



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Grado en Comunicación Audiovisual

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LA AUDIODESCRPCIÓN DESDE LA PERSPECTIVA
FÍLMICA**

Presentado por Abigail Schiffer Prieto

Tutelado por Elena Leal

29/05/2020

INDICE

1. Introducción a la audio descripción (AD)

- Definición
- Como se produce
- Directrices para los diferentes géneros
- Breve historia de la AD
- Legislación en el marco europeo

2. Definición del público objetivo

- Desarrollo de personas con capacidad visual reducida
- Acceso al conocimiento y a la cultura de las personas con discapacidad visual

3. Audio descripción como tema de investigación

- AD Desde una perspectiva didáctica
- AD como una herramienta para la alfabetización

4. Audio descripción desde la perspectiva fílmica

- La perspectiva semiótica
- Significado y significante
- Signos
- Códigos (visuales, gráficos y sintácticos)
- Ejemplo de AD y comparativa fílmica

Introducción

La audio descripción (también conocida como AD) es una técnica relativamente nueva destinada a mejorar la accesibilidad de los diferentes tipos de productos audiovisuales para las personas con discapacidad visual, utilizando una pista de audio pregrabada, que se inserta en las pausas que encontramos dentro de los diálogos, para “traducir” en palabras los elementos visuales que de otra forma solo serían accesibles para los usuarios videntes. Comenzó a enseñarse como una disciplina académica en las facultades de traducción e interpretación de algunos países (como el Reino Unido, España y Bélgica). Este trabajo pretende aportar luz a AD, mediante su análisis desde una perspectiva fílmica. Para una comprensión completa de la AD, el Capítulo 1 aborda la disciplina en su conjunto, definiendo las pautas existentes, la historia de la AD, los requisitos técnicos en diversos entornos (teatro, cine, estadios y televisión), así como la legislación vigente y la investigación pasada y presente en el campo. Dado que la técnica está dirigida principalmente a personas que no pueden ver, el Capítulo 2 proporciona información útil sobre el mundo de las personas invidentes, con un enfoque específico en las patologías relacionadas con los ojos, la educación, la forma en que las personas con discapacidad visual se familiarizan con la realidad y la reorganización del cerebro para complementar la pérdida de visión. A este respecto, veremos que tanto la información acústica como la táctil son de suma importancia e influyen profundamente en el lenguaje utilizado por los audiodescriptores. En el Capítulo 3 se considera la AD desde múltiples perspectivas y se presentará su uso instrumental como herramienta para mejorar las habilidades de los niños con dicha

discapacidad, junto con el valor académico de la AD como un tema de estudio universitario e interdisciplinario. Como el tema que nos ocupa es el análisis de la AD desde la perspectiva fílmica, el Capítulo 4 ofrece una visión general de las películas desde una perspectiva semiótica. Por esta razón, trataremos el lenguaje fílmico con la ayuda del manual *Como analizar un film* de F.Cassetti di Chio (2007). Analizando en particular con los códigos semióticos, y haciendo una comparación entre los códigos y los signos involucrados en las películas con audio y sin audio. El capítulo 4 también aclara las diferencias entre narración y descripción y la interrelación entre la vista y el oído en las películas.

1. Introducción a la audiodescripción.

1.1 Definición de la audiodescripción

La audiodescripción (AD) implica la accesibilidad de productos audiovisuales (como películas y representaciones teatrales) o experiencias culturales (como visitas a museos y recorridos turísticos) para ciegos y discapacitados visuales. Se utiliza una pista de voz adicional para explicitar la apariencia, los gestos, la configuración, el vestuario y la información visual relevante de los personajes que normalmente se recibe a través de los ojos. Como regla general, se supone que la descripción de audio no se superpone a diálogos o pistas de música relevantes. Por esta razón, la AD, especialmente para películas y representaciones teatrales, debe insertarse en pausas no semánticamente significativas, dentro de diálogos o pistas de música, complementando así los elementos de audio. A este respecto, desde una perspectiva terminológica, la AD ha recibido una variedad de nombres diferentes. Entre los más destacados encontramos el término “narración de audio”. Sin embargo, vale la pena subrayar que existe una diferencia notable entre las palabras “audiodescripción” y “narración de audio”, aunque a menudo se usen como sinónimos. El acto de narrar implica tomar un punto de vista. Sin embargo, el acto de audiodescribir debe ser lo más objetivo posible, es decir, negarse a tomar una perspectiva especial sobre los eventos, sino encontrar las palabras correctas para permitir que el usuario final los visualice. No obstante, como veremos, cada AD se basa en una selección parcial y subjetiva de información y la objetividad, posiblemente no siempre sea deseable.

Finalmente, desde un punto de vista más lingüístico, la narración a menudo usa tanto la primera como la tercera persona para contar una historia e incluye varios modos y tiempos verbales, la AD casi siempre usa la tercera persona y el tiempo presente. La AD es llamada a traducir en palabras las imágenes que aparecen en la pantalla, o en un escenario en caso de representaciones teatrales, y encajar perfectamente en las pausas. Por lo tanto, la audiodescripción sigue el tiempo impuesto en la historia, no por el propio descriptor, sino por la película o el director de escena. Además, una película no es solo imágenes y música, sino también texto escrito: créditos, subtítulos, si los hay, posibles transcripciones y bandas de título. También se encuentra evidencia del uso de la palabra "comentario de audio" en su lugar o junto con la palabra audiodescripción. También en este caso, existe una discrepancia semántica entre los dos términos, aunque a menudo también se usen como sinónimos. Según la mayoría de las definiciones, un comentario de audio es una pista adicional que contiene comentarios leídos por uno o más oradores que hablan sobre la película a medida que avanza para agregar información informativa o entretenida sobre la película. Además, dicha información se proporciona para mostrar lo que la mayoría de los miembros de la audiencia no conocerían en absoluto. Existen varios tipos de comentarios de audio, cuya clasificación puede variar según la duración, el tipo de entrega (en directo o editado) y la cantidad de personas involucradas en él (reparto / actor / director). Un comentario de audio también puede variar según el género de la película o la persona que proporciona la pista hablada. Tal definición de comentario de audio tiene algo en común con las características internas de la AD. De hecho, ambos comparten la presencia de

una (o más) pistas de audio adicionales que agregan elementos importantes que la mayoría de las personas desconocen. Tanto el comentario de audio como la AD deben ajustarse entre pausas sin sentido, entre diálogos y no deben superponerse a éstos. Sin embargo, el contenido y la forma en que se transmite dependen estrictamente del propósito de la comunicación. La audiodescripción está dirigida a personas con discapacidad visual y explica elementos visuales accesibles para la audiencia vidente. No revela ningún significado oculto o explica detalles sobre la producción cinematográfica. Además, la AD normalmente es leída por una voz externa, mientras que un comentario de audio puede incluso ser dado por uno o más actores pertenecientes a la producción. El comentario de audio está destinado a proporcionar más información sobre el elenco, los créditos o llamar la atención del público sobre posibles fenómenos ocultos. Una adecuada AD no debe revelar información que no sea claramente visible. Los créditos se pueden leer al final de la AD, pero no forman parte de la película en sí.

1.2 ¿Qué se puede audiodescribir?

Las películas y series son los primeros candidatos para AD. Las representaciones teatrales también pueden audiodescribirse, así como las representaciones deportivas y religiosas. En lo que respecta a los espectáculos teatrales, una gira táctil previamente organizada, a menudo permite que la audiencia ciega o con discapacidad visual se familiarice con los actores, mientras tocan sus ropas, retratan sus apariencias y describen personalidades y actitudes de los personajes. Sin embargo, los recorridos táctiles, aunque son muy apreciados, no siempre son

posibles debido a limitaciones económicas, de tiempo y espacio. Los espectáculos de teatro y ópera generalmente se audiodescriben en directo. Los museos, monumentos y demás destinos culturales también se pueden audiodescribir. De hecho, en estos casos lo más probable es que sea una pista de audioguía. Algunas de las características lingüísticas que caracterizan la AD tradicionalmente prevista, como los intervalos de tiempo dados para adaptarse y la objetividad de la descripción, pueden no ser válidas para las audioguías. De hecho, el objetivo final de la AD para películas y teatro es aumentar la comprensión de las imágenes y el disfrute del usuario, mientras que las audioguías tienen un alma más comercial, que vende un destino y a menudo describe lo que no se puede ver, es decir historia pasada.

