

---

This is the **published version** of the article:

Fascioli Álvarez, Ma. Florencia; Orero, Pilar, dir. La audiodescripción y su relación con la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible. 2019. 106 pag. (1349 Màster Universitari en Traducció Audiovisual)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/236535>

under the terms of the  license

Universitat Autònoma de Barcelona  
Máster Universitario en Traducción Audiovisual



**Universitat Autònoma de Barcelona**

La audiodescripción y su relación con la banda sonora  
en el marco de la Producción Audiovisual Accesible.

Trabajo Final de Máster

Autora  
Ma. Florencia Fascioli Álvarez

Directora  
Pilar Orero

Barcelona, junio de 2019.

## Resumen

La Producción Audiovisual Accesible es un modelo inspirado en el diseño universal, que orienta a considerar la accesibilidad durante el proceso de producción de un filme. En este marco, puede desarrollarse una nueva forma de audiodescripción distinta a la convencional, que se contemple desde la concepción de la obra, modificando aspectos de su proceso de producción y hasta ciertos rasgos constitutivos. A partir de un análisis descriptivo, este Trabajo Final de Maestría busca aportar una caracterización de la audiodescripción cuando ésta se incorpora al proceso de producción audiovisual en etapas tempranas, con especial foco en explorar la relación que establece con los elementos de la banda sonora del filme: voces, efectos, música y silencio.

**Palabras claves** | Audiodescripción, Audiodescripción no convencional, Producción Audiovisual Accesible, Banda Sonora.

## Abstract

Accessible Filmmaking is a model inspired by universal design that aims to include accessibility during the filmmaking process. In this framework, an unconventional audio description considered since the conception of the film can be developed, modifying certain aspects of its production process and even its constitutive features. By using a descriptive analysis, this Master's Thesis seeks to provide an AD's characterization when it is included into the early stages of the audiovisual production process, with special focus on exploring its relationship with the soundtrack elements: voices, effects, music and silence.

**Keywords** | Audio Description, Unconventional Audio Description, Accessible Filmmaking, Soundtrack.

## Índice

1. Introducción .....	5
2. La banda sonora audiovisual .....	8
2.1 Cualidades y dimensiones del sonido en el entorno audiovisual .....	8
2.2 La relación de la imagen y el sonido en el entorno audiovisual.....	12
2.3 El aporte y las funciones de la banda sonora.....	16
2.4 Los elementos de la banda sonora.....	18
2.4.1 Las voces .....	19
2.4.2 La música .....	21
2.4.3 Los efectos sonoros .....	24
2.4.4 El silencio.....	25
2.5 La relación entre los elementos y la producción de banda sonora .....	26
2.6 Consideraciones finales sobre la espacialidad del sonido en el entorno audiovisual.....	30
3. La audiodescripción .....	32
3.1 La AD «convencional».....	32
3.1.1 Proceso de elaboración.....	33
3.1.2 Breve repaso de sus campos de estudio.....	36
3.1.3 La vinculación con el sonido en el ámbito académico .....	40
3.1.4 La vinculación con el sonido en las directrices y estándares .....	50
3.1.5 La relación entre la AD y los elementos de la banda sonora.....	54
4. La audiodescripción «no convencional»: una propuesta de caracterización y su relación con la banda sonora.....	58
4.1 Consideraciones iniciales .....	58
4.2 Hacia una caracterización de AD «no convencional»: revisión bibliográfica.....	64
4.3 Propuesta de definición y características centrales .....	74
4.4 La relación con la banda sonora.....	77
4.4.1 Sobre la restricción temporal.....	78
4.4.2 Sobre la subordinación al resto de los elementos.....	81
4.4.3 Sobre el balance y la coherencia .....	87
4.4.4 Sobre los parámetros técnicos .....	88
5. Conclusiones .....	89
5.1 Líneas futuras de investigación.....	94
6. Bibliografía .....	97
6.1 Filmografía.....	105

## Índice de tablas

Tabla 1. Relación entre sonido e imagen en condiciones de tiempo y espacio diferentes .....	12
Tabla 2. Diferencias entre AD «convencional» y «no convencional». ....	76

## 1. Introducción

El presente Trabajo Final de Maestría busca explorar la relación entre la audiodescripción (en adelante AD) y la banda sonora de un producto audiovisual en el marco de la Producción Audiovisual Accesible o *Accessible Filmmaking* (Romero Fresco, 2013), es decir, la inclusión de la accesibilidad desde las primeras etapas de la creación fílmica.

A modo de definición inicial, la banda sonora puede entenderse como el equivalente auditivo a la banda de imágenes en un producto audiovisual y se compone de cuatro elementos que aparecen en mayor o menor medida: las voces o diálogos sincronizados, la música, los efectos sonoros y el silencio en tanto ausencia de los otros tres elementos, pero con un alto valor expresivo (Fernández Diez y Martínez, 1999). La AD, entretanto, es una técnica que permite a todos los espectadores, y especialmente a aquellos con discapacidad visual, acceder a productos audiovisuales. Mediante una narración ubicada en las pausas de diálogo de la banda sonora se relatan aquellos elementos centrales de la imagen.

En los últimos 20 años, la AD ha tenido una gran evolución que se evidencia en la cantidad de productos culturales que la incluyen, en los avances legislativos y normativas que la regulan, y en la investigación académica que la estudia, centralmente, en el marco de los estudios de traducción audiovisual. Sin embargo, su vinculación con los procesos productivos audiovisuales y cinematográficos parece estar aún demasiado distante si se considera la incidencia que tiene esta técnica sobre dos aspectos que son de interés para el cine: el nivel de intervención sobre las obras audiovisuales y la recepción de esas obras por parte del público, en este caso con discapacidad visual. En mayor medida, la AD se contempla dentro de la etapa de distribución de los filmes por tratarse de una modalidad más de traducción que permite adaptar el producto a nuevos públicos y mercados diferentes al que fue creado. En relación con el sonido, esta AD que aquí llamaremos «convencional» (Udo y Fels, 2009), se encuentra al servicio de la banda sonora, se adapta a narrar aquello que ve en los fragmentos libres de diálogo. Esta restricción, en efecto, define la técnica y con ello las estrategias que deben seguir los audiodescriptores para lograr su objetivo.

Ahora bien, estudios recientes (Udo y Fels, 2009, 2010a, 2010b) resaltan que esta forma de AD se aleja de lo que se concibe como diseño universal, es decir, que los

productos y servicios estén ideados para que puedan ser utilizarlos por cualquier persona en condiciones de igualdad y autonomía. Se entiende necesario, entonces, repensar el momento en el que se inserta la AD dentro del proceso de producción audiovisual, la participación que tienen los directores en su elaboración o los descriptores en el equipo creativo de la película, y la consideración de esta técnica como un componente narrativo y estético más del producto, entre otras propuestas. Bajo esta nueva perspectiva, la AD puede ser concebida desde el momento cero, mezclándose en el mismo proceso creativo de la obra audiovisual. Surgen entonces conceptos como Descripción de Video Integrada -*Integrated Described Video*- (AMI, 2014), Audiodescripción Integrada -*Integrated Audio Description*- (Fryer, 2018a), o *Accessible Filmmaking* (Romero Fresco, 2013), que designa no solo la AD, sino la posibilidad de incluir todos los recursos de accesibilidad desde el inicio del proceso de producción audiovisual.

Tomando como base estas definiciones, el presente estudio pretende aportar una caracterización de la AD «no convencional» con especial énfasis en la relación que establece con los elementos de la banda sonora: voces, efectos, música y silencio. Asimismo, busca contribuir a aquellas investigaciones ya elaboradas en torno a las posibilidades creativas y de mejora del servicio que presenta la inclusión de la AD desde etapas más tempranas (Fels et al., 2006; Romero Fresco, 2013; Walczak y Fryer, 2017; Branson, 2017; Fryer, 2018a, 2018b). Con este fin, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

P1: ¿Qué aspectos caracterizan a la AD cuando es creada desde el inicio del proceso audiovisual?

P2: ¿Qué diferencia la AD «convencional» de aquella «no convencional»?

P3: ¿Cuál es la relación de la AD con el resto de los componentes de la banda de sonido en el marco de la Producción Audiovisual Accesible?

Tomando en consideración estas preguntas de investigación, se establece como objetivos de este estudio:

O1: Aportar una caracterización de la AD cuando es contemplada desde el inicio del proceso audiovisual.

O2: Explorar la relación entre los elementos de la banda sonora audiovisual y la AD, cuando ésta es creada e incorporada desde las primeras etapas de la producción audiovisual.

Cabe señalar que este estudio no tiene por objetivo un análisis técnico de la mezcla de pistas de audio ni su efecto en la recepción de la audiodescripción, sino que se focaliza en el análisis descriptivo de la relación entre los elementos antes mencionados.

A nivel metodológico, el enfoque general del trabajo es descriptivo sobre una base teórica. A través de una revisión de literatura en las áreas centrales que competen a este estudio, a saber, audiodescripción, banda sonora audiovisual y Producción Audiovisual Accesible, se aportan elementos para caracterizar la AD «no convencional». Se entiende que la naturaleza de esta investigación es conceptual ya que tiene como objetivo profundizar en el concepto de AD «no convencional» e introducir un nuevo marco -el de la Producción Audiovisual Accesible- para el abordaje de este objeto de estudio (Saldanha y O'Brien, 2013). Se utilizarán ciertos ejemplos que aporten a ilustrar la caracterización y el vínculo entre AD y banda sonora. Todos los ejemplos manejados pertenecen a productos audiovisuales que contemplan aspectos de la Producción Audiovisual Accesible.

Este trabajo se estructura de la siguiente manera: el segundo capítulo aporta una definición de lo que se entiende por banda sonora y algunas aristas de discusión en torno a su función y su relación con la imagen en un producto audiovisual. Asimismo, se presentan uno a uno sus componentes y su creación dentro del proceso de producción audiovisual. El tercer capítulo se destina a aportar una definición de AD en tanto modalidad de traducción accesible, a presentar la forma como se inserta dentro del proceso de producción audiovisual y cuál es su relación con la banda sonora del filme. El cuarto capítulo parte de las definiciones de AD «no convencional» (Udo y Fels, 2009), Descripción de Video Integrada (AMI, 2014) y Audiodescripción Integrada (Fryer, 2018a), para caracterizar la AD desarrollada en el marco de lo que se entiende como Producción Audiovisual Accesible -*Accessible Filmmaking*-. Además, explora la relación que mantiene esta nueva forma de AD con la banda sonora audiovisual. El quinto y último capítulo resume las conclusiones y propone futuras líneas de investigación que se desprenden del trabajo elaborado.



## 2. La banda sonora audiovisual

Tal como fue expresado anteriormente, una definición elemental de banda sonora indica que es el equivalente auditivo de la banda de imágenes, integrada por cuatro elementos (Fernández Diez y Martínez, 1999). Sin embargo, la noción de banda sonora como tal, así como su relación con la imagen en el marco de un producto audiovisual, es un tema que reviste mayor profundidad y sobre el que no existe un consenso.

El siguiente capítulo tiene como objetivo aportar algunas de las aristas de discusión en torno a las funciones de la banda sonora y su autonomía -o no- con respecto a las imágenes. Además, se expondrán brevemente los elementos que integran la banda, la relación que se establece entre estos elementos y su elaboración en el proceso de producción audiovisual.

Si bien la materia principal de la que se compone la banda es el sonido como tal, no se atenderán en detalle las características físicas del fenómeno sonoro y su impacto en los receptores, por considerarse que excede los límites del presente trabajo. Asimismo, y por el mismo motivo, no se presentará una perspectiva histórica del cine sonoro.

### 2.1 Cualidades y dimensiones del sonido en el entorno audiovisual

A efectos de comenzar a presentar este tema, se hace necesario exponer algunas de las cualidades y dimensiones básicas del sonido que tienen relevancia para el proceso de creación audiovisual. Estas cualidades y dimensiones son un recurso valioso para los cineastas, que pueden usarlos y manipularlos creativamente para plasmar su visión dentro de una obra.

Bordwell y Thompson (1995) señalan la dificultad que presenta el análisis del sonido en comparación con la imagen. Mientras una imagen es posible detenerla para analizar aquello que la compone -en términos de puesta en escena, fotografía, encuadre-, el sonido y su dimensión temporal no lo permiten. Además, el análisis de la banda sonora no es posible enmarcarlo, con sí sucede con el canal visual que queda contenido dentro del encuadre. El sonido excede a ese marco, puede estar dentro de él, pero también fuera, y esa capacidad de expandirse es parte de su interés y su potencial creativo.

En este sentido, una forma de profundizar en la definición de banda sonora es observando sus características distintivas. Los autores subrayan tres cualidades del sonido que interactúan para definir la «textura» sonora de un filme: la *intensidad*, el *tono* y el

*timbre* (Bordwell y Thompson, 1985, 1995). Por *intensidad* o *nivel* se entiende la cantidad de energía acústica que contiene un sonido, es decir, su volumen (Fernández Diez y Martínez, 1999). El sonido fílmico manipula esta cualidad con fines expresivos: la intensidad se relaciona con la distancia, aquellos sonidos que son más fuertes estarán más cerca, mientras que aquellos más débiles, estarán más lejos. Por *tono* se entiende la cualidad que nos permite diferenciar entre sonidos agudos y graves. El tono nos permite, en efecto, distinguir los diferentes elementos que componen la banda de sonido. Diferencia la música, de los diálogos, de los diferentes objetos en escena. Por último, el *timbre* «está determinado por el número e intensidad de los armónicos que acompañan un sonido fundamental y es peculiar para cada fuente sonora» (Fernández Diez y Martínez, 1999, p.197). El timbre, si bien es el parámetro menos fundamental de los tres, permite diferenciar dos sonidos con igual intensidad y tono. Con relación a la incidencia de estas cualidades, Bordwell y Thomson (1985) señalan que:

at the most elementary level, loudness, pitch, and timbre enable us to distinguish among all of the sounds in a film; we recognize different characters' voices by these qualities, for example. But at a more complex level, all three interact to add considerably to our experience of the film (p.185)<sup>1</sup>.

Siguiendo con las características, estos autores proponen, además, cuatro dimensiones de lo sonoro que derivan de la forma como el sonido se relaciona con otros elementos en un filme. La primera dimensión es el *ritmo*. En tanto el sonido tiene una duración, tiene un ritmo. Más aún, cada componente de la banda tiene un ritmo propio, el de las voces, el de los efectos de sonido, el de la música. Y estos ritmos entran en relación con el ritmo del montaje visual y con el movimiento al interior del encuadre (Bordwell y Thompson, 1985). En palabras de Fernández Diez y Martínez (1999), «lo que se pretende es una cooperación entre los ritmos del montaje, los movimientos en el interior de las imágenes y el ritmo del sonido para construir un discurso audiovisual de máxima coordinación entre todos sus componentes básicos» (p.198). O, por el contrario, un

---

<sup>1</sup> En el nivel más básico, la intensidad, el tono y el timbre nos permiten distinguir entre todos los sonidos de un filme; a través de estas cualidades reconocemos, por ejemplo, las diferentes voces de los personajes. Pero en un nivel más complejo, los tres interactúan para aportar considerablemente a nuestra experiencia fílmica [mi traducción].

«contrarritmo» con fines expresivos, no hay una forma apropiada para esta combinación, será la requerida para cada producto audiovisual.

La segunda dimensión del sonido es la *fidelidad*, entendida como el grado en que un sonido es fiel o no a la fuente que el espectador imagina que tiene. Este concepto está relacionado con el de «acusmatización» (Schaeffer, 1988; Chion, 1993), que será explicado luego, y que significa la capacidad de separar el sonido de la fuente que lo crea, con gran potencial para la creación cinematográfica. La fidelidad, entonces, tiene relación con las expectativas de los espectadores en función de lo que ven y lo que escuchan en simultáneo, no con aquello que crea originalmente un sonido (Bordwell y Thompson, 1985, 1995).

La tercera dimensión del sonido es la *espacial*. En tanto el sonido proviene de una fuente, y esa fuente ocupa un determinado espacio, el sonido adquiere esta dimensión. El espacio que más impacta en la recepción del espectador es, a decir de Bordwell y Thompson (1985), aquel que se crea con el sonido diegético. El sonido diegético es el sonido creado por una fuente que forma parte de la diégesis o historia. Este sonido diegético puede ser, a su vez, en pantalla (que está dentro del cuadro) o en *off* (que está fuera del cuadro); o puede ser externo (aquel que consideramos tiene una fuente física en escena) o interno (cuando remite al pensamiento o recuerdo de un personaje). Todas estas formas configuran un espacio sonoro que acompaña las imágenes. Además, el sonido diegético puede sugerir una perspectiva sonora, es decir, una sensación de distancia espacial y localización. Y lo hace mediante la manipulación de su intensidad y su timbre (Bordwell y Thompson, 1985, 1995).

Entretanto, el sonido extradiegético es aquel cuya fuente no pertenece al universo de la historia. Quizás el ejemplo más claro es la música que funciona como acompañamiento a un clip de imágenes o en un momento narrativo determinado (Bordwell y Thompson, 1985).

Como sucede con la fidelidad, la distinción entre sonido diegético y no diegético no depende de la fuente real del sonido en el proceso de producción. Más bien depende de nuestra comprensión de las convenciones de la visión cinematográfica. Sabemos que determinados sonidos proceden del mundo de la historia, mientras que otros proceden del exterior del espacio de los hechos de la historia. Estas convenciones son tan comunes que normalmente no

tenemos que pensar acerca del tipo de sonido que estamos oyendo (Bordwell y Thompson, 1995, p. 308).

La cuarta y última dimensión hace referencia a la *temporalidad*. El tiempo es una variable que puede representarse de varias maneras apoyándose en el uso del sonido. Además, el sonido puede o no coincidir con lo que se ve en la imagen. Los autores plantean la distinción entre el tiempo de visión, el tiempo del relato o argumento, y el tiempo de la historia (Bordwell y Thompson, 1985, 1995). El primero refiere a la duración en pantalla y será explicado posteriormente asociado a la idea de «sincronía» (Chion, 1993). Mientras tanto, el segundo y el tercero refieren respectivamente a la duración real del relato, y al tiempo que se asumen transcurre durante toda la historia. El tiempo del relato son aquellos hechos de la historia seleccionados con un determinado orden, duración y frecuencia. El tiempo del relato es, por tanto, menor que el tiempo de la historia (Bordwell y Thompson, 1995).

En relación con esto, el tiempo del relato y el de la historia pueden ser simultáneos o no simultáneos (sonido desplazado).

Si el sonido se produce al mismo tiempo que la imagen en términos de los hechos de la historia, es un *sonido simultáneo*. Este es, con mucho, el uso más común. Cuando los personajes hablan en pantalla, las palabras que oímos se están produciendo a la vez en la acción, del argumento y en el tiempo de la historia. Pero es posible que el sonido que oímos se produzca antes o después en la historia que los hechos que vemos en la imagen. En esta manipulación del orden de la historia, el sonido se vuelve *no simultáneo*. El ejemplo más común de ello es el *flashback* sonoro (Bordwell y Thompson, 1995, p. 313-314).

Bordwell y Thompson (1985) resumen en una tabla las posibles relaciones de tiempo y espacio que se dan entre sonido e imagen:

TEMPORAL	ESPACIAL: relativo a la fuente sonora	
	Diegético	Extradiegético
Sonido no simultáneo: aquel que es anterior en la historia que el relato.	Sonido desplazado. <i>Externo: flashback sonoro, flash forward de imagen.</i>	Sonido marcado como pasado sobre imágenes.

	<i>Interno</i> : memoria en la mente de un personaje.	
Sonido simultáneo: aquel que coincide en la historia y en el relato.	Sonido diegético.  <i>Externo</i> : diálogos, efectos sonoros, música.  <i>Interno</i> : pensamientos del personaje que se escuchan.	Sonido marcado como simultáneo con las imágenes, sobre imágenes.
Sonido no simultáneo: aquel que es posterior en la historia que en el relato.	Sonido desplazado.  <i>Externo</i> : <i>flash forward</i> sonoro, <i>flashback</i> de imagen con sonido continuado en el presente, personaje que narra eventos anteriores.  <i>Interno</i> : visión a futuro del personaje que se escucha.	Narrador en presente cuenta sobre eventos mostrados como si fuesen en el pasado. Sonido señalado como posterior sobre imágenes.

Tabla 1. Relación entre sonido e imagen en condiciones de tiempo y espacio diferentes. (Bordwell y Thompson, 1985, p.197; Fernández Diez y Martínez, 1999, p.200).

Sin duda, aquel sonido simultáneo y diegético es el más común en la narrativa audiovisual. Sin embargo, las otras opciones de sonido desplazado tienen también un alto valor creativo para los cineastas. El uso del *overlapping* o encabalgamiento audiovisual como forma de sonido desplazado aporta a la función narrativa del montaje favoreciendo la continuidad de las acciones, pero también a la función expresiva. En efecto, el incremento del cambio sonoro y del cambio visual durante un encabalgamiento, provoca una impresión de sorpresa elevada en los receptores (Morales, 2011).

## 2.2 La relación de la imagen y el sonido en el entorno audiovisual

La relación de la imagen y el sonido en un filme ha sido una preocupación desde los inicios del cine sonoro. Como comentan Elisabeth Weis y John Belton (1985):

for theorist of the silent film, that essence lay in the image. The introduction of sound -or more particularly of talk, dialogue, or language- posed tremendous problems for the champions of pure cinema, who located the source of its artistry within the silent discourse of images that constituted a unique “language” (p.75)<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Para los teóricos del cine mudo, esa esencia recaía en la imagen. La introducción del sonido -y particularmente del habla, el diálogo o el lenguaje- significó serios problemas para los campeones del cine puro, quienes ubicaron la fuente de su arte en el discurso silencioso de las imágenes que constituían un "lenguaje" único [mi traducción].

Algunos de los cineastas rusos, pioneros en el montaje de las imágenes en el cine mudo de principios del siglo XX, manifestaron su opinión con respecto al nuevo invento tecnológico que estaba revolucionando la forma de producción cinematográfica en otras partes del mundo. Según Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov (1985), una concepción errada de las potencialidades que trae el sonido puede entorpecer el desarrollo del cine en tanto arte y destruir todo lo conquistado hasta el momento en el terreno cinematográfico. Los autores centran su discurso en la relación del sonido con el montaje. Reclaman la necesidad de un contrapunto asincrónico entre montaje visual y sonido como única forma posible de uso sonoro en un filme. Es decir, la separación de imagen y sonido como recursos diferenciados que deben contrastar para potenciar el mensaje a transmitir. En palabras de Pudovkin (1985):

they must not to be tied to one another by naturalistic imitation but connected as the result of the interplay of action. Only by this method can we find a new and richer form than that available in the silent film (p. 86)<sup>3</sup>.

Ahora bien, la noción de contrapunto que retomaron varios autores luego de los cineastas rusos (Alvim, 2017), es cuestionada por Michel Chion (1993) en el entendido de que el sonido de un filme no puede tener un funcionamiento autónomo, sino que se encuentra supeditado a lo que sucede en el canal visual. Según el autor, el receptor analiza cada elemento sonoro en función de lo que está viendo, no existe un sonido del filme en sí mismo, sino que siempre es vehículo de un sentido que se completa con la imagen y es indicio de su fuente (Aumont y Marie, 1990).

En el escenario de un contrapunto, sostiene Chion, debería existir un canal sonoro que funcione de manera horizontal e individual, pero coordinado con el canal visual de forma libre. Sin embargo, la propia naturaleza del cine y de la recepción del espectador hacen que esto sea inviable.

Lo que queremos demostrar aquí es que el cine, en su dinámica particular y por la naturaleza de sus elementos, tiende a excluir la posibilidad de ese funcionamiento horizontal y contrapuntístico. Es tal, por el contrario, que las

---

<sup>3</sup> No deben estar unidos uno con otro por una imitación naturalista, sino conectados como resultado de la interacción de las acciones. Solo con este método encontraremos una forma nueva y más rica que la disponible en el cine mudo [mi traducción].

relaciones armónicas y verticales (...), es decir, específicamente, las relaciones entre un sonido dado y lo que sucede al mismo tiempo en la imagen, son en él más ampliamente impositivas. La aplicación al cine de la noción de contrapunto es, pues, un parche, resultante de una especulación intelectual, más que un concepto vivo (Chion, 1993, p.42).

Chion (1993) sostiene entonces que no existe la banda sonora como conjunto con unidad interna, y propone que el término se atribuya únicamente en un sentido técnico, como pista auditiva que transcurre a lo largo de la película. En este contexto, un ejemplo de que la banda de sonido no existe puede verse en lo que sucede con aquellos sonidos en *off*, o fuera de campo. En efecto, el sonido se define dentro o fuera de campo en función de la imagen. Si no hay imagen, entonces los sonidos dejan de tener una presencia interna o externa y se igualan en el tipo de información que brindan. Solo en este caso, sostiene Chion (1993), puede hablarse de una banda de sonido, ya que solo cuando la imagen no existe, los sonidos pueden relacionarse entre sí de forma horizontal en un todo unificado, sin referencial vertical. El sonido es, finalmente, un valor añadido que enriquece la imagen.

Ángel Rodríguez (1998), entretanto, cuestiona la postura de Chion argumentando que:

el papel del sonido en la narración audiovisual no es, ni mucho menos, el de un acompañamiento redundante. (...) Pensar que el papel del sonido en una narración audiovisual es enriquecer la imagen supone, en realidad, seguir dándole la primacía absoluta al sentido de la visión. En el contexto del lenguaje audiovisual, el sonido no enriquece la imagen, sino que modifica la percepción global del receptor. El audio no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, sino que actúa como ella y a la vez que ella, aportando información que el receptor va a procesar de manera complementaria en función de su tendencia natural a la coherencia perceptiva (p. 221).

En suma, siendo un elemento subordinado o complementario, con singularidad propia o no, los autores coinciden en que sonido e imagen repercuten uno sobre el otro en la recepción de un lenguaje que es auditivo y visual. En efecto, sonido e imagen son las dos materias expresivas con la que el director transmite su punto de vista, las combina intencionalmente para guiar la interpretación del espectador. Y esta operación se apoya

en la necesidad de coherencia perceptiva que señala Rodríguez (1998). Según el autor, «los sentidos no actúan nunca aisladamente, en consecuencia, el sentido de la audición actúa siempre de forma simultánea con todos los demás sentidos: la vista, el tacto, el olfato, las sensaciones motoras, etcétera» (1998, p. 210). En el contexto de un producto audiovisual, cuando existe contradicción entre lo que se ve y lo que se escucha, el sistema perceptivo, que no está preparado para esas contradicciones, opta por ignorar una parte de la información y prestar atención solo a lo que resulta coherente; interpretar las contradicciones como experiencias sensoriales más complejas, tales como el recuerdo, los sueños o la imaginación; o priorizar una información por sobre otra. En esta última situación, lo visual tiene predominancia sobre lo auditivo (Rodríguez, 1998).

Ahora bien, volviendo al concepto de tiempo de visión que nombraba Bordwell y Thompson (1995), al crear una obra audiovisual, sonido e imágenes se montan buscando un enlace que se apoya en la idea de sincronía. La sincronía es la coincidencia exacta en el tiempo de un estímulo visual y uno sonoro que el espectador ha percibido de forma diferenciada (Rodríguez, 1998). ¿Qué beneficio trae la posibilidad de conexión sincrónica imagen-sonido? El de unificar en la percepción del espectador imágenes con sonidos que son de distinto origen, por ejemplo, unir la imagen de un objeto con un sonido distinto al aportado por ese objeto en la realidad. Esto, a su vez, debe hacerse respetando los criterios de verosimilitud, entendida como el acuerdo que se establece con el espectador sobre lo que puede y no puede suceder en un universo ficcional construido (Aumont et al., 2005).

La posibilidad de unir un sonido y una imagen de diferente procedencia configura entes audiovisuales que pueden ser novedosos y con un gran valor expresivo (Rodríguez, 1998). La tecnología del sonido posibilita la separación del sonido de su fuente sonora original, lo que Pierre Schaeffer (1988) denominó «acusmática», es decir, aquello «que se oye sin ver las causas de donde proviene» (p. 56). Chion (1993) también acuñó este término, señalando que la acusmatización de los sonidos es un gran aporte para los cineastas, ya que pueden establecer asociaciones virtuales entre sonido e imagen que difieren o no existen en el universo referencial. En palabras de Ángel Rodríguez (1998),

la clave para conectar entre sí un discurso sonoro y otro visual que originariamente no han tenido ningún tipo de relación natural entre ellos, es proporcionar al receptor un número de relaciones formales entre sonido e imagen que los vincule rígidamente entre sí. Normalmente, ese esfuerzo de conexión no ha de ser demasiado grande. Una vez conseguido el efecto de



conexión entre la imagen de la pantalla y el sonido que emana de los altavoces, el espectador siente con mucha fuerza que las vibraciones sonoras provienen de la imagen que contempla proyectada. A partir de ese momento, el narrador está en condiciones de conducir la percepción visual de su espectador manipulando el audio, porque el receptor procesa ya la información sonora y la información visual como un todo unívoco coherente (p.252).

Una vez repasadas las cualidades y dimensiones del sonido fílmico, así como sus posibilidades acústicas de vinculación con la imagen, se hace necesario avanzar en definir cuáles son los aportes de la banda sonora a un filme y qué funciones cumple.

### **2.3 El aporte y las funciones de la banda sonora**

Roman Gubern (citado por Fernández Diez y Martínez, 1999) sostiene que los aportes de la incorporación de sonido al cine son: facilitar la continuidad y la fluidez narrativa; eliminar los intertítulos con la incorporación de diálogos, permitir una economía de planos en la medida que el sonido permite representar elementos que están fuera del encuadre sin necesidad estricta de visualizar su fuente, desplazar el protagonismo del plano hacia la escena que conlleva una mayor cohesión entre espacio-tiempo, permitir la introducción de un narrador en primera o tercera persona así como una valoración dramática del silencio e introducir los ruidos (o efectos sonoros) con una función de imitar los sonidos de los objetos, pero también con una función expresiva.

Además de los expuestos por Gubern, Martin (2002) señala que el sonido le aporta a la imagen en su impresión de realidad, aumenta su autenticidad material y estética. Además, el contrapunto o asincronismo imagen-sonido permite crear metáforas y símbolos útiles en el campo audiovisual. Por último, sumado a estos aportes, Bordwell y Thompson (1985) reconocen una última ventaja de la inclusión de sonido en los filmes.

Sound bristles with as many creative possibilities as editing. Through editing, one may join shots of any two spaces to create a meaningful relation. Similarly, the filmmaker can mix any sonic phenomena into a whole. With the introduction of sound cinema, the infinity of visual possibilities was joined by the infinity of acoustic events (p.184)<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> El sonido tiene tantas posibilidades creativas como el montaje. A través del montaje, se pueden unir planos de dos espacios cualesquiera para crear una relación significativa. De igual forma, el cineasta puede mezclar

En función de estos aportes, se pueden reconocer tres funciones básicas del sonido en una película: en primer lugar, el sonido conduce la interpretación que hace el receptor del producto audiovisual. En palabras de Bordwell y Thomson (1985): «sound can actively shape how we interpret the image» (p.181)<sup>5</sup>. Es decir, el sonido puede guiar nuestra atención hacia determinados aspectos de la imagen y no otros, tener una función «puntualizadora». Esta función, en efecto, es conocida por los cineastas, que la utilizan para orientar nuestro reconocimiento de ciertos aspectos de la imagen por sobre otros. Pero conducir la interpretación implica también que el sonido clarifica aspectos de la imagen, por ejemplo, contribuyendo a través de los diálogos a entender las reacciones de los personajes; o mantiene esos aspectos en contradicción o ambigüedad si es la intención del cineasta. Asimismo, implica que el sonido refuerza la tensión dramática de las imágenes, colabora a construir las atmósferas emocionales y la dimensión rítmica (Gorbman, 1987; Rodríguez, 1998).

En segundo lugar, el sonido tiene como función transmitir con precisión las sensaciones espaciales. Aún en los inicios del sonido, en los que se contaba con una única pista monofónica, «la narrativa audiovisual (...) ha intentado imitar, reconstruir o crear sensación de espacio sonoro» (Rodríguez, 1998, p. 223). El sonido construye el entorno que rodea a las imágenes, y ese entorno no solo se remite a lo que sucede dentro del encuadre, sino también a lo que sucede fuera.

En virtud de su fuerza evocadora y caracterizadora, sugiere los espacios y acciones que están fuera de la vista del espectador y contribuye a su recreación mental, con lo que se da entrada a la articulación del espacio *off* homogéneo o contiguo como prolongación natural del encuadrado y, del mismo modo, contribuye a recrear espacios de difícil visualización en virtud del recurso de los sonidos caracterizadores que conforman los paisajes o ambientes sonoros o los característicos y altamente icónicos (Barroso, 2008, p. 435).

En tercer lugar, el sonido organiza narrativamente el flujo del discurso audiovisual, es decir que da unidad o separa en el tiempo al continuo de imágenes fragmentadas. Una escena constituida con planos de distinto valor, angulación o punto de

---

cualquier fenómeno sonoro en un todo. Con la introducción del cine sonoro, la infinidad de posibilidades visuales se unió a la infinidad de eventos acústicos [mi traducción].

<sup>5</sup> El sonido puede moldear activamente la forma como interpretamos la imagen [mi traducción].

vista, es amalgamada a través del sonido. Esto le permite al espectador no tener sobresaltos cognitivos a medida que la escena transcurre. A decir de Ángel Rodríguez (1998) sobre esta función:

actualmente, la cámara está libre y ágil, la mirada misma. Entonces, el narrador, para contrarrestar la gran fragmentación perceptiva que emana de las secuencias con imágenes continuamente cambiantes, recurre al sonido y lo usa de acuerdo con su propia lógica perceptiva. Es decir, unificando con la información sonora todo aquello que considera como un espacio común y un tiempo continuo. Para conseguir esto, el diseñador de sonido construye un solo espacio sonoro que englobe todos los puntos de vista de la secuencia y que desencadene la sensación de un único tiempo lineal coherente (p.260-261).

Es legítimo indicar, también, que generar sobresaltos sonoros con los cortes de imagen ha sido un recurso válido como forma de contraponerse al sistema clásico de representación cinematográfica.

#### **2.4 Los elementos de la banda sonora**

Los elementos que componen la banda de sonido, tal como fue presentado anteriormente, pueden ser cuatro: las voces (en comentarios o diálogos), la música, los efectos sonoros y el silencio. Si bien ciertos autores no consideran el silencio como un elemento de la banda sonora (Bordwell y Thomson, 1985; Jullier, 2007), en el marco de este estudio será contemplado como tal, en el entendido que es un elemento central en su relación con la AD, tanto «convencional» como «no convencional».

Laurent Jullier (2007) determina tres categorías para clasificar los sonidos en el cine: en primer lugar, están aquellos que transmiten una impresión, nos sacuden, nos cautivan, nos asustan, nos generan sensaciones. En segundo lugar, están aquellos sonidos que indexan la fuente, es decir, que nos aportan una información sobre la fuente que los produce (tanto en el campo como fuera de él) y sobre el espacio en el que están. Tienen función de índice y señal. Y, en tercer lugar, en un nivel más alto de sofisticación, están aquellos que soportan un sistema simbólico, que remiten a un sistema de signos codificados, por ejemplo: el sistema verbal y el musical.

Si bien cada elemento aporta a la construcción global de la banda sonora, esta última categorización desprende la jerarquía que han tenido (y siguen teniendo) las voces

y la música por sobre los demás elementos. Se entiende que estos sistemas requieren en el espectador procesos cognitivos más complejos, mientras que los efectos sonoros, por ejemplo, remiten a la construcción de ambientes, atmósferas y efectos sensoriales (Jullier, 2007).

Asimismo, resulta importante señalar que las fronteras entre qué es una música, qué es una voz y qué es un efecto no siempre son tan claras. En palabras de Bordwell y Thompson (1985): «Occasionally a sound may share categories -is a scream speech or noise? Is electronic music also noise? - and filmmakers have freely exploited the ambiguities» (p. 186)<sup>6</sup>. En este sentido, no son categorías cerradas, sino que se enmarcan en un continuo sonoro donde una u otra forma específica prevalece (Jullier, 2007). A continuación, se describirán los aspectos centrales de cada uno de los elementos.

#### 2.4.1 Las voces

Resulta interesante la distinción entre voz, palabras y diálogos. ¿Por qué identificar la voz como elemento del cine sonoro? Porque las palabras y los diálogos ya existían con anterioridad. En efecto, los intertítulos introducían palabras y diálogos entre los personajes. El cine sonoro trae consigo la inclusión de las voces y con ellas, sus posibilidades de identificación de los personajes mediante una cualidad más. Fue a esta característica, la de las voces en continua sincronía con las imágenes, a la que cuestionaron algunos de los principales realizadores del cine mudo. Las películas llamadas «talkies», típicas del cine clásico norteamericano, representaban una forma de degeneración del cine. En tanto abusaban de este nuevo recurso, los diálogos se hacían presentes durante toda la obra explicitando la información, incluso aquella que podía sugerirse (Aumont, et al., 2005; Fernández Diez y Martínez, 1999).

Sin embargo, en la actualidad es indiscutible la importancia de las voces como vehículo de contenido en la construcción narrativa. En palabras de Michel Chion (1993),

formular que el sonido en el cine es mayoritariamente *vococentrista* es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que recoge, en el rodaje, la toma de sonido, que es casi siempre, de hecho, una toma de voz; y la voz es

---

<sup>6</sup> A veces, un sonido puede integrar varias categorías - ¿un grito es un discurso o un ruido? ¿la música electrónica también es un ruido? - y los cineastas han sabido explotar libremente las ambigüedades [mi traducción].

lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento (p .17-18).

Según Chion (1993), al escuchar una voz en una lengua que comprende, el receptor buscará primero el sentido de las palabras para luego interpretar el resto de los elementos sonoros. Al escuchar una voz humana, el receptor le presta atención, la aísla y busca entender su significado e identificar su fuente. Ahora bien, tal como subraya Carmelo Saitta, el análisis de las voces (o el texto, como lo nombra el autor), implica no solo aspectos de significado lingüístico, sino también atender su prosodia y a sus cualidades como sonido en sí mismo.

El texto (...) sólo tendrá posibilidad de ser articulado con el resto del material sonoro cuando se valoricen aquellas cualidades que están más allá de su significado. Sólo entonces lo podremos pensar como secuencia sonora, como una cadena articulada de sonidos (Saiita, 2012, p. 184).

En definitiva, se trata de reconocer no solo su capacidad de transmitir información oral, sino también sus cualidades sonoras: la voz tiene una intensidad, un tono, un timbre; tiene un ritmo, es fiel o no a su fuente, tiene una dimensión temporal y espacial. En palabras de Chion (2004): «la presencia de una voz humana estructura el espacio sonoro que la contiene» (p.18). En definitiva, la voz es mucho más de lo que dice. Al quitar el foco de su contenido, la información complementaria que transmite el tono de las palabras, el ritmo, el timbre y la musicalidad del habla se hace evidente (Aumont y Marie, 1990).

A efectos de categorizar las voces en un filme, se distinguirá entre los diálogos (o monólogos, si fuese un único personaje); y la voz en off (Fernández Diez y Martínez, 1999). Los diálogos son un elemento central del guionado de un filme, es la voz sincronizada, aunque esta sincronización no necesariamente implique que quien pronuncia las palabras se esté viendo en la imagen. Gutiérrez Espada (citado por Fernández Diez y Martínez, 1999) reconoce dos misiones para el diálogo: por un lado, completar la acción, añadiendo información a la imagen, preparado acciones futuras o comentando las pasadas para una mejor comprensión. Por otro lado, caracterizar a los personajes. Los diálogos efectivos perfilan la psicología de los personajes, colaboran a explicitar aquello que no se ve, no son redundantes sino sugestivos, es decir que aportan

subtexto (Fernández Diez y Martínez, 1999). Además, pueden existir diferentes tipos de diálogos en función de cómo es la escritura del guion y cómo luego los actores interpretan ese texto base. Hay diálogos totalmente improvisados, diálogos improvisados a través de un esquema, diálogos escritos que siguen el estilo de una conversación «natural», y diálogos escritos deliberadamente de una forma antinatural en la conversación humana (Jullier, 2007). Los diálogos, asimismo, pueden ser un elemento de diferenciación de los cineastas, una marca estilística.

La voz en off, mientras tanto, es aquella voz acusmática por naturaleza, «las voces sin cuerpo que en las películas narran, comentan y suscitan la evocación del pasado» (Chion, 2004, p. 57). Se definen como atributos de la voz en off el dar información que ayude a comprender el filme; aportar a la creación de un clima conveniente para introducir o concluir una temática; guiar la atención del público a lo que interesa destacar; y ser recurso de transición en el relato fílmico (Fernández Diez, 1999, p.202).

En forma de diálogos o voz en off, las voces representan uno de los elementos con mayor jerarquía dentro de la banda sonora, brindan contenido semántico, pero también cualidades sonoras específicas que se moldean junto al resto de los sonidos del filme.

#### **2.4.2 La música**

Tal como fue explicado anteriormente, la música, así como los sistemas verbales, es uno de los elementos de mayor complejidad dentro de la banda sonora. En sí misma, la música es una representación artística con significación propia (Saiita, 2012), y es el único elemento que antecede al surgimiento del cine sonoro ya que era utilizada como acompañamiento del cine mudo, tanto para cubrir el sonido de los proyectores como para aportar una atmósfera emocional (Cavalcanti, 1985). Enmarcada dentro de la banda sonora, la música es el único elemento que no está determinado por una coherencia diegética, “tiene la inmensa ventaja de ser ese elemento libre cuya presencia y momentos de intervención no se sujetan a las reglas de la verosimilitud, ni están obligados a ser justificados por un elemento concreto del guion” (Chion, 1997, p. 196).

Ahora bien, aun siendo un elemento que goza de cierta libertad, su integración en un conjunto más grande y complejo -la banda sonora- determina su forma: se vuelve intermitente, más simple y redundante, parte de una red de informaciones rítmicas, verbales, sensitivas, visuales y cinéticas (Chion, 1997, p. 253). Tal como señala Claudia Gorbman (1987), “ultimately it is the narrative context, the interrelations between music and the rest of the film’s system, that determinates the effectiveness of film music” (p.

12)<sup>7</sup>. Tanto en el ámbito académico como técnico, la música es uno de los elementos cinematográficos sobre los que existe mayor discusión. Se entiende que una revisión completa de la bibliografía en torno a este tema excede los límites del presente trabajo. A efectos de este estudio, se opta por resumir algunas de sus características y funciones en la narrativa fílmica.

En primer lugar, cabe señalar que la música puede dividirse, al igual que sonido, en diegética o extradiegética. Es decir, la música diegética será aquella que emana de una fuente que pertenece a la diégesis o historia, esté esta fuente en el encuadre o fuera de él. A esta modalidad musical Chion (1993) la llamó «música de pantalla». Mientras tanto, la música extradiegética o «música de foso» (Chion, 1993) es aquella que acompaña la imagen, pero desde fuera del espacio-tiempo de la historia. A decir de Chion (1993),

toda música que interviene en una película (pero más fácilmente las músicas de foso) es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico (...) La música es, en resumen, un flexibilizador del espacio y del tiempo (p. 83-84).

En este sentido, la música, en comparación al resto de los elementos sonoros, goza de una mayor autonomía. Cuando los efectos sonoros están condicionados por la historia, la música puede hacer asociaciones no lineales o metafóricas, que refuercen o contrapongan la escena (Jullier, 2007).

En relación con su función en un producto audiovisual, Martin (2002) señala que la música puede reforzar la tensión dramática de una escena, por ejemplo, aportando subtexto a una imagen o contradiciéndola, con un sentido divergente y hasta provocador. Puede, asimismo, generar un contrapunto psicológico o crear una atmósfera. A esta función, el autor la llamó «función dramática». Asimismo, la música marca el ritmo visual, puede reemplazar un ruido real y sublimar un ruido o un grito -es decir, convertirse en él-. A esto, Martin (2002) lo llamó «función rítmica». Por último, el autor indica que la «función lírica» es aquella en la que refuerza la importancia dramática de un momento,

---

<sup>7</sup> Finalmente, es el contexto narrativo, las interrelaciones entre la música y el resto del sistema fílmico, lo que determina la efectividad de la música en el cine [mi traducción].

transmite y provoca tensión emocional a la vez que contribuye a la construcción de atmósferas. Además de estas funciones, la música apoya la identificación de la trama, la fluidez de los acontecimientos, la transición entre escenas o secuencias, la puntualización de una acción y la dimensión rítmica del montaje (Gorbman, 1987; Jullier, 2007; Barroso, 2008).

Carmelo Saitta (2012), desde otra perspectiva, sostiene que las funciones de la música

dependen de la información que la música es capaz de suministrar y tendría tres vertientes: lo que la música dice, es decir, la comunicación de sus estructuras, su forma, su organización rítmica, la organización material, su sistema, sus timbres, su particular configuración, etc.; la información extramusical que deviene del título, su autor, su texto (si lo tiene), su estilo, su género, etc.; y lo que decimos que la música dice, su proyección metafórica (p. 199).

La música tiene el poder de evocar imágenes y la capacidad de formar parte de los rasgos caracterizadores o identificadores de un personaje. En este último sentido, se subraya la capacidad de asociar la imagen con una melodía determinada, *leitmotiv* o tema, que refuerza los sentimientos provocados por la música con aquello representado en la imagen, por ejemplo, la presentación o descripción de un personaje. El *leitmotiv* crea un ente sonoro que se repite durante la secuencia narrativa y que asocia una determinada música a una situación dada (Jullier, 2007). En palabras de Gorbman (1987), “a theme can be extremely economical: having absorbed the diegetic associations of its first occurrence, its very repetition can subsequently recall that filmic context” (p. 26-27)<sup>8</sup>. Por otra parte, la letra de las canciones puede explicar los pensamientos o sentimientos de un personaje, es decir, tener un significado en la narrativa fílmica; y puede ser un sustituto de los diálogos (Igareda, 2012).

En suma, resulta importante señalar que la música, lejos de ser un acompañamiento a las imágenes, es un elemento que funciona para potenciar el discurso audiovisual con una lógica propia. Por este motivo, por ejemplo, las composiciones

---

<sup>8</sup> Un tema puede ser muy económico: después de haber absorbido las asociaciones diegéticas de su primera aparición, su mera repetición puede hacer recordar posteriormente ese contexto fílmico [mi traducción].



musicales de las películas se logran vender como producto asociado al filme, pero con la posibilidad de consumirlo de forma individual, por fuera de la instancia fílmica.

### 2.4.3 Los efectos sonoros

Los efectos sonoros, también llamados «ruidos» (Chion, 1993, 2004; Barroso, 2008), contribuyen a construir una sensación de realismo, de verosimilitud. Según Jaime Barroso (2008):

en la construcción del discurso audiovisual ya se ha dicho que no todo es música, también el mundo de los ruidos caracterizadores de las escenas contribuye a ubicarlas en su tiempo -cronológico- y su espacio además de la presencia de espacios adyacentes (...) El director debe tenerlos muy presentes en el diseño del filme puesto que contribuyen de forma eficaz al sentido y la comunicación emocional de la historia (p. 434).

Diversos autores han categorizado los efectos sonoros de distintas formas. Por un lado, Marcel Martin (2002) distingue entre ruidos *naturales* y ruidos *humanos*. Los ruidos *naturales* son aquellos fenómenos sonoros que se pueden percibir en la naturaleza virgen: viento, truenos, lluvias, animales, por poner algunos ejemplos. Los ruidos *humanos*, mientras tanto, se subdividen en tres categorías: los ruidos *mecánicos*, como máquinas, automóviles, ruido en la calle, etc.; las *palabras ruido*, es decir, lo que se conoce como fondo sonoro humano; y la música ruido que es, por ejemplo, la que produce un aparato de radio en escena. La generación de palabras ruido tiene, además, una gran ventaja económica. La creación de un fondo sonoro para representar una multitud -dentro y fuera de campo- permite que esa supuesta multitud se muestre únicamente en un plano y sin la necesidad de incluir decenas extras en un rodaje (Martin, 2002; Jullier, 2007). Por otro lado, Crook (1999) retomando el trabajo del productor de la BBC Lance Sieveking en la radio, propone ordenar los efectos sonoros en seis categorías. En primer lugar, están los *efectos confirmatorios realistas* que amplifican una información que es transmitida a través de un diálogo, tienen una función de anclaje. En segundo lugar, los *efectos evocativos realistas* no dependen de un diálogo, sino que representan una determinada realidad, la evocan. Los *efectos evocativos simbólicos*, como su nombre lo indica, representan o expresan una confusión o simbolismo en la mente de un personaje. Los *efectos convencionales* son aquellos fácilmente reconocibles, sonidos estereotípicos para

el espectador y los *efectos impresionistas* se relacionan al mundo de los sueños. Por último, el autor propone en su categorización incluir la *música* cuando es utilizada como efecto sonoro (Crook, 1999; Fryer, 2010).

En suma, los efectos pueden apuntalar las acciones y evocar determinadas imágenes, tienen un valor expresivo propio que se añade al de la música y al de la palabra, y mayormente responden a lo que sucede en el universo diegético (Fernández Diez y Martínez, 1999).

#### **2.4.4 El silencio**

El último elemento para describir es el silencio, entendido como un «efecto auditivo determinado fundamentalmente por una disminución grande y rápida en el nivel de intensidad sonora» (Rodríguez, 1998, p. 150). El concepto de «efecto auditivo» refuerza la idea de que el silencio no es una ausencia de sonido (ya que la ausencia absoluta no existe como tal), sino un efecto perceptivo producido por un determinado tipo de formas sonoras (Rodríguez, 1998). En vínculo con esto, Michel Chion (1993) afirma que

la impresión de silencio en una escena fílmica no es el simple efecto de una ausencia de ruido; no se produce sino cuando se introduce por medio de un contexto y una preparación, la cual consiste, en el más sencillo de los casos, en hacerlo preceder de una secuencia especialmente ruidosa. El silencio, dicho de otro modo, nunca es un vacío neutro; es el negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina; es el producto de un contraste (p. 60).

Este contraste, además, contribuye a crear el ritmo de la obra, la alternancia sonido-silencio que se va moldeando a lo largo de la banda sonora. En términos técnicos, Ángel Rodríguez (1998) indica que

la mínima caída de intensidad necesaria para que se produzca la sensación de silencio parece estar en torno a los 30 dB, y que es necesaria una duración igual o superior a los tres segundos tanto de la señal fuerte como el fondo para que se desencadenen los oyentes el efecto auditivo de silencio (p.151).

Este autor, además, reconoce tres usos expresivos fundamentales del silencio en los productos audiovisuales. En primer lugar, un uso sintáctico, cuando el silencio apoya la organización y estructuración del relato audiovisual. El silencio actúa entonces como elemento de separación, indicando a los espectadores cuándo una escena o secuencia ha llegado al final y cuándo comienza otra que puede o no tener que ver con la anterior. En segundo lugar, el silencio tiene un uso naturalista cuando imita, en efecto, a los silencios de la realidad a la que hace referencia. En este caso, aporta un claro valor descriptivo. En tercer y último lugar, el silencio tiene un uso dramático en tanto evoca informaciones simbólicas como la muerte, el suspenso, el vacío, la angustia, etc. En este caso, el silencio no remite a una realidad referencial, sino que tiene un uso mucho más abierto (Rodríguez, 1998). Como comenta Marcel Martin (2002):

el silencio se considera un valor positivo, y sabemos el papel dramático relevante que puede desempeñar como símbolo de muerte, de ausencia, peligro, angustia o soledad. El silencio, mejor aún que una música invasora, puede marcar con fuerza la tensión dramática de un momento (p. 125).

En tanto recurso expresivo, el silencio también puede incorporarse a la obra audiovisual desde las primeras etapas, es decir, en el propio proceso de escritura del guion, donde el cineasta lo indica especialmente.

## **2.5 La relación entre los elementos y la producción de banda sonora**

Luego de presentar uno a uno los elementos, se hace preciso exponer cómo es la relación entre estos componentes, así como la elaboración de la banda sonora dentro del proceso de producción audiovisual.

El montaje de sonidos y la construcción de la banda sonora tiene similitud con el proceso de montaje de imágenes, ya que se eligen los fragmentos de sonido directo y aquellos sonidos creados con posterioridad al rodaje que resulten más adecuados para contar la historia en cuestión. Sin embargo, si bien es preciso indicar que la banda sonora aparece a partir de la instancia de montaje en tanto flujo sonoro (Chion, 1993), el cineasta es capaz de pensar ciertos aspectos del sonido con anterioridad, e incluirlos desde el momento mismo de la escritura del guion. Entonces, la creación conceptual de la banda sonora, al igual que la creación de las imágenes, puede verse durante todo el proceso creativo de la obra.

Ahora bien, centrando la atención en el momento de construcción del flujo sonoro,

el director o realizador debe seleccionar sonidos que desempeñarán una función concreta proporcionando, mediante su selección y combinación, un entorno sonoro más claro y simple que el de la vida “real”. No olvidemos que nuestra percepción elige, entre los múltiples sonidos que nos envuelven, aquellos que en un momento concreto son más útiles” (Fernández Diez y Martínez, 1999, p. 214).

En nuestra escucha cotidiana, la percepción filtra aquellos sonidos que son irrelevantes y pondera aquellos que son de importancia y utilidad para cada momento específico. Sin embargo, esta selección en el entorno audiovisual es artificial y construida por quien está creando la obra. En este sentido, la selección de los sonidos más apropiados es una de las principales etapas del proceso de creación sonora (Bordwell y Thompson, 1985).

Luego de realizar la selección, los elementos se mezclan y combinan entre sí ponderando unos sobre otros en función de lo que la historia requiere. En palabras de Bordwell y Thompson (1985),

it is the mixing of sounds in a specific pattern that constitutes the sound track as we know it. We have already seen that mixing is a careful and deliberate production procedure. What we must now notice is what functions the particular mix can have in the total film. Obviously the mix can range from very dense (...) to total silence, with most films falling in between. In addition, the filmmaker may create a mix in which each sound modulates and overlaps smoothly with the others, or one that is composed of much more abrupt and startling contrast (p. 187)<sup>9</sup>.

Cuando esta construcción se ajusta a la historia narrada, los elementos de la banda sonora se vinculan de forma orgánica. En este mismo sentido, Ángel Rodríguez (1998) puntualiza que:

---

<sup>9</sup> Lo que constituye la banda sonora tal como la conocemos es la mezcla de sonidos con un patrón específico. Ya vimos que la mezcla es un proceso de producción cuidadoso y deliberado. Lo que ahora debemos notar es qué funciones puede tener la mezcla en el total de la película. Obviamente, la mezcla puede variar desde muy densa (...) hasta silenciosa, con la mayoría de las películas ubicadas en el medio. Además, el cineasta puede crear una mezcla en la que cada sonido se module y superponga suavemente con los otros, o una mezcla con un contraste mucho más abrupto y sorprendente [mi traducción].

cuando construimos una narración audiovisual en la que se elaboran minuciosamente todas las formas de expresión acústica, el texto lingüístico deja de ser imprescindible para su decodificación, en tanto que la propia información sonora permite una decodificación eficaz. Contrariamente, en las narraciones audiovisuales en las que el trabajo sobre las formas sonoras es pobre y poco cuidado, el papel del contenido semántico del habla pasa a ser algo fundamental para que pueda ser comprendida la significación global del discurso (p. 263).

La narración determina entonces la construcción de un fluido encadenado entre los diferentes elementos sonoros, en su justa proporción y combinación; la relación accidentada e interrumpida entre estos elementos; o el abanico de opciones intermedias (Chion, 1993). Más aún, dentro de un mismo producto audiovisual, estas formas de relación entre los elementos son factibles de combinarse. Según Chion (1993):

llamaremos lógica interna del encadenamiento audiovisual a un modo de encadenamiento de las imágenes y de los sonidos concebido para que parezca responder a un proceso orgánico flexible de desarrollo, de variación y de crecimiento, que naciera de la situación misma y de los sentimientos que ésta inspira: la lógica interna privilegia, pues, en el flujo sonoro, las modificaciones continuas y progresivas, y no utiliza las rupturas sino cuando la situación lo sugiere (p. 50).

La lógica interna vuelve a poner sobre la mesa la relación de la banda sonora con las imágenes. En este sentido, Aumont y Marie (1990) señalan que las intensidades (o volúmenes) de los diferentes elementos sonoros se equilibran en función del efecto dramático relacionado a la acción y la imagen, y nunca con relación al equilibrio intrínseco de la banda sonora en sí misma.

Con relación al proceso de elaboración de la banda sonora, éste vincula diferentes roles, etapas y tareas diferenciadas. En efecto, la cantidad de personas asociadas a cada una de las etapas de la producción cambia en función de la escala productiva que se maneja. Es decir, que los equipos de trabajo de sonido pueden ir desde una persona en esquemas sencillos -posiblemente documental- y de bajo presupuesto, hasta equipos con decenas de personas en una escala jerárquica explícita. Según explica Laurent Jullier

(2007), la historia del cine sonoro evidencia un claro ascenso en la importancia del departamento de sonido hasta convertirse, la banda sonora, en un indicador de calidad estética y de éxito.

Ahora bien, el proceso de construcción sonora es posible situarlo en las primeras fases de la creación audiovisual. Randy Thom (1999), reconocido sonidista cinematográfico, cuestiona el momento en que se incorpora el sonido:

it is a common myth that the time for film makers to think seriously about sound is at the end of the filmmaking process, when the structure of the movie is already in place. After all, how is the composer to know what kind of music to write unless he/she can examine at least a rough assembly of the final product? For some films this approach is adequate. Rarely, it works amazingly well. But doesn't it seem odd that in this supposedly collaborative medium, music and sound effects rarely have the opportunity to exert any influence on the non-sound crafts? How is the Director supposed to know how to make the film without having a plan for using music? (...) It doesn't make any sense to set up a process in which the role of one craft, sound, is simply to react, to follow, to be pre-empted from giving feedback to the system it is a part of (§6)<sup>10</sup>.

En línea con esto, Thom (1999) señala que la forma como idear un punto de vista o un espacio acústico debe venir desde la escritura del guion. Cuando guionista y director no coinciden en la misma persona, entonces éste último será el encargado de imaginar cómo se contará esa historia escrita. Y desde allí, proyectará cada área de trabajo específica, entre ellas, la del sonido. En instancia de preproducción, entonces, se asignará un diseñador de sonido que planea el estilo sonoro que sea apropiado para la película (Martin, 2002). Esta figura entrará en contacto con el director, definiendo de manera conjunta la mejor forma de abordaje del guion.

---

<sup>10</sup> Es un mito común pensar que el momento para que los cineastas atiendan seriamente el sonido es al final del proceso de creación de las películas, cuando su estructura ya está armada. Después de todo, ¿cómo sabrá el compositor qué tipo de música escribir si no puede examinar, al menos, una edición aproximada del producto final? Para algunas películas este enfoque es adecuado y funciona sorprendentemente bien. ¿Pero no resulta extraño que, en este medio supuestamente colaborativo, la música y los efectos de sonido rara vez tienen la oportunidad de ejercer alguna influencia sobre los aspectos no sonoros? ¿Cómo se supone que el director hará su película sin tener un plan para el uso de la música? (...) No tiene ningún sentido establecer un proceso en el cual el rol de un área, en este caso el sonido, sea simplemente reaccionar, seguir, ser excluido de antemano para dar retroalimentación al sistema del que forma parte [mi traducción].

En etapas posteriores, el equipo de trabajo de un departamento de sonido puede contener tres grupos de profesionales: un primer grupo encargado de realizar el registro del sonido directo en la instancia de rodaje. Allí se graban, principalmente, los diálogos sincronizados, el sonido ambiente de los espacios donde transcurren las escenas, y aquellos efectos sonoros disponibles de grabar en ese momento. Para esto, se necesita de una o varias (en función de las unidades de rodaje) parejas de microfonistas e ingenieros de sonido. Luego de finalizada la etapa de rodaje, se comienza la etapa de montaje. En esta instancia, un segundo grupo es el encargado de hacer el montaje sonoro, elaborando una lista de los sonidos específicos que se deben añadir, reemplazar o mejorar. Además, el montador de sonido es quien examina la película y elige dónde irá la música y los efectos; y es quien supervisa la regrabación de los diálogos después del rodaje. Luego de esta etapa, entran en juego al menos cuatro tareas especializadas que requieren de técnicos con conocimientos específicos: el equipo de efectos espaciales, el equipo de postsincronización de las voces, el equipo que se encarga de la música -incluido el compositor-, y el equipo de los creadores de sonidos (*o foley*). Por último, el tercer grupo son los mezcladores que integran cada una de las bandas (voces, efectos y música) y las unen de la mejor forma posible en una única banda que acompañará a las imágenes. Con frecuencia, esa banda final será necesario ecualizarla y realizar otros ajustes técnicos hasta alcanzar la calidad deseada (Jullier, 2007; Fernández Diez y Martínez, 1999).

## **2.6 Consideraciones finales sobre la espacialidad del sonido en el entorno audiovisual**

Tal como fue visto anteriormente, una de las dimensiones del sonido en el entorno audiovisual es la espacial. En la medida que el espectador identifica un sonido con un objeto físico que emite ese sonido, ese objeto estará situado en algún lugar del espacio volumétrico. Al construir un ente sonoro, se está construyendo también el espacio sonoro que lo contiene (Rodríguez, 1998). Se puede definir espacio sonoro, entonces, como

la percepción volumétrica que surge en la mente de un receptor, a medida que va procesando sincrónicamente todas las formas sonoras relacionadas con el espacio. Estas formas sonoras llegan regularmente al oyente como parte de la información acústica que reside su sistema auditivo (Rodríguez, 1998, p. 227-228).

El conocimiento de estos mecanismos perceptivos resulta de particular interés para los realizadores, que tienen disponible mayores posibilidades creativas para la construcción de universos ficcionales diferentes. Según Ángel Rodríguez (1998),

en el contexto audiovisual, la posibilidad de dominar los mecanismos que rigen la percepción del espacio sonoro es una aportación esencial que nos permite construir y dominar artificialmente las percepciones auditivas espaciales de nuestra audiencia, sin que sea necesario que exista en el universo referencial el espacio que debería generarlas. La posibilidad de acusmatizar los sonidos que nos da la tecnología del audio, sumada a las posibilidades de manipulación técnica de la intensidad, de la reverberación y de la direccionalidad (...) nos permiten controlar con mucha eficacia a la reconstrucción de cualquier tipo de efectos acústicos espaciales (p. 229).

Además del manejo de la espacialidad, otro concepto de interés para la producción audiovisual es el de «punto de audición» (Rodríguez, 1998) o «punto de escucha» (Chion, 1993). En efecto, el punto de audición es el punto de referencia espacial desde donde se escucha un sonido o una organización de las fuentes sonoras, y este punto determina la sensación de espacio sonoro y de perspectiva (Rodríguez, 1998). La sensación de espacio sonoro será distinta en función de cada punto de escucha seleccionado. Por lo tanto, se vuelve un factor fundamental en la narrativa audiovisual, paralelo a lo que se considera como punto de vista (POV) en la creación visual.

En los últimos años, el gran desarrollo técnico que ha tenido el sonido ha posibilitado, no solo brindar información al espectador sobre dónde están las fuentes sonoras y su distancia con respecto al punto de escucha, sino también la construcción de una determinada direccionalidad (Bordwell y Thompson, 1985). De la elemental técnica monofónica hasta las actuales concepciones del 3D y la inmersión auditiva, el sonido ha crecido exponencialmente en la capacidad de transmitir sensaciones, emociones y un particular sentido de espacialidad cada vez más similar a la «vida real».



### 3. La audiodescripción

El siguiente capítulo presenta una definición de audiodescripción (AD) y analiza parte de su panorama de investigación, con especial énfasis en los estudios que la vinculan con el sonido dentro del entorno audiovisual. Se entiende necesario partir de una noción de AD entendida como «convencional» para luego profundizar en sus particularidades cuando es contemplada desde el inicio de la producción audiovisual. Además, es preciso establecer qué relación mantiene con los elementos de la banda sonora con el fin de observar qué sucede con el sonido cuando la AD se introduce en etapas más tempranas.

Cabe señalar que el enfoque de este capítulo es, mayoritariamente y al igual que el anterior, de carácter descriptivo. No se desarrolla la evolución histórica de la técnica, ni su normativa y regulación en materia general porque se entiende escapa a los límites del presente trabajo.

#### 3.1 La AD «convencional»

La AD puede definirse como un comentario que explota las pausas de diálogo en la banda sonora de un producto audiovisual para describir a las personas ciegas y con baja visión aquello que sucede en la imagen (Ballester, 2007). La aseveración de que existe una AD «convencional» supone la existencia de otra «no convencional», que, *a priori*, se entiende distinta en su forma de elaboración y su alcance.

En lo que a este trabajo respecta, se tomará la definición de AD «convencional» propuesta por Udo y Fels (2009) para señalar a aquella práctica de descripción que resulta ya habitual, aún en el corto tiempo de desarrollo que tiene, y que se caracteriza por ser una estrategia de adaptación *a posteriori* destinada al público ciego y con baja visión. Por su parte, la AD «no convencional» será aquella más novedosa, elaborada teniendo en cuenta ciertos principios del diseño universal, entre otras características que serán explicadas posteriormente.

Ahora bien, retomando la primera definición al inicio de este apartado, ésta remite a la AD «convencional»: señala su naturaleza -un comentario -, una de las restricciones que la define -la de hacer uso del silencio para describir-, y el público al que va destinada -personas con discapacidad visual-. Si bien el ámbito de aplicación de la AD es más abarcativo, incluyendo museos, obras teatrales, óperas, artes plásticas, y sitios de interés

turístico; en lo que a este trabajo respecta se centrará la atención en la AD de productos audiovisuales.

En este marco, la técnica tiene el objetivo de detallar aspectos centrales de la trama, es decir, dónde sucede la historia, cuándo, qué acciones se desarrollan y quiénes las llevan adelante, entre otros elementos relevantes. Según concuerdan la mayoría de los estándares internacionales, personajes, ubicación espacio-temporal y acciones representan los principales parámetros narrativos a incluir en una descripción (AENOR, 2005; Gonant y Morisset, 2008; ACB, 2010). Además, la lista se amplía con la descripción de textos en pantalla, subtítulos, símbolos, créditos de inicio y final, y sonidos de los que no se infiere su fuente o que no se comprenden en el transcurso del relato (Rai, Greening y Petre, 2010).

### **3.1.1 Proceso de elaboración**

Varias son las etapas en la elaboración de una AD «convencional», incluyendo diferentes profesionales que desarrollan tanto tareas técnicas como creativas. La primera etapa es llevada adelante por el audiodescriptor, encargado de visualizar la obra para su análisis. Esta visualización puede llevar varias horas, ya que requiere mirar el producto más de una vez para detectar paulatinamente los elementos centrales a describir y la relación entre ellos. En ciertos casos, se recomienda, asimismo, visualizar la obra sin imagen para detectar de forma más eficaz aquello que puede ser incomprensible para el usuario final (Remael, Reviere y Vercauteren, 2015). La etapa que sigue es la de guionado y puede realizarse tanto de forma manual, como a través de la utilización de softwares específicos para la tarea (Fryer, 2016). El guionado presenta las sucesivas descripciones con una referencia temporal: entrada y salida de las pausas de diálogo en la banda sonora según el código de tiempo del producto. Resulta esencial no sobreponer las descripciones con otros elementos del sonido, en especial con los diálogos. Este guion es corregido y, preferentemente, testado junto a personas con discapacidad visual para luego ser grabado por un locutor o a través de una voz sintética. El locutor puede ser, o no, la misma persona que quien realizó el guion. Cuando son personas diferentes, es responsabilidad del descriptor elaborar un guion lo suficientemente claro para quien lo locute, con referencias precisas e indicaciones útiles para la lectura, por ejemplo, la pronunciación de ciertos personajes o lugares. Luego de la grabación, la AD se mezcla junto a la banda sonora original del filme. En definitiva, durante todo este proceso, se pueden ver implicados en la tarea un audiodescriptor, un corrector de textos, una persona con discapacidad visual

que testee el producto, un locutor, y uno o dos técnicos de sonido, aquel que graba y aquel que edita (Remael et al., 2015; Fryer, 2016).

Pero este proceso de creación, que parece sencillo si se relatan uno a uno sus pasos, no está exento de restricciones. En primer lugar, la AD está concebida para ubicarse en los espacios libres de diálogo de la banda sonora. Esto conlleva a tener que adaptar aquello que se quiere describir al espacio disponible para hacerlo. Esta restricción técnica determina el perfil del audiodescriptor, que debe tener la capacidad de narrar de forma sucinta lo que presenta la imagen. En segundo lugar, Braun (2008) sostiene que el carácter multimodal del texto de origen, en este caso, un producto audiovisual, y la heterogeneidad de receptores posibles para este recurso, condicionan la labor del audiodescriptor. Según las directrices ADLAB para la creación de audiodescripciones:

the primary target audience of AD consists of blind and partially sighted viewers. However, this audience is very diverse. Some people were born blind (a minority), some became blind early on or later in life (e.g. as a result of an illness). Others have different degrees and different types of visual impairment. In brief, the target group is composed of subgroups that are all composed of individuals with different visual experiences and a different knowledge of the world. For economic and practical reasons, AD today aims to cater for all of these, which means that part of the challenge is to find a golden mean that will make the ST accessible to all (Remael et al., 2015, p. 15)<sup>11</sup>.

Adicionalmente, la AD debe tener en cuenta las diversas posibilidades interpretativas que tiene una imagen producto de su polisemia. Este es, probablemente, uno de los puntos que más dificulta la tan recomendada «objetividad» o «neutralidad» que proponen los estándares internacionales de AD, y que el entorno académico ha avanzado en relativizar y cuestionar. En tanto proceso de traducción, la AD es producto de la interpretación que hace el traductor del texto de origen (Braun, 2008). El audiodescriptor que se enfrenta a una obra, es también un espectador, con lo cual, aun

---

<sup>11</sup> El público objetivo principal de la AD son los espectadores ciegos o con baja visión. Sin embargo, esta audiencia es diversa. Algunas personas nacieron ciegas (la minoría), algunas se quedaron ciegas más tarde o más temprano durante su vida (por ejemplo, con resultado de una enfermedad). Otros tienen diferentes grados y tipos de discapacidad visual. En resumen, el público objetivo se compone de individuos con diferentes experiencias visuales y conocimiento del mundo. Por razones económicas y prácticas, hoy la AD tiene como objetivo satisfacer todo esto, lo que significa que parte del desafío es encontrar un significado que haga accesible el texto de partida a todos [mi traducción].

teniendo gran *expertise* técnica, su descripción será el resultado de la interpretación personal que hace de aquello que ve y escucha. En este sentido, diferentes audiodescriptores podrían realizar diferentes guiones sobre el mismo producto audiovisual (Remael et al., 2015). De acuerdo con Sabine Braun (2008) sobre la tarea del audiodescriptor: «decision-making and selection involves interpretation. The rich amount of information offered by visual images makes this task highly demanding»<sup>12</sup> (p. 4).

Ahora bien, volviendo la atención sobre el proceso de elaboración, cabe señalar que la AD «convencional» se vincula con la producción audiovisual en su etapa de distribución, es decir, al final, cuando la obra ya está cerrada. El ámbito de la producción cinematográfica es, quizás, donde esto se visualiza de forma más clara. Esta situación, a decir de Pablo Romero Fresco (2013), resulta una herencia de lo que sucedió en el cine con el resto de las modalidades de traducción más desarrolladas como el doblaje y la subtitulación. Durante el cine mudo, las traducciones destinadas a otros mercados requerían, durante la etapa de postproducción, de la sustitución de unos intertítulos por otros en la lengua de destino. Incluso, el autor recoge otras prácticas en etapas más tempranas, como posibles modificaciones en el guion o la filmación de tomas alternativas durante la instancia de rodaje. Mientras tanto, el cine sonoro estableció otras condiciones para este proceso. Los “talkies” incluían su traducción durante la postproducción, usando tanto intertítulos para traducir los diálogos originales, como doblaje y subtitulación en sus primeros intentos, pero con amplia negativa por parte del público. Esta negativa, en efecto, dio lugar a las versiones multilingüe posteriores, que se elaboraban durante la instancia de rodaje, pero que se ideaban casi al inicio del proyecto audiovisual. Bajo esta modalidad, las películas se filmaban una y otra vez en las diferentes lenguas de destino necesarias. Dado el costo que esto requería, cuando las técnicas de doblaje y subtitulación mejoraron, rápidamente se apropiaron del proceso de traducción, ahora sí en la etapa de distribución (Romero Fresco, 2013).

Este periplo da cuenta de cómo la traducción audiovisual atravesó diferentes etapas en la producción cinematográfica hasta su estadio actual. Y, en consecuencia, las modalidades de accesibilidad que se enmarcan en este proceso corrieron con la misma suerte. En la actualidad, la AD se encuentra relegada a la etapa de distribución, realizada por audiodescriptores que poco contacto tienen con los realizadores de la obra, sus intenciones, decisiones y procesos de trabajo.

---

<sup>12</sup> La toma de decisiones y la selección implican una interpretación. La gran cantidad de información que ofrecen las imágenes hace que esta tarea sea muy exigente [mi traducción].

### 3.1.2 Breve repaso de sus campos de estudio

Los últimos 20 años han sido de gran crecimiento para la AD, tanto en el ámbito profesional como en el académico. Este último enmarca la técnica dentro de los Estudios de Traducción, más específicamente de Traducción Audiovisual (TAV) donde es considerada una modalidad más, similar al doblaje o el subtitulado. Sin embargo, es claro que la AD aún no ha logrado consolidarse con igual madurez que éstas, ni siquiera similar a la subtitulación para sordos, su equivalente dentro de la llamada Traducción Audiovisual Accesible (Jiménez y Seibel, 2010). Anna Maszerowska et al. (2014) señalan que, si bien el desarrollo de la AD es cada vez mayor, existen diferencias entre ciertos países europeos dadas por las diversas posturas que toman los colectivos de personas con discapacidad visual en el reclamo de sus derechos de acceso a la información, por los diferentes estados en la implementación de legislación, políticas públicas y estándares que regulen su uso, por la reducida propuesta educativa y la escasa inmersión del tema en la industria cinematográfica. Cuando se analiza la situación en otros continentes, tales como Asia o América Latina, el impulso de esta técnica es aún menor.

En el ámbito de la investigación académica, la AD es entendida como un proceso de traducción intersemiótica en la que se interpretan signos no-verbales a través de signos verbales, es decir, imágenes interpretadas a través de palabras (Jiménez, 2007). Sin embargo, haciendo foco en su carácter de texto especializado y multimodal, que integra diferentes sistemas semióticos como la escritura, la oralidad, las imágenes, los sonidos, etc., ciertos autores la califican, asimismo, como una traducción multisemiótica (Orero, 2004; Orero and Szarkowska, 2014).

Desde sus inicios, puede entenderse que la investigación en AD ha estado moldeada y determinada por dos aspectos. Por un lado, la necesidad de valerse de disciplinas adyacentes como la narratología, los estudios fílmicos, la psicología, los estudios cognitivos, la semiótica, la lingüística, el análisis del discurso y la pragmática, entre otras, para lograr atender este proceso de traducción complejo. Sobre este aspecto, Remael, Reviere y Vandekerckhove (2016) sostienen que «a consequence of this interdisciplinary or multidisciplinary approach seems to be the fragmented and

heterogeneous nature of AD research, which still fails to create the tight and coherent body of literature required for a mature discipline»<sup>13</sup> (p. 254).

Por otro lado, el impacto que ha tenido la tecnología y sus rápidos avances en el proceso de traducción, el producto final y la instancia de consumo por parte de los usuarios, han influido la forma de aproximarse a esta área de estudio. Esta influencia tecnológica, de hecho, no es exclusiva de la AD, sino que ha impactado en la evolución de todas las modalidades de traducción audiovisual (Chaume, 2018). En la actualidad, la tecnología interviene creando software que utilizan los descriptores para volver un proceso que solía ser manual, a ciertos grados de automatismo; interviene facilitando dispositivos para el consumo de la AD que resultan más cercanos, inmersivos y aerodinámicos para los usuarios finales; interviene diseñando aplicaciones para locución con voces sintéticas que hacen más eficientes los costos de su producción (Remael et al., 2016). Además, la tecnología impacta sobre el abanico de metodologías con las que se observan los distintos objetos de estudio seleccionados. Investigaciones experimentales se apoyan recientemente en métodos como el *eye-tracking* y los sensores biométricos para la obtención de datos (Chaume, 2018).

Una recapitulación breve por ciertos avances de investigación realizados en AD puede ordenarse en función de su orientación. En este sentido, se sigue la propuesta de categorización de Saldanha y O'Brien (2013) para distinguir entre aquellas investigaciones orientadas a observar el producto, el proceso de traducción, los participantes o el contexto. Es importante, de igual forma, no perder de vista que ciertas investigaciones pueden desbordar estas categorías y pertenecer a más de una. En este sentido, se utilizará esta categorización únicamente como una herramienta de orden y presentación. Además, si bien los autores asocian ciertas metodologías a ciertas orientaciones de estudio, la determinación de si una investigación está orientada al análisis de un producto, un proceso o un contexto no depende de los métodos usados ni de la forma de recolección de datos, sino del objetivo principal que tiene el investigador que lo lleva adelante (Saldanha y O'Brien, 2013). A efectos de esta recapitulación, se hará foco en ciertos estudios de la AD de productos audiovisuales.

Las investigaciones orientadas al producto utilizan enfoques metodológicos para estudiar el producto textual resultado del proceso de traducción (Saldanha y O'Brien,

---

<sup>13</sup> Una consecuencia de este enfoque interdisciplinario o multidisciplinario parece ser la naturaleza fragmentada y heterogénea de la investigación en AD, que aún no logra crear el volumen de literatura ajustado y coherente que requiere una disciplina madura [mi traducción].

2013). En este caso, puede entenderse por producto textual tanto el guion de AD como el texto audiovisual final conformado por la obra y su AD. En este marco, destacan las investigaciones del guion de AD en tanto texto específico, con un lenguaje y estructura que le son propios (Piety, 2004; Salway, 2007; Matamala y Rami, 2009; Jiménez, Rodríguez y Seibel, 2010), y las investigaciones del producto final accesible en tanto texto multimodal que necesita conservar la coherencia interna entre los elementos que la componen (Braun, 2008, 2011).

Las investigaciones destinadas al proceso de traducción buscan aproximarse al comportamiento y las competencias de los individuos vinculados a la traducción, en este caso, el audiodescriptor, y a los procesos cognitivos que orientan la traducción y que impactan en el producto resultante (Saldanha y O'Brien, 2013). En este sentido, Matamala (2006), Díaz Cintas (2007), Snyder (2008) y el proyecto europeo ADLAB PRO (2016-2019) han centrado su atención en la sistematización de las competencias profesionales y habilidades de los audiodescriptores de cara a la realización de un producto accesible. Además, varias investigaciones se han orientado a analizar el proceso que realiza el audiodescriptor, desde la visualización y análisis del texto de origen hasta su traducción a palabras, qué describen y cómo lo hacen. Estas investigaciones se basan, en muchos casos, en las disciplinas adyacentes antes nombradas (Perez Payá, 2007, 2015; Kruger, 2010; Vercauteren, 2012; Vandaele, 2012; Remael y Vercauteren, 2014; Maszerowska y Mangiron, 2014).

Con relación a los participantes, adquieren particular relevancia los estudios de recepción destinados a estudiar la relación de la AD con sus usuarios finales. En esta línea, Remael et al. (2016) indican que:

several scholars (e.g., Braun 2008; Remael 2012a) have highlighted the importance of reception studies. Many of the (often preliminary) conclusions reached by current studies need to be tested with blind and visually impaired audiences to confirm their validity and create a better understanding of what is effective and what is not. However, there are methodological challenges, as discussed by Chmiel and Mazur (2012), such as low participant rates and the influence of memory on responses (p. 254)<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Algunos académicos (por ejemplo, Braun 2008; Remael 2012a) han resaltado la importancia de los estudios de recepción. Muchas de las conclusiones (a menudo preliminares) alcanzadas por los estudios actuales necesitan testarse con audiencias con discapacidad visual para confirmar su validez y comprender mejor lo que es efectivo y lo que no. Sin embargo, según la planteado por Chmiel y Mazur (2012), existen

A decir de estos autores, los estudios iniciales relativos a relevar las preferencias de los usuarios ciegos y con baja visión, se han complejizado, luego, en el estudio de la comprensión y el nivel de vinculación establecido con el producto en cuestión (Remael et al., 2016). Dentro de los estudios de recepción, destacan, por ejemplo, aquellas investigaciones destinadas a relevar las preferencias en la descripción de los personajes (Fresno, Castellà, y Soler-Vilageliu, 2016), la velocidad de la narración, la entonación y la explicitación (Cabeza-Cáceres, 2013), los aspectos fílmicos (Fryer y Freeman, 2013; Bardini, 2015, 2017) y el sonido (Vilaró et al., 2012; Fryer, Pring, y Freeman, 2013; Rodríguez, 2017), entre otros elementos relevantes. Las investigaciones destinadas a abordar el sonido serán desarrolladas en detalle en el próximo apartado.

Por último, las investigaciones destinadas a estudiar el contexto se centran, entre otras cosas, en observar los factores externos que afectan a los audiodescriptores, las circunstancias en las cuales una audiodescripción tuvo lugar y cómo la AD puede verse influenciada o influenciar el marco cultural en el que se elabora (Saldanha y O'Brien, 2013). Con relación a esto, pueden señalarse estudios relativos al avance de la AD en diferentes países dentro y fuera de Europa (Ferrerira, Couto y Verdi, 2011; Tor-Carroggio y Rovira-Esteva, 2019), y la práctica de traducción de guiones de AD, preferentemente desde el inglés a otras lenguas con fines a reducir costos de producción (Remael y Vercauteren, 2010; Jankowska, 2015). Por último, por contexto también puede entenderse los distintos ámbitos de aplicación de la AD de productos audiovisuales, desde lo más tradicional como el cine, hasta entornos más novedosos como las plataformas online y los productos de realidad virtual (Fidyka y Matamala, 2018).

En el año 2008, Sabine Braun detalló exhaustivamente el estado del arte en la investigación en AD y las posibles líneas de trabajo futuro, orientadas a analizar: las estrategias de los usuarios ciegos en el procesamiento de la información, sus expectativas y preferencias sobre tipo y la cantidad de información, las posibilidades de versiones de AD alternativas, la efectividad del lenguaje utilizado, la influencia de elementos técnicos de la imagen y si estos deben ser descritos o no, el impacto del género en la forma como se locuta la descripción, entre otros aspectos. Sin embargo, a decir de Remael et al. (2016): «a quick glance at the research conducted since Braun's 2008 outline shows that the basic research themes – what, when and how to describe – remain the focus of most

---

desafíos metodológicos como las bajas tasas de participación y la influencia de la memoria en las respuestas [mi traducción].



research even today» (p. 253)<sup>15</sup>. En suma, si bien es cierto que estos temas centrales subyacen a muchas de las investigaciones actuales sobre AD -pueden verse reflejados en los aportes del último Seminario de Investigación ARSAD (2019)<sup>16</sup>-, en muchos casos el abordaje es a través de metodologías y herramientas novedosas que permiten nuevos acercamientos a temáticas ya relevadas, y enfoques multidisciplinares que complementan el marco tradicional de la traducción audiovisual para el análisis de la AD.

### 3.1.3 La vinculación con el sonido en el ámbito académico

A efectos de analizar la vinculación entre la AD «convencional» y el sonido, resulta de particular interés aportar una revisión de la literatura académica que refiere específicamente a este vínculo. Si bien el análisis se centra en una descripción sobre aspectos narrativos, se incluye también algunos estudios relativos a aspectos técnicos relacionados con este tema.

Para comenzar, es preciso indicar que el análisis de la prosodia en la narración de AD ha suscitado investigaciones que rescatan cualidades sonoras de la voz tales como el tono, la intensidad y el ritmo, y su impacto en la comprensión y el disfrute por parte de las personas con discapacidad visual (Iglesias, Martínez y Chica, 2015; Fryer, 2016). Por fuera de este análisis centrado en la voz de la AD, gran parte de las investigaciones se orientan a la relación entre la AD y otros elementos sonoros de la banda tales como los efectos, la música y el silencio que serán detallados a continuación.

En el año 2010, Fryer puntualiza que existen pocos estudios destinados a atender cómo interactúa la AD con el resto de los elementos de la banda sonora, y propone que los estudios sobre radio -concretamente el *audio drama* o también llamado *radioteatro*- son un buen marco para este análisis. En palabras de la autora: «AD is one sound source among many, and must interact with the existing dialogue, music and sound effects to create a multisensory experience through audio alone» (2010, p. 212)<sup>17</sup>. Ahora bien, esta definición pareciera no tener en cuenta aquella situación de consumo de AD en la que los usuarios con discapacidad ven parcialmente la imagen (en el caso, por ejemplo, de las

<sup>15</sup> Una mirada rápida a las investigaciones realizadas desde la publicación de Braun (2008) muestra que los temas básicos de la investigación -qué, cuándo y cómo describir-, siguen siendo el foco principal aún hoy en día [mi traducción].

<sup>16</sup> *Advanced Research Seminar on Audio Description* (ARSAD) es un seminario de investigación especializado en audiodescripción. La última edición se llevó a cabo en Barcelona en marzo de 2019 y fue llevado adelante por el grupo TransMedia Catalonia (UAB).

<sup>17</sup> La AD es una fuente de sonido entre muchas, y debe interactuar con los diálogos, la música y los efectos de sonido para crear una experiencia multisensorial únicamente a través del audio [mi traducción].

personas con baja visión). En este sentido, concebir la banda sonora en los mismos términos propuestos por Rodríguez (1998), es decir, como flujo sonoro pero con autonomía de la imagen, se entiende restrictiva a la hora de contemplar la multiplicidad de públicos que la AD puede tener. Si bien la radio es un buen antecedente y marco para el análisis de la AD, es importante señalar que es un medio contemplado para una situación de consumo distinta a la audiovisual, en la que el receptor puede estar, incluso, realizando otra tarea al mismo tiempo.

A través de ejemplos tomados, en muchos casos, del teatro, Fryer (2010) analiza cómo la AD interactúa con los diferentes tipos de efectos sonoros categorizados por Crook (1999). En el caso de los *efectos confirmatorios realistas*, la radio recurre a la verbalización anticipada -preferentemente a través de los diálogos- para explicarlos al receptor. En el entorno audiovisual, no necesariamente es la voz la que puede dar pie a un efecto, con lo cual la AD deberá detectar y describir aquellas señales visuales que indican esta información. En el caso de los *efectos evocativos realistas*, funcionan de igual forma en el entorno audiovisual, con lo cual la AD deberá decidir en qué medida cubrirlos o no ya que pueden estar destinados a recordar un determinado espacio o tiempo. En el caso de los *efectos evocativos simbólicos*, pueden escucharse en el entorno audiovisual, aunque no necesariamente la imagen indexe su fuente. La AD, entonces, debe indicar esta no simultaneidad entre imagen y sonido para explicitar la naturaleza simbólica de este efecto. En el caso de los *efectos convencionales*, reconocidos con facilidad por los usuarios, la AD estará destinada a indicar quién lo ha provocado y cómo. Entretanto, los *efectos impresionistas* que usan el sonido de una forma no naturalista, es preciso analizarlos con detenimiento. La autora propone el ejemplo de aquellas voces en off que se escuchan desprovistas de sonido ambiente o con una cualidad sonora distinta al resto de los diálogos y que remiten, por ejemplo, a la voz interna o pensamiento de un personaje. Si bien la combinación entre el contenido y la cualidad de la voz puede ser suficiente para la comprensión, en ciertos casos la AD podrá estar destinada a indicar cómo ese sonido impresionista se visualiza en la imagen, si es que lo hace. Por último, en tanto la *música como efecto* es disfrutada y comprendida en sí misma sin necesidad de explicación, la AD será de utilidad únicamente cuando la música acompañe una secuencia visual. En suma, Fryer señala la importancia del sonido para la AD y cómo éste influye en las decisiones que toma el audiodescriptor. Asimismo, alienta a este último a no descuidar el significado que puede tener el silencio dentro de la narrativa fílmica.

Unos años más tarde, mediante un experimento exploratorio que integra personas videntes y con varios grados de discapacidad visual, Fryer et al. (2013) estudian la sensación de presencia en función de la inclusión o no de efectos sonoros en un producto audiovisual. En este marco, los autores entienden presencia como la posibilidad de experimentar un entorno mediado -en este caso, mirar el fragmento de un audiovisual- como si no estuviese mediado (2013, p. 65). La presencia, además, se mide según cuatro dimensiones: sensación de espacio físico o presencia espacial, compromiso (*engagement*), validación ecológica y efecto negativo. A grandes rasgos, los resultados indican diferencias entre aquellos participantes con visión y aquellos con discapacidad visual. Para los primeros, aquellos que escucharon una versión de audiovisual con efectos de sonido mostraron niveles significativamente más altos de presencia espacial y validación ecológica que aquellos que escucharon el fragmento sin efectos. Los niveles de compromiso y de efectos negativos no mostraron diferencias entre unos y otros. Para los segundos, aquellos participantes con discapacidad visual, los niveles de presencia en sus cuatro dimensiones no variaron significativamente entre aquellos que vieron el estímulo con y sin efectos sonoros. Según Fryer et al. (2013):

These findings have implications for AD. For those with full vision, sound effects can increase a sense of immersion, of “being in the scene.” For those with impaired sight, however, the addition of sound effects brings no such benefit. Given that a difference in language processing would seem to boost the impact of words for those without sight, it would suggest that lowering the soundtrack for the duration of an AD utterance does not have a detrimental effect. Sound effects therefore have a role in creating some aspects of presence in an audio-only form, but the extent of that role will be determined by the sensory characteristics of the listener, rather than applying to the audience across the board (p. 69)<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Estos resultados tienen implicancias para la AD. Para aquellos con visión normal, los efectos de sonido pueden aumentar su sensación de inmersión, de “estar dentro de la escena”. Sin embargo, para aquellos con discapacidad visual, la inclusión de los efectos no les aporta ese beneficio. Dado que una diferencia en el procesamiento del lenguaje parecería aumentar el impacto de las palabras en aquellos que no ven, se sugiere que reducir el volumen de la banda sonora durante los comentarios condensados de la AD no tiene un efecto perjudicial. Por lo tanto, los efectos de sonido tienen un rol en la creación de algunos aspectos de la presencia en un formato únicamente auditivo, pero el alcance de ese rol estará determinado por las características sensoriales del oyente y no podría aplicarse a la audiencia de forma general [mi traducción].

Remael (2012) concuerda con que las prácticas de AD han subestimado la importancia del sonido y analiza su producción y recepción en las películas, resaltando los desafíos que le impone al audiodescriptor. En la medida que la banda sonora se construye, según la autora, en la etapa de postproducción, muchos de los sonidos contenidos no son producidos en rodaje, sino que son artificiales. Esta aseveración se vincula a lo que Schaeffer (1988) denomina acusmatización de los sonidos, con grandes posibilidades creativas para el ámbito audiovisual. Sin embargo, Remael pone de relieve la dificultad que esto trae para el proceso de AD. La capacidad de interpretar, traducir y luego reconstruir los sonidos se complejiza cuando, por ejemplo, éstos no son simultáneos con la imagen, cuando éstos representan la subjetividad de un personaje o cuando son sonidos difusos con fines puramente estéticos.

Which sounds the audience will or will not be able to distinguish and interpret cannot always be taken for granted because of the various production and reception issues, mentioned above, but also because film sound is a narratively motivated representation that merely poses as realistic sound and that is ‘realistic’ only within the context of some film genres (Remael, 2012, p. 261)<sup>19</sup>.

A través del análisis de una escena del filme “Rescatando al soldado Ryan” (Spielberg 1998), Remael puntualiza las dificultades para el audiodescriptor de detectar aquello que puede ser reconstruido o no a través del sonido por parte de los usuarios con discapacidad visual. Además, señala que la AD tiene la función de «identify the source of a sound, in others it will have to give narrative context, or even indicate the narrative function of a sound (cf. the example of extradiegetic sound)» (2012, p. 272-273)<sup>20</sup>. Por último, señala la importancia de atender el sonido en el “diseño de la AD”, es decir, en sus etapas de guionado, grabación y edición.

Szarkowska y Orero (2014) coinciden en resaltar la importancia del sonido y no solamente concentrar la atención en la imagen en la medida que la AD está construida para convivir dentro de una banda sonora. Según las autoras, en tanto proceso de

---

<sup>19</sup> Qué sonidos la audiencia será capaz o no de distinguir e interpretar no siempre se pueden dar por sentado debido a los diversos problemas de producción y recepción nombrados anteriormente, pero también porque el sonido cinematográfico es una representación narrativa que se presenta como sonido realista, y es “realista” solo dentro del contexto de algunos géneros filmicos [mi traducción].

<sup>20</sup> Identificar la fuente de un sonido, en otros será dar contexto narrativo o incluso indicar la función narrativa de un sonido (compárese con el ejemplo de sonido extradiegético) [mi traducción].

traducción, la AD implica no solo el paso de imágenes a palabras, sino también de sonidos, es decir, de un canal auditivo no verbal a otro verbal. Según Szarkowska y Orero (2014):

Against this hierarchical supremacy of the visual, it is also important to analyse the what in sound in order to understand its role. This may vary from its origin (whip) all the way to its symbolism (violence). Audio description strategy at this level will focus on balancing explicitness, aiming at disambiguation but avoiding pre-empting or biased interpretation (...) [Regarding where to describe], the strategy may be to offer the description before the sound is about to happen, while it is happening (muffling the sound itself), and after it has happened. Another option is to discuss it in the audio introduction (p. 135)<sup>21</sup>.

Partiendo del análisis de la película *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009), Szarkowska y Orero (2014) se concentran en analizar aquellos sonidos que representan actos de violencia, aquellos que acompañan flashbacks y textos en pantalla, aquellos sonidos simbólicos y, por último, la música, profundizando en qué tratamiento darles desde la AD. Así, destacan que las descripciones no deben cubrir los sonidos que son resaltados en volumen o calidad con fines narrativos dentro de la banda sonora; atender aquellos sonidos repetitivos que funcionan como *leitmotiv* y no subestimar la importancia de la música extradiegética. Por último, con relación al silencio, las autoras puntualizan la contradicción que implica incluir una descripción en un espacio que está destinado a que nada se escuche. En este sentido, proponen que la descripción del silencio requiere de dos estrategias: omitir su descripción, considerando que puede generar en el receptor la sensación de vacío producto de una falla técnica; o la descripción de su función tanto emotiva como simbólica. Las autoras, además, proponen la inclusión del silencio dentro de las categorías de sonidos propuestas por Crook (1999).

Vilaró et al. (2012) conducen uno de los primeros experimentos en realizarse con *eye-tracking* para el estudio de la AD. Los autores tienen el objetivo de analizar cómo el

---

<sup>21</sup> En oposición a esta supremacía jerárquica de lo visual, también resulta importante analizar el sonido para entender su rol. Esto puede variar desde su origen (látigo) hasta su simbolismo (violencia). La estrategia para audiodescribir en este nivel se centrará en equilibrar lo explícito, apuntando a la desambiguación, pero evitando la interpretación anticipada o sesgada (...) [Con respecto a dónde describir], la estrategia puede ser ofrecer la descripción antes de que el sonido se escuche, mientras se está escuchando (reduciendo el sonido en sí mismo), y después de que se haya escuchado. Otra opción es discutirlo en la audiointroducción [mi traducción].

sonido influye la percepción visual de las personas videntes. Para esto, elaboran cuatro versiones diferenciadas del mismo producto audiovisual -imagen idéntica pero diferente banda sonora-, y examinan cómo el sonido modifica la trayectoria o la fijación de la mirada en un grupo de participantes con visión. El clip utilizado es un fragmento del cortometraje *The Pear Tree Story* (Chafe, 1975), que fue elaborado en los años 70 con el fin de testear la recepción de una historia en el marco de diferentes culturas. Aunque los autores señalan que los resultados son limitados, éstos indican que el sonido efectivamente influye en la percepción visual y los movimientos oculares de los receptores. En este sentido, el artículo orienta a tener en cuenta el sonido al momento de realizar una AD y a resaltar que este tipo de resultados sirven al audiodescritor para determinar qué describir de la imagen a partir de lo que está sonando de forma simultánea.

Haciendo especial foco en la música, Igareda (2012) señala que ésta ha sido desatendida en los estudios sobre AD. A partir de presentar las diversas funciones que tiene la música en la narrativa fílmica y la inclusión que hacen los estándares internacionales de este recurso, el artículo presenta los resultados tras analizar un corpus de 30 películas que incluyen un total 331 canciones. Las canciones son agrupadas teniendo en cuenta si sus letras concuerdan o no con la lengua del propio filme (297 canciones en inglés dentro de películas en inglés sumado a 38 canciones en otros idiomas dentro de películas en inglés). Algunos de los principales resultados indican que, tanto en el caso de las canciones en inglés como de las canciones en otros idiomas, casi un tercio estaban cubiertas completamente por la AD. Estos resultados provocan en la autora la reflexión sobre si este recurso de acceso y el disfrute de las canciones resultan mutuamente excluyentes, es decir, si no se puede desarrollar uno sin menoscabar al otro. Asimismo, propone ciertas estrategias sobre cómo provocar un mejor vínculo entre la AD y la música:

It was observed that most of the ADs started in the middle of a verse and/or chorus. Taking into account that almost all these songs have verses and a chorus that is repeated, in order for the audience to better understand the general meaning and content of the song, it would be advisable to avoid “interruptions” and to try to, at least, let start and/or finish a verse and/or the chorus. In fact, there would be a clear benefit to the audience if the AD were to take into account the timing and rhythm of the song. From the audience’s point of view, this would be less confusing and more pleasant than only

picking up certain snippets of lyrics at random points in a song (Igareda, 2012, p. 249)<sup>22</sup>.

Para finalizar, Igareda (2012) propone que los audiodescriptores deben prestar más atención a la función que tiene la música dentro del filme a efectos de decidir si cubrirla o no, considerando que pueden existir momentos en que la música debe actuar por sí misma, sin intervención.

Retomando la problemática del silencio, Orero, Casacuberta y Maszerowska (2016) discuten su relación con la AD. Para esto, se enmarcan en un punto de vista filosófico y plantean una serie de aristas específicas para entenderlo como un fenómeno y darle valor. En primer lugar, recorren las funciones que puede tener el silencio en un filme en tanto elemento narrativo. En segundo lugar, proponen entender el silencio como elemento estético e icónico del cine, una figura retórica o incluso una marca estilística que permite connotar estados específicos tales como la decadencia o la muerte. En este marco, los autores vuelven a plantear que el silencio entra en contradicción con la AD, ya que la práctica de describir valoriza el silencio únicamente en tanto espacio disponible. Pero, además, una vez insertas las descripciones, esos silencios dejan de ser tales, alejando el producto accesible de la intención narrativa que tuvo inicialmente su director.

Silence in audio description should not be automatically marked as the place where to offer the audio description – as recommended by all guidelines. Silence should be carefully considered, and its function and symbolism should be understood. The audio description strategy to audio describe silence has the same importance as any other narrative element and is part of the film language (Orero et al., 2016, p. 234)<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Se observó que la mayoría de las AD comenzaban en medio de un verso y/o de un estribillo. Si se considera que casi todas estas canciones tienen versos y un estribillo que se repite, sería aconsejable evitar las "interrupciones" y, al menos, dejar comenzar y/o finalizar un verso y/o un estribillo para que la audiencia comprenda mejor el significado y el contenido de la canción. En efecto, habría un claro beneficio para la audiencia si la AD tuviera en cuenta su tiempo y su ritmo. Desde el punto de vista de la audiencia, esto sería menos confuso y más agradable que solo recoger ciertos fragmentos de la letra en puntos aleatorios [mi traducción].

<sup>23</sup> El silencio en la AD no debería ser marcado automáticamente como el lugar donde ofrecer una descripción -tal como recomiendan todas las directrices-. El silencio debe ser considerado cuidadosamente, entendiendo su función y simbolismo. La estrategia para audiodescribir el silencio tiene la misma importancia que cualquier otro elemento narrativo y es parte del lenguaje cinematográfico [mi traducción].

Como ya fue dicho, las estrategias para describir el silencio pueden ser tanto omitir su descripción como explicitar su aparición indicando su función específica. En cualquier caso, será el contexto en el aparece dicho silencio el que oriente la decisión, y es responsabilidad del audiodescriptor entender el valor narrativo que tiene para no distorsionar la obra original (Orero et al., 2016).

Sabine Braun (2011) dedica un artículo al estudio de la coherencia en la AD, incluyendo el sonido como una de las formas de expresión en un texto multimodal. En este sentido, la autora reconoce que la AD se inserta en una película cuando el producto ya está finalizado, y que esto trae implicancias en un nivel técnico, en un nivel de significado y en un nivel de presentación. Con respecto al primero, la AD se incorpora a la banda sonora como un *track* adicional con contenido verbal. La necesidad de que la AD no cubra sonidos del *track* sonoro principal -la banda sonora-, hace que ésta se produzca en forma de pequeños comentarios condensados. Con respecto al segundo, el nivel del significado, la AD refiere siempre al filme que describe, es decir que este *track* de audio secundario no funciona de forma autónoma, sino siempre en relación con el resto de los elementos visuales y sonoros. Por último, con respecto al nivel de presentación, la AD reemplaza información que inicialmente es visual. Esto produce cambios en el texto multimodal de llegada en la medida que el peso de las imágenes y el sonido cambian a favor de un texto accesible pero más verbal y menos visual, donde la información se presenta de forma secuencial y no simultánea. En este marco, Braun (2011) se pregunta sobre las implicancias que tiene para la coherencia la incorporación de este agente externo que modifica el vínculo entre los diferentes modos de expresión a la interna del texto.

Con relación a la coherencia, se entiende como la impresión de una continuidad de sentido y conexión dentro de un texto, como el producto de la cohesión textual. Haciendo foco en la coherencia, Braun (2011) subraya que la AD debe traducir las relaciones intermodales entre imágenes, sonidos y diálogo a dos formas: a otras relaciones intermodales, pero esta vez entre sonidos y AD; o a relaciones intramodales entre diálogo y AD. Sobre este aspecto, la autora indica que:

One of the difficulties with this arises from the natural connectivity inherent in the visual mode, i.e., the fact that items which appear together in a visual image are easily assumed to be connected. This stands in opposition to the sequential nature of the verbal mode, in which entities are introduced



sequentially, with the result that links may have to be made more explicit (Braun, 2011, p. 651)<sup>24</sup>.

Braun (2011) profundiza esta temática a través del análisis de la coherencia dentro de la AD de la película *Girl with a Pearl Earring* (Peter Webber, 2003). La selección de ciertas escenas sirve a la autora para puntualizar que la AD de los sonidos se basa en la indicación de su fuente, sean estos objetos, personajes o acciones de la narrativa fílmica. No existen descripciones directas de los sonidos, sino que se deja al receptor la capacidad de conectar el sonido con aquello que lo provoca, indicado en la AD. Asimismo, la autora señala que la utilización de ciertas palabras por parte del audiodescriptor y la sincronización de la AD con la banda sonora, colabora para que los receptores ciegos identifiquen ciertos sonidos importantes por sobre otros. A decir de Braun (2011), «what links the description to the sound even more closely is that it is delivered immediately after the sound is heard» (p. 654)<sup>25</sup>. A efectos de lograr la coherencia, no solo importan qué señales -en forma de comentarios- se incluyen en la AD, sino también el momento en el que éstas se introducen y la claridad con la que lo hacen. En definitiva, se trata de contar una historia con suficiente lógica interna entre la AD y el resto de los elementos (Braun, 2011).

Para finalizar, y desde un punto de vista técnico, Rodríguez (2015) realiza un análisis centrado en la AD de contenido pre-grabado y emitido a través de televisión. La autora incorpora a la revisión literaria un análisis sobre el control del volumen en la AD, como parámetro técnico de calidad desatendido por los estándares y directrices.

In particular, one of the most noticeable aspects for the public in any audiovisual product, which is the sound, goes practically unnoticed in AD guidance documents. This causes a situation where the lack of standard places the whole responsibility of AD sound and sound mixing quality, in the expertise, common sense, or level of commitment of broadcasters and

---

<sup>24</sup> Una de las dificultades que esto trae surge de la conectividad natural inherente en el modo visual, por ejemplo, el hecho de que los elementos que aparecen juntos en una imagen visual fácilmente se supone que están conectados. Esto se opone a la naturaleza secuencial del modo verbal, donde la información se introduce secuencialmente y los enlaces deben hacerse más explícitos. Otra dificultad es que una película (a diferencia de una imagen fija) "refiere" a un conjunto de elementos repetidamente, por lo que los enlaces co-referenciados se deben indicar en la AD. La emisión de la AD en forma de comentarios condensados aumenta aún más la necesidad de hacerlo de esa forma [mi traducción].

<sup>25</sup> Lo que une de forma más cercana a la descripción y al sonido es que ésta se escuche inmediatamente después de que se ha escuchado el sonido [mi traducción].

producers, who not in all cases are willing to invest money, time, or qualified professionals, in a service mainly perceived as little profitable (Rodríguez, 2015, p. 2)<sup>26</sup>.

En efecto, no existe legislación que regule la calidad del sonido de los servicios de accesibilidad destinados a la población, y menos aún, desde un punto de vista técnico. Como propuesta, Rodríguez recurre al estándar EBU128 del Reino Unido que regula el máximo nivel permitido de intensidad para la señal de audio, y lo vuelca en el contexto de la AD. La normalización de la intensidad del estándar, fijada en -23 LUFS (Loudness Unit Full Scale), permite medir y controlar el sonido de un contenido audiovisual y, en efecto, de la AD. En palabras de Rodríguez (2015):

This paper proposes a new sound mixing standard for AD based on: a) Normalizing the ADT [Different Audio Track] volume at -23 LUFS as departing point for the sound mixing process, b) Manipulating the volume of the ADT in accordance to the scene where it has to be inserted of lowering the background OST [Original Sound Track] (p. 2)<sup>27</sup>.

Unos años más tarde, Rodríguez (2017) realiza dos experimentos de cara a estudiar la estandarización del volumen de audio en la AD. El primero de ellos recurre a 32 personas con discapacidad visual para comprobar si el tipo de mezcla que se hace del producto accesible afecta a sus componentes: AD y banda sonora original (BSO). Más específicamente, la autora se propone analizar si la voz de locución de AD se enmascara o no con la pista de la banda sonora. Los principales resultados indican que la mezcla de sonido construida entre AD y BSO impacta en la accesibilidad del producto audiovisual. Según Rodríguez, en una escena con ruido de fondo, cuando el volumen medio de la AD y el de la BSO están en el mismo nivel, casi un tercio de los participantes presentan dificultades para escuchar las descripciones con claridad. El segundo de los experimentos,

---

<sup>26</sup> En particular el sonido, que es uno de los aspectos más destacados para el público en cualquier producto audiovisual, pasa prácticamente desapercibido en los lineamientos de AD. Esta falta de estándares provoca que toda la responsabilidad del sonido de la AD y la calidad de la mezcla sonora recaiga sobre la experiencia, el sentido común o el nivel de compromiso de las emisoras y productores, quienes no siempre están dispuestos a invertir dinero, tiempo o profesionales calificados en un servicio principalmente percibido como poco rentable [mi traducción].

<sup>27</sup> Este artículo propone un nuevo estándar de mezcla de sonido para la AD basado en: a) Normalizar el volumen del CAD [Canal de Audio Diferenciado] a 23 LUFS como punto de partida para el proceso de mezcla de sonido, b) Manipular el volumen del CAD en relación a la escena donde se insertará para reducir la BSO [Banda Sonora Original] de fondo [mi traducción].

realizado en su mayoría con personas con visión normal, estuvo destinado a medir el grado de tolerancia al ruido antes de que una narración superpuesta -un comentario de AD- se deje de entender. Los resultados indican que una diferencia de volumen de 5 dB a favor de la AD favorece que la descripción se entendida sin dificultad, incluso en escenas que presenten ruido de fondo alto.

### 3.1.4 La vinculación con el sonido en las directrices y estándares

Además de la revisión literaria en el ámbito académico, se entiende necesario abordar el tratamiento que hacen del sonido ciertas directrices y estándares europeos en AD. A efectos de ordenar esta recapitulación, se puede señalar que estos documentos se centran, aunque de forma somera, en cinco aspectos. En primer lugar, determinar cuándo describir, es decir, cómo se relaciona la AD con el resto de los elementos de la banda sonora en términos de ubicación. En segundo lugar, qué describir, es decir, qué destacar sobre lo sonoro. En tercer lugar, ciertos aspectos relacionados al balance de la información y la cohesión, que impactan en el ritmo del producto final accesible. En cuarto lugar, al tratamiento de aspectos técnicos, y, en quinto lugar, la música.

Con relación a cuándo describir, todos los documentos relevados indican que la AD debe ir contenida en aquellos espacios de la banda sonora “limpio de diálogos y sonidos relevantes” (AENOR, 2005, p. 5), debe “explotar las pausas de diálogo” (OFCOM, 2015, p. 29), o “describir durante los silencios” (Gonant y Morisset, 2008, p. 7). En efecto, una de las reglas de oro de la AD es que solo puede cubrir un diálogo, un sonido o una música de la banda sonora cuando lo que tiene para decir es verdaderamente más importante (ITC, 2000, OFCOM, 2015). Según las directrices ADLAB que orientan la tarea del audiodescriptor: «Regarding dialogues or speeches with very short pauses, determine if the visuals are important enough to be audio described. If not, the dialogue is always a priority in AD» (Chmiel, 2015, p. 37)<sup>28</sup>.

Con relación a qué describir, ciertos documentos concuerdan que se debe explicitar cualquier sonido que no sea rápidamente o fácilmente identificable (Gonant y Morisset, 2008; Rai, Greening, y Petre, 2010; OFCOM, 2015; Remael et al., 2015). De la misma forma, aquellos sonidos que sí son fácilmente identificables en el contexto en el que están, no es necesario describirlos. Durante el proceso de análisis del filme, se sugiere

---

<sup>28</sup> Con relación a los diálogos o los discursos con pequeñas pausas, se debe determinar si las imágenes son lo suficientemente importantes como para describirlas. Si no lo son, entonces los diálogos siempre serán una prioridad en la AD [mi traducción].

identificar su fuente, determinar su función (si son sonidos ilustrativos, simbólicos, etc.), analizar su simultaneidad o no con la imagen y el contexto en el que se presentan para determinar con exactitud qué información incluir (Remael et al., 2015; ACB, 2010).

Un tratamiento especial requiere, en los documentos seleccionados, el alcance cierto balance en la cantidad de información contenida en la AD y la cohesión provocada entre los elementos sonoros y la AD. En el marco de este trabajo, se entiende importante el balance en tanto la cantidad de información de las descripciones conforma unidades más o menos densas que conviven con el resto de los elementos de la banda sonora. Se entiende por balance, entonces, la necesidad de un equilibrio

between the amount of detail that is conveyed, and the risk of overburdening the audience with detail and detracting from the enjoyment of the programme. Too much description, even where there is a lot of space for description, can make it difficult for viewers to absorb information. The programme should be allowed 'to breathe' (...) A consistent approach is important: if a description starts out as detailed, it should not suddenly become scant (OFCOM, 2015, p. 31)<sup>29</sup>.

El riesgo de un balance incorrecto es el de provocar cansancio por saturación de información o ansiedad por su ausencia (AENOR, 2005). Varios de los documentos relevados concuerdan en contemplar que las personas con discapacidad visual no necesitan la descripción de todo lo que sucede en el canal visual durante todos los silencios del filme, ya que la AD es consumida en conjunto con los diálogos, efectos de sonido, música e incluso el propio silencio, que también aporta gran cantidad de información (Rai, Greening, y Petre, 2010; ACB, 2010). En definitiva, se trata de encontrar una apropiada cohesión entre los nuevos elementos, que respete la cohesión establecida entre los elementos en el texto de origen. Las directrices ADLAB dedican un apartado específico a otorgar recomendaciones relativas a la cohesión textual en el marco de la AD. Esta noción de cohesión, en efecto, está emparentada con la idea de coherencia propuesta por Braun (2011). Se entiende por cohesión, entonces, a una propiedad del texto

---

<sup>29</sup> Entre la cantidad de detalles que se transmiten y el riesgo de sobrecargar a la audiencia con estos detalles y menoscabar el disfrute del programa. Demasiada descripción, incluso cuando hay mucho espacio para hacerla, puede dificultar la absorción de información por parte de los espectadores. Se debe permitir que el programa "respire" (...). Es importante tener un enfoque consistente: si una descripción comienza siendo detallada, no debe volverse escasa de repente [mi traducción].

that helps the receiver of a message to understand it with reasonable ease and find continuity of sense in it. It refers to the implicit and explicit links that hold together the different parts of the text. In the case of films and series, these links exist between words and sentences, but also between the spoken dialogue, the visual elements and the sounds and musical score. In some texts cohesion is abundant, in others more sparsely arranged. Without cohesive links, a text is difficult to follow and text receivers have to rely more on their background knowledge and inferences based on other textual cues to make sense of it. The importance of cohesion for audio describers is that they need to recreate these textual links in their description and must make decisions as to where to insert their descriptions to further support cohesion (Taylor, 2015, p. 50)<sup>30</sup>.

La vinculación entre los elementos puede ser intramodal, cuando relaciona elementos de la misma naturaleza semiótica: sonidos con sonidos, elementos verbales con elementos verbales; o intermodal cuando relaciona elementos de diferente naturaleza semiótica: sonidos con imágenes o sonidos con elementos verbales como la AD. La identificación de la fuente de un sonido, entonces, aporta cohesión entre esa imagen faltante y el sonido escuchado, establece un vínculo intermodal entre elemento verbal AD y sonido.

Pero, además, al igual que lo planteado por Braun (2011), otro factor que favorece o dificulta esta cohesión es el momento en que se inserta la descripción en relación con aquello que referencia. En este sentido, se debe tratar de buscar la mayor sincronía posible como forma de favorecer a aquellos usuarios con baja visión que recurren a pistas visuales para complementar la descripción. Sin embargo, no siempre es posible, con lo cual el audiodescriptor debe elegir si la descripción va a anticipar un sonido o va a ubicarse luego de él.

---

<sup>30</sup> Que ayuda al receptor de un mensaje a entenderlo con una facilidad razonable y a encontrar en él una continuidad de sentido. Se refiere a los enlaces implícitos y explícitos que mantienen unidas las diferentes partes del texto. En el caso de las películas y series, estos enlaces existen entre palabras y oraciones, pero también entre los diálogos, los elementos visuales, los sonidos y la música. En algunos textos la cohesión es abundante, en otros es más dispersa. Sin enlaces cohesivos, un texto es difícil de seguir y los receptores tienen que confiar más en sus conocimientos previos y en sus inferencias basadas en otras indicaciones textuales para darle sentido. La importancia de la cohesión para los audiodescriptores es que necesitan recrear estos enlaces textuales en sus descripciones y deben tomar decisiones sobre dónde insertar sus descripciones para apoyar aún más esta cohesión [mi traducción].

Sometimes there will be no choice because a pause will be available only before or only after the sound. According to some, it is better to offer AD after the sound in order to maintain a dramatic effect. According to others, it is better to offer AD before the sound because it will help the audience to recognize the sound more quickly and reduce the effort required (Chmiel, 2015, p. 38)<sup>31</sup>.

El cuarto aspecto que se recoge en los documentos son las recomendaciones técnicas para el tratamiento de sonido en la AD. La normativa española de AENOR indica que «en la mezcla deben equipararse los volúmenes, ecualizaciones y efectos de ambiente de la banda de audiodescripción con la Banda Sonora Original, adecuando en cada momento la sonorización a las condiciones acústicas del audiovisual descrito» (2005, p. 9). Otras directrices puntualizan la necesidad de que la AD sea perfectamente audible y que los audiodescriptores tengan en cuenta la estructura auditiva general de la obra (Gonant y Morisset, 2008; ACB, 2010). Por último, la *ITC guidance on standards for audio description* (2000) plantea de forma más específica y detallada las referencias técnicas sobre cómo trabajar el volumen del sonido en la mezcla entre AD y BSO:

When a descriptive commentary is inserted into a programme, the background level of programme audio needs to be reduced so that the description can be clearly heard (...) The narrative voice is fixed at a constant level at the start of the recording but the background level can be adjusted, often as a facility on the workstation. This level is normally pre-set at the beginning of a recording session but where there is a sudden upsurge of loud programme sound, or audience laughter, a further adjustment can be made. Where there is continuous traffic noise or laughter throughout the course of three or four consecutive descriptions, the fader can be kept at the lower level so that the full background volume does not burst through between the descriptions. If possible, music should be faded back up at the beginning or end of a phrase (as is done by some disc jockeys when talking over music); otherwise it can be very jarring (p. 10)<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Algunas veces no habrá opción porque la pausa solo estará disponible antes o después del sonido. De acuerdo con algunos, es mejor ofrecer la AD luego del sonido para conservar el efecto dramático. De acuerdo con otros, es mejor ofrecer la AD antes del sonido porque ayudará a la audiencia a reconocer más rápidamente el sonido y a reducir el esfuerzo que esto requiere [mi traducción].

<sup>32</sup> Cuando se inserta un comentario descriptivo en un programa, el nivel de audio de la banda sonora debe reducirse para que la descripción pueda escucharse claramente. La voz narrativa se fija a un nivel constante

Por último, con relación a la música, Igareda (2012) advierte que los estándares hacen un tratamiento superficial del tema, más aún si se considera la diversidad de música fílmica existente y las diversas funciones que cumple. Especialmente atendiendo las canciones, las directrices recomiendan analizar el producto y determinar si la información contenida en la letra es más relevante que la imagen o viceversa. De esta forma, se podrá priorizar aquello más importante para el usuario final. En el caso de que ambos elementos tengan valor, se buscará cubrir las letras luego del primer verso, durante la repetición de alguna estrofa o durante fragmentos instrumentales (Remael et al., 2015; ITC, 2000).

### **3.1.5 La relación entre la AD y los elementos de la banda sonora**

A partir de la revisión realizada tanto del ámbito académico como de las directrices y estándares internacionales, este apartado intenta reunir los aspectos centrales de la relación que establece la AD «convencional» con el resto de los elementos de la banda sonora.

En primer lugar, se entiende necesario hacer una apreciación sobre la relación entre imagen y sonido en el entorno audiovisual desde el punto de vista de la AD «convencional». Esta AD siempre remite a lo que se está viendo, por lo tanto, refuerza la idea de verticalidad planteada por Chion (1999). Si bien es un componente externo a la banda sonora que se ubica en las pausas de diálogo, como elemento sonoro está supeditado de forma directa con la imagen que describe. En este sentido, se aproxima a la idea de ser un valor agregado a la imagen (Chion, 1999). Ahora bien, si se observa las condiciones de consumo de la AD, la relación entre imagen-sonido puede tener diferencias. Para aquellos usuarios con ceguera total que no miran la imagen, sino que solamente escuchan el sonido y la AD, la banda sonora se transforma en un elemento autónomo de la imagen y los elementos que la componen se vinculan únicamente en sentido horizontal, sin referencia vertical, tal como señala Fryer (2010). Mientras tanto, para aquellos con baja visión que sí miran la pantalla además de escuchar la descripción,

---

al inicio de la grabación, pero el nivel de fondo se puede ajustar, a menudo como un servicio en la propia estación de trabajo. Normalmente, este nivel está preestablecido al comienzo de una grabación, pero cuando se produce un aumento repentino del sonido del programa, o de las risas de la audiencia, se puede hacer un ajuste adicional. Cuando hay ruido de tráfico o risas continuas en el transcurso de tres o cuatro descripciones consecutivas, el balance se puede mantener en el nivel inferior para que el volumen de fondo no irrumpa entre las descripciones. Si es posible, la música debería atenuarse al principio o al final de una frase (como hacen algunos DJs cuando hablan sobre la música); de lo contrario podría ser muy discordante [mi traducción].

entonces la banda sonora y la AD necesariamente entran en diálogo con la imagen potenciando la vinculación vertical imagen-sonido.

A continuación, se sistematizan uno a uno los puntos relevantes en la relación de la AD y la banda sonora.

- a) **La AD está restringida por el resto de los elementos de la banda sonora.** Tal como fue presentado, en el marco de la AD «convencional» las descripciones deben insertarse en las pausas de diálogo o silencios que presenta la banda sonora original. Es decir que, como primera apreciación con respecto al vínculo que mantiene la AD con el sonido, podemos señalar que ésta entra en relación con el resto de los elementos de la banda sonora a partir del espacio que tiene disponible para hacerlo. Lo que representa una restricción para el audiodescriptor es también una oportunidad para el desarrollo de la creatividad y el lenguaje directo que da información en pocas y precisas palabras. Asimismo, esta restricción obliga a que, en la mayoría de los casos, la AD se presente en forma de pequeños comentarios condensados.
- b) **La AD está al servicio del resto de los elementos de la banda sonora.** En primer lugar, es preciso señalar que el consumo de la AD “no tiene razón de ser” fuera de su marco audiovisual. «It is only in combination with the original sounds, music and dialogues that the AD constitutes a coherent and meaningful whole, or “text” (Remael et al., 2015, p. 10)<sup>33</sup>. Está destinada a indexar la fuente (quién lo provoca y cómo), indicar la función narrativa o la naturaleza simbólica, clarificar y explicar el contexto en el que suceden los efectos sonoros, por ejemplo, ante una asincronía imagen-sonido. Para esto, puede ubicarse antes, durante o después de los mismos, con implicancias distintas para el espectador con discapacidad visual. Está destinada a ocupar un segundo lugar frente a los diálogos que no debe cubrir salvo ocasiones extraordinarias, aunque sí debe indicar quién los dice y en qué contexto; y también frente a la música y sus letras, con las que debe hacerse un espacio para poder dar cuenta de lo que sucede en la imagen sin menoscabar el contenido cantado o indexar su fuente si se trata de una música diegética. Además, y de tener que pisar una canción, debe tener en cuenta su tiempo y ritmo para hacerlo en el momento más oportuno. Por último, entra en contradicción con el

---

<sup>33</sup> La AD constituye una unidad o un “texto” coherente y significativo solamente cuando se combina con los sonidos originales, la música y los diálogos [mi traducción].



silencio y lo cubre con información cuando, al igual que el resto de los elementos, fue incluido en la banda sonora para transmitir un punto de vista. Como alternativas a la descripción del silencio, la AD puede omitirlo o explicitarlo indicando su función narrativa o emotiva. En definitiva, es un elemento externo a la banda pero que, al integrarse en ella, se le atribuye funciones similares: la de puntualizar, es decir, priorizar qué información visual destacar por sobre otra y la de clarificar aspectos de la imagen.

- c) **La AD debe buscar balance y coherencia con el resto de los elementos de la banda sonora.** El balance es uno de los aspectos más difíciles de lograr y sin duda se perfecciona con la experiencia del audiodescriptor. Específicamente para la banda sonora, un balance desajustado puede establecer un ritmo disonante, es decir, una cadencia distinta con la que se suceden los sonidos en la banda sonora y en la AD. Por ejemplo, un filme de ritmo lento con pocos diálogos puede contar con muchos espacios para la descripción. Sin embargo, rellenar todos esos espacios con información darían como resultado un ritmo de descripción más acelerado y disonante con el resto de la pieza audiovisual. La AD busca un balance y un privilegio de la lógica interna del producto audiovisual, aunque no siempre es posible hacerlo de forma consistente a lo largo de toda la obra. Con respecto a la coherencia, la AD debe buscar tanto la coherencia intermodal -con los diálogos- como la coherencia intramodal -con los efectos de sonido, la música y el silencio-. Sobre este punto, adquiere particular importancia el lugar donde se ubica la descripción con respecto de los demás elementos. De igual forma, la AD debe guardar coherencia también con la imagen, ya que la técnica está destinada no solo a aquellas personas que escuchan únicamente el sonido, sino también a aquellas que ven parcialmente la imagen.
- d) **La AD ajusta sus parámetros técnicos con referencia al resto de la banda sonora en su conjunto.** En la medida que la AD se incorpora en la etapa de distribución, el ajuste de sus parámetros técnicos como el volumen se realiza tomando como referencia el volumen general de toda la banda sonora, pero no de los elementos por separado. Por ejemplo, al incluir una descripción sobre una escena con sonido ambiente alto, las posibilidades de variación se limitan a subir la AD, o bajar la banda sonora entera, pero nunca a bajar determinados elementos de la banda (solo la música, solo ciertos efectos), lo que reduce las posibilidades creativas e impacta en el resultado final accesible. Asimismo, con referencia a la

espacialidad, la AD puede ser entendida como un sonido -extradiagético- que se transmite usualmente de forma centrada en el marco de un entorno auditivo estéreo, provocando un único punto de escucha posible.

## **4. La audiodescripción «no convencional»: una propuesta de caracterización y su relación con la banda sonora**

Luego de presentar una definición de AD «convencional», sus campos de estudio con especial foco en la relación que mantiene con el sonido y su inserción en el proceso de producción audiovisual; este capítulo se centra en describir, en primer lugar, lo que se entiende por Producción Audiovisual Accesible. Posteriormente, aporta una extensa revisión bibliográfica que da cuenta de nuevas formas de creación de AD innovadoras. Esto sienta las bases para la presentación de una propuesta de categorización sobre lo que se entiende por AD «no convencional». Finalmente, se analiza la relación que mantiene esta forma de AD con los componentes de la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible.

### **4.1 Consideraciones iniciales**

Trazar una línea para indicar la diferencia entre AD «convencional» y «no convencional» puede resultar intrincado si se tiene en cuenta que numerosas investigaciones recientes han cuestionado lo propuesto por las directrices y estándares internacionales en favor de nuevas formas de AD distintas a lo establecido (Kruger, 2010; Bardini, 2015, 2017). En este sentido, resulta importante destacar el estudio de Fryer y Freeman (2013) sobre la recepción en usuarios videntes, ciegos y con baja visión de dos tipos distintos de AD, uno considerado estándar -adaptado a las recomendaciones de la normativa OFCOM (2015)- y otro considerado cinematográfico con explicitación de términos técnicos. Los principales resultados de la investigación señalan que la mayoría de las personas con discapacidad relevadas responden de forma positiva a la esta versión nueva de AD cinematográfica. Por otro lado, Szarkowska (2013) propone la «descripción del autor» (*Auteur Description*) como una versión alternativa de AD en la que se incorpora la visión del director a través del trabajo con el guion literario del filme. Específicamente, la autora elabora un nuevo guion de AD para la película española *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006), incluyendo en la descripción de los personajes, las acciones, los espacios y las metáforas visuales aquellas consideraciones creativas hechas por el director en su guion original. Según Szarkowska (2013):

script can include additional information on the characters and their emotions, actions, and settings that are not necessarily visible on the screen but are important from the point of view of the director and, as such, are included in the screenplay (p. 383)<sup>34</sup>.

Por último, Szarkowska puntualiza que esta nueva versión de AD puede ser útil en filmes de autor. Entretanto, Walczak y Fryer (2017) proponen otra alternativa llamada «descripción creativa» (*Creative Description*), que integra los elementos cinematográficos de la propuesta de Fryer y Freeman (2013) y las descripciones subjetivas de Szarkowska (2013). Las autoras realizan un estudio de recepción utilizando como estímulo un drama naturalista con dos versiones diferenciadas de AD -una creativa y otra estándar-, partiendo de la hipótesis de que la versión creativa les aportaría a los usuarios ciegos y con baja visión una experiencia más enriquecedora. Los principales resultados del estudio indican que la descripción creativa tiene un efecto positivo en los espectadores: el 67% de los consultados prefirieron esta versión, mientras que únicamente un 25% prefirieron la versión estándar.

Si bien todas estas versiones de AD pueden considerarse «no convencionales» en la medida que proponen cambios en las formas habituales de escritura del guion, en lo que a este trabajo respecta, se tomará como AD «no convencional» aquella propuesta por Udo y Fels (2009) que, además de proponer una escritura alejada de los estándares, amplía su alcance y se crea bajo la consigna del diseño universal.

El diseño universal es entendido como «the design of products and environments to be usable to the greatest extent possible by people of all ages and abilities. Universal design respects human diversity and promotes inclusion of all people in all activities of life» (Follete, Mueller y Mace, 1998, p. 2)<sup>35</sup>. Este concepto se basa en el entendido de que la situación de discapacidad es una condición humana que cualquier persona puede vivir tanto de forma permanente como transitoria durante el transcurso de su vida. En este contexto, el diseño universal se torna una estrategia para favorecer el acceso de todas las personas en todo momento, independientemente de sus capacidades físicas, sensoriales, psíquicas, etc. Pero incluso este concepto no está destinado solamente a incluir a las

---

<sup>34</sup> El guion literario puede incluir información adicional sobre los personajes y sus emociones, sobre las acciones y escenarios que no necesariamente son visibles en la pantalla, pero que son importantes desde el punto de vista del director [mi traducción].

<sup>35</sup> El diseño de productos y entornos para ser utilizado, en la mayor medida posible, por personas de todas las edades y capacidades. El diseño universal respeta la diversidad humana y promueve la inclusión de todas las personas en todas las actividades de la vida [mi traducción].

personas con discapacidad, sino que entiende la diversidad humana en su sentido más amplio. Para el caso específico, por ejemplo, del consumo audiovisual, el diseño universal contempla no solamente a los espectadores ciegos y sordos, sino también a los adultos mayores, a aquellos que desconocen la lengua de origen o a aquellos que miran el producto en condiciones de luminosidad y sonido inadecuadas, y que por ello tendrán dificultades en su consumo (Follete et al., 1998). Esto refiere, en efecto, a dos de los principios del diseño universal: el uso equitativo y la flexibilidad de uso. Además de éstos, los principios del diseño universal postulan que los productos y servicios deben ser simples y de uso intuitivo independientemente de la experiencia, el conocimiento, las habilidades o el nivel de concentración que tengan los usuarios; deben tener información perceptible que sea comunicada de forma efectiva; deben ser tolerantes al error humano, generar el mínimo esfuerzo físico y tener un tamaño adecuado de aproximación y uso (Follete et al., 1998).

En este contexto, la accesibilidad a los medios, que históricamente es entendida como una modalidad de traducción audiovisual destinada a favorecer el acceso de personas con discapacidad sensorial, amplía su alcance «providing access to audiovisual media content for people that cannot, or cannot properly, access that content in its original form» (Greco, 2016, p. 23)<sup>36</sup>. De la noción de producto para una porción de población específica, se evoluciona a una mirada más amplia e inclusiva, lo que Greco (2018) llama giro de lo particular a lo universal. En este sentido, varios autores remarcan la necesidad de cuestionar el ámbito en que se estudia la accesibilidad, ya que los estudios de traducción audiovisual pueden resultar demasiado restringidos. En efecto, la accesibilidad a los medios puede convertirse en un paraguas más amplio en el que está contenida la traducción audiovisual (Romero Fresco, 2018; Greco, 2018); y estar enmarcada dentro de los llamados *estudios de accesibilidad* destinados a la investigación crítica de los procesos y fenómenos de la accesibilidad, su implementación, evaluación y metodologías específicas (Greco, 2016, 2018).

Ahora bien, la noción de diseño universal no refiere únicamente a cierto alcance o público destinatario. Udo y Fels (2010a) señalan que:

universal design theory consists of two main goals: (1) a ‘user population’ and the ‘potential uses’ of designs must be very broadly defined and include a

---

<sup>36</sup> Dando acceso a contenido audiovisual a personas que no pueden acceder a ese contenido en su versión original, o que no pueden hacerlo de la mejor manera [mi traducción].

variety of users and user abilities inclusive of as many different people as possible including those with disabilities (Rose and Meyer 2002); and (2) designers must make these considerations at the conception and specification phases of design rather than as a retrofit after all else is completed (Stephanidis 2001) (p. 209)<sup>37</sup>.

El segundo punto refiere a la necesidad de incorporar esta visión universalista desde las primeras etapas en la creación de un producto. Y esta consideración es pertinente tanto en términos de eficacia como de eficiencia económica: «if accessibility is not part of the original design or the inception of new technologies, its implementation becomes harder and costlier at a later stage» (Díaz Cintas, Orero y Remael, 2007, p. 14)<sup>38</sup>. En esta línea, Greco (2018) señala las limitaciones que provoca las soluciones *a posteriori* en su funcionalidad y en su calidad; y advierte sobre la importancia de este cambio que implica pasar de una postura reactiva a una proactiva en la generación de contenido accesible, otro de los llamados giros de la accesibilidad.

Una propuesta de accesibilidad a los medios que toma como inspiración el diseño universal es la Producción Audiovisual Accesible o *Accessible Filmmaking*, término acuñado por Romero Fresco (2013) para designar un modelo que integra la traducción audiovisual y la accesibilidad como parte del proceso de realización. En palabras del autor:

accessible filmmaking involves the consideration during the filmmaking process (and through collaboration between the translator and the creative team of the film) of some of the aspects that are required to make a film accessible to people that cannot, or cannot properly, access it in its original form, including viewers in other languages and viewers with hearing or visual loss (Romero Fresco, 2017, p. 7)<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> La teoría del diseño universal consiste en dos grandes metas: (1) la "población de usuarios" y los "usos potenciales" de los diseños deben definirse de manera muy amplia e incluir una variedad de usuarios con diferentes capacidades, abarcando la mayor cantidad posible de personas incluidos aquellos con discapacidad (Rose and Meyer 2002); y (2) los diseñadores deben realizar estas consideraciones en las fases de diseño y especificación del diseño, y no como una modificación después de que se ha completado todo lo demás (Stephanidis 2001) [mi traducción].

<sup>38</sup> Si la accesibilidad no es parte del diseño original o del surgimiento de las nuevas tecnologías, su implementación en una etapa posterior se vuelve más difícil y costosa [mi traducción].

<sup>39</sup> La Producción Audiovisual Accesible implica considerar durante el proceso de producción audiovisual (y mediante la colaboración entre el traductor y el equipo creativo de la película), ciertos aspectos que son requeridos para que un filme sea accesible a personas que no pueden acceder a éste en su versión original

Aunque aún es de desarrollo incipiente, se entiende que este modelo es una alternativa valiosa al actual proceso de traducción audiovisual que se da en el ámbito cinematográfico industrial. En efecto, la producción independiente y documental es la que más ha acogido esta propuesta (Romero Fresco, 2017). En el marco de este modelo, se entiende que el proceso actual de traducción audiovisual durante la distribución de los filmes ha generado una brecha con la producción cinematográfica que se evidencia en la formación, la investigación y, más aún, en la práctica profesional. Esta brecha provoca una desconexión entre aquellos que crean películas, aquellos que las vuelven accesibles y aquellos que las consumen (Branson, 2017; Romero Fresco, 2019).

Romero Fresco (2013) señala que una relación más fluida entre traducción, accesibilidad y producción audiovisual puede verse en el ámbito de los videojuegos, donde estos procesos se incluyen dentro de la personalización ofrecida a sus consumidores e ideada desde la creación del producto. Una de las propuestas para reducir la brecha entre áreas en el ámbito cinematográfico es la figura del director de accesibilidad (DAT) o el experto en accesibilidad a los medios, que conecta entre los procesos de accesibilidad y los de producción audiovisual de una forma más orgánica y desde las primeras etapas de creación (Branson, 2017; Greco, 2018). Conecta a los realizadores audiovisuales con los profesionales encargados de la traducción y la accesibilidad y con los espectadores con discapacidad sensorial. Además de estos dos, otra figura relevante que emerge es la del consultor con discapacidad sensorial que ocupa a las personas con discapacidad en roles de testeo y participación directa en el proceso (Romero Fresco, 2019).

La implementación de la Producción Audiovisual Accesible implica atender determinados asuntos en cada etapa diferenciada:

a) *preproducción*: durante esta etapa se recomienda proveer a los traductores de datos que le ayuden en su trabajo (guiones literarios, transcripciones de entrevistas y diálogos, material de investigación generado desde cada área técnica, guion literario y *storyboard*, etc.). En palabras de Pablo Romero Fresco (2019): “having access to this material, which is often detailed and highly descriptive, can help translators find the right tone and style to describe the sound for viewers with hearing loss or the images for

---

o que no pueden hacerlo debidamente. Esto incluye espectadores que hablan otros idiomas y espectadores con pérdida auditiva o visual [mi traducción].

audiences with visual impairments”<sup>40</sup> (p. 144). Asimismo, se recomienda durante esta etapa atender el color del vestuario de los personajes si el producto llevara subtítulos. La traducción, además, puede ser requerida en la creación de guiones multilingües, o de guiones en contexto de coproducción internacional con distintos idiomas. En suma, la incorporación de los traductores y expertos en accesibilidad durante esta etapa permite que estos profesionales se involucren y conozcan el proyecto con profundidad (Romero Fresco y Fryer, 2018; Romero Fresco, 2019).

b) *producción o rodaje*: durante esta etapa se recomienda atender los aspectos de la puesta en escena y puesta en cuadro (Casetti y Di Chio, 2007) que pueden afectar los subtítulos y/o la lengua de señas. La consideración de la accesibilidad durante esta etapa puede beneficiar, de igual modo, el reconocimiento y análisis que puede hacer el descriptor sobre los colores que presenta un filme (Romero Fresco y Fryer, 2018; Romero Fresco, 2019).

c) *postproducción*: en esta etapa se recomienda la colaboración constante entre los traductores y el equipo de postproducción, así como la atención a posibles textos en pantalla (Romero Fresco, 2013). Además, durante la etapa de montaje es posible pensar en la incorporación de planos de transición que habiliten una mejor lectura de subtítulos y escucha de la AD. Si no se ha podido integrar la traducción y accesibilidad antes, ciertamente durante esta etapa e incluso durante la pre-distribución, aún es posible adoptar el modelo de la Producción Audiovisual Accesible (Romero Fresco y Fryer, 2018; Romero Fresco, 2019). Algunas de las preguntas que el director de una película puede hacerse con relación al proceso de audiodescripción durante esta etapa son: ¿Cuántas voces necesito para mi AD? ¿Qué tipo de voces? ¿Voy a usar una audiointroducción (AI)? ¿La AI estará dentro de la película o en otro soporte? ¿Voy a compartir mi guion literario con quien haga el proceso de traducción? ¿Voy a vincularme de algún modo con el proceso de guionado de la AD? ¿Incluiré en el guion de AD aspectos de mi puesta en cuadro o puesta en serie? ¿Estaré presente al momento de grabar la AD? ¿Qué tipo de descripción va mejor con mi película? ¿Quién va a montar la AD con la banda sonora? ¿Cómo será esa mezcla en función de las condiciones de exportación y exhibición de mi película? ¿Traduciré el guion de AD? (Romero Fresco, 2019, p. 169).

---

<sup>40</sup> Tener acceso a este material, que a menudo es detallado y altamente descriptivo, puede ayudar a los traductores a encontrar el tono y el estilo adecuados para describir el sonido a los espectadores con discapacidad auditiva o las imágenes a las audiencias con discapacidades visuales [Mi traducción].



Estas son algunas de las consideraciones que pueden hacerse al momento de comenzar un proyecto de Producción Audiovisual Accesible. Sin embargo, el alcance de este modelo es bastante más amplio, y en el reducido tiempo de desarrollo que tiene, ha sabido poner en práctica otras sugerencias para provocar el acercamiento entre la traducción, la accesibilidad y la producción audiovisual. Su objetivo pasa por hacer más amplio el público al que va destinada una obra, pero también por preservar la intención inicial de su director sobre el producto accesible (Branson, 2017; Romero Fresco, 2017; 2019; Romero Fresco y Fryer, 2018).

#### **4.2 Hacia una caracterización de AD «no convencional»: revisión bibliográfica**

Luego de las consideraciones iniciales, es posible avanzar en definir a la AD «no convencional» como aquella que es ideada e integrada al proceso de producción audiovisual desde el inicio, pero que además está destinada a un público más amplio y no únicamente a aquellos con discapacidad visual. Tal como señala Greco (2018), la AD ha sido un área muy fructífera para el desarrollo de proyectos innovadores que propongan un acercamiento y conexión entre áreas históricamente separadas. En ese sentido, vale la pena relevar ciertos estudios que dan cuenta de formas novedosas en el uso de esta técnica, principalmente en el área del teatro, pero también en el entorno audiovisual.

En el año 2006, Fels, Udo, Diamond y Diamond llevan adelante un estudio destinado a relevar la vinculación de un grupo de usuarios videntes y ciegos frente a dos versiones diferenciadas de AD: una versión narrada en tercera persona, siguiendo las directrices internacionales, y una versión narrada en primera persona. El estímulo utilizado fue una comedia de situación canadiense llamada *Odd Job Jack*, donde su personaje principal, Jack, narra en pasado lo que va sucediendo incluyendo aspectos de su subjetividad y emocionalidad. Además de la elaboración diferenciada de guion, otra de las particularidades de este estudio es que la versión en primera persona se crea al mismo tiempo que el producto, en conjunto con el equipo creativo. El guionista, director y los técnicos de sonido están estrechamente vinculados al proceso de producción de la AD. Los principales resultados del estudio indican que la mayoría de los participantes entienden como más entretenida y divertida la versión en primera persona, aunque menos informativa. Asimismo, entienden que quizás es necesario poder elegir qué versión se quiere consumir ya que no todos los usuarios pueden tener interés de conocer lo que sucede en la imagen a través de los ojos de un único personaje. En este sentido, el

tratamiento más generalista y “objetivo” de la versión en tercera persona goza de cierta confianza y credibilidad por parte de los usuarios, justificado, en parte, porque ya están acostumbrados a su funcionamiento. En última instancia, los autores reflexionan sobre la dificultad que implica que una AD pueda satisfacer las necesidades de usuarios distintos o pueda ser aplicada a cualquier tipo de contenido (Fels et al., 2006).

Además del estudio de recepción, esta investigación aborda cuál es la repercusión en el equipo creativo cuando la AD se realiza dentro del proceso de producción. Sobre este punto, los autores señalan que, si bien al inicio el equipo se muestra escéptico con respecto al trabajo a realizar, luego la tarea les resulta divertida y una oportunidad para adherir información. Asimismo, se puntualiza una serie de aportes valiosos resultantes de esta experiencia conjunta:

(1) creating DVI during the production process is feasible and not unwieldy once the script writer is trained and understands the DVI process; (2) the creative team is interested in having control over the accessibility of their work; and (3) the impact on the total production process and timeline appears to be relatively low especially if the sound editing process can be improved (Fels et al., 2006, p. 80)<sup>41</sup>.

Los dos primeros aportes, sobre el momento en que se inserta la AD y la voluntad del equipo de tener control sobre la accesibilidad, son retomados por Udo y Fels (2009) unos años más tarde. Los autores relatan el proceso de elaboración de una AD alternativa en la que la directora de una producción en vivo de *Hamlet* y su audiodescriptora elaboran un guion en conjunto utilizando aspectos subjetivos y emotivos. Esta narración en primera persona desde el personaje de Horacio retoma la construcción lingüística típica presente en los diálogos de Shakespeare. Tiene la intención de entretener a la audiencia, aportando imágenes sensoriales que no necesariamente traducen lo que se ve, sino que toman a la obra como una experiencia en su totalidad. Pero, además, propone un esquema de trabajo donde las áreas se integran y la dirección toma control sobre el producto accesible en cuestión (Udo y Fels, 2009).

---

<sup>41</sup> (1) Crear la DVI durante el proceso de producción es posible y no es difícil de manejar una vez que el guionista está capacitado y entiende su proceso; (2) el equipo creativo está interesado en tener el control sobre la accesibilidad de su obra; y (3) el impacto sobre el proceso general de producción y el cronograma parece ser leve, especialmente si el proceso de edición de sonido se puede mejorar [mi traducción].

En la medida que el proceso de accesibilidad requiere de decisiones creativas que impactan sobre la obra original, Udo y Fels (2010a) sostienen que la presencia del director se vuelve central para controlar la calidad y brindar su consentimiento sobre el trabajo realizado. Sobre este punto, los autores señalan que «the absence of the director within this process demonstrates perhaps the most egregious departure from universal design theory» (p. 212)<sup>42</sup>. Asimismo, advierten cómo las prácticas tradicionales de AD y CC (*closed caption* - subtítulo para personas sordas) violan ciertos principios del diseño universal en la medida que están destinadas a públicos específicos, no tienen un uso flexible ya no son posibles de personalizar por parte de cada usuario (en la versión de AD que quiere consumir, en el volumen y otros parámetros técnicos que necesitan ajustar), no se crean desde el inicio del proceso de producción y no entran en diálogo con el equipo creativo de la obra (Udo y Fels, 2010a). Asimismo, avanzan en proponer un posible flujo de trabajo en el que los traductores se involucren en la producción audiovisual:

We assert that audio describers and captionists should operate under a similar system, reporting to or, at least, consulting with, a director of accessibility services. This team would then meet with the production's director to develop an accessibility strategy that re-interprets the 'look and feel' of the production. The captioning and description team would then work together to develop prototypes that would, in turn, be approved by the director before being produced. The final product should receive similar attention. While user feedback from cast, crew, describer and audience is essential to understanding how the accessibility features affect the enjoyment of performances, we believe that content creators should have the opportunity to creatively challenge viewers. (...) Directors have the artistic license to create an end a product which represents their own unique vision and, we believe this should extend to the creation of CC and AD. It is up to these individuals to determine what aspects of their production need to be communicated and how best to communicate these aspects to individuals who use CC and AD. Whether or not an individual is actually entertained by what is presented is dependent on the individual's preference for style, story, and method of presentation. Hence, directors should have the opportunity to make an informed decision as to

---

<sup>42</sup> La ausencia del director dentro de este proceso demuestra, quizás, la desviación más notoria sobre la teoría del diseño universal [mi traducción].

whether their CC and AD will stray from conventions, much like any other aspect under directorial control (Udo y Fels, 2010a, p. 218)<sup>43</sup>.

Con especial énfasis en el teatro, Udo y Fels (2010b) señalan que la ausencia de los directores dentro del proceso de elaboración de la AD tiene que ver con la falta de formación en el área, la creencia de que la AD no es económicamente rentable ya que requiere altos costos para una muestra muy reducida de espectadores, y la instalación de la AD como un proceso que ocurre siempre después de que la obra está terminada. Sin embargo, los autores entienden que la AD de obras teatrales en vivo tiene ciertas ventajas frente a lo que sucede en la AD de filmes en relación al diseño universal. Por un lado, en las obras teatrales el equipo creativo comparte el mismo espacio físico y trabaja de manera conjunta durante toda la producción, cosa que no sucede en los filmes donde puede haber varias unidades o rodajes esparcidos en el tiempo. Por otro lado, las producciones teatrales en vivo están en continuo cambio y cada presentación es diferente a la anterior. De hecho, el director puede hacer modificaciones en el producto aun cuando éste ya está en cartel y puede tener contacto más directo con su público. Esta presencia del director habilita a que el descriptor pueda entrar en contacto con él durante el proceso de elaboración de la AD para recibir sus observaciones e incluso sugerir mejoras a la accesibilidad del espectáculo (Udo y Fels, 2010b).

Fryer (2018a) relata su experiencia de participar como audiodescriptora dentro del elenco de una obra teatral, es decir, como un personaje más sobre el escenario. La autora desarrolla el concepto de Audiodescripción Integrada (*Integrated Audio Description*) como una forma de AD «no convencional» que se caracteriza por ser no neutral, es decir, creativa y subjetiva, por ser colaborativa integrando la visión del director, y por incluirse desde las primeras etapas del desarrollo de la obra. Fryer relata cómo es su vínculo con

---

<sup>43</sup> Afirmamos que los audiodescriptores y subtítuladores deberían operar bajo un sistema similar, informando o, al menos, consultando con un director de servicios de accesibilidad. Luego, este equipo se reuniría con el director de producción para desarrollar una estrategia de accesibilidad que reinterprete la apariencia de la producción. El equipo de subtítulos y descripción trabajaría luego conjuntamente para desarrollar prototipos que, llegado el momento, serían aprobados por el director antes de producirse. El producto final debería recibir una atención similar. Si bien las devoluciones del reparto, el equipo, el descriptor y la audiencia son esenciales para comprender cómo la accesibilidad afecta el disfrute de las obras, creemos que los creadores de contenidos deberían tener la oportunidad de desafiar de forma creativa a los espectadores. (...) Los directores tienen licencia artística para crear y finalizar un producto que represente su visión y creemos que esto debería extenderse a la creación del CC y la AD. Depende de estas personas determinar qué aspectos de su producción necesitan comunicarse y cuál es la mejor manera de hacerlo para aquellas personas que usan CC y AD. Si un individuo está o no entrenado con lo que está viendo, depende de las preferencias de este individuo por el estilo, la historia y el método de presentación. Por lo tanto, los directores deben tener la oportunidad de tomar una decisión informada sobre si su CC y AD se desviarán de las convenciones, al igual que cualquier otro aspecto bajo su control [mi traducción].

el equipo creativo a lo largo de los ensayos y destaca ciertas ventajas en esta forma de trabajo. Entre otras cosas, subraya la posibilidad de estar en contacto con el vocabulario específico de la obra para hacer la tarea del descriptor más precisa y la posibilidad de discutir con el equipo aspectos de la audiointroducción o de las descripciones de los personajes. En palabras de la autora:

describing from within, and making the AD more transparent, had a number of advantages. It helped to raise the visibility of AD, so that the whole audience became more aware of AD as an access service. Also, anyone in a disabling situation, for example a sighted member of the audience sitting in a seat with poor sightlines, could make use of it. In addition, those reliant on the AD did not have to wear a headset, which can feel excluding. Not only the audience but also all the cast heard the AD, which is not usually the case. While this can be useful in enabling a cast with visual impairments to know what is (or should be) happening, more problematically, as I inserted description, I was effectively influencing the action (2018a, § 16)<sup>44</sup>.

La posibilidad de tener al descriptor sobre el escenario genera, asimismo, algunos desafíos. Por un lado, la visión del descriptor puede resultar parcial y redundar en el tipo de información que se provee. Además, la AD entra en relación de forma distinta con lo que sucede en escena. Mientras en la AD «convencional» la acción conduce a una determinada descripción, en la Audiodescripción Integrada la descripción puede conducir a una acción. De esta forma, el resto de los actores tratan al descriptor en escena como un personaje más y usan la AD como un pie para sus propios parlamentos. Esto, según Fryer, puede generar algunos problemas en la fluidez con que suceden las acciones. Además, en la medida que la AD es escrita por quien dirige la obra, el descriptor puede necesitar adaptar ese texto a una forma que le resulte más cómoda, en definitiva, tener un acercamiento al texto similar al que tiene un actor. En base a esta experiencia, se plantea la pregunta sobre las posibles competencias que debe tener un audiodescriptor, en la

---

<sup>44</sup> Describir desde dentro y hacer la AD más transparente tenía una serie de ventajas. Ayudaba a visibilizarla, por lo que toda la audiencia se volvía más consciente de la AD como servicio de acceso. Además, cualquiera que estuviese en una situación discapacitante, por ejemplo, una persona vidente sentada en un sitio con poca visibilidad, podía hacer uso de este recurso. Asimismo, aquellos que dependían de la AD no tuvieron que usar auriculares, lo que no suele ser usual. Si bien esto puede ser útil para permitir que actores con discapacidad visual sepan lo que está (o lo que debería estar) sucediendo, algo problemático era que a medida que yo insertaba la descripción, estaba influenciando la acción [mi traducción].

medida que le requiere no solamente la creación o supervisión del texto audiodescrito, sino también su escenificación (Fryer, 2018a).

Avanzando algunos pasos más en el estudio del audiodescriptor y su rol, Fryer (2018b) advierte que su forma de trabajo independiente y solitaria está cambiando. La Producción Audiovisual Accesible provoca la necesidad de que los audiodescriptores estén incluidos en equipos de trabajo más grandes y posiciona a la AD como un elemento creativo más.

IAD [Integrated Audio Description] aims to make that translation as engaging, stimulating or enjoyable as is the original for those who can access it directly. This marks a step change from regarding the original as sacred and not to be tampered with, to regarding the original as setting the standard and type of experience to be achieved (Fryer, 2018b, p. 177)<sup>45</sup>.

Según la autora, la obra y la AD conforman un todo y, en este contexto, el descriptor que se parece cada vez más a un artista. Sin embargo, Fryer advierte la existencia de cierto peligro en que, por dar rienda suelta a aspectos creativos, se pierda la AD como técnica de acceso, en definitiva, uno de sus cometidos principales (Fryer, 2018b).

*Accessible Media Inc.* es una organización canadiense que incorpora el concepto de *Integrated Described Video* (IDV) para referir a una AD que se incluye dentro de la producción audiovisual en sus primeras etapas de creación, que no requiere de una descripción extra, sino que está incluida dentro de los diálogos o voz en off; y que se combina con otros sonidos creando un producto para todo público. La IDV implica la asignación de un consultor en DV a cada proyecto, que tiene la función de formar al equipo en la escritura creativa, hacer un control de calidad de lo que sucede y documentar el proceso (AMI, 2014, 2016). Según AMI (2016), “IDV is not simply DV that is added during the production. It includes more information than verbal description of the visuals, such as environmental sounds, audio effects, music and pacing” (p.13)<sup>46</sup>. En este sentido,

---

<sup>45</sup> La Audiodescripción Integrada tiene como objetivo hacer que la traducción sea tan atractiva, estimulante o agradable como el original. Esto marca un cambio, de considerar que el original es sagrado y que no debe modificarse a considerar que el original establece un estándar y un tipo de experiencia que se debe alcanzar [mi traducción].

<sup>46</sup> La DVI no es solamente una AD que se incorpora durante la etapa de producción. Incluye más información además de las descripciones verbales de las imágenes, tales como el sonido ambiente, los efectos, la música y el ritmo [mi traducción].

el sonido es un gran aliado de la IDV ya que aporta información que complementa la descripción que está siendo dialogada. Durante la etapa de preproducción, el consultor en DV tiene que estar atento a aquellos sonidos ambiguos y cambios de escena con cambio de sonido ambiente para clarificarlos dentro de la descripción; y atender aquellas escenas sobre las que se debería grabar sonido ambiente o *foley* como complemento sonoro. En este sentido, el proceso resulta similar al que realiza el equipo de sonido de cualquier proyecto audiovisual o cinematográfico. Durante la producción, se sugiere que los personajes se introduzcan a sí mismos, es decir que la descripción que comúnmente se hace a través de una AD, sea dialogada. Se debe grabar buena calidad de audio, tanto de sonido directo como de ambiente y *foley*. Durante la postproducción, se recomienda usar el sonido como puntuación, como elemento que aporte a la construcción de la historia y no solamente para crear una atmósfera. Además, se sugiere eliminar aquellos sonidos grabados que no ayuden a construir la historia y que pueden provocar confusión (AMI, 2014, 2016).

Thompson (2018) retoma la idea de reposicionar la AD como un elemento más del filme y no únicamente como una técnica de acceso *a posteriori*. Para esto, sugiere considerar la AD en tanto “suplemento”, un término propuesto por Jacques Derrida (1967):

Like Jacques Derrida's concept of the "supplement," audio description both adds something to the original and always also becomes part of the work of art that it is thus completing by its very presence (2018). If we follow Derrida's logic, we understand that the addition of AD to a film transforms the audio-described version of the film into the completed version by revealing that the pre-audio-described version is unfinished precisely because it lacks the AD which thus completes it (Thompson, 2018, § 2)<sup>47</sup>.

Desde este punto de vista, la AD se transforma en un elemento cinematográfico más que debe ser ideado desde el inicio de un proceso de producción y que está sujeto a igual análisis que el resto de los elementos. Los autores, en efecto, toman cuatro filmes

---

<sup>47</sup> Al igual que el concepto de “suplemento” de Jacques Derrida, la audiodescripción agrega algo al original y siempre se convierte en parte de la obra de arte que, por lo tanto, se completa con su presencia (2018). Si seguimos la lógica de Derrida, entendemos que la inclusión de AD en una película transforma la versión audiodescrita de la película en la versión completa, revelando que la versión pre-audiodescrita no está terminada, precisamente porque carece de la AD que la completa [mi traducción].

que hablan sobre la ceguera para explorar qué sucede cuando la AD es analizada de igual forma que el resto de los elementos cinematográficos.

Branson (2017) analiza la brecha existente entre los realizadores audiovisuales y los expertos en accesibilidad a partir de la experiencia en el cortometraje *The Progression of Love* (Rodgers, 2009). Durante la etapa de distribución se crean dos versiones diferenciadas de guion de AD, una estándar siguiendo las normativas de OFCOM (2017) y otra en colaboración con el director. A partir de una serie de entrevistas, el autor puntualiza los aspectos centrales sobre los que existieron diferencias entre ambas versiones: la música, la forma de nombrar a los personajes, la inclusión del lenguaje cinematográfico, los efectos de sonido y el acceso al guion literario. Sobre este último punto, el estudio señala la influencia que tuvo la posibilidad de acceso al documento sobre la escritura del guion de AD colaborativo, así como el impacto positivo que tuvo la implicancia del director en ese proceso y de otros miembros del equipo de trabajo.

Por último, Roofthoof, Remael y Van den Dries (2018) estudian la inclusión de la AD en obras de teatro de postdrama, un movimiento que quita el foco del texto dramático y lo ubica en otro tipo de experiencias multisensoriales. Los autores señalan los desafíos que implica realizar una AD en este contexto donde se intentan relativizar el poder de las palabras frente a otras formas de comunicación. En este sentido, la inclusión del director desde el comienzo del proceso puede ayudar al audiodescriptor a construir la AD, ya que puede indicarle qué jerarquía tienen los diferentes elementos en escena.

Haciendo especial foco en la AD «no convencional» y los aspectos técnicos, resulta de particular importancia el trabajo de López, Kearney y Hofstädter (2016) donde discute el potencial que tiene el uso de tecnologías digitales y técnicas de diseño sonoro para ofrecer a los usuarios ciegos y con baja visión distintas formas de AD que se adapten a sus preferencias. Sobre este punto, los autores señalan que la AD convencional funciona bajo el modelo «*one fits all*», es decir que no es posible de personalizar por parte de los usuarios. Asimismo, detallan la importancia de que este tipo de diseños se prevean e incorporen en la producción desde etapas tempranas como forma de respetar y entrar en diálogo con la visión del director de la obra. López et al. (2016) listan ciertas prácticas creativas donde el sonido juega un papel fundamental como elemento de entretenimiento y acceso. En primer lugar, proponen el *Audio Film*, entendido como:

a format of sonic art that eliminates the need for visual elements and a describer, by providing information through sound, sound processing and



spatialization. Sound effects are used both to represent actions and as soundmarks to help the listeners identify the different spaces in the narrative. Artificial reverberation is employed to provide each space with a characteristic sound while spatial audio (6.1 surround sound) is used to suggest the layout of the spaces as well as indicate the movement of the characters (p. 2)<sup>48</sup>.

El Audio Film es un formato en sí mismo que prescinde de las imágenes, pero que utiliza otros elementos al igual que el radio drama tales como el silencio, las pausas, las voces, los efectos de sonido y la música. Dentro de este formato, es relevante el uso de una «voz trasera» para indicar cuando un personaje habla detrás del receptor (Lopez y Pauletto, 2009). En segundo lugar, destacan los *Audio Games* que funcionan únicamente a través del sonido y que utilizan estrategias sonoras desde el inicio del proceso de diseño para lograr la accesibilidad. En este sentido, tienen un flujo de trabajo similar al de los videojuegos que articulan de mejor forma la accesibilidad en su proceso de creación (Romero Fresco, 2013). En tercer lugar, señalan las producciones teatrales que utilizan nuevas formas de AD y los documentales tales como *Notes on Blindness* (Middleton y Spinney, 2016) que ofrece varias opciones de accesibilidad a los usuarios ciegos, entre ellas, varias versiones de AD y una enriquecida que se combina con entrevistas y un diseño sonoro y musical extra (López et al., 2016). A partir de esta recapitulación, López et al. proponen un proyecto llamado *Enhancing Audio Description* basado en un diseño centrado en el usuario donde cada persona tiene posibilidad de elegir las estrategias de acceso que le sean necesarias. Para esto, combinan técnicas como la espacialización del audio y descripciones verbales en forma de primera persona.

En esta misma línea, resulta interesante la propuesta del proyecto *Immersive Accessibility* (ImAc) que tiene como objetivo explorar cómo la accesibilidad se puede integrar en los nuevos formatos audiovisuales inmersivos. El proyecto indaga dónde debe colocarse la AD cuando la espacialización en tres dimensiones permite ubicar los sonidos en cualquier punto alrededor del usuario. Se proponen tres posibles ubicaciones para la AD: en la misma dirección que la acción que describe, aunque se entiende necesario testear si puede ser útil o puede desorientar al usuario si el sonido rebota y no queda claro

---

<sup>48</sup> Un formato de arte sonoro que elimina la necesidad de elementos visuales y de un descriptor, y que incluye información a través del sonido, el procesamiento sonoro y la espacialización. Los efectos de sonido se usan para representar acciones y como marcas de sonido para ayudar a los oyentes a identificar los diferentes espacios en la narrativa. La reverberación artificial se emplea para proporcionar a cada espacio un sonido característico, mientras que el audio espacial (sonido envolvente 6.1) se utiliza para sugerir la disposición de los espacios y para indicar el movimiento de los personajes [mi traducción].

la dirección de la que viene; proveniente de un punto fijo dentro de la escena que, incluso, podría ser determinado por el propio usuario; y por último, proveniente de todas partes pero ninguna en concreto, es decir, un sonido más envolvente que no fije una posición específica (ImAc, 2019).

Entretanto, Cerezo Merchán, de Higes, Galán, y Arnau (2017) analizan cómo integrar la AD durante la etapa de montaje a través del trabajo sobre un caso específico de documental. Los autores remarcan que el estudio, además, tiene el objetivo de adoptar una terminología común entre traductores y técnicos del ámbito audiovisual en el marco de un trabajo conjunto durante la etapa de postproducción. Asimismo, explorar cómo la secuencia de montaje puede ser una herramienta para identificar más rápidamente donde están los espacios posibles de incluir descripción. En el entendido de que hay ciertos aspectos del montaje que se planifican antes de la postproducción, el estudio destaca ciertos elementos que pueden grabarse de forma distinta durante la etapa de rodaje para luego facilitar el montaje de AD dentro de la banda sonora.

Un apartado especial se dedica a los trabajos que dan cuenta de la participación de personas con discapacidad visual dentro de los equipos de trabajo, no solamente en lugares de testeo históricamente consolidados en la AD «convencional», sino también en espacios de toma de decisiones creativas (Fryer, 2016). Este cambio es lo que Greco (2018) denomina tercer giro de la accesibilidad, el paso de la creación centrada en el diseño a la creación centrada en el usuario, y se visualiza en propuestas como el acceso a la creación, es decir, la posibilidad de que quienes han estado tradicionalmente fuera del entorno de creación artística tengan la posibilidad de hacerlo (Dangerfield, 2018; Romero Fresco, 2018a).

En esta línea, destacan los estudios de Cavallo (2015) y Haig (2002) en tanto personas con discapacidad visual integradas en la producción artística; y de Di Giovanni (2018) por su propuesta de accesibilidad participativa integrando niños y niñas con discapacidad visual al guionado y grabación de una AD para ópera.

Cavallo integra la Compañía de Teatro *Extant* en el Reino Unido donde propone a los espectadores en cada función la creación de una AD participativa. Ella, como artista sobre el escenario, describe sus propios movimientos, pero, además, interpela al público con preguntas que complementan esa descripción. De esta forma, el público se vuelve un agente activo y construye así su propia historia, distinta cada vez. Esta forma alternativa de AD borra las líneas entre aquellos que describen y aquellos que escuchan, comparte el poder de interpretar las imágenes. La autora, finalmente, señala las posibilidades de la

AD de ser una obra de arte en sí misma, fortaleciendo la relación entre palabra e imagen (Cavallo, 2015).

Haig (2002), mientras tanto, concuerda en entender la AD como un elemento artístico que se relaciona con el resto de los componentes de un filme. Haig, que trabaja como cineasta, reflexiona sobre la necesidad de que los audiodescriptores estén en contacto con el equipo creativo de la película, incluso siendo un rol más dentro de la industria fílmica. Finalmente, la autora señala la necesidad de que las personas con discapacidad visual adquieran roles preponderantes en este proceso: «I'd also like to see visually impaired people having the opportunity to work in the field as consultants or description writers and narrators» (2002, § 15)<sup>49</sup>.

En suma, la revisión bibliográfica aporta evidencia sobre las múltiples experiencias y estudios que exploran formas de AD distintas, más creativas e inclusivas. Asimismo, arroja luz sobre otros aspectos que pueden considerarse determinantes además del público y el proceso de producción, y que permiten afinar su definición.

### 4.3 Propuesta de definición y características centrales

En función de las definiciones ya existentes (AMI, 2014; Fryer, 2018a) y de la revisión literaria elaborada, la AD «no convencional» puede definirse como aquella que es ideada e integrada al proceso de producción audiovisual desde el inicio, que está destinada a todos los espectadores, tengan o no una discapacidad sensorial, y que propone una escritura innovadora y alejada de lo que indican los estándares y normativas. Ahora bien, esta nueva forma de AD parece diferenciarse de la «convencional», asimismo, por otros tres aspectos que podrían indicarse como: el tipo de producto ofrecido, el equipo técnico involucrado y la incidencia narrativa y estética que tiene en la obra final.

La siguiente tabla categoriza las diferencias que parecen existir entre ambas formas de AD:

	<b>AD «convencional»</b>	<b>AD «no convencional»</b>
<b>Proceso de producción audiovisual</b>	Ingresa al proceso en etapa de distribución.	Puede ingresar al proceso en cualquier etapa, preferentemente en preproducción. Igualmente, aun cuando ingresa en etapas

<sup>49</sup> También me gustaría ver a las personas con discapacidad visual teniendo la oportunidad de trabajar en el campo, como consultores, audiodescriptores o narradores [mi traducción].

		posteriores, puede ser producto de una decisión tomada al momento de crear el producto.
<b>Público al que va destinado</b>	Personas con discapacidad visual.	Cualquier espectador además de aquellos con discapacidad visual.
<b>Guionado de AD</b>	El guion se ajusta a lo indicado en las directrices y estándares internacionales sobre AD.	El guion se elabora sin seguir estrictamente lo estipulado por las directrices y estándares internacionales. El audiodescritor puede utilizar de forma creativa los documentos elaborados en la producción del filme.
<b>Tipo de producto</b>	Una sola versión de AD que abarque todo el público con discapacidad visual.	Personalización de la AD en función de las necesidades de cada usuario. Generación de un único producto para público con y sin discapacidad visual.
<b>Equipo humano involucrado</b>	Un audiodescritor que trabaja, generalmente, de forma autónoma, sin tener contacto con el equipo creativo de la película.  Los usuarios finales son consultados, eventualmente, en instancias de testeo del guion de AD.	Se pueden generar esquemas de trabajo diversos: un audiodescritor que forma parte del equipo creativo de la película y que responde al director (o eventualmente a un director de accesibilidad o experto en accesibilidad a los medios si existiese esa figura intermedia); un director/realizador/artista que realiza la descripción de su propia obra y mantiene el control de la accesibilidad como parte de su rol; un director o audiodescritor que realiza la descripción de una obra de forma participativa integrando otras personas al proceso.

		Con respecto a los usuarios finales, se integran al proceso de accesibilidad en instancias de testeo o incluso para instancias creativas de generación de ideas y toma de decisiones.
<b>Incidencia narrativa y estética</b>	Recurso de acceso externo, que no forma parte de la obra, aunque se vincula con ella.	Un elemento creativo más que influye en aspectos narrativos y estéticos. La AD puede ser un elemento que complete la obra.

Tabla 2. Diferencias entre AD «convencional» y «no convencional» [Elaboración propia].

Tres nuevos aspectos que pueden agregarse son el tipo de producto, el equipo humano que interviene en el proceso de descripción y la incidencia narrativa y estética que tiene esta técnica en la obra. Con respecto al primero, la AD «convencional» ofrece una única versión de descripción para todos los espectadores con discapacidad visual y trata, desde el proceso de traducción, de abarcar las necesidades de este grupo heterogéneo. Mientras tanto, la AD «no convencional» reconoce la posibilidad de proponer varias versiones de AD según el interés y las preferencias de los diferentes usuarios. Por otro lado, se entiende posible integrar la AD dentro de la creación de la obra, por ejemplo, en los diálogos, de forma tal que un único producto pueda ser consumido por personas con y sin discapacidad visual.

Con respecto al segundo, la AD «no convencional» sugiere esquemas de trabajo diversos que pueden ir desde la inclusión de un descriptor en el equipo creativo del filme desde las primeras etapas del proceso, hasta la posibilidad de que el mismo director sea quien elabore la descripción. En ambos casos, puede haber otras personas implicadas, por ejemplo, un director de accesibilidad o experto en accesibilidad a los medios que medie entre el equipo creativo de la película y los traductores que participen en el proyecto. Asimismo, el director que hace su propia descripción puede solicitar el apoyo o la supervisión de un audiodescriptor o puede hacer un proceso participativo donde integre otras personas a la escritura, inclusive el público si el formato lo permite. De cualquier forma, se trata de equipos de trabajo variados, donde las tareas y el control sobre el guion no siempre es de la misma persona, sino que se construye en función de las particularidades de cada proyecto. La construcción de equipos, además, contempla la

inclusión de personas con discapacidad, en el entendido de que este tipo de proceso creativos e iterativos requieren de la presencia de los usuarios finales. Esta presencia es tanto en el testeado de la accesibilidad como en la toma de decisiones operativas y estéticas del proceso.

Con respecto al tercero, la AD «convencional» entiende la técnica como una herramienta de acceso externa a una obra que es cerrada e inalterable. En la AD «no convencional», estos límites se borran y la AD se convierte en un elemento creativo que puede tener incidencia narrativa y estética, y que completa la obra. En este sentido, se asemeja al concepto de Audio Narración propuesta por Kruger (2010):

AD in most conceptions is considered to be something that is entirely external to the story world or diegesis of the film (extradiegetic), whereas AN, in my definition of the mode, would often (although not always) become integrated with the intradiegetic auditory codes of the film in a more autonomous framing narrative (p. 234)<sup>50</sup>.

En conclusión, se puede entender la AD «no convencional» como aquella que se integra al proceso de producción audiovisual desde el inicio, que está destinada a cualquier espectador, que permite una escritura alejada de los estándares internacionales, que admite la elección de variaciones por parte de los usuarios y la conformación de dinámicas de trabajo diversas donde el descriptor se une al equipo creativo, el director elabora su propia descripción y los usuarios finales se integran al proceso; y, por último, que se concibe como un elemento creativo con igual importancia que el resto para el diseño de la obra.

#### **4.4 La relación con la banda sonora**

Una vez caracterizado lo que se entiende por AD «no convencional», se avanza en explorar y brindar una aproximación conceptual a la relación que mantiene con el resto de los elementos de la banda sonora. Para esto, se tiene en cuenta la categorización elaborada para la relación entre AD «convencional» y banda sonora, y se evalúan uno a uno estos puntos en el marco de esta nueva forma de descripción. Se retoma parte de la

---

<sup>50</sup> En la mayoría de las conceptualizaciones, se considera a la AD como algo completamente externo al mundo de la historia o diégesis de la película (extradiégetica), mientras que, en mi definición de Audio Narración, a menudo (aunque no siempre) se podría integrar con los códigos auditivos intradiégeticos de la película en una narrativa más autónoma [mi traducción].

literatura sistematizada en torno a la AD «no convencional» y se incluyen, asimismo, algunos ejemplos que aportan a ilustrar esta conceptualización. Si bien tienen características distintas, todos los ejemplos utilizados refieren a productos audiovisuales elaborados bajo la modalidad de Producción Audiovisual Accesible. Se toma como criterio para la selección de los ejemplos que apliquen de forma sistemática las distintas facetas del modelo de Producción Audiovisual Accesible y que aporten distintas formas en la construcción de la AD.

#### **4.4.1 Sobre la restricción temporal**

El primer punto que se entiende necesario resaltar sobre la AD «no convencional» y la banda sonora es que, en este nuevo escenario, la AD puede exceder su característica de ser una descripción externa a la historia -extradiegetica-, para pasar a ser un elemento interno -diegetico- con aportes narrativos y estéticos al producto audiovisual. Puede pasar de explicar la banda sonora a ser parte intrínseca de ella. Además, en tanto narración diegetica, puede estar dentro o fuera del cuadro, ser externa o interna a un personaje, ser simultánea o no simultánea, por ejemplo, a través del parlamento de un personaje en off que recuerda en un *flashback* sonoro (Bordwell y Thompson, 1985).

Los estudios de Fels et al. sobre *Odd Job Jack* (2006) y *Hamlet* (2009) proponen una AD en primera persona a través de personajes principales o secundarios, mientras que la propuesta de Fryer (2018a) en el ámbito del teatro la posiciona sí como audiodescriptora, pero incluida en el grupo de personajes de la obra. En el caso de Cavallo (2015), la AD se vuelve una construcción colectiva sin una voz definida y previamente pautada, sino una conjunción de varias voces que crean la descripción conforme avanza la obra y que, por tanto, varía cada vez. Esta última opción, sin embargo, responde a la lógica de la interpretación en vivo y no aplica a las características de elaboración de una AD fílmica.

Puede señalarse entonces que la AD «no convencional» tiene la posibilidad de ser una descripción interna a la narrativa, que se materialice tanto en una voz en off como en un diálogo pronunciado por un personaje que se está viendo en pantalla. Es capaz, entonces, de fusionarse con las voces en tanto elemento de la banda sonora con igual naturaleza semiótica, y desde ese lugar vincularse con el resto de los elementos como efectos, música y silencio.

Un ejemplo de esto se visualiza en la serie web ficcional *Integrated Described Video Creator* (AMI, 2016a)<sup>51</sup>. Similar a una comedia de situación, el producto se vale de tres personajes para presentar, a modo a tutorial, ciertos aspectos a tener en cuenta al momento de hacer productos más accesibles y desde el comienzo de la producción audiovisual. AMI (s.f.) define la sinopsis de la serie como:

Kate and Billy are roommates who share a TV. Kate is blind, and Billy is sighted. The friends are introduced to Integrated Described Video guru Mick LeDrew, who teaches Billy the importance of media accessibility. Kate and Billy also learn the difference between Described Video (DV) and IDV (§8)<sup>52</sup>.

En el capítulo nº5 – “*A recipe for inclusion*”- Billy está mirando un video con una receta de cocina donde todos los pasos a realizar están únicamente enseñados con imágenes y una música de fondo. En este contexto, LeDrew ingresa a escena para enseñarle a Billy los beneficios de agregar una descripción, y las diferencias entre la AD y la DVI. La transcripción de los diálogos es la siguiente:

MICK LEDREW: For all you producer types out there, you could try adding Described Video. It's a narrative description of the stuff that's happening on screen after the video is done. Let's see what it would be like with DV.

NARRATOR (ON PHONE): Maple balsamic glazed pork chops. Glaze ingredients are measured. Half a cup of maple syrup, teaspoon mustard, garlic, parsley. The pork chop is seared in a shallow pan.

MICK LEDREW: Stop right there. Nice try, but adding described video is a whole other step. And then you would have two versions of this video-- one for a blind or partially sighted audience, and the original for people like Billy.

KATE: So then I have to go find the accessible one?

---

<sup>51</sup> *Integrated Described Video Creator* es una serie web elaborada por *Accessible Media Inc.* (AMI), una organización no gubernamental canadiense que trabaja en accesibilidad a los medios. Consta de varios capítulos en clave de ficción o documental, en los que se enseña cómo realizar productos audiovisuales con Descripción de Video Integrada (IDV). La IDV designa la inclusión de la audiodescripción desde etapas iniciales de la producción audiovisual, específicamente incluida en los parlamentos de los personajes. Para este análisis, se recurrió a la serie que está disponible en el canal de YouTube de AMI: [https://www.youtube.com/watch?v=Rc11ac\\_SzM](https://www.youtube.com/watch?v=Rc11ac_SzM)

<sup>52</sup> Kate y Billy son compañeros de departamento que comparten la TV. Kate es ciega y Billy tiene visión normal. Mick LeDrew, el gurú de la Descripción de Video Integrada, se presenta ante estos dos amigos y le enseña a Billy la importancia de la accesibilidad de los medios. Kate y Billy también aprenden la diferencia entre la Descripción de Video (DV) y la IDV [mi traducción].



MICK LEDREW: Sure do, Kate.

KATE: That's annoying.

MICK LEDREW: Sure is, Kate. It sure is.

BILLY: But Mick, there must be another way.

MICK LEDREW: Funny you should inquire, Billy. What you can do is use the natural sounds and dialog to echo the visuals, so it's seamless and just part of the video.

BILLY: Why didn't I think of that?

KATE: Well, duh.

MICK LEDREW: Take three.

MAN (ON PHONE): Today on Delicious, we're frying pork chops in a maple glaze. Yum!

MAN (ON PHONE): Let's prep the sauce. Half a cup of syrup, a teaspoon of each, mustard, minced garlic, and fresh parsley. Using a shallow pan, get a nice sear on each side. Two minutes will do it. Flip and brush on the glaze (AMI, 2016a)<sup>53</sup>.

Dentro del nuevo video de cocina, la descripción pasa a estar integrada en el parlamento del personaje que interpreta los sucesivos pasos de elaboración. En efecto, y tal como sugiere el propio personaje de LeDrew, refiere a las imágenes en los propios

---

<sup>53</sup> MICK LEDREW: Todos ustedes, productores, pueden agregar una Descripción de Video. Es una descripción narrativa sobre lo que está sucediendo en la pantalla, que se agrega luego de que el video está terminado. Veamos cómo sería una DV.

NARRADOR (EN PARLANTE): Chuletas de cerdo glaseadas con balsámico y jarabe de arce. Medir los ingredientes para el glaseado. Media taza de jarabe de arce, una cucharadita de mostaza, ajo y perejil. La chuleta de cerdo se sella en una cacerola poco profunda.

MICK LEDREW: Detente ahí. Buen intento, pero incluir una descripción de video es algo distinto, y luego tendrías dos versiones de este video, uno para las personas ciegas o con baja visión y el original destinado a personas como Billy.

KATE: ¿Yo tengo que encontrar el que es accesible?

MICK LEDREW: Claro, Kate.

KATE: Eso es molesto.

MICK LEDREW: Claro que sí, Kate. Seguro que lo es.

BILLY: Pero tiene que haber otra forma, Mick.

MICK LEDREW: Es gracioso que lo preguntes, Billy. Lo que puedes hacer es usar los sonidos naturales y los diálogos para hacer eco de las imágenes, de modo que sea fluido y parte del video.

BILLY: ¿Por qué no pensé en eso?

KATE: Bueno...

MICK LEDREW: Toma tres.

HOMBRE (EN PARLANTE): Hoy en *Delicioso*, estamos friendo chuletas de cerdo en un glaseado de arce. ¡Qué rico!

HOMBRE (EN PARLANTE): Preparemos la salsa. Media taza de jarabe, una cucharadita de mostaza, una de ajo picado y una de perejil fresco. Consigue un buen sellado en cada lado de la carne usando una cacerola poco profunda. En dos minutos lo lograrás. Voltéalo y dale pinceladas con el glaseado [mi traducción].

diálogos. Este cambio provoca, además, la posibilidad de que espectadores videntes y ciegos entren en contacto con un único e idéntico producto audiovisual.

La inclusión de la descripción al mismo tiempo que se guiona un producto audiovisual parece entonces liberarse de la restricción temporal que presenta la AD «convencional». No existen espacios libres de diálogo para completar, sino diálogos que explicitan información visual. Ahora bien, la inclusión de la descripción en los diálogos es una alternativa creativa que altera la restricción temporal, aunque no la única. Veamos lo que sucede en el documental *Joining the dots* (Romero Fresco, 2012)<sup>54</sup>. Durante la etapa de montaje, el realizador incluye planos de transición para provocar un mayor efecto poético, pero principalmente destinados a facilitar el proceso de accesibilidad. La incorporación de estos planos, así como la modificación de la duración en planos con información visual relevante, provocan pausas menos ajustadas para que la AD resulte precisa y acorde al ritmo de montaje general que tiene la obra (Romero Fresco, 2013).

En suma, puede señalarse que, si la AD se concibe desde etapas tempranas, aun siendo guionada de una forma tradicional siguiendo los espacios disponibles para hacerlo, es posible que se vea liberada de la restricción temporal que la caracteriza en su versión «convencional». Las modificaciones pueden hacerse sobre el producto y no necesariamente sobre la descripción. En un esquema de incorporación de la AD en etapa de distribución, este tipo de modificaciones resultan inviables.

#### **4.4.2 Sobre la subordinación al resto de los elementos**

Al igual que en el tratamiento convencional, la AD «no convencional» adquiere sentido en el vínculo con los demás elementos de la banda sonora y no está pensada para su consumo aislado. Indexa, antes o después, la fuente de los sonidos, indicando quien lo provoca y el contexto en que suceden. Sin embargo, también puede dar pie a un sonido. Al igual que lo indicado por Fryer (2018a) sobre la relación de la AD con los demás elementos en escena, mientras en la AD «convencional» un sonido indica la necesidad de una descripción, en la forma «no convencional» es posible que la AD conduzca a la incorporación de un determinado sonido. Esto, en efecto, solo puede suceder en la medida

---

<sup>54</sup> *Joining the dots* es un documental realizado por Pablo Romero Fresco en el año 2012. La trama se aproxima a la técnica de la audiodescripción a través de la historia de vida de Trevor, un hombre que se queda ciego a los 60 años. La accesibilidad de este documental fue desarrollada durante el proceso de producción del filme. Por tratarse de uno de los primeros productos de estas características, sirvió de ejemplo para analizar posteriormente qué aspectos del modelo podían mejorarse y de qué forma (Romero Fresco, 2013; 2017; 2019).

que la AD se crea durante el proceso de escritura del guion literario y se incluye, por ejemplo, en los diálogos.

Un ejemplo sobre esto se visualiza en un nuevo producto audiovisual de AMI (2016b), realizado siguiendo los lineamientos de la Descripción de Video Integrada. El audiovisual “Show Me Your Art”<sup>55</sup> es una entrevista que realiza una presentadora a un artesano que elabora piezas de cerámica en su taller. La pieza está construida integrando la descripción a los diálogos de los personajes, es decir que, durante toda la entrevista, ambas personas se presentan a sí mismas, describen cada una de las acciones que llevan a cabo, el espacio físico en el que están y aquellos con los que interactúan. En este caso, el ceramista Paul Stewart le indica a la entrevistadora cómo realizar parte del proceso y da paso mediante su discurso-descripción a un efecto sonoro (el del trozo de arcilla golpeando contra la rueda). La transcripción de los diálogos es la siguiente:

PAUL STEWART: Here is your piece of clay and I want you to bang it on that. See the pad of clay on the wheel there? Go ahead.

[CLAY ON THE WHEEL] (AMI, 2016b)<sup>56</sup>

En este ejemplo, la descripción integrada a los diálogos es la que provoca el sonido siguiente, cambiando la relación entre el elemento verbal AD y el efecto de sonido.

Otro ejemplo del manejo diferenciado de los elementos de la banda sonora puede verse en el documental *Notes on Blindness* (Middleton y Spinney, 2016)<sup>57</sup>. Este documental construye 5 pistas de sonido para el mismo producto: una versión estándar 5.1, una versión estándar estéreo, una versión enriquecida con voces agregadas 5.1 (enhanced) que integra otras grabaciones de los personajes del documental, fragmentos

<sup>55</sup> *Show me your art* es un producto audiovisual de corta duración elaborado por AMI (2016). Se trata de una entrevista realizada por una periodista a un ceramista en su espacio de trabajo. La entrevista está disponible en una versión con AD «convencional» y en una versión que integra IDV, donde la descripción está presente en los diálogos. Para este análisis, se recurrió al canal de YouTube de AMI donde están disponibles ambas versiones: <https://www.youtube.com/watch?v=sYrsvFCsHZk>

<sup>56</sup> PAUL STEWART: Aquí está tu pedazo de arcilla y quiero que lo golpees sobre eso. ¿Ves allí la almohadilla de arcilla sobre la rueda? Adelante. [ARCILLA SOBRE LA RUEDA] [mi traducción].

<sup>57</sup> *Notes on blindness* es un documental realizado por Peter Middleton y James Spinney en el año 2016, en el que se recorre el proceso del académico John Hull al quedarse ciego. La versión consultada para este análisis es la presente en el DVD, la cual consta de 5 opciones diferenciadas de pista sonora para la misma pista visual. Incluye, además, una audiotranscripción que da cuenta del lenguaje cinematográfico del filme que le aporta belleza y un uso metafórico relacionado a la ceguera de John. Con relación a las voces de AD, la voz femenina se escoge teniendo en cuenta que John es quien habla durante la mayor parte de la obra, por lo tanto, debe generar contraste. Sin embargo, también se graba una voz masculina que se cree genera mayor empatía. La accesibilidad de este documental fue ideada en su preproducción y ejecutada durante su pre-distribución. Louise Fryer y Pablo Romero Fresco oficiaron de Directores de Accesibilidad y Traducción (Romero Fresco, 2019).

de entrevistas, música y efectos; una versión con AD realizada y locutada por Louise Fryer, y una versión con AD locutada por Stephen Mangan. La integración de la accesibilidad previamente a su distribución da lugar a explorar múltiples pistas sonoras con AD guionada de forma tradicional pero incorporada en etapa de montaje, y con voces descriptivas agregadas que hacen las veces de AD. La comparación entre las diferentes pistas sonoras arroja luz sobre las posibilidades creativas que da la incorporación de la audiodescripción desde etapas iniciales. Específicamente, además, ejemplifica cómo las descripciones pueden variar su vinculación con el resto de los elementos.

La siguiente tabla muestra la posición de determinados elementos sonoros para la secuencia inicial de la película. Si bien los diferentes sonidos que integran la banda se mezclan entre sí, esta tabla indica cuál sonido prevalece frente a los demás en un eje temporal horizontal. En este sentido, se asemeja a la visualización de la forma de onda de una pista auditiva en un software de edición. La tabla siguiente indica los códigos de color.

<b>Notes on blindness: 00:00:00:00 ó 00:04:15:00</b>	
Estándar 5.1	
Enhanced 5.1	
AD LF	
AD SM	

	Efectos de sonido
	Voces
	Voces agregadas
	Música
	Silencio
	AD

Esta secuencia va desde el inicio de la película hasta el minuto 04:15. Durante este tiempo, el documental presenta los personajes principales (John y Marilyn) y el recurso en que basa buena parte de su estructura narrativa: las grabaciones en casete a modo de diario íntimo que hizo John, su personaje principal, en su proceso de volverse ciego. La secuencia está integrada por tres escenas: (1) un casete gira en un aparato grabador, (2) John y Marilyn conducen un auto por un camino rural, (3) la pareja arriba a una habitación de un hotel. La secuencia finaliza con los créditos de la dirección del filme.

Con relación a los efectos de sonido, lo primero que es posible señalar es que algunos de ellos no se cubren ni con AD ni con voces agregadas mientras que otros sí, y

eso varía en las distintas pistas sonoras. Ambas versiones de AD son distintas y, además, ubican la descripción que indexa la fuente de los efectos sonoros en lugares diferentes. Mientras que la AD de Louise Fryer se coloca antes del sonido, la AD locutada Stephen Mangan se coloca después:

Estándar 5.1			
Enhanced 5.1			
AD LF			
AD SM			

Detalle de la banda sonora donde se ejemplifica lo que sucede con los efectos sonoros.

AD – LF: Close up of a dusty cassette tape spooling.

[CASSETTE]

-----

[CASSETTE]

AD – SM: Close up of a dusty cassette tape turning on a spool.

Se proponen dos descripciones que, aunque distintas, aportan información similar. Además, ambas descripciones interactúan de forma diversa con el efecto de sonido, una le da pie y otra lo explica. La ubicación diferenciada de la AD provoca que los espacios vacíos de descripción cambien. En el primer caso, se respeta el pequeño silencio que existe luego del efecto sonoro; en el segundo caso, sucede lo contrario. Por lo tanto, la información sonora que reciben los espectadores en una u otra pista es distinta sobre un mismo producto audiovisual.

El siguiente aspecto interesante por destacar es lo que sucede con el silencio. En dos de los tres momentos, los silencios indicados en la banda estándar son cubiertos con AD y con voces agregadas en la banda enriquecida que cumplen la misma función: lectura del texto en pantalla “*Notes on blindness*”.

Estándar 5.1	
Enhanced 5.1	
AD LF	
AD SM	

Detalle de la banda sonora donde se ejemplifica lo que sucede con los primeros silencios.

Estándar 5.1	
Enhanced 5.1	
AD LF	
AD SM	

Detalle de la banda sonora donde se ejemplifica lo que sucede con el último silencio.

Sin embargo, en el último silencio de la secuencia, donde ambas AD también leen textos en pantalla, la banda enriquecida define no agregar ninguna información y priorizar el silencio como tal. Ese silencio, que queda libre de descripción, ejerce su función de apoyo a la estructura del relato audiovisual y la separación escenas.

La diferencia entre pistas también tiene impacto sobre la música. Se selecciona una nueva secuencia del documental va desde el minuto 14:10 hasta el minuto 17:34 y está conformada por cinco escenas: (1) John acostado en su cama con su aparato de asma. Su hijo Tom se acerca y se acuesta a su lado; (2) Tom corre en el campo entre pastizales altos; (3) John baja una escalera y camina por un pasillo; (4) John camina por la Universidad; (5) John en su oficina comienza a grabarse a sí mismo hablando sobre su ceguera.

<i>Notes on blindness</i> - 00:14:10:00 ó 00:17:34:00																			
Estándar 5.1	Yellow	Orange	Orange	Yellow	Orange	Blue	Blue	Blue	Orange	Blue	Blue	Green	Blue	Orange	Yellow	Orange	Yellow	Blue	
Enhanced 5.1	Blue	Orange	Blue	Green	Orange	Blue	Blue	Blue	Orange	Blue	Blue	Green	Blue	Orange	Yellow	Orange	Yellow	Blue	
AD LF	Purple	Orange	Purple	Yellow	Orange	Purple	Blue	Blue	Purple	Blue	Blue	Green	Blue	Purple	Orange	Purple	Orange	Purple	Blue
AD SM	Purple	Orange	Purple	Yellow	Orange	Purple	Blue	Blue	Purple	Blue	Blue	Green	Blue	Purple	Orange	Purple	Orange	Purple	Blue

Orange	Efectos de sonido
Blue	Voces
Light Blue	Voces agregadas
Green	Música
Yellow	Silencio
Purple	AD

En este ejemplo, la banda enriquecida con información incorpora música que el resto de las bandas no tiene. Esa música cubre un silencio presente en las demás bandas donde lo único que se escucha levemente es la respiración del personaje principal. Además, la banda enriquecida opta por sumar más parlamentos que ofician de descripción y que se suman a la música para cubrir el silencio:

MARYLIN: I was pregnant, of course.

JOHN: The child.

MARYLIN: You were completely blind by the time she was born.

JOHN: During the first two or three years my hope ended. There's no longer a high  
bother of a returning sight. It was a hope that I would be able to survive the ensuing  
struggle.<sup>58</sup>

Estándar 5.1	Yellow
Enhanced 5.1	Blue, Green
AD LF	Purple, Yellow
AD SM	Purple, Yellow

Detalle de la banda sonora donde se ejemplifica lo que sucede con la música.

La información extra en forma de voces sustituye la lectura de texto en pantalla “*Two years later*” que realizan ambas AD. Sin embargo, presenta de igual forma la información de que aquellos eventos que se están mostrando suceden dos años después. A través del diálogo “*During the first two or three years*” se ubica al espectador en ese momento de la historia y se sustituye la información dada por el texto en pantalla. En el caso de que esta pista sonora enriquecida sea consumida por una persona con discapacidad visual, la falta de lectura del texto en pantalla se compensa con la información de la voz agregada. En este sentido, la descripción se incorpora a las voces del filme tal como sucede en los ejemplos comentados sobre AMI (2016a, 2016b). Más aún, en este ejemplo específico, la descripción está integrada en lo que Bordwell y Thompson (1985) llaman sonido desplazado, el personaje narra en presente eventos anteriores mostrados a través de un *flashback* visual.

En suma, la AD «no convencional» adquiere sentido en su vínculo con el resto de los elementos de la banda sonora y, en la medida que existen varias versiones disponibles para que el usuario final elija, la relación entre los elementos puede cambiar incluso dentro de un mismo producto visual. La AD «no convencional» puede indexar los efectos sonoros existentes, pero también puede dar lugar a ellos, puede indicar la fuente de un diálogo o ser parte del diálogo. En este caso, su vinculación con el silencio puede modificarse. Cuando la descripción es parte de la escritura de un guion literario, se ponen a disposición las posibilidades creativas de la construcción narrativa a través del manejo del tiempo y el espacio. Por último, y en relación a las canciones, Igareda (2012) señala que éstas pueden explicar los pensamientos o sentimientos de un personaje y pueden ser

<sup>58</sup> MARYLIN: Estaba embarazada, por supuesto.

JOHN: La niña.

MARYLIN: Estabas completamente ciego cuando ella nació.

JOHN: Durante los primeros dos o tres años mi esperanza se terminó. Ya no había posibilidad de volver a ver. Esperaba poder sobrevivir a esa lucha. [Mi traducción]

un sustituto de los diálogos. En tanto la AD forma parte de los diálogos, podría también formar parte de un contenido cantado e integrar la música como tal.

#### 4.4.3 Sobre el balance y la coherencia

Considerando que la AD no convencional puede liberarse de su restricción temporal, la implicancia técnica que señala Braun (2011) es capaz de alterarse. Es decir, es necesario decidir cómo incluir la descripción durante el proceso de producción de la obra, aunque no existe una necesidad de que esa información se incorpore en forma de comentarios condensados para espacios disponibles. Esto se ve reflejado en la construcción de la AD integrada a los parlamentos de diferentes personajes, incluso construida de forma participativa (Fryer 2018a; AMI, 2016a, 2016b; Cavallo, 2015).

La falta de restricción temporal también tiene implicancias sobre el balance. Cuando la AD se crea desde el inicio del producto audiovisual, parecería tener mayor flexibilidad y posibilidad de sostener un balance adecuado en todo el texto audiovisual, manejando el sutil equilibrio de no sobrecargar a la audiencia mientras se brinda la información necesaria. Por ejemplo, si se tiene posibilidad de transmitir información a través de un diálogo o de una banda sonora enriquecida con otros elementos sonoros, se facilitaría el respeto de ciertos silencios sin cubrirlos necesariamente con descripción. De esta forma, el texto podría “respirar” de forma más apropiada tal como lo señalan los lineamientos OFCOM (2015), mantener una relación sonido-silencio más armónica durante toda la obra. Además, el descriptor -o guionista- podría ajustar de forma más precisa el ritmo en que se presenta la información descrita en función de las imágenes y cómo esa información se articula con los elementos de la banda sonora de manera consistente a lo largo de toda la obra. Dentro de la pista enriquecida de “*Notes on blindness*” se observa parte de esto. La descripción se mezcla dentro de las voces agregadas que se suceden entre pausas apoyadas por la música. La cadencia de esa información se vuelve consecuente con el ritmo de montaje a lo largo de toda la pieza.

Ahora bien, también es preciso señalar que la AD «no convencional» mantiene las implicancias de presentación que señala Braun (2011), con lo cual sigue siendo un comentario verbal donde la información se presenta de forma secuencial y no simultánea. Y esto repercute de igual forma en el balance. Volviendo al ejemplo de la entrevista “Show Me Your Art” (AMI, 2016b), ésta presenta dos versiones diferenciadas, una con IDV y otra con AD «convencional». La comparación entre ambas versiones aporta algunos datos interesantes sobre lo dicho anteriormente. La versión con IDV incorpora



en los diálogos toda la descripción de las acciones y, en efecto, demora casi 30 segundos más que aquella versión con AD para explicar la misma situación. Además, si se observa ambos productos, el único que tiene disponibles dos espacios de silencio que se alternan con las voces es la versión con AD «convencional». En definitiva, aún con la ventaja de un manejo más flexible de los elementos sonoros, la cuestión del balance puede resultar difícil de lograr cuando la AD mantiene su rasgo de presentar información secuencial.

Con respecto a la coherencia, la AD «no convencional» busca, de igual modo, recrear los vínculos intermodales con los elementos sonoros de diferente naