, independientemente de su necesidad específica, mientras que en el formato cerrado, el servicio permanece imperceptible para la mayoría de los espectadores, siendo activado o percibido únicamente por quienes lo necesitan.

En Portugal, la disponibilidad de la AD se ha ofrecido mayoritariamente en formato cerrado, restringida a sesiones especiales que requerían el uso de dispositivos o tecnologías adicionales para su utilización y que podían seguirse por medio de auriculares.

1.1.1 Audiodescripción

La AD, como se mencionó anteriormente, realiza una descripción verbal de los elementos visuales relevantes y esenciales para el seguimiento y la comprensión global de la forma y del contenido de un producto audiovisual dinámico o estático, así como de los sonidos ininteligibles. Se describen escenarios, personajes o acciones, entre otros elementos (Benecke, 2004; Fryer, 2016; Orero y Vilaro, 2013; Remael *et al.*, 2015; Santiago, 2021).

En este sentido, el audiodescriptor hace un análisis multimodal de la obra y articula los diferentes sistemas semióticos (visual, verbal y acústico). La multiplicidad de códigos y signos implicados en un producto audiovisual, que operan simultáneamente en la producción

del sentido, resaltan la importante dimensión multisemiótica de la AD.

En un producto audiovisual se combinan los canales acústico y visual que, junto a las dimensiones comunicativas verbales y no verbales, dan lugar a cuatro elementos básicos que definen el texto audiovisual y establecen su textura semiótica (Delabastita, 1989, citado en Díaz Cintas, 2008, p. 3): canal acústico y verbal (diálogos, voces de fondo y letras de canciones); canal acústico y no verbal (música, efectos sonoros, sonidos de la naturaleza y ruidos); canal visual y verbal (títulos y signos escritos en la pantalla), y canal visual y no verbal (composición de la imagen, secuencia narrativa, fotografía y gestos).

De acuerdo con Santiago, la verbalización de los elementos visuales es preponderante en esta transferencia intersemiótica, debido a la interacción entre los diálogos, el tono de las voces, las expresiones faciales, gestos, miradas, otros movimientos del cuerpo, banda sonora y otros sonidos y juegos de luces (2021, p. 296).

Al analizar esta interacción, el audiodescriptor debe identificar la información transmitida por los sonidos, la música y los diálogos, que puede ser percibida por el público con discapacidad visual, así como la información expresada únicamente de forma visual que no puede ser percibida por este público. Con base en este análisis, los audiodescriptores seleccionan la información visual relevante para la construcción de sentido y la verbalizan, con el fin de complementar lo que falta en la interacción multimodal y proporcionar al público con discapacidad visual una comprensión global de la obra y una experiencia similar a la del público en general (Reviers, 2017).

Teniendo en cuenta que la coherencia semiótica resulta de la interacción dinámica entre los diferentes canales y que esta interacción se ve afectada por la falta de acceso al canal visual, la AD tiene como objetivo restablecer el

equilibrio interpretativo de la obra mediante la integración verbal de los contenidos visuales esenciales, proporcionando una experiencia estética y narrativa más equitativa.

Recientemente, en los estudios de traducción surgió la noción de *paratraducción*. De acuerdo con Yuste Frías y Ferreiro Vázquez (2024), en la era digital de la comunicación multimodal, la paratextualidad ofrece una amplia gama de recursos semióticos que contribuyen a la construcción del significado que necesita ser traducido. Traducir la imagen desde la perspectiva del concepto de *paratraducción* implica encontrar sentido donde antes solo se veían elementos secundarios o simplemente insignificantes.

Dada la preponderancia de lo no verbal sobre lo verbal en la comunicación visual contemporánea, la paratraducción en la AD adquiere gran relevancia a la luz de la descripción que hace Yuste Frías (2014) de esta actividad:

A paratradução convida o tradutor – sujeito que traduz e primeiro agente paratradutor – a ler, interpretar e paratraduzir qualquer código semiótico que cerque, envolva, acompanhe, amplie, introduza e apresente o texto às margens e nos limiares da tradução: “au seuil de la traduction” (p. 29).

Como indica Santiago (2021), los audiodescriptores son traductores y posibles agentes paratraductores, “uma vez que traduzem o visual para o verbal, ou seja, (para)traduzem as imagens, as cores, os gestos, a linguagem corporal, os movimentos, entre outros signos não-verbais ou elementos paratextuais e que fazem parte do ato comunicativo e tradutivo” (p. 20).

Fryer (2016) define la AD como un comentario verbal que proporciona información visual a las personas que no pueden percibirla por sí mismas. Este enfoque es más inclusivo, ya que no se centra únicamente en el público con discapacidad visual, sino en cualquier persona.

La AD también puede funcionar como apoyo cognitivo para personas mayores, personas

con otras discapacidades o condiciones, y niños, al dirigir la atención hacia lo que es relevante para la comprensión global del texto. La AD puede, igualmente, beneficiar a inmigrantes, a personas con baja alfabetización y a niños en la adquisición de vocabulario, aprendizaje de un idioma o comprensión de aspectos culturales (Remael *et al.*, 2015). Teniendo en cuenta la posible diversidad y heterogeneidad del público, se hace necesario desarrollar más estudios de recepción para analizar los diferentes enfoques de la AD.

El proceso de preparación de una AD, independientemente de su contexto, es complejo y requiere un trabajo en equipo de todas las personas involucradas, especialmente del audiodescriptor guionista, del narrador y del consultor (persona con discapacidad visual). Santiago (2021) destaca la importancia del audiodescriptor consultor en el equipo de AD, en tanto que profesional que vive la experiencia de la discapacidad visual y conoce las características de este público específico, siendo su representante en la cadena de producción de la AD y consumidor final de los productos audiodescritos. Al igual que los demás audiodescriptores, tiene formación especializada en AD y conocimiento de los diversos lenguajes artísticos.

Esta implicación y participación activa en la producción de la AD de las personas con discapacidad visual es esencial, ya que el producto accesible suele ser concebido desde la lógica de quien no tiene discapacidad; por eso es fundamental conocer las peculiaridades inherentes a la discapacidad visual, que pueden pasar desapercibidas para los audiodescriptores sin discapacidad visual.

En el marco del proyecto ADLAB, Remael *et al.* (2015) identifican diferentes modalidades de AD y señalan que cada una puede acarrear requisitos adicionales, dependiendo de su naturaleza. Por ejemplo, en películas subtituladas, es necesario recurrir a la audiosubtitulación,

mientras que en algunas obras cinematográficas o producciones teatrales puede estar justificada la inclusión de una audiointroducción por motivos contextuales y comunicativos.

Las diferentes modalidades de AD se rigen por los principios generales de la AD y en cierta medida abordan cuatro cuestiones fundamentales: qué, cómo o cuándo describir, y cuánto debe ser descrito (Remael y Vercauteren, 2007). Sin embargo, existen diferencias entre los lenguajes artísticos que el audiodescriptor debe conocer y tener en cuenta durante el proceso creativo.

A modo de ejemplo, el lenguaje escénico difiere del lenguaje cinematográfico, ya que el contexto teatral es diferente al cinematográfico; cada uno cuenta con sus propias técnicas para la construcción narrativa. La AD en cine es grabada previamente, mientras que la AD en teatro se realiza en vivo, basada en un guion de AD previamente elaborado, pero sujeto a alteraciones e improvisaciones propias de los espectáculos en vivo.

La AD en teatro se caracteriza también por la presencialidad y la interacción entre espectador/actores, espectador y AD, que no existe en la AD en cine (Santiago, 2021). Normalmente, el audiodescriptor guionista también es el audiodescriptor narrador, ya que es la persona que mejor conoce la obra y está más preparada para improvisar. En cine, el audiodescriptor narrador puede ser también la persona que efectuó la revisión del guion, ya que la AD es grabada y permite correcciones.

La audiointroducción es un texto que resume el diseño visual y el estilo de la producción teatral o cinematográfica (en DVD), contextualiza y presenta la información visual y factual esencial para la comprensión y el disfrute de la obra, que por limitaciones de tiempo y espacio no pueden ser descritas durante la actuación.

En un DVD, la audiointroducción también puede contextualizar la obra, presentar la sinopsis,

describir personajes, vestuarios o escenarios, entre otros elementos que, por limitaciones de tiempo durante la película, no se pueden describir, evitando así sobrecargar al espectador, especialmente cuando las películas presentan una carga textual densa y relevante que deja poco margen para insertar descripciones entre los diálogos. De este modo, la audiointroducción asume funciones referenciales y explicativas, al incorporar información funcional que ayuda al usuario de la AD a disfrutar de la experiencia artística (Santiago, 2021).

El enfoque de la AD puede ser tradicional o integrado. En la AD tradicional, las descripciones se crean y añaden cuando el producto audiovisual está finalizado, como un añadido al final del proceso creativo. En la AD integrada, menos frecuente, las descripciones se realizan al mismo tiempo que el texto original, integradas en la creación artística desde el inicio.

Al transformar las imágenes en palabras, la AD se convierte en una herramienta importante de accesibilidad e inclusión para un público amplio y promueve su autonomía e igualdad.

1.1.2 Subtítulos descriptivos o subtitulación para personas sordas y con discapacidad auditiva

Estos subtítulos están dirigidos a personas con dificultades auditivas de diversos grados, es decir, personas de la comunidad sorda cuya lengua materna es la lengua de signos portuguesa (en el caso de Portugal) y el portugués es su segunda lengua; o personas con sordera parcial o adquirida (denominadas también “con discapacidad auditiva”) que tienen audición residual o memoria auditiva.

Este tipo de subtítulos incluye los diálogos con un mensaje sintético, más completo, e informaciones complementarias, como la descripción de los diferentes efectos sonoros, de la música con valor narrativo o descriptivo, la identificación del personaje que está hablando o información adicional sobre emociones

perceptibles en el tono o modulación de la voz, entre otras (Neves, 2007).

Los subtítulos descriptivos presentan algunas diferencias respecto a los subtítulos interlingüísticos, ya que además de incluir las informaciones complementarias mencionadas anteriormente, recrean mejores condiciones de lectura, como la simplificación de la lengua y la adecuación del tiempo de lectura.

1.1.3 Lengua de signos portuguesa

Cada país tiene su propia lengua de signos, con un vocabulario y una gramática propia y se reproduce mediante movimientos de la mano (gestos), del cuerpo y de expresiones faciales (Silva, 2012). La lengua de signos portuguesa es la lengua materna de una comunidad de personas sordas en Portugal (Silva, 2012).

La interpretación en lengua de signos portuguesa consiste en la traducción de la lengua portuguesa a la lengua de signos, respetando las especificidades lingüísticas, culturales y pragmáticas de cada comunidad. Este servicio no se basa en una traducción literal, sino en una interpretación que garantiza la equivalencia del sentido, al adaptar los discursos a los diferentes contextos (Weininger, 2022). A diferencia de la AD, este servicio se presta en formato abierto a todas las personas, hagan uso o no de él.

1.1.4 Sesiones relajadas

Las sesiones relajadas, en las que se presentan obras cinematográficas, se diferencian de una sesión de cine común por su ambiente informal, la existencia de una mayor tolerancia a ruidos y a movimientos en la sala. Estas sesiones están dirigidas a todos los espectadores, especialmente a familias con niños pequeños, niños con déficit de atención, personas con trastorno del espectro autista, personas con discapacidad intelectual o con cualquier

discapacidad sensorial o de comunicación (Santiago, 2021).

2. Contexto

En esta sección describimos el contexto de la 4.^a Muestra de Cine Premiado AMPLA 2025. Analizamos la experiencia cinematográfica y la satisfacción del público con discapacidad visual al acceder al contenido audiovisual de las películas mediante la accesibilidad digital, la audiodescripción y la implementación de la aplicación móvil Greta.

2.1 4.^a Muestra de Cine Premiado AMPLA

AMPLA es un festival anual de cine accesible, que exhibe una selección de obras nacionales e internacionales premiadas en el año anterior en los principales festivales de cine celebrados en Portugal. Su programación es diversa, e incluye cortometrajes y largometrajes de varios géneros cinematográficos, como acción, animación, terror y documental.

Basado en el principio de que la cultura constituye un derecho universal, el festival AMPLA tiene como objetivo proporcionar una experiencia inclusiva, al permitir que todas las personas, independientemente de sus condiciones sensoriales, cognitivas o motoras, puedan disfrutar plenamente y de forma autónoma de la programación. Para ello, se ofrecen diversos recursos de accesibilidad, como AD, subtítulos descriptivos, interpretación en lengua de signos portuguesa, con sesiones relajadas y espacios físicamente accesibles.

Las sesiones tuvieron lugar en la fundación Culturgest, de Lisboa, y en las salas de cine Castelo Lopes, distribuidas por todo el país, y contaron con la participación de un público heterogéneo, incluidas personas ciegas, personas con baja visión, personas con autismo, personas con discapacidad intelectual, personas con movilidad reducida o usuarias de silla de ruedas, entre otras.

La diversidad del público fue evidente, al estar presentes personas que históricamente han sido excluidas de los eventos culturales debido a la falta de accesibilidad. Cuando se eliminan las barreras sociales, todas las personas pueden participar de manera plena. El problema no es la condición del individuo, sino la falta de acceso, que le impide disfrutar y participar plenamente en eventos culturales o de otro tipo a nivel social. Esta premisa sigue el modelo social de la discapacidad (Oliver, 2013), que retira el foco de la discapacidad y lo centra en la sociedad.

El modelo social de la discapacidad, en oposición al modelo médico, nos muestra que el problema central es la propia sociedad: una sociedad que excluye por no presentar soluciones equitativas o diversas. Una sociedad que no tiene en cuenta la diversidad humana y funcional, sino que se rige por una norma relativa a una mayoría, una sociedad construida y organizada en función de un determinado estándar. Así, la sociedad construye un mundo excluyente, al imponer barreras en el espacio público y privado, y en la vida personal y profesional de las personas.

En este sentido, en un contexto cultural, es esencial ofrecer servicios accesibles, como la AD, para que los diferentes tipos de público puedan disfrutar del arte en las mismas condiciones que el resto de la población. Para que las personas puedan acceder a un servicio no basta con que este esté disponible, sino que también deben ser capaces de utilizarlo, interactuar y disfrutar de él (Greco, 2018, p. 208). Por lo tanto, es fundamental que el servicio tenga calidad —en este caso, la AD— y que se ofrezca a través de una herramienta simple e intuitiva, como la aplicación móvil Greta, disponible mediante teléfonos inteligentes y auriculares.

El aumento de iniciativas accesibles como AMPLA permite ampliar los diferentes públicos, en

particular las personas con discapacidad, que pueden así disfrutar de la cultura en las mismas condiciones que el resto de las personas, fomentando la inclusión. Por lo tanto, es evidente que la accesibilidad y el respeto por la diversidad humana y funcional son requisitos previos para la inclusión.

2.2. Aplicación Greta

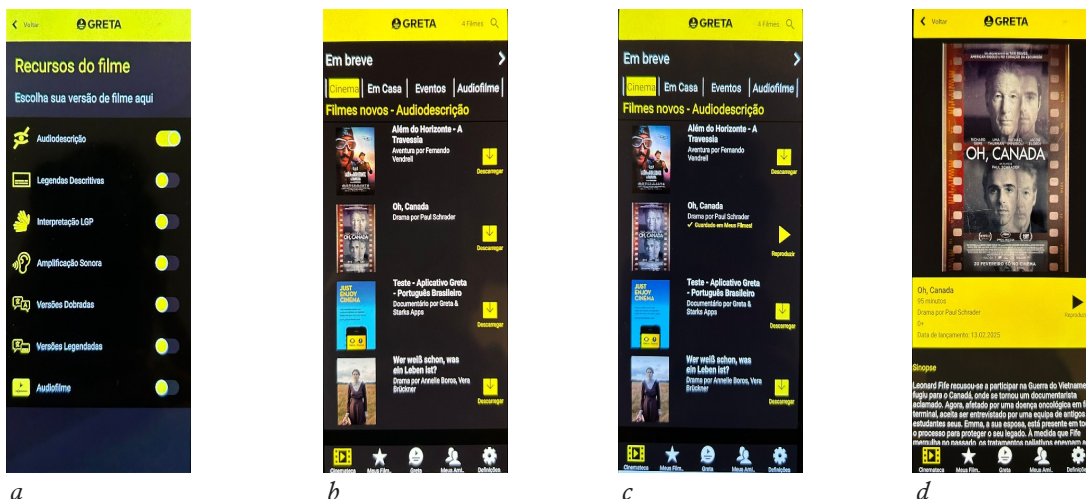
La sesión de cine accesible *Oh Canada* (AMPLA, 2025) incluyó recursos proporcionados a través de la aplicación móvil Greta. Esta permitió a los espectadores acceder, desde sus dispositivos móviles, a contenidos como AD, subtítulos descriptivos e interpretación en lengua de signos portuguesa. La sincronización de la AD de la película pudo hacerse en cualquier momento y permitió pausar y reanudar la reproducción, manteniendo la correspondencia automática con la narrativa audiovisual. Los espectadores llevaron sus propios dispositivos móviles y auriculares.

Además de los recursos accesibles mencionados, Greta ofrece otros servicios, como amplificación sonora, versiones dobladas o versiones subtituladas. Los archivos correspondientes pueden descargarse de manera rápida y autónoma a través de la aplicación de Greta.

Esta aplicación móvil, gratuita y compatible con los sistemas operativos iOS y Android, puede utilizarse en cualquier sesión de cine, sin depender de sesiones especiales accesibles, fomentando así la autonomía y la inclusión (Greta, n. d.; Zero Project, 2019).

AMPLA 2025 puso a disposición del público un folleto informativo con instrucciones detalladas sobre el uso de la aplicación, tal y como se puede comprobar en la Figura 1. El folleto estuvo disponible en el sitio web de la muestra y en las taquillas de los cines. Además, el cine Castello Lopes garantizó apoyo técnico presencial a través de una asistente de sala.

Figura 1. Páginas del folleto informativo de AMPLA de 2025, con instrucciones detalladas. *a.* Selección del recurso audiodescripción; *b.* selección y descarga de la película; *c.* película con AD disponible, y *d.* reproducción de la película.



3. Método

La metodología de análisis se basó en un cuestionario propuesto por Walczak (2018), adaptado al contexto de esta investigación, con el fin de que los participantes evaluaran la usabilidad, la utilidad y la calidad tanto de la aplicación móvil como del recurso accesible de AD. En las siguientes secciones se presentan el cuestionario, los materiales y los procedimientos del estudio.

3.1 Cuestionario

El cuestionario fue distribuido en línea a través de la plataforma Google Forms, en un formato accesible y probado por personas con discapacidad visual. Se divide en tres secciones principales: la primera se centra en el perfil sociodemográfico de los participantes e incluye variables como edad, género, nivel educativo y tipo de discapacidad visual; la segunda integra cuestiones relacionadas con la experiencia del usuario, en particular en lo que respecta al uso de tecnologías, servicios accesibles, hábitos de consumo cinematográfico con uso de AD, así como la usabilidad y utilidad de la aplicación móvil; la tercera tiene como objetivo medir el nivel de satisfacción de los participantes

respecto a la calidad del servicio ofrecido por medio de la aplicación.

Para la evaluación de la usabilidad de la aplicación, es decir, el grado de facilidad de uso, se utilizó la *System Usability Scale*, una escala ampliamente validada y empleada en la investigación para medir la usabilidad de un producto o servicio (Brooke, 1996). Esta escala está compuesta por diez afirmaciones, a las que los participantes responden según su grado de acuerdo. La mitad de las afirmaciones están formuladas en positivo (por ejemplo: “Creo que me gustaría usar este sistema con frecuencia”) y la otra mitad en negativo (por ejemplo: “Me pareció que el sistema era muy complicado de utilizar”). Las respuestas se dan en una escala Likert de 5 puntos, donde 1 corresponde a “Totalmente en desacuerdo” y 5 a “Totalmente de acuerdo”.

Para evaluar la utilidad de la aplicación (es decir, cómo de útil consideraron la aplicación) y la calidad del servicio (incluyendo la AD, la experiencia de acceso mediante la aplicación, el sonido y la sincronización), también se emplearon escalas Likert de 5 puntos, complementadas por preguntas de respuesta abierta. Estas permitieron recoger comentarios

adicionales sobre posibles dificultades, puntos fuertes y débiles de la aplicación, así como sugerencias de mejora.

3.2 Materiales y procedimientos

La película *Oh, Canada* (Schrader, 2024) se estrenó el 20 de febrero de 2025 y estuvo en exhibición en todas las salas de cine Castelo Lopes durante una semana, en el marco de la 4.ª Muestra de Cine AMPLA.

La película narra la historia de un aclamado documentalista afectado por una enfermedad oncológica en fase terminal. El documentalista se convierte en el documentado, en una obra estructurada como un rompecabezas, al aceptar ser entrevistado por un equipo formado por sus antiguos estudiantes.

El largometraje, de 95 minutos, está en inglés, con subtítulos interlingüísticos en portugués. La lengua de la AD es el portugués, al igual que también se realizó una audiosubtitulación en esta lengua (lectura de los subtítulos en portugués).

Los participantes asistieron a las sesiones de cine utilizando sus propios dispositivos móviles y la aplicación Greta, que descargaron previamente y de manera autónoma, teniendo como apoyo el folleto informativo proporcionado por AMPLA y, eventualmente, la ayuda de los asistentes de sala. Posteriormente, respondieron al cuestionario en línea.

3.3 Participantes

En este estudio participaron, de forma voluntaria, 11 personas, de las cuales 6 eran hombres y 5 mujeres, con edades comprendidas entre los 23 y los 67 años. Respecto al tipo de discapacidad,

el 54,5 % de los participantes presentaba ceguera (n = 6); el 27,3 %, baja visión (n = 3); el 9,1 %, discapacidad intelectual (n = 1), y el 9,1 % era una persona mayor con limitaciones asociadas al envejecimiento (n = 1). Entre los participantes con ceguera (n = 6), el 33,3 % presentaba ceguera congénita, y el 66,7 %, ceguera adquirida.

De 9 participantes con limitaciones estrictamente visuales, 2 no poseían memoria visual, 3 indicaron tener memoria visual y 4 señalaron contar con memoria visual residual o parcial. Esta información es relevante, ya que la conceptualización del mundo y la presencia o ausencia de memoria visual influyen en la recepción del mensaje del texto audiovisual (Fresno, 2014; Mamus *et al.*, 2025).

La diversidad de la discapacidad visual y la edad en la que ocurrió son determinantes para establecer las necesidades de la persona. Una persona que nace ciega no tiene memoria visual y construye una representación intelectualizada del mundo. Al contrario, una persona con ceguera adquirida conserva toda la riqueza del patrimonio visual anterior a la ceguera, con memoria visual, por ejemplo, de colores, formas, dimensiones, espacios, etc. Las personas con algún residuo visual pueden acercarse de manera más fácil a la realidad en sus percepciones. La persona con baja visión puede captar la presencia de un objeto, pero no ser capaz de identificar sus detalles.

En lo que respecta al nivel educativo, el 54,5 % de los participantes (n = 6) poseía licenciatura; el 27,3 % (n = 3), educación secundaria, y el 18,2 % (n = 2), doctorado, como se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Categorización demográfica

Respuesta	Edad	Sexo	Escolaridad	Tipo de deficiencia	Edad de la ceguera	Visión residual
E1	53	Masculino	Doctorado	Ceguera	Nacimiento	No
E2	55	Masculino	Licenciatura	Ceguera	31	Sí

Tabla 1. Categorización demográfica (continuación)

Respuesta	Edad	Sexo	Escolaridad	Tipo de deficiencia	Edad de la ceguera	Visión residual
E3	47	Femenino	Licenciatura	Ceguera	23	Memoria visual residual o parcial
E4	53	Masculino	Doctorado	Ceguera	7	Memoria visual residual o parcial
E5	35	Femenino	Secundaria	Ceguera	12	Sí
E6	56	Masculino	Licenciatura	Baja visión	No aplica	Sí
E7	23	Masculino	Secundaria	Discapacidad intelectual	No aplica	No aplica
E8	23	Femenino	Licenciatura	Baja visión	No aplica	Memoria visual residual o parcial
E9	67	Femenino	Secundaria	No aplica	No aplica	No aplica
E10	31	Femenino	Licenciatura	Baja visión	No aplica	Memoria visual residual o parcial
E11	42	Masculino	Licenciatura	Ceguera	Nacimiento	No

4. Resultados

Todos los participantes indicaron utilizar el teléfono inteligente con mucha frecuencia. Respecto al uso de ordenador o portátil, de los 9 participantes con limitaciones estrictamente visuales, 5 señalaron usarlo con mucha frecuencia y 4 con frecuencia. El uso de la *tablet* fue mencionado como ocasional por 4 participantes, mientras que 5 indicaron que no la habían utilizado nunca.

En lo referente a la experiencia con servicios digitales, todos los participantes afirmaron utilizar aplicaciones móviles y redes sociales. En relación con la AD, 9 participantes declararon utilizar este recurso habitualmente, mientras que 2 (E7 y E9) lo emplearon por primera vez en el marco de la presente experiencia cinematográfica. Estos resultados son similares a los obtenidos en el estudio realizado por Walczak (2018).

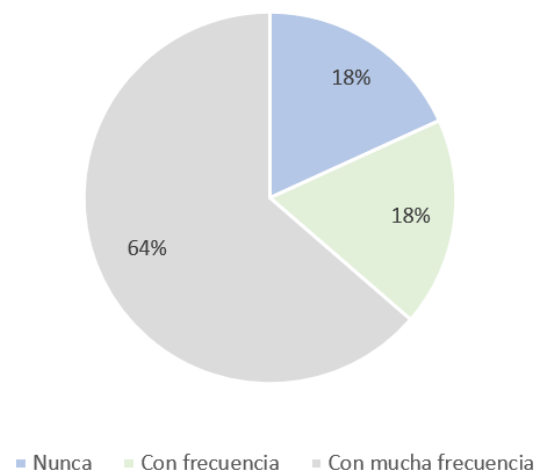
Sobre los hábitos de consumo cinematográfico, 6 participantes indicaron acudir al cine raramente, 3 de forma ocasional y 2 con frecuencia. Cuando el recurso de AD está disponible, 7 participantes afirmaron ir al cine con

mucha frecuencia y 2 con frecuencia, como se muestra en la Figura 2.

Todos los participantes señalaron haber utilizado ya una aplicación móvil de accesibilidad en el contexto cinematográfico, identificando las sesiones como las celebradas en las salas de cine Castello Lopes durante la AMPLA de 2025.

Se constata que el público objetivo es muy heterogéneo, con diferentes experiencias de

Figura 2. Frecuencia de uso de la audiodescripción en el cine.



vida y formación, distintos grados de discapacidad y con memorias visuales diversas o inexistentes.

4.1 Usabilidad

Para que las personas ciegas o con baja visión puedan disfrutar y comprender la narrativa de una película en un contexto cinematográfico, en condiciones equivalentes a las de las personas sin discapacidad visual, es necesario ofrecer el recurso de AD mediante soluciones tecnológicas accesibles, como las aplicaciones móviles (Hättich y Schweizer, 2020; Walczak, 2018). En el presente estudio, el recurso de AD fue proporcionado a través de la aplicación móvil Greta.

El foco de nuestro estudio se centra en la funcionalidad de esta aplicación y se verifica si dispone de una interfaz intuitiva y fácil de utilizar. Walczak (2018) también evaluó la funcionalidad de la aplicación Greta en sesiones de un festival de cine en España. Por su parte, Hättich y Schweizer (2020) realizaron un estudio en el que evaluaron si las personas con discapacidad visual pueden disfrutar de una película, al igual que las personas sin este tipo de discapacidad, cuando la ven con AD por medio de la aplicación móvil Greta.

En nuestro estudio, los participantes instalaron y configuraron la aplicación en sus teléfonos inteligentes con facilidad; únicamente uno de ellos (E9) necesitó la ayuda de una persona con conocimientos técnicos para poder usarla. Para la gran mayoría de los participantes (el 81,8 %), la navegación resultó intuitiva y cómoda, y las instrucciones u orientaciones de la aplicación fueron claras, lo que permitió que todos encontraran y seleccionaran fácilmente la opción de AD.

La evaluación de esta aplicación móvil, a través de la *System Usability Scale*, reveló resultados muy positivos, con una puntuación media de 78,18 sobre 100, próxima a la obtenida por

Walzack (2018), de 87,20 sobre 100. Este valor se sitúa claramente por encima de la media de referencia internacional, que ronda los 68 puntos (Bangor *et al.*, 2008; Brooke, 1996), e indica que los usuarios percibieron la aplicación como eficaz, fácil de usar y adecuada a sus necesidades. Estas características son esenciales para garantizar una experiencia cómoda e independiente.

La consistencia de las respuestas sugiere una clara tendencia de satisfacción por parte de los usuarios, destacando el hecho de que los ítems positivos (enunciados impares de la escala) obtuvieron puntuaciones muy elevadas. Por ejemplo, el primer enunciado (“Me gustaría utilizar este sistema con frecuencia”) obtuvo una media de 4,91 sobre 5, lo que refleja una clara predisposición al uso continuado de la aplicación. De igual modo, el noveno enunciado (“Me sentí confiado al utilizar el sistema”) alcanzó una media de 4,27 sobre 5, lo que refuerza la percepción de autonomía y facilidad de uso.

Los ítems de naturaleza negativa (enunciados pares) también reflejaron una tendencia favorable, dado que los participantes expresaron mayoritariamente su desacuerdo con afirmaciones como “Me pareció que el sistema era innecesariamente complejo” o “Necesité la ayuda de alguien para utilizar el sistema”.

Tres participantes (E5, E6 y E7) señalaron haber experimentado algunas dificultades durante el proceso de registro en la aplicación. Varios destacaron que las instrucciones incluidas en el folleto informativo resultaron especialmente útiles y facilitaban una navegación más intuitiva.

El siguiente testimonio de uno de los participantes resulta representativo y consensual e ilustra la generalidad de los comentarios recogidos: “No experimenté dificultades significativas tras la exploración de la aplicación, ya que todo transcurrió como estaba previsto y

no surgieron problemas a lo largo de su utilización” (E4; traducción propia).

En resumen, la aplicación móvil demostró un desempeño muy positivo en el ámbito de la usabilidad, con usuarios que se sintieron cómodos, confiados y dispuestos a utilizarla de forma regular. Estos resultados están en sintonía con los estudios realizados por Walczak (2018), sobre Greta, y por Jankowska (2020), sobre AudioMovie, donde los participantes de ambos estudios evaluaron de manera positiva la usabilidad de las dos aplicaciones móviles.

Los resultados obtenidos validan las decisiones adoptadas en cuanto al diseño de la interfaz, la navegación y la estructura funcional. No obstante, llevar a cabo estudios complementarios, con una muestra más amplia y diversificada, así como con la inclusión de datos cualitativos, podría contribuir a un perfeccionamiento continuo, consolidando la aplicación como una herramienta funcional, eficaz y centrada en el usuario.

4.2 Utilidad

Los participantes fueron unánimes al manifestar su total acuerdo en que la aplicación móvil con acceso a la AD les permitió tener independencia y vivir una mejor experiencia cinematográfica, en consonancia con los resultados obtenidos por Walczak (2018). Estos datos refuerzan la evidencia de que la AD —en este caso, ofrecida mediante una aplicación móvil— constituye una herramienta de accesibilidad particularmente eficaz, promotora de la autonomía, de la libertad de disfrute cultural por parte de las personas con discapacidad visual y de la igualdad basada en la valorización de la diversidad (Santiago, 2021).

Además, los participantes destacaron la facilidad de uso de la aplicación, la posibilidad de descargar previamente el archivo de AD y disponer de él con antelación —lo que evita posibles limitaciones de acceso a internet durante

la sesión—, la eficacia de la sincronización automática con la AD, la audiosubtitulación y el sonido de la película.

El siguiente testimonio de uno de los participantes resulta ilustrativo:

La aplicación es muy práctica e intuitiva. En cuanto a sugerencias, y dado que también puede utilizarse en casa con películas del videoclub, propongo que sea posible conectarla no solo a auriculares, sino también a altavoces *bluetooth*, que podrían ofrecer una experiencia menos cansada para algunas personas (como nunca tuve oportunidad de usarla en ese contexto, no sé si esa opción ya está contemplada).

Otras sugerencias importantes serían la incorporación de un mayor número de películas y de salas de cine.

Otra propuesta que me parece interesante sería que la aplicación pudiera utilizarse también con programas televisivos, ya que, al menos por ahora, no siempre es sencillo acceder a las opciones de las cajas de los operadores, que típicamente no cuentan con asistencia por voz. Usando la aplicación en el móvil sería fácil activar la audiodescripción en los canales que poseen este recurso (alternativamente, tal vez esta sugerencia pudiera orientarse hacia la creación de una aplicación autónoma para audiodescripción de programas televisivos; pero integrar varias funciones de audiodescripción en una misma aplicación constituiría, a mi juicio, una solución bastante interesante). (E4; traducción propia)

El testimonio de este participante (E4) describe una experiencia positiva en términos de usabilidad y utilidad de la aplicación móvil y presenta sugerencias acordes a las recomendaciones internacionales para los medios accesibles (World Wide Web Consortium, 2025; W3C, s. f.), sobre todo en lo que respecta a la flexibilidad de dispositivos, la ampliación del catálogo, la integración entre plataformas y la activación de la AD. Estas sugerencias pueden servir de base para estudios de diseño

participativo, en los que los usuarios ciegos colaboran con diseñadores y programadores en la definición de los requisitos funcionales y de interacción para las aplicaciones de AD de próxima generación (Cheema *et al.*, 2025).

Uno de los participantes subrayó la funcionalidad y utilidad, tanto de la AD, como de la aplicación móvil utilizada: “La audiodescripción me ayudó a seguir la película; la información dada en el momento preciso me permitió comprender mejor todo. La aplicación funcionó muy bien, sin ningún problema” (E9; traducción propia).

De manera reiterada, varios participantes señalaron que la disponibilidad de la AD a través de la aplicación móvil debería extenderse a todas las salas de cine. Uno de los testimonios refleja claramente esta opinión: “Me gustaría que estuviera disponible en más salas de cine. Aparte de esto, nada más que añadir” (E2; traducción propia).

En este sentido, diez participantes afirmaron estar totalmente de acuerdo, y uno declaró estar de acuerdo, en que les gustaría utilizar este sistema con frecuencia, lo que pone de relieve su utilidad y accesibilidad.

4.3 Calidad

Comprender la satisfacción del usuario es esencial. Todos los participantes consideraron que la AD proporcionó una comprensión adecuada de la película, al igual que resaltaron que la sincronización con el audio fue precisa.

Este estudio no se centra en el análisis de la AD en sí; sin embargo, resultaba fundamental conocer si los espectadores habían quedado satisfechos con su calidad. El 81,8 % de los participantes calificó la calidad del sonido como muy buena y el 18,2 % como buena. La calidad del sonido es crucial y desempeña un papel central en el cine y en las artes escénicas, ya que posee un valor comunicativo capaz de sugerir un clima, evocar sentimientos,

establecer el ritmo o transmitir un mensaje, entre otros (Fryer, 2016; Hättich y Schweizer, 2020; Santiago, 2021; Walczak, 2018).

La sincronización de la AD con el audio de la película y la calidad del sonido, junto a la combinación de la AD y la audiosubtitulación, permitieron que los usuarios accedieran plenamente al contenido del filme, proporcionándoles una mayor apreciación e inmersión en la obra. De modo consensual, se reconoció que había existido una integración cuidadosa del sonido de la película con la AD y con la audiosubtitulación, factores que contribuyeron a ofrecer un servicio de calidad.

El siguiente testimonio de uno de los participantes resulta esclarecedor:

Me gusta mucho el cine. Veo muchas películas en Netflix, porque tienen AD. Me gustaría ir más veces al cine. Esta App funcionó muy bien, es práctica y escuché muy bien la AD. ¡Fue una experiencia fantástica! Espero que haya más. (E10; traducción propia)

Como sugerencia de mejora de la aplicación móvil, un participante comentó que “sería interesante poder activar más de un recurso de manera simultánea”. (E3; traducción propia).

Aunque la AD esté concebida principalmente para personas con discapacidad visual, su alcance puede beneficiar a un público diverso (Fryer, 2016; Santiago, 2021).

En este estudio participaron también dos personas sin discapacidad visual que asistieron por primera vez a una película con AD —una persona con discapacidad intelectual y una persona mayor que acompañaba a un participante con ceguera—. La diversidad de los participantes resultó significativa y enriquecedora en lo referente a los tipos de discapacidad y en las experiencias y expectativas asociadas. Ambos señalaron que se les sugirió probar la AD y consideraron la experiencia muy positiva, al permitirles dirigir la mirada y seguir la historia

con mayor facilidad. La persona mayor destacó que “tenía dificultades para leer subtítulos y, por lo tanto, para seguir la acción de las películas” (E9; traducción propia), motivo por el que consideró la AD un recurso fundamental. Este testimonio evidencia el potencial de la AD para asumir un papel más relevante, especialmente frente al envejecimiento progresivo de la población.

Destacamos el estudio de Szkriba (2022), que se centra en la accesibilidad en el cine para personas mayores y cuestiona si una aplicación móvil concebida para personas con discapacidad visual podría beneficiar a personas sin esta discapacidad, en particular a personas mayores con dificultades para leer subtítulos rápidos o a personas con dificultades cognitivas.

El estudio de Szkriba (2022) también se llevó a cabo en una sala de cine, por medio de la aplicación móvil AudioMovie. Al igual que en nuestro estudio, la acogida fue muy positiva y la mayoría de los participantes manifestó su interés en volver a utilizar la aplicación en el cine, señalando que esta mejoró su experiencia y les proporcionó una mayor comodidad. No obstante, algunos participantes mencionaron la necesidad de apoyo técnico e instrucciones más detalladas para garantizar un uso efectivo.

En AMPLA, la disponibilidad de un folleto informativo sobre el acceso y la utilización de Greta facilitó la navegación en la aplicación móvil a los usuarios. El estudio de Szkriba (2022), dirigido a personas mayores, y el nuestro, en el que participaron personas con discapacidad visual, una persona mayor y una persona con discapacidad intelectual, sugieren que el uso combinado de la AD con la audiosubtitulación constituye una alternativa inclusiva orientada a mejorar la accesibilidad de forma más amplia, al incluir a públicos que aunque no tengan discapacidad visual, se enfrentan a desafíos sensoriales o cognitivos en la comprensión del contenido audiovisual.

El público de la AD es heterogéneo, lo que constituye uno de los principales desafíos para los audiodescriptores, que han de procurar desarrollar una AD que responda a las necesidades de la mayoría de los usuarios, siendo pocas veces posible adoptar una estrategia única (Fryer, 2016). Resulta esencial profundizar en la investigación sobre la recepción de la AD en diferentes públicos, con el fin de adecuar de manera más eficaz este recurso a las distintas necesidades y expectativas.

Las investigaciones recientes no solo abordan la accesibilidad, sino también la calidad de la experiencia cinematográfica. Aunque el presente estudio se centra en la experiencia de uso de la aplicación Greta, es importante contextualizar estos resultados a la luz de trabajos que han analizado la inmersión, la presencia y la implicación con la obra cinematográfica a través de la AD mediante una aplicación móvil. El estudio de Hättich y Schweizer (2020) confirmó que la AD proporcionada por Greta es una herramienta útil para la inmersión y el disfrute cinematográfico de los espectadores con discapacidad visual.

El estudio de Hättich y Schweizer (2020) no se centró en la funcionalidad de la aplicación Greta en sí, ni en la AD dentro de la aplicación, sino en su combinación y en la posibilidad de proporcionar una experiencia cinematográfica plenamente satisfactoria a personas con discapacidad visual. Los resultados confirmaron que las personas con discapacidad visual que utilizaron Greta percibieron la película de forma similar a los espectadores sin discapacidad visual, tanto en términos de inmersión como de disfrute, demostrando que la aplicación funciona como una herramienta eficaz de inclusión cultural en el cine.

Lopez *et al.* (2022) se centraron en la dimensión estética de la AD y en su impacto en variables como la inmersión, la presencia y la implicación narrativa. Los autores demostraron que estrategias como el diseño sonoro

inmersivo, el audio binaural y la narración en primera persona pueden potenciar significativamente la experiencia cinematográfica y posicionarse como una alternativa al modelo tradicional de AD. Los resultados evidencian que la calidad estética y la integración sonora de la AD desempeñan un papel determinante en la percepción de inmersión y disfrute por parte del público con discapacidad visual. La inmersión se abordó en dicho estudio como una variable influida por el uso de técnicas innovadoras de sonido, que enriquecen la experiencia sensorial y emocional del espectador con discapacidad visual.

Los comentarios positivos de los participantes en nuestro estudio sobre la integración y la sincronización precisa de la AD con los diálogos y la banda sonora, así como la calidad del sonido proporcionado por la aplicación Greta, están en consonancia con los estudios mencionados, evidenciando la contribución de la aplicación móvil, combinada con la AD, para la inmersión y el disfrute cinematográfico.

Los niveles de satisfacción y facilidad de uso reportados por los participantes en nuestro estudio están en consonancia con los estudios de Walczak (2018), que evaluó la aplicación móvil Greta, y de Jankowska (2020), sobre la aplicación móvil AudioMovie, en los que el público con discapacidad visual valoró positivamente la usabilidad de las aplicaciones, a pesar de reconocer la necesidad de algunos ajustes. Así, los resultados de este estudio se alinean con la investigación de Walczak (2018) y de Hättich y Schweizer (2020), y sugieren que la aplicación móvil Greta tiene potencial para hacer el cine más accesible al público con discapacidad visual, consolidándose como una herramienta eficaz de inclusión.

Sin embargo, es necesario reconocer algunas limitaciones sobre las contribuciones del presente estudio para la reflexión sobre la AD por medio de una aplicación móvil. El reducido tamaño de la muestra ($n = 11$) limita

la generalización de los resultados, restringiéndolos al contexto específico analizado. Además, la evaluación se centró en una herramienta tecnológica concreta, por lo que los elementos identificados reflejan las características de esa aplicación móvil en particular y no pueden extrapolarse automáticamente a la AD en el cine en un sentido más amplio.

Aun así, los resultados obtenidos proporcionan información relevante para el análisis de la accesibilidad digital en el ámbito de la TAV y abren el camino a futuras investigaciones, con muestras más amplias y diferentes contextos tecnológicos, al igual que contribuyen a profundizar el debate sobre prácticas inclusivas en el acceso al cine.

5. Consideraciones finales

En esta era digital y global, la traducción se asume como un elemento central de la comunicación intercultural. El avance de las tecnologías, junto a la omnipresencia de la imagen en la sociedad contemporánea y a la creciente proliferación de productos audiovisuales, ha consolidado la TAV como una vertiente particularmente relevante y productiva en el ámbito de los estudios de traducción.

Además, la creciente importancia de la accesibilidad motivó la creación de una subárea dentro de la TAV, la accesibilidad en los medios, que, en un primer momento, se centró en las modalidades de AD y subtítulo para personas sordas o con pérdida auditiva, y se dirigió a personas con discapacidades sensoriales, con el objetivo de hacer los productos audiovisuales accesibles para estos públicos. Sin embargo, a lo largo de estos años, esta subárea amplió su radio de acción e integró a otros grupos —personas mayores, por ejemplo—, hasta alcanzar un carácter universal, es decir, incluir personas con discapacidad y sin ella.

Este estudio sugiere el potencial de la AD y de las aplicaciones móviles, en este caso Greta,

como recurso de accesibilidad, y demuestra que las personas con discapacidad visual pueden participar plenamente en este contexto artístico y disfrutar de una película en el cine gracias al uso de una aplicación móvil, instalada en sus dispositivos, que permite acceder a la pista de AD de la película y poder, de esta forma, seguir y comprender la historia en las mismas condiciones que los demás espectadores.

La AD es vital para la inclusión, pues hace posible que la información del texto multimodal y el contenido digital sean accesibles para todas las personas, y permite, sobre todo a aquellas con discapacidad visual, vivir una experiencia cinematográfica rica e inmersiva con plena participación. En este proceso, las tecnologías desempeñan un papel fundamental, al reducir barreras y mejorar la accesibilidad y la calidad de vida de personas en riesgo de exclusión.

Por muy buena que sea una AD, si el público no tiene acceso a este recurso, el trabajo de los audiodescriptores habrá sido en vano. Las tecnologías son el pasaporte digital que permite a los diferentes públicos acceder al mundo audiovisual y a los contenidos del texto audiovisual multimodal.

Los aparatos de transmisión de AD —por ejemplo, los utilizados en las artes escénicas y que suelen emplearse en la interpretación simultánea—, las aplicaciones móviles —habitualmente utilizadas en los cines—, como Greta, los teléfonos inteligentes con dichas aplicaciones instaladas o los auriculares, entre otros dispositivos tecnológicos, permiten la transmisión y la recepción de la AD.

El uso de aplicaciones móviles para teléfonos inteligentes como transmisores de AD presenta varias ventajas: el usuario utiliza su propio dispositivo, con el que ya está familiarizado y solo necesita información adicional sobre la aplicación (un buen ejemplo es el folleto informativo con instrucciones detalladas sobre su uso proporcionado por AMPLA); los usuarios emplean

sus propios auriculares, que a veces son más cómodos que los que se ofrecen en los locales de entretenimiento; no es necesario recoger y devolver dispositivos de transmisión de AD en el cine, ya que los usuarios usan sus propios equipos; los cines no tienen que invertir en aparatos de transmisión de AD; y los usuarios pueden seguir tranquilamente la proyección de la película con la AD, al igual que las demás personas.

Las evidencias de este estudio y de otros (Hätich y Schweizer, 2020; Walczak, 2018) demuestran la viabilidad de usar la aplicación Greta para reducir las barreras de acceso a la información y a la cultura, al destacar la simplicidad de asistir a una película en el cine, en cualquier sesión, de forma accesible, por medio de la AD y a través de la aplicación móvil instalada en los teléfonos de los usuarios y del uso de auriculares. Es un proceso simple, intuitivo, eficaz, autónomo y que marca la diferencia en la vida de las personas.

Garantizar la accesibilidad en el cine y en otros medios audiovisuales no constituye únicamente una exigencia legal, sino que también representa una oportunidad estratégica desde el punto de vista económico, pues la oferta de productos audiovisuales accesibles permite alcanzar a un público cada vez más amplio y diverso, potencia el retorno financiero y favorece la inclusión y la plena participación de todas las personas.

Investigar los diferentes enfoques de la AD —de acuerdo con los distintos grupos sociales, con condiciones, necesidades y expectativas diferentes, a los que se dirige— resulta pertinente, ya que las directrices actuales de la AD pueden necesitar adaptarse a las especificidades de cada grupo. Los estudios de recepción en AD se han centrado, sobre todo, en las personas con discapacidad visual y en sus necesidades. Sin embargo, la información transmitida en la AD para personas con discapacidad visual puede no ser la misma que aquella que necesitan las personas con autismo o con discapacidad

intelectual, por citar algún caso. Una persona con dificultades cognitivas puede necesitar una AD explicativa y no una descriptiva.

Algunos proyectos y estudios recientes, como el proyecto EASIT (*Easy Access for Social Inclusion Training*), de la Universitat Autònoma de Barcelona (n. d.), y el estudio de Bernabé Caro y Orero (2019) presentan propuestas que facilitan la comprensión mediante la lectura fácil en distintos medios audiovisuales y adaptadas a diferentes recursos de accesibilidad. La AD es un recurso de accesibilidad comunicacional que puede beneficiar a todas las personas, por lo que resulta fundamental llevar a cabo más estudios de recepción en los diferentes grupos sociales. La AD, como herramienta de accesibilidad comunicacional, es un valioso instrumento inclusivo que fomenta la autonomía, la libertad y la igualdad basada en la valoración de la diversidad. A través de las nuevas tecnologías, la AD abre caminos hacia un mundo con menos muros y más puentes.

Referencias

- AMPLA. (2025). *Oh Canada*, de Paul Schrader. Sesão Castello Lopes. <https://amplamostra.pt/sessao-castello-lopes/>
- Bangor, A., Kortum, P. T. y Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>
- Benecke, B. (2004). Audio-Description. *Meta*, 49(1), 78-80. <https://doi.org/10.7202/009022ar>
- Bernabé Caro, R. y Orero, P. (2019). Easy to read as multimode accessibility service. *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, (21), 53-74. <https://doi.org/10.24197/her.21.2019.53-74>
- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester y I. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189-194). Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1201/9781498710411>
- Cheema, M., Seifi, H. y Fazli, P. (2025). Describe now: User-driven audio description for blind and low vision individuals. In N. J. Nunes y V. Nisi (Eds.), *DIS '25: Proceedings of the 2025 ACM Designing Interactive Systems Conference* (pp. 458-474). <https://doi.org/10.1145/3715336.3735685>
- Díaz Cintas, J. (2008). Introduction: Audiovisual translation comes of age. In D. Chiaro, C. Heiss y C. Bucaria (Eds.), *Between text and image. Updating research in screen translation* (pp. 1-9). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.78.02dia>
- Entidade Reguladora para a Comunicação Social. (2025). *Plano plurianual que define o conjunto de obrigações relativas à acessibilidade dos serviços de programas televisivos e dos serviços audiovisuais a pedido por pessoas com necessidades especiais*. <https://www.erc.pt/document.php?id=YT-lkYTk5ZGYtY2NhYi00NjQ3LTllYzgtNzE0Nzg4MDY3NzVl>
- Fresno, N. (2014). Is a picture worth a thousand words? The role of memory in audio description. *Across Languages and Cultures*, 15(1), 111-129. <https://doi.org/10.1556/Acr.15.2014.1.6>
- Fryer, L. (2016). *An introduction to audio description. A practical guide*. Routledge.
- Hättich, A. y 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>
- Jankowska, A. (2020). Mainstreaming audio description through technology. In S. Braun y K. Starr (Eds.), *Innovation in audio description research* (pp. 135-158). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003052968>
- Lopez, M., Kearney, G. y 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>
- Mamus, E., Speed, L. J., Ortega, G., Majid, A. y Özyürek, A. (2025). Gestural and verbal evidence of conceptual representation differences in blind and sighted individuals.

- Cognitive Science*, 49(10), e70125. <https://doi.org/10.1111/cogs.70125>
- Neves, J. (2007). *Guia de Legendagem para Surdos: Vozes que se veem*. Instituto Politécnico de Leira e Universidade de Aveiro. <https://iconline.ipleiria.pt/bits-treams/bc32a9ef-84ad-49e6-83ac-07958a1cc11f/download>
- Oliver, M. (2013). The social model of disability: Thirty years on. *Disability & Society*, 28(7), 1024-1026. <https://doi.org/10.1080/09687599.2013.818773>
- Orero, P. y Vilaro, A. (2013). Leitmotif in audio description: Anchoring information to optimise retrieval. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(5), 56-64. https://ijhss.thebrpi.org/journals/Vol_3_No_5_March_2013/6.pdf
- Portugal, Procuradoria-Geral da República. (2006). *Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência*. (dezembro 13). https://gddc.ministeriopublico.pt/sites/default/files/documentos/instrumentos/pessoas_deficiencia_convencao_sobre_direitos_pessoas_com_deficiencia.pdf
- Remael, A., Reviers, N. y Vercauteren, G. (2015). Introduction: basic audio description concepts. In A. Remael, N. Reviers y G. Vercauteren (Eds.), *Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines* (pp. 9-18). Edizioni Università di Trieste. <http://hdl.handle.net/10077/11838>
- Remael, A. y Vercauteren, G. (2007). Audio describing the exposition phase of films. Teaching students what to choose. *Trans*, (11), 73-94. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2007.v0i11.3099>
- Reviers, N. (2017). *Audio description in Dutch: A corpus-based study into the linguistic features of a new, multimodal text type* [Tesis doctoral], University of Antwerp. <http://hdl.handle.net/10067/1480290151162165141>
- Romero-Fresco, P. (2013). Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. *The Journal of Specialised Translation*, (20), 201-223. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2013.410>
- Romero-Fresco, P. (2018). In support of a wide notion of media accessibility: Access to content and access to creation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 187-204. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.53>
- Santiago, S. (2021). *A audiodescrição como ferramenta de acessibilidade em contexto de teatro em Portugal* [Tesis doctoral], Universidade de Vigo. Repositório Investigo de la Universidade de Vigo. <https://www.investigo.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/3500>
- Schrader, P. (Director). (2024). *Oh, Canada* [Film]. Lucky 13 Productions, Ottocento Films, Northern Lights Films, Exemplary Films Corporation, One Two Twenty Entertainment, SIPUR, Vested Interest.
- Silva, R. (2012). *Signwriting: um sistema de escrita faz línguas gestuais – aplicação à língua gestual portuguesa* [Trabajo de fin de máster], Universidade Lusófona de Lisboa. Repositorio Institucional de la Universidade Lusófona. <http://hdl.handle.net/10437/4066>
- Silva, R. (2024, julho 9). A saúde ocular em Portugal e no mundo e a cegueira que podemos e temos que evitar. *Medjournal*. <https://medjournal.pt/2024/07/09/saude-ocular-em-portugal-e-no-mundo-e-a-cegueira-que-podemos-e-temos-que-evitar/>
- Szkriba, S. (2022). Accessible cinema for older adults: Can an app for blind viewers benefit the sighted population? *Journal of Audiovisual Translation*, 5(2), 134-151. <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.221>
- Unión Europea. (2018). *Diretiva (UE) 2018/1808 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de novembro de 2018, que altera a Diretiva 2010/13/UE relativa aos serviços de comunicação social audiovisual para reforçar a cooperação entre Estados-Membros*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018L1808>
- Unión Europea. (2019). *Diretiva (UE) 2019/882 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de abril de 2019, relativa aos requisitos de acessibilidade aplicáveis a produtos e serviços*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:4403933>

- Universitat Autònoma de Barcelona. (n. d.). *Easy Access for Social Inclusion Training* (EASIT). <https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/>
- Walczak, A. (2018). Audio description on smartphones: Making cinema accessible for visually impaired audiences. *Universal Access in the Information Society International Journal*, 17, 833-840. <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0568-2>
- Weininger, M. J. (2022). Qualidade de interpretação e mudanças no papel de intérpretes de libras: normas, ética, identidade, autopercepção, formação. *Tradução em Revista*, 32(1), 44-65. <https://doi.org/10.17771/PUCRio.TradRev.59667>
- World Health Organization. (2023). *Eye and vision care*. <https://www.who.int/europe/news-room/questions-and-answers/item/eye-and-vision-care>
- World Wide Web Consortium. (2024). *W3C Accessibility Guidelines (WCAG) 3.0*. <https://www.w3.org/TR/wcag-3.0/>
- W3C. (n. d.). *Making audio and video media accessible*. <https://www.w3.org/WAI/media/av/>
- Yuste Frías, J. (2014). Paratextualidade e tradução: a paratradução da literatura infantil e juvenil. *Cadernos de Tradução*, 2(34), 9-60. <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2014v2n34p9>
- Yuste Frías, J. y Ferreiro Vázquez, Ó. (2024). Paratraducción: la noción clave para traducir la multimodalidad. *ELUA*, (42), 177-191. <https://doi.org/10.14198/ELUA.26952>
- Zero Project. (2019). *Mobile App providing captioning and audio description in cinemas (Greta & Starks Apps)*. <https://zeroproject.org/view/project/eb0923b9-9717-eb11-a813-000d3ab9b226>

Cómo citar este artículo: Montero Domínguez, X. y Santiago, S. M. S. A. (2026). Audiodescripción filmica y accesibilidad: un estudio de caso de la aplicación Greta en Portugal. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1), 191-213. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v19n1a10>