1.3 ¿Cómo se produce la descripción de audio?

1.3.1 El proceso de AD

El proceso de AD puede diferir de un país a otro, de un tipo de producto a otro, de una compañía a otra y dentro de la misma compañía de acuerdo con el género y la persona que audio describe o graba el guion. Sin embargo, como regla general usaremos la guía británica *ITC Guidance On Standards for Audio Description (2000)* la cual generalmente implica las siguientes operaciones: elegir el programa adecuado para la descripción, ver el programa, escribir un borrador del guion, revisar el guion, ajustar el nivel de sonido, grabar el guion y revisar la grabación. No todos los productos audiovisuales pueden considerarse igualmente adecuados para la AD, incluso dentro del mismo género. De hecho, dado que esta actividad

tiene como objetivo proporcionar acceso y disfrute completo a los ciegos y discapacitados visuales, la AD que describe algunos productos audiovisuales podría ser más un obstáculo que una ayuda. Este podría ser el caso de:

- Películas de acción, donde dicha acción es tan rápida que la AD sería demasiado agotadora o difícil para la audiencia.
- Para noticias de televisión que también se caracterizan por un número de palabras relativamente alto.

Ver el programa juega un papel vital para comprender el género, para audiodescribir y para saber el tipo de enfoque que requiere la tarea. Algunos audiodescriptores pueden optar por ver el programa completo y usar un par de lentes especiales que aíslen sus ojos del entorno y tener así la impresión de ser ciegos. Algunos otros podrían decidir no ver todo el programa a la vez, sino escucharlo una o más veces, solo con la pista de sonido, y luego verlo con las imágenes. La preparación del borrador consiste en preparar las cadenas de AD y asociarlas con el código de tiempo disponible para la grabación, generalmente correspondiente a los diálogos, pistas de música y otros ruidos de fondo. La AD grabada debe almacenarse para futuros cambios y contiene toda la información de entrada y salida para permitir que el narrador vuelva a grabar en caso de errores. Una vez que la fase de grabación ha finalizado, es necesario revisar la entrega completa y escuchar nuevamente la AD para asegurarse de que no haya omisiones o imperfecciones. En esta fase aún se le podría pedir al audiodescriptor que haga pequeños ajustes. Por lo general, la fase de grabación requiere una grabación de dos horas y media por cada hora del producto original.

1.3.2 Directrices especiales para los distintos géneros

Además de estas fases generales, el ITC (2000) también proporciona consejos específicos sobre cómo describir diferentes tipos de productos audiovisuales. En algunos casos, como en los largometrajes, podría ser útil tener el guion o los libros de referencia disponibles para un conocimiento más profundo de los antecedentes. La conciencia del trasfondo sobre el cual se ha producido la película es de gran ayuda. Conocer al director y a los actores también puede aumentar la precisión de la descripción del audio y hacerlo más adherente al original en cuanto al estado de ánimo y el estilo. Para películas musicales, las limitaciones de tiempo son particularmente importantes, porque el público puede querer escuchar la música sin las interferencias de una pista hablada. Por esta razón, el audiodescriptor puede elegir señalar alguna información antes de la canción, ajustar la AD en las pausas breves entre música o no audiodescribir nada, para así enfatizar el aspecto musical. En el caso de escenas de baile, el efecto general se debe representar mientras que los movimientos individuales no necesitan ser descritos con audio. Sin embargo, las cosas no siempre son tan fáciles. El audiodescriptor debe no aburrir a su audiencia y a la vez ajustarse a la descripción en las pausas entre las piezas de música y, aunque no sea posible, encontrar la posición adecuada para superponer la música sin obstaculizar el disfrute de la actuación en sí. En cuanto a las telenovelas, ITC (2000) sugiere insertar una especie de recordatorio al comienzo del programa, ya que hay menos necesidad de repetir el reparto. En caso de que se presente un nuevo personaje, puede ser útil insertar una breve descripción del personaje, para ayudar a los espectadores con discapacidad visual a familiarizarse

no solo con su voz sino también con su apariencia física y comportamiento. En los documentales sobre la naturaleza, aunque ya hay un comentario, puede ser útil insertar una descripción de audio en las largas pausas donde solo se escucha el sonido. Además, dado que parte de la población con discapacidad visual es totalmente ciega y no tiene una imagen mental de la apariencia de los elementos de la naturaleza, ya sea vegetación o animales, la AD puede intervenir para explicar cómo se ven las cosas, lo que generalmente no es proporcionado por el propio comentario dentro de un documental. En los documentales de actualidad, que tradicionalmente necesitan poca o ninguna descripción porque se hablan principalmente, a veces es útil expresar los subtítulos en pantalla que son inaccesibles para las personas con discapacidad visual. Los eventos deportivos también son bastante difíciles de audiodescribir. Aunque cualquier evento deportivo ya tiene su propio comentarista, este tipo de comentario no tiene en cuenta el hecho de que las personas con discapacidad visual no conocen el campo o la posición de los jugadores. Además, los comentaristas siempre agregan información de antecedentes sobre eventos o circunstancias pasadas, lo que en realidad detiene la descripción de lo que está sucediendo durante el desempeño del partido. Esta es la razón por la cual la AD en directo en el deporte es casi imposible si uno quiere mantener la pista de audio original. La AD se superpondría con el sonido original. Sin embargo, aislarla significa eliminar no solo el comentario original sino también aquellos elementos como el público, que hacen de los eventos deportivos una oportunidad de socialización. Los programas extranjeros con subtítulos en el idioma local también representan un gran desafío. De hecho,

las personas con discapacidad visual, con poco o ningún conocimiento de inglés no pueden seguir el programa, a menos que los subtítulos sean expresados y se inserte AD en las pausas entre diálogos, como en los programas tradicionalmente sin audiodescripción. Este desafío de la AD en España se afronta desde la llamada "*subtitulación de audio*" (Braun y Orero 2010). En los programas para niños, los audiodescriptores deben tener en cuenta que la discapacidad visual a menudo está asociada con retraso en el desarrollo del lenguaje. Por esta razón, la AD debería ayudar a los niños a desarrollar su potencial de comprensión y sus habilidades lingüísticas. Por ejemplo, ITC (2000) recomienda que la AD no se superponga a la música, aunque si el mensaje es vital, se deben insertar después del primer verso o superponen al estribillo. Esto es muy importante para que la AD se considere una auténtica herramienta para la alfabetización infantil. La comedia es otro desafío para la AD, ya que no solo se transmite por palabras sino también por imágenes. Audiodescribir una escena cómica exactamente en el momento en que está sucediendo significa a veces evitar que la audiencia disfrute del original. A menudo, la forma en que se escribe la AD puede resultar divertida y cómica. En este sentido, una elección precisa de las palabras a utilizar es de suma importancia. Las escenas de amor y sexo deben manejarse con mucho cuidado porque el uso de una descripción demasiado explícita podría ofender o avergonzar a la audiencia. De hecho, los sonidos y otros efectos pueden ayudar a las personas con discapacidad visual a comprender la escena. En este caso, en cuanto a las escenas de baile en particular, la AD debe evocar más que describir con precisión movimientos o partes del cuerpo.

Las escenas violentas también deben abordarse teniendo en cuenta que la audiencia podría estar aterrorizada o avergonzada. En este caso, el descriptor debe ser lo suficientemente inteligente como para respetar el original sin añadir información y usar un lenguaje que complemente los sonidos sin agregar más violencia verbal.

1.4 Breve historia de la AD.

La AD es una disciplina relativamente joven desde la perspectiva académica, pero su uso ha sido documentado desde principios de la década de 1940 en Europa. El primer país con muestras documentadas de AD es España, donde el periodista Gerardo Esteban comenzó a proporcionar una AD después de la Guerra Civil una vez por semana. La AD se transmitía a través de radiofrecuencias y describía largometrajes. Jugó un papel vital tanto para los usuarios ciegos como para los videntes que no podían permitirse ir al cine. Más adelante el médico ciego Michel Hidalgo sugirió a la ONCE (Unión Española de Ciegos) que los programas y actuaciones audiovisuales deberían audiodescribirse. Gracias a Hidalgo, nació el sistema Sonocine en 1987. Este tipo de transmisión, junto con las pautas establecidas por el Proyecto Audetel en 1991 (Audiovisión en Francia), allanó el camino para el sistema AUDESC, que abarca todos los géneros y formatos audiovisuales. La ONCE finaliza el programa de investigación y desarrollo de audiodescripciones con la divulgación de la norma UNE 153020: *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías* aprobada el 26 de enero de 2005 (Orero 2005).

Ese mismo año arranca la Televisión Digital Terrestre (TDT) y con ello, una mayor facilidad de implantación de la audiodescripción. De esta manera con la colaboración del gobierno, la sección industrial audiovisual y tres importantes asociaciones relacionadas con la discapacidad (FISPAS, CNSE y CERMI) instituyen el Centro Español de Subtitulado y Audiodescripción (CESyA) para fomentar la accesibilidad audiovisual. Actualmente RTVE proporciona más de 170 horas semanales de contenido con AD que pueden ser activados o desactivados desde la sección *A la carta* de toda SmartTV.

Por supuesto las nuevas plataformas de contenidos (Netflix, Amazon Prime, HBO, Apple TV, etc.) proporcionan AD, tanto para el idioma original como para el castellano, en más del 80% de su contenido.

1.5 Legislación Europea

La Unión Europea protege los derechos de las personas con discapacidad a través de una serie de normas y recomendaciones. El artículo 19 de la legislación establece que:

Sin perjuicio de las demás disposiciones de los Tratados y dentro de los límites de los poderes conferidos por ellos a la Unión, el Consejo, actuando por unanimidad de conformidad con un procedimiento legislativo especial y después de obtener el consentimiento del Parlamento Europeo, puede tomar las medidas apropiadas para combatir la discriminación basada en sexo, origen racial o étnico, religión o creencias, discapacidad, edad u orientación sexual.

Las personas discapacitadas se incluyen aquí en la misma categoría que otros colectivos. La legislación específica de la UE disponible en el campo de la accesibilidad audiovisual y mediática es escasa. Además, aunque varias directivas y reglamentos establecen los derechos de las personas con discapacidad para acceder a productos audiovisuales, lamentablemente son bastante vagas y solo sirven de estímulo para que los Estados miembros implementen servicios de acceso, pero no son legalmente vinculantes. La directiva europea número 2010/13

/ UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de fecha 10 de marzo de 2010, sobre acceso a medios y audiovisuales (AVMS) no. 2007/65 / CE, aborda la cuestión del acceso audiovisual para personas con discapacidad de la siguiente manera (Diario Oficial de la Unión Europea 2007) 47:

El derecho de las personas con discapacidad y de las personas mayores a participar e integrarse en la vida social y cultural de la Unión está indisolublemente vinculado a la prestación de servicios de medios audiovisuales accesibles. Los medios para lograr la accesibilidad deberían incluir, entre otros, lenguaje de señas, subtitulación, audiodescripción y navegación fácilmente comprensible.

Sin embargo, no está claro si los Estados miembros deberían implementar la audiodescripción y en qué medida. De hecho, el art. 7 de la misma directiva establece que:

Los Estados alentarán a los proveedores de servicios de medios bajo su jurisdicción para garantizar que sus servicios sean gradualmente accesibles para personas con discapacidad visual o auditiva.

2. Definición del público objetivo

2.1 El desarrollo de las personas con discapacidad visual.

Una persona con discapacidad visual puede verse afectada por otras enfermedades durante el curso de su vida, que están directa o indirectamente relacionadas con la ceguera misma. En particular, cuando también se produce una discapacidad auditiva, la persona carece del canal necesario para conocer y controlar el entorno, así como para reconocer y anticipar la presencia de otras personas, o para identificar contextos y situaciones a nivel general. La audición, junto con el tacto, pueden ejercer una compensación por la discapacidad visual. Cuando las personas también experimentan un déficit auditivo, ponerse en contacto con el mundo puede ser particularmente difícil. El cerebro humano se caracteriza por un alto grado de plasticidad. Ésto significa que se reconecta según la pérdida ocurrida. En las personas ciegas, la neuroplasticidad aporta un sentido agudo de la audición. Se ha demostrado que las personas ciegas pueden escuchar a un ritmo mucho más alto que las personas con visión normal. Esto sucede porque las áreas del cerebro dedicadas a la vista parecen estar al servicio del habla en personas ciegas.

Como situación extrema, la sordoceguera es una condición muy invalidante para la cual la comunicación se basa en sistemas específicos, en particular, un lenguaje de signos táctil, similar al lenguaje utilizado con las personas sordas, pero realizado a través de las manos. La suma de déficits en las habilidades motoras, la manipulación y el tacto pueden interferir con la oportunidad de aprovechar al máximo las capacidades del movimiento estéreo-plástico (sirve para comprender la forma tridimensional) y el

movimiento cinemático (según el cual un objeto debe explorarse con las manos). Además, las manos tienen una función métrica, por ello el conocimiento táctil del mundo es fundamental para el desarrollo cognitivo de las personas ciegas, pues usan el tacto para aprender a explorar el mundo que les rodea. El tacto revela ser el sentido de compensación predominante para los discapacitados visuales. En cuanto a la audición, el tacto también es procesado por las mismas áreas del cerebro normalmente dedicadas a la vista. Los mecanismos neuroplásticos en el cerebro, por lo tanto, conducirían a un reposicionamiento de las áreas de visión en favor de otras áreas. Lo mismo puede decirse de la forma en la que se procesa el lenguaje. De hecho, se ha observado un aumento del flujo sanguíneo en la corteza visual en las personas ciegas al realizar tareas lingüísticas (de orden fonológico, léxico y semántico).

Los déficits de memoria también pueden tener un impacto negativo en el desarrollo de las personas ciegas. Experimentan dificultades para llevar a cabo las tareas más simples u organizar su vida. Sin embargo, por lo general, las personas con discapacidad visual tienen un rendimiento de memoria a corto plazo (o de trabajo) porque continuamente memorizan y construyen imágenes visuales de la realidad a su alrededor. A través del tacto, las personas con discapacidad visual reconstruyen una idea global de la estructura de los objetos. Además, utilizan la memoria para realizar un seguimiento de su posición y para orientarse, así como para construir una imagen de sus propios movimientos y del entorno.

La discapacidad visual determina la necesidad de “pensar cosas” para comprender mejor cómo funcionan y cómo se ven, especialmente si estos aspectos no se aprecian directamente a través del tacto. Las personas ciegas necesitan continuamente utilizar

coordinadas topológicas para organizar y estructurar su comportamiento. Por esta razón, “pensar cosas” está estrictamente relacionado con “espacios de pensamiento”. Veremos cómo estos dos aspectos pueden influir en la forma en que la realidad, especialmente la realidad fílmica, puede describirse a las personas ciegas.

2.2 Acceso al conocimiento y a la cultura de las personas con discapacidad visual

Analizar cómo los discapacitados visuales conocen el entorno es importante para descubrir cómo categorizan y priorizan la información a través de experiencias sensoriales. En primer lugar, las personas con discapacidad visual utilizan información acústica ambiental para la orientación. Esto significa que las fuentes sonoras junto con las dimensionales y físicas de los espacios, determinan la calidad acústica de su entorno. Los sonidos claros y directos son muy importantes para evitar confusiones en la mente de los ciegos y, por lo tanto, son preferibles a los lugares ruidosos donde los sonidos pueden amplificarse. En segundo lugar, la forma de los objetos puede facilitar la orientación y también el proceso de memorización de coordenadas espaciales.

Acceder a productos culturales no es una tarea fácil para las personas con discapacidad sensorial. Además, dado que la mayoría de las actividades culturales se basan en productos audiovisuales, como cine, museos y representaciones teatrales, las personas con discapacidad visual corren el riesgo de verse excluidas de disfrutarlas plenamente.

Hoy, el sistema Braille todavía juega un papel vital en la vida de los ciegos. El sistema Braille muestra la importancia de la comunicación táctil para las personas ciegas. El sistema Braille puede considerarse el pionero de todas las tecnologías de asistencia

actuales. Estas tecnologías se pueden encontrar en todos los países, aunque el ritmo de desarrollo no sea el mismo. Entre los diversos tipos de tecnologías de asistencia, algunas están diseñadas o adaptadas para personas ciegas o personas con visión residual, como lupas de pantalla, barras de traducción Braille, tomadores de notas, grabadores y teclados alternativos. Otros equipos que explotan la tecnología existente pueden ser utilizados sin distinción por personas con o sin discapacidad visual o visual, como las tecnologías del habla, lectores de pantalla, monitores grandes, televisores de circuito cerrado o puntos de relieve en el teclado. Estas tecnologías se implementan para aumentar el acceso a la información. Cuando se trata de la accesibilidad de edificios y lugares, deben considerarse otros dispositivos, en particular bajo el término general de "diseño sin barreras", un término utilizado para referirse a todos los proyectos que muestran un enfoque holístico y aumentan la participación de todos los ciudadanos en la vida social y económica. La cuestión del "diseño para todos" está en el centro de las diferentes políticas europeas destinadas a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad. Sin embargo, cuando se trata de productos culturales, en particular museos, cines y teatros, la situación es más complicada. En muchos países donde la audiodescripción está suficientemente desarrollada, las personas ciegas pueden disfrutar regularmente de visitas a museos especialmente diseñadas. En la mayoría de los países donde la sensibilidad sobre la discapacidad sensorial no está suficientemente desarrollada, los museos accesibles apenas existen y, cuando lo hacen, es más la excepción que la práctica. En este sentido, la AD ahora atrae cada vez más atención desde una perspectiva académica, pero no lo suficiente desde una perspectiva social y económica.

La cultura ha sido accesible durante mucho tiempo a través de la radio. Ha sido el puente para las personas que no pueden leer Braille. Proporciona un acceso rápido y fácil a los programas de noticias y, por lo tanto, debe considerarse una de las tecnologías preferidas por la población ciega a nivel mundial.

Los primeros audiolibros también fueron realizados en la radio por actores y lectores profesionales. Éste sigue siendo el caso en algunos países donde la AD aún no se ha desarrollado adecuadamente. La presencia de actores profesionales para realizar estas lecturas podría ser una de las razones por las cuales algunas AD son más narrativas que descriptivas.

3. AD como tema de investigación

En los últimos años, ha ido creciendo el interés de la comunidad académica por la AD. En particular por parte de los investigadores en el campo de la lingüística y la traducción audiovisual. En este capítulo, trataremos la AD como un tema de investigación y, por lo tanto, nos concentraremos en algunas áreas que son particularmente interesantes como el uso de la AD como herramienta de aprendizaje y como materia académica.

3.1 AD desde una perspectiva didáctica

En esta sección veremos en qué medida la AD puede ser beneficiosa para fines didácticos y como funciona de herramienta de alfabetización para niños con y sin discapacidad. Desde la perspectiva de la alfabetización, el uso de AD en televisión y su disfrute por parte de los niños con discapacidades visuales produciría beneficios muy importantes. Sin embargo, la pregunta no es realmente si las películas y los dibujos animados están o no audiodescritos, sino en qué medida la AD utiliza un lenguaje descriptivo, es decir, si verdaderamente los programas son realmente accesibles para estos niños. Si los audiodescriptores evitan utilizar palabras vagas o demasiado abstractas, será más fácil para los niños con discapacidad visual comprender los objetos descritos y familiarizarse con el uso de vocabulario nuevo. Por ejemplo, decir que algo es “tan alto como un edificio” significa estimular la conexión con un conjunto completo de atributos (altura, amplitud), adjetivos (alto, imponente, etc.) y actitudes (miedo, inquietud, etc.). Las pautas de RNIB, *Royal National Institute of Blind People*, para la AD de los niños también sugiere que “las películas

audiodescritas para niños pueden ayudar con el desarrollo del lenguaje de varias maneras”. RNIB (2009) enfatiza que los niños con discapacidad visual a menudo muestran problemas de desarrollo del lenguaje. Por esta razón, el uso de AD, a través de las canciones y la escucha repetida de las películas y de las series de dibujos animados pueden ser beneficiosas para el desarrollo de la ecolalia; proceso de imitación a través del cual los niños comienzan a hablar, aunque las palabras pronunciadas aún no se entiendan. Además, también es crucial que se escuchen muy bien los sonidos adicionales; el sonido de un tren o de una risa acompañado de la palabra correspondiente ('tren', 'risa') ayuda a los niños a asociar tanto el sonido como la palabra con el objeto de referencia. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que, al igual que los adultos, los niños no son un grupo homogéneo. Entre ellos, puede haber niños con distintos tipos de ceguera. Muchos de ellos también tienen problemas cerebrales. Sin embargo, dado que las áreas asignadas al sonido y al habla no son las mismas (RNIB 2009) es importante que el audiodescriptor no se superponga con los sonidos. También se debe enfatizar que los niños con discapacidad visual aprenden de manera más inductiva que deductiva. Por esta razón, la AD para niños requiere la necesidad de usar oraciones cortas y simples. Sin embargo, la introducción de palabras difíciles de manera ocasional puede aumentar la alfabetización y mejorar el vocabulario del niño. No se deben evitar la aliteración y las rimas. Finalmente, también debe saberse que los niños normalmente "ven" el programa repetidamente y que estas repeticiones les ayudarán a corregir mejor los sonidos y las palabras. De esta manera asociarán mejor las palabras con toda la trama y, por lo tanto, se convertirán en parte del conocimiento. Para los niños sin discapacidad visual hoy en día, muchos

cursos en todo el mundo prevén el uso de contenidos multimedia, ya sea CD, podcasts o audiolibros acompañados de la versión escrita. La estimulación de diferentes habilidades y destrezas revela ser crucial para el desarrollo de nuevo vocabulario. Además, la asociación imagen-palabra, así como la adquisición de un metalenguaje de narración y descripción son elementos muy importantes, que debemos tener en cuenta. De manera similar a la alfabetización descriptiva en la educación de los niños ciegos, los programas de video con AD debe considerarse como una herramienta para mejorar las habilidades y la alfabetización lingüística y numérica de los niños sin discapacidad.

3.2 AD como herramienta para la alfabetización

Como hemos visto en el Capítulo 1, un audiodescriptor es una figura profesional muy especializada. La profesión no solo se basa en una sólida formación en temas de accesibilidad o en la capacidad de resumir, describir o narrar, sino también en una capacidad específica que incluye otros aspectos cruciales. Sin embargo, en el pasado, la AD era principalmente una actividad voluntaria. De hecho, según Matamala (2007: 329):

La AD para los medios de comunicación ha sido realizada principalmente por voluntarios que han actuado como intermediarios sociales para hacer accesible el material audiovisual, transformando las imágenes en narraciones vívidas y permitiendo a las personas con problemas de visión acceder a la cultura. Con los porcentajes crecientes de EA que se implementarán por ley o por la buena voluntad de los organismos de radiodifusión, como es el caso de la BBC, la TVE1 y TV3 catalana, surgirá la necesidad de un nuevo perfil profesional (Remael y Vercauteren 2007).

Esto significa que el interés en la AD como profesión está creciendo rápidamente a nivel internacional y está allanando el camino para nuevas oportunidades de capacitación. Matamala (2007) señala las diferentes habilidades que son requeridas para un audiodescriptor. El autor se basa en las opiniones proporcionadas por descriptores profesionales y académicos, y señala las características más relevantes que deben tener. Dividiendo las competencias en cuatro categorías principales: competencias lingüísticas, competencias relacionadas con el contenido, competencias tecnológicas y competencias personales. Algunas de las competencias son pertinentes al campo de la AD específicamente y otras al conocimiento sobre la accesibilidad y la comprensión de las necesidades de los ciegos. En España, hay varios cursos cortos destinados a proporcionar a los asistentes los fundamentos de la AD, como los cursos en las Universidades de Granada y Las Palmas. Sin embargo, solo unos pocos proporcionan competencias reales para trabajar como audiodescriptores profesionales (Matamala 2007). En particular, el METAV (Máster Europeo en Traducción Audiovisual), proporciona un curso de AD en el que algunos de los ejercicios sugeridos a los asistentes han demostrado ser particularmente exitosos. De hecho, los estudiantes a menudo trabajan en pequeños grupos para simular un entorno profesional, uno de los cuales implica que fingen ser ciegos para descubrir similitudes y diferencias entre las diferentes percepciones de relevancia y objetividad.

4. AD desde una perspectiva fílmica

El cine puede verse como un dispositivo de representación, con sus mecanismos, roles y espacios. Presenta analogías con el teatro, la literatura y la pintura, aunque sus peculiaridades se deben principalmente a las técnicas de producción de imágenes, como los movimientos de la cámara o los tipos de pantalla. El cine también es un dispositivo que predetermina los roles. Por ejemplo, si la audiencia se identifica con el punto de vista ofrecido por la cámara, contribuirá a producir significado y determinar el éxito de las estrategias del director / narrador (Costa 1985). Por lo tanto, el cine puede definirse como un fenómeno muy complejo, que también desencadena una función psicológica y emocional. La naturaleza audiovisual del cine permite combinaciones dramáticamente ricas desde una perspectiva sintáctica y semántica. Una película es el lugar ideal para experimentar múltiples géneros, sistemas narrativos y estilos de escritura. La cantidad de información disponible para el cine es impresionante, debido a la presencia de cinco elementos multimedia diferentes: imágenes, emisiones fonéticas, sonidos de fondo, material escrito y música. En esta perspectiva, si una imagen vale más que mil palabras, ¿qué pasa con las muchas tomas formadas por cientos de imágenes que actúan simultáneamente? Sin embargo, en la AD fílmica, el objetivo final es a menudo todo lo contrario. El cine tradicional brinda a los espectadores la oportunidad de escuchar a través de los ojos, en el cine con AD, el público podrá ver a través de los oídos.

Entre los diversos enfoques del cine, hemos optado por realizar una gestión descriptiva para resaltar algunas de sus características más relevantes para la AD. El objetivo final

de este trabajo de investigación no es hacer un análisis del cine, sino más bien una contextualización lingüística y semiótica del objeto de estudio. Por esta razón, este capítulo tratará el cine desde una perspectiva semiótica con la ayuda del manual *Como analizar un film* de F.Cassetti di Chio (2007)

4.1 El cine desde una perspectiva semiótica.

Según Costa (1985), analizar el cine significa adoptar un punto de vista estético y comunicativo. La primera perspectiva aborda las relaciones entre el cine y otras formas de arte, mientras que la segunda analiza la relación entre el cine y el lenguaje. La semiótica siempre ha reconocido el papel de los códigos estéticos y, en particular, de las funciones poéticas dentro de los procesos de comunicación. El enfoque estructural del cine se ha centrado en las diferencias entre éste y la realidad que busca reproducir. Creando así su propio lenguaje, para adquirir dicha independencia. Sobre la existencia de un lenguaje cinematográfico, Cassetti y di Chio (2007:55)

Si un lenguaje consiste en un dispositivo que permite atribuir un significado a objetos y acciones, y también permite expresar ideas o sentimientos, así como comunicar información, el cine parece ser un lenguaje completo¹⁵¹.

Sin embargo, aunque la naturaleza lingüística del cine es generalmente reconocida debe tenerse en cuenta que, por un lado, el cine está a la vanguardia entre diferentes disciplinas y áreas expresivas, mientras que, por otro lado, no se caracteriza por la homogeneidad. Por lo tanto, se parece más a un laboratorio abierto que a un conjunto de reglas recurrentes y compartidas. Esta es la razón por la cual diferentes autores concluyen que el cine no puede definirse como un sistema lingüístico sino como un

lenguaje. Basándonos en Casetti y di Chio (2007: 56), desarrollaremos las características lingüísticas del cine y aplicaremos el mismo análisis al cine audiodescrito. Para hacerlo, tomaremos en consideración las siguientes vías:

- 1- Significados / significantes (expresión / contenido).
- 2- Señales.
- 3- Códigos

4.2 Significados y significantes

En las películas tradicionales, hay dos categorías de *significado*, visual y acústico. La primera categoría incluye tanto imágenes en movimiento como imágenes fijas y textos escritos destinados a ser leídos, como subtítulos y créditos. La segunda categoría incluye todas las pistas acústicas y, en particular los diálogos, los sonidos y la música. Ambas categorías forman la expresión material de las películas. En las cintas con AD, esta expresión material no está hecha de significado visual, sino solo de material acústico. De hecho, las imágenes se describen a través de una operación intersemiótica de traducción, mientras que los subtítulos y las bandas de título se leen en voz alta. Lo mismo ocurre con las listas de créditos y los logotipos, que normalmente no se consideran parte de la película, pero deben tenerse en cuenta en la AD. Cada significado crea un área expresiva. Los diálogos pertenecen al lenguaje natural; por lo tanto, también lo hacen las bandas de títulos y subtítulos escritos. Sin embargo, el canal es diferente porque los diálogos hacen uso del canal acústico, mientras que las bandas de título y los subtítulos usan un canal visual. Además, tanto los diálogos como los mensajes escritos pueden hacer uso de una amplia gama de registros y variables.

Las imágenes recuerdan todos los artificios visuales y la iconicidad, así como los códigos de alfabetización.

4.3 Las señales

Cada signo se caracteriza por un objeto y por un intérprete; el objeto es la entidad a la que está unido el signo, mientras que el intérprete se relaciona con la comprensión de la relación objeto-signo. Hay tres tipos básicos de signos: índices, iconos y símbolos. El **índice** se refiere a la existencia de un objeto al que está vinculado por una relación de implicación, pero no describe el objeto en sí. Como ejemplo, un bebé que llora es un índice de una acción, sin embargo, no dice nada sobre las causas, ni explica las implicaciones o las modalidades. Un **icono** no necesariamente implica la presencia de un objeto porque exprese sus cualidades. Por ejemplo, una fotografía puede decir mucho sobre las cualidades del objeto, pero esto no supone que exista. Un **símbolo** es un signo arbitrario utilizado en cumplimiento de una convención o una norma acordada. Las palabras, por ejemplo, son signos convencionales cuya expresión material no dice nada sobre la existencia del objeto al que se refiere, pero al mismo tiempo es un acuerdo entre la expresión y el contenido en sí.

En el cine tradicional, las imágenes son íconos porque revelan de inmediato un escenario. Sin embargo, no cuentan nada sobre la existencia real de los objetos a los que hace referencia. Los objetos existen solo en el espacio ficticio, pero no en un formato de realismo. La música y las palabras son símbolos, mientras que los sonidos o ruidos deben interpretarse como índices. En la AD, las imágenes, es decir, los iconos, se traducen en palabras que son símbolos. En cierto sentido, el mayor

problema sobre la AD reside en esta transformación de iconos a símbolos. De hecho, en el caso específico de las películas con AD, si los iconos "muestran" algo, los símbolos "dicen" algo. La diferencia entre lo que dicen las imágenes / íconos (y que naturalmente va más allá de la imagen en sí misma y se basa principalmente en el conocimiento cultural o cotidiano) y lo que dicen las palabras / símbolos constituye el desequilibrio no resuelto entre neutralidad e interpretación en la AD. Las imágenes a veces hablan explícitamente y a veces, simplemente sugieren. Al traducir íconos en AD, eso se pierde. Por ello solo se debe audiodescribir la superficie, es decir, la expresión material del ícono en sí, no la relación entre el vehículo de señalización y el intérprete. No todos los signos son solo índices, iconos o símbolos. A menudo, encontramos que pueden darse más de una. Por ejemplo, el lenguaje natural es principalmente simbólico, pero también puede ser icónico. Este es el caso de las palabras onomatopéyicas. El lenguaje icónico puede ser de gran ayuda en la AD para niños. El valor evocador de los sonidos ayuda a crear las imágenes mentales que las palabras solas no pueden crear.

4.4 Códigos

Generalmente se considera que un código es un sistema de equivalencias, en el cual cada elemento del mensaje tiene una correspondencia dada. En otras palabras, tanto el emisor como el receptor del mensaje saben que se están comunicando en el mismo terreno. Los códigos cinematográficos parecen "más débiles" que los lenguajes naturales porque la polisemia en las imágenes es aún más alta que la polisemia que se da en las palabras. Además, se basan en la presencia de objetos en movimiento,

personas y acciones que ocupan el espacio. Estos niveles corresponden a tres fases de la producción cinematográfica; el escenario, la presentación fotográfica de los contenidos y la fase de edición. La primera dimensión se basa en cuatro categorías de entidades: informantes (información explícita como edad, apariencia física, sexo, calidad, forma de una acción, etc.), índices (algo que permanece parcialmente implícito como las causas de una acción, una atmósfera, el lado oculto de una actitud particular, como por ejemplo una mirada nerviosa y dispersa a una ventana que revela ansiedad o preocupación), temas (es decir, los problemas o las unidades de contenido en torno a los cuales se construye la película) y patrones (que indican las posibles direcciones de la historia). La segunda dimensión es quizás menos intuitiva y tiene que ver con la influencia que tienen los tipos de planos y la distribución de objetos dentro del espacio fílmico. La elección de un plano largo o un gran angular significa no solo elegir una modalidad expresiva, sino también ser conscientes de los efectos que estas perspectivas producirán en la audiencia final. El plano puede ser estable o variable y/o independiente del contenido en sí. La tercera fase se ocupa de la edición. Esta fase describe la forma en que las imágenes se integran entre sí y aparecen en la pantalla como una sola unidad. Los tres niveles de representación se mueven en un eje doble de espacio y tiempo. Tanto el espacio como el tiempo en las películas juegan un papel vital para la articulación del lenguaje cinematográfico. Representar la dilatación o la compresión del tiempo en la AD es solo uno de los muchos desafíos. Como hemos visto en este capítulo, las imágenes dicen más de lo que puede decir el lenguaje. Las imágenes son, por definición, polisemióticas, mientras que el lenguaje no lo es. Por ello la AD pretende ser objetiva, clara, directa y monosemiótica.

4.4.1 Códigos visuales

En cuanto a los códigos visuales, la denominación y el reconocimiento permiten al público reconocer e identificar partes de la ficción en base a su analogía con la realidad. Gracias a estos códigos, es posible reconocer un dedo o una mano (Casetti y di Chio 2007). La transcripción icónica garantiza la correspondencia entre las características semánticas y los rasgos gráficos que las reproducen. Los códigos visuales regulan la construcción del espacio visual, que es la forma en que los objetos se agrupan y distribuyen en la superficie de la imagen. La figuración y la plasticidad son dos funciones asociadas con esta categoría de códigos visuales. Hay varias formas en que una figura puede estar más o menos evidente en un contexto. Por ejemplo, la posición que ocupa en la pantalla juega un papel vital. De hecho, los objetos colocados en el centro de la pantalla se consideran y, por lo tanto, se perciben como más importantes. Además, si estos mismos están en movimiento atraen más atención que los fijos. Los más relevantes permanecen más tiempo en la pantalla durante la misma escena o se repiten más veces que otros. Los códigos visuales regulan la construcción de figuras complejas, fuertemente convencionalizadas y de significado fijo. Un ejemplo de esta construcción es el típico uniforme de la policía, según Casetti y di Chio (2007). Los códigos estilísticos representan las características que muestran las idiosincrasias de sus creadores; por ejemplo, la presencia de objetos particulares o "signos" pueden considerarse como la firma de un director de cine. En la AD, se presta la máxima atención a la transcripción icónica. De hecho, si la cámara muestra una mano que claramente representa a un hombre o una mujer, el audiodescriptor tenderá a describirla como una mano y no como la 'entidad' que representa (hombre / mujer o su

papel en la película). Sin embargo, ningún estudio ha tratado hasta ahora la consistencia de la representación de los códigos visuales y estilísticos en la AD. El valor semántico de la posición, la permanencia y los artificios retóricos a menudo se pierden en la AD. Esto se debe en parte a las limitaciones de tiempo y en parte al conocimiento insuficiente del lenguaje cinematográfico. En este sentido, una formación sólida en cinematografía, narratología y estudios cinematográficos debe considerarse como un punto de partida para la profesión de audiodescriptor.

La composición fotográfica de los códigos visuales está determinada por varios factores. En primer lugar, los objetos tienden a aparecer a la audiencia de la manera más natural. Sin embargo, algunas películas pueden mostrar perspectivas diferentes, mediante el uso de lentes gran angular u otros elementos. El "formato" de la pantalla también juega un papel muy importante. Normalmente son rectangulares, sin embargo, algunas películas pueden experimentar múltiples soluciones o hacer que una imagen rectangular se vuelva cuadrada. Grabar un objeto también significa separarlo del fondo y del resto de los objetos. Por lo general, se hace una distinción entre el llamado espacio de campo, que es el espacio que aparece abiertamente a la vista y el espacio fuera de campo, que es el espacio que queda fuera del cuadro de visión. El encuadre también se puede articular de diferentes maneras, según el punto o el ángulo desde el que se observan las cosas. Estas opciones tienen su relevancia desde una perspectiva semántica porque pueden agregar más características a un objeto dado. La escala de los planos y los tipos de campo también tiene un impacto importante en la forma en que se perciben los objetos porque establecen la distancia desde la cual se reconocen las cosas. La iluminación también juega un papel vital. Las luces se usan para iluminar

objetos sobre el cual el director de cine pretende llamar la atención de la audiencia. La variación gradual de la iluminación crea realismo, surrealismo e hiperrealismo, es decir, genera sentimientos e impresiones (por ejemplo, miedo o ternura), o tiende a subrayar u ocultar cualidades específicas de un objeto. En este sentido, los colores se encuentran entre los instrumentos más relevantes, aunque quizás también entre los más subestimados (Casetti y di Chio 2007). El blanco y negro en lugar del color o los códigos cromáticos están muy vinculados a impresiones, reacciones perceptivas, referencias ideológicas (negro para el fascismo o el nazismo, rojo para el progreso o el comunismo) o funciones narrativas. Al mismo tiempo, el audiodescriptor debe ser capaz de comprender las intenciones del director de cine, es decir, el mensaje que tiene la intención de transmitir. En otras palabras, él / ella debe tener una sólida alfabetización fílmica. Por ejemplo, la importancia del audio que describe los colores es generalmente reconocida por los expertos.

4.4.2 Códigos gráficos

Desde el punto de vista de los códigos gráficos, hemos visto que estos regulan el material fílmico que, junto con la imagen en movimiento, participa en el componente visual en el cine. Los subtítulos son las huellas gráficas que se utilizan para explicar el contenido de las imágenes. Por ejemplo, en el cine mudo, los subtítulos generalmente se imprimen en la película o se agregan en la fase de postproducción. Los títulos son las huellas gráficas al principio o al final de una película (créditos y listas de reparto) o contienen instrucciones, como el conocido 'fin'. Las bandas de título pueden ser diegéticas, es decir, dentro de la historia, o extradiegéticas es decir, fuera de la historia.

En la AD las bandas de título generalmente se leen en voz alta, así como los subtítulos. En términos generales, esto lo realizan uno o más actores distintos del lector de AD. Las trazas gráficas que estén en otro idioma pueden leerse en el idioma original o traducirse al idioma de la AD de acuerdo con las intenciones del director y la forma en que se integran con el resto del producto.

4.4.3 Códigos sintácticos

Hasta ahora, hemos estado analizando cómo se construyen las imágenes dentro de una película y cuáles son las estrategias semánticas y retóricas que permiten interpretar su significado. Sin embargo, también juega un papel importante la forma en que se vinculan las tomas y las escenas, es decir, la estructura sintáctica de la película misma. Esto incluye la multiplicidad de medios cinematográficos. Es importante destacar que todos los componentes contribuyen a construir una película, aunque no siempre en la misma medida. La sintaxis también se articula en un doble nivel que es cómo se pueden combinar los códigos dentro de una imagen. En el primer caso, los códigos, ya sean visuales o acústicos, se agregan de acuerdo con el principio de simultaneidad. En el segundo caso, se construyen siguiendo una progresión que puede tomar múltiples formas. Entre las más extendidas en cine, en las técnicas de composición prevalecen las siguientes: asociación por identidad (que sigue una especie de camino narrativo / causal), asociación por analogía o contraste, asociación por proximidad, asociación por transitividad y asociación por yuxtaposición (Casetti y di Chio 2007). Estas formas de asociación permiten encontrar esquemas más generales que utilizan construcciones sintácticas y alcanzan, a través de una progresión ascendente, opciones lingüísticas y

expresivas globales. La mayoría de las veces, la AD no puede representar opciones sintácticas explícitamente. Sin embargo, el uso de recursos lingüísticos cuidadosamente seleccionados puede ser útil para representar el ritmo de las acciones y su construcción sintáctica. Como ejemplo, el uso de múltiples adverbios temporales o espaciales yuxtapuestos al comienzo de los cambios de plano, como “Ahora”, “Más tarde”, podría probar que las escenas se cambian más o menos rápido. Del mismo modo, la analogía, la progresión y la yuxtaposición también podrían sugerirse a través de los recursos del lenguaje.

4.5 Ejemplo de AD y comparativa fílmica

Las películas parecen ser, naturalmente, entidades narrativas. No está claro si esta narrativa pertenece al contenido de las imágenes o al modo en que las imágenes se organizan, vinculan y presentan al público. En otras palabras, si se trata de la "historia" o la forma de representación (Casetti y di Chio 2007). A pesar de estas dificultades preliminares, es posible afirmar que la narración trata situaciones en las que se realizan eventos y los personajes actúan en entornos específicos. Chatman (1990: 39) explica la multitud de entradas sensoriales proporcionadas por las películas narrativas:

Es su naturaleza mostrar, y mostrar continuamente, una gran cantidad de detalles visuales [...] La película ofrece una multitud de detalles visuales, más de lo que cualquier espectador podría especificar mentalmente; la especificación estaría en palabras, y no nombramos cada detalle que vemos.

Este universo de detalles visuales está encadenado a través de factores estructurales como personajes, escenarios, eventos y transformaciones. Todos los niveles de la

película se comunican a través de la narración, es decir, “dando significado”.

El contenido de una película, y también de una conversación, tendrá un fuerte impacto representativo en los actos lingüísticos de las partes involucradas. Es posible distinguir entre un emisor y un receptor, es decir, figuras indirectas que no intervienen directamente en una película, sino que intervienen en la comunicación. Por ejemplo, todas las personas que han participado en la producción de una película y que figuran en las listas de créditos son figuras indirectas. También hay un autor y un espectador implícitos. Tanto el autor como el espectador implícito pueden tener figuras indirectas en la película. En particular, el remitente, que generalmente se llama narrador, puede adoptar la forma de presencia extradiegética a través de soluciones estilísticas concretas. Además, los "informadores" también juegan un papel importante pues tienen la función de narrar o hablar de presencias pasadas a través de *flashbacks* o *flashforward*. También, hay algunas figuras profesionales particulares dentro del espacio fílmico, como fotógrafos, productores, directores y, finalmente, el autor, que también contribuyen a la narración. Desde el punto de vista del receptor, que es el espectador implícito, Casetti y di Chio (2007) indican que algunas veces se les incluye en esta categoría y son principalmente presencias extradiegéticas. Sin embargo, este marco debe completarse con algunas consideraciones sobre el punto de vista. El cuál es el puente hacia una consideración de la AD desde una perspectiva fílmica. En la narrativa cinematográfica, el punto de vista es el lugar donde se ha colocado la cámara, y es precisamente desde donde se presenta la realidad en la pantalla (Casetti y di Chio 2007). En esta perspectiva, el punto de vista coincide con el ojo del remitente. Al

mismo tiempo, el punto de vista es también el punto desde el que mira el espectador, que es, en otras palabras, el ojo del receptor. Además, el punto de vista también muestra desde donde y hasta donde existe la imagen, es decir, todo lo que se filma e incluye (o no) en el espacio fílmico. En este sentido, el punto de vista está compuesto por el tipo de visión presentada, por la perspectiva, los puntos de dislocación y la posición de objetos. Finalmente, el punto de vista tiene una triple naturaleza. El primero es perceptivo (*veo desde donde estoy*), el segundo es conceptual (*desde mi punto de vista, en mi opinión*) y el tercero se relaciona con el interés (*en lo que a mí respecta*). Percibir se relaciona con ver, concebir se relaciona con conocer (y es una actividad cognitiva), y la tercera categoría se relaciona con creer (que es una actividad epistémica con todas las creencias relacionadas). En la narrativa cinematográfica, evidentemente, la primera categoría es la más presente. Las entidades se ofrecen, se dan y se presentan en la pantalla a los ojos del espectador. Sin embargo, la forma en la que se selecciona, elige y presenta una parte de la realidad tiene que ver con una actividad cognitiva. Finalmente, de acuerdo con cómo se construye la imagen, el punto de vista puede expresar valores, ideologías, convicciones y conveniencias. La adopción de un punto de vista “limita” la realidad, es decir, identifica una parte de ella y deja el resto a un lado. Esta gestión lleva a una focalización que es un doble movimiento de restricción y valorización. Todas las películas están formadas por focalizaciones y pueden tomar cuatro configuraciones diferentes como se resume en la tabla a continuación:

	Viendo	Conocimiento	Creando
Objetivo	Exhaustivo	Diegético	Firma
Objetivo irreal	Total	Metadiscursivo	Absoluto
Interpelación	Parcial	Discursivo	Contingente
Subjetivo	Limitado	Intradiegético	Transitorio

Categorías de focalización (adaptadas de Casetti y di Chio 2007)

Las figuras que se han identificado (autor implícito y espectador, remitente y receptor) crean una serie de configuraciones complejas y estrictamente relacionadas que forman un marco comunicativo. Según Casetti y di Chio (2007), este marco se basa en *mandatos, competencias, actuaciones y sanciones*, es decir, cuatro fases o momentos a través de los cuales la acción debe ser asignada, realizada y finalmente verificada. Estas configuraciones se basan tanto en una base pragmática como cognitiva y dan lugar a una comunicación referencial y metalingüística (Casetti y di Chio 2007).

Como hemos visto, las películas están lejos de ser objetivas. Los marcadores de subjetividad están presentes en las películas bajo diversas formas. Al mismo tiempo, se dice que la AD efectiva es objetiva, neutral y discreta. A primera vista, el choque entre narración y descripción parecería irresoluble. Sin embargo, como hemos visto, la descripción y la narración no son opuestas, sino que están situadas en una línea continua. La AD, de hecho, no es ajena a la subjetividad, como observa Kruger (2010a: 9):

La subjetividad contenida en la focalización fílmica plantea un problema en cualquier forma de acceso de audio ya que una mera descripción o comentario sobre lo que se

muestra no logra transmitir el efecto narrativo de la focalización. Sin embargo, AD contiene marcadores orientativos que llevan al público a una posición de acceso a los pensamientos de los personajes (un elemento importante de la focalización). Describiendo la atención de los personajes sobre otros personajes y sobre eventos o acciones. Aunque AD por lo tanto contiene marcadores de subjetividad, la investigación sobre cómo esto se inscribe en AD (Salway y Palmer, 2007) también indica que esto no se hace de manera consistente. Sin embargo, si tal focalización presente en AD crea, sin embargo, el efecto narrativo de la focalización fílmica todavía tiene que investigarse.

La pausa entre la descripción y la narración, la objetividad y la subjetividad, la relevancia y la irrelevancia en la AD es el núcleo de la investigación llevada a cabo por Kruger (2010a, 2010b). En base a esto, se debe hacer una distinción entre la AD y la audio narración (AN) que es una tendencia particular a adoptar una perspectiva más objetiva o subjetiva sobre las películas. La AN tenderá a re-narrar las películas y formar una unidad cinematográfica coherente. En cambio, la AD sería el simple reemplazo de códigos visuales a través de palabras. En el extremo opuesto, la AN tomaría en consideración la forma en que se construyen las imágenes y las intenciones de focalización del destinatario para no reproducir la integridad de los objetos visuales sino enfocarse en el mensaje a transmitir.

Como ejemplo, Kruger (2010a) trae dos hipótesis de AD de la misma película ("Todo está iluminado"), una realizada con un enfoque en la descripción, la otra en la narración. La primera es en AD (Kruger 2010a: 13):

Escena 1 (2: 48_3: 10) AD (lo que se muestra)

Jonathan Safran Foer, un joven sombrío y de rostro solemne de unos 20 años, de piel pálida, rasgos hermosos y llamativos ojos azules detrás de un par de grandes y gruesos anteojos, observa la lápida de Safran Foer, de 1921 a 1989. Un jardinero usa un soplador de hojas para soplar hojas a través del cementerio.

El segundo es en AN (Kruger 2010a: 14):

En un cementerio judío rodeado de árboles, Jonathan, una figura abandonada entre hileras de lápidas, mira la lápida de su abuelo con una seriedad más allá de sus años. De cerca se puede ver una estrella de David, sobre las palabras, Safran Foer, 1920-1989, con una inscripción hebrea tallada debajo.

La segunda propuesta (AN) contiene marcas de focalización ("de cerca" es un ejemplo) que proporcionan al público el punto de vista desde donde se observa la escena. Además, la descripción de la apariencia física del personaje se pone en segundo plano en la propuesta de AN, mientras que se destaca en la AD original. La propuesta de narración tiene un mayor impacto, porque informa más sobre la actitud o los sentimientos del personaje ("con una seriedad más allá de sus años") y sobre el hecho de que el apellido "Foer" pertenece a la tradición judía. Además, AN hace más uso de una comunicación metalingüística. La expresión "se puede ver" hace referencia al movimiento de la cámara y al ángulo de la cámara, es decir, la posición desde donde se filman las imágenes. Finalmente, Esta AN ya especifica que Safran

Foer es el abuelo de Jonathan, mientras que la AD no lo hace porque se adhiere a la descripción de lo que se puede observar y no proporciona hiperdescripción. La investigación adicional sobre la prominencia y la relevancia en la AD desde una perspectiva narrativa incluye experimentos basados en el uso de las técnicas de seguimiento ocular. La aplicación del seguimiento ocular permite realizar un seguimiento de los movimientos de los ojos en las áreas central y periférica de la pantalla. Kruger (2010b) ha demostrado que la audiencia con visión normal primero mira los elementos narrativos relevantes y, en segundo lugar, presenta la relevancia cognitiva. Esto significa que (Kruger 2010b: 25):

[...] para dar sentido a AD / AN, para crear un efecto equivalente, debemos priorizar elementos con notoriedad narrativa, incluso si estos elementos tienen una notoriedad visual más baja, y volver a narrar en consecuencia.

Sin embargo, los experimentos de seguimiento ocular se han llevado a cabo hasta ahora solo en personas con visión normal y, por lo que sabemos, no se han realizado experimentos similares sobre saliencia narrativa en películas en personas con visión parcial o total. Como hemos visto, las funciones cerebrales y cognitivas en el cerebro de las personas con discapacidad visual están sujetas a una reorganización que prioriza las impresiones táctiles y auditivas. Por lo tanto, sería necesario combinar los resultados de los experimentos de seguimiento ocular (prominencia visual / narrativa) con los que provienen de la psicolingüística.

Bibliografía

- Arnheim, Rudolf 1957. Film as an Art. Berkeley: University of California Press.
- Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) 2005. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías, UNE 153020.
- Audetel 1992. The European AUDETEL Newsletter: bringing television to life for visually impaired audiences. Audetel Newsletter 1/1992, 1-5.
- Audio Description Coalition 2009. Audio Description Standards 2009. <http://www.audiodescriptioncoalition.org/adc_standards_090615.pdf> Audio Description Project ADP 2009. Guidelines for Audio Description.<<http://www.acb.org/adp/ad.html>
- Bachman, Lyle 1990. Fundamental Considerations in Language Testing. Oxford: Oxford University Press.
- Benecke, Bernd 2007. Audio Description: Phenomena of Information Sequencing. Mutra 2007 – LSP Scenarios: Conference Proceedings, 1- 13. Benecke_Bernd.pdf-
- Braun, Sabine / Orero, Pilar 2010. Audio Description with Audio Subtitling – an emergent modality of audiovisual localisation. Perspectives Studies In Translatology 18/3, 173-188-

- Cabeza, Cristobal / Matamala, Anna 2008. La audiodescripció de opera: una nueva propuesta. Article prepared for the project La SPS y la AD: primeras aproximaciones científicas y su aplicació (HUM200603653FILO).<http://gent.uab.cat/cristobalcabeza/sites/gent.uab.cat.cristobalcabeza/files/CabezaMatamalaADdeOpera.pdf>>
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2014). *Cómo analizar un film* (8a. impr.). Barcelona [etc: Paidós.
- Chatman, Seymour B. 1990. *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative on Fiction and Films*. Ithaca: Cornell University Press.
- Costa, J. (1989). *Señalética: de la señalización al diseño de programas* ([2a ed.]). Barcelona: Ceac.
- Diaz Cintas, Jorge 2007. Por una preparació de calidad en accesibilidad audiovisual. *TRANS: Revista de Traductología* 11, 45-59.
- Doloughan, Fiona / Rogers, Margaret 2005. To see things and texts: audiovisual translation, audiodescription and multimodality. Paper delivered at Multimodal Texts: Engaging Sign Systems Conference, University of Portsmouth, UK
- European Blind Union EBU. EBU Policy Statement on Low Vision <http://euroblindstatic.eplica.is/fichiersGB/pspolicy.html#32->
- European Disability Strategy 2010-2020 <<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0636:FIN:EN:PDF>>

- Hernández-Bartolomé, Ana I. / Mendiluce Cabrera, Gustavo 2004. Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People. *Meta* 49/2, 264-277.
- Hernández- Bartolomé, Ana I. / Mendiluce Cabrera, Gustavo 2009. How can images be translated? Audio description, a challenging audiovisual and social gap filler. *Hermeneus* 11, 161-186.-
- Jiménez Hurtado, Catalina 2005. Apuntes didacticòs del curso «Perspectivas de estudio en la Traducción Audiovisual» en el Doctorado de Traducción y interpretación. Universidad de Granada.
- Jiménez Hurtado, Catalina 2007. De imágenes a palabras: la audiodescripción como una nueva modalidad de traducción y de representación del conocimiento, 143-160.-
- Kruger, Jean L. 2010a. Audio narration: re-narrativising films. *Perspectives*
- López Vera, Juan Francisco 2006. Translating Audio description Scripts: The Way Forward? Paper presented at MuTra 2006 – Audiovisual Translation Scenario.-
- Martínez-Sierra, Juan J. 2005. La relevancia como herramienta para el análisis de la traducción del humor audiovisual: su aplicación al caso de Los Simpson. *Interlingüística* 15/2, 927-936.
- Matamala, Anna / Rami, Naila 2009. análisis comparativo de la audiodescripción española y alemana de “Good-bye, Lenin”. *Hermeneus* 11, 249-266.

- Matamala, Anna 2005. Live Audio Description in Catalonia. *Translating Today* 4, 9-11.
- Matamala, Anna 2006. La accesibilidad en los medios: aspectos lingüísticos y retos de información. In Pérez-Amat, Ricardo / Pérez-Ugena, Alvaro (eds) *Sociedad, integración y televisión en España*, Madrid: Laberinto, 293-306.
- Navarrete, Javier 1999. La atención al espectador ciego: la audiodescripción aplicada al teatro. *ADE Teatro: Revista de la Asociación de Directores de Escena de España* 76, 105-107.-
- Orero, Pilar / Maria Pereira, Ana M. / Utray, Francisco 2007. Visión histórica de la accesibilidad en los medios en España. *TRANS* 11, 31-44.
- RNIB2009. *AudioDescriptionforChildrenGuidelines*.
<http://www.rnib.org.uk/Search/Pages/results.aspx?k=children%20guidelines&s=All%20Sites>
- Television Without Frontiers Directive. National measures. Spain
http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/reg/tvwf/national_measures/es_impaired.pdf
- UKFilmCouncil *StatisticalYearbook*
<http://sy10.ukfilmcouncil.org.uk/pdf/Chapter4-GenreAndClass.pdf>
- Vidal, Albert 2004. La audiodescripción: una herramienta de ayuda para los ciegos. *Integración*. Revista de la Asociación de Implantados Cocleares 32, 30-31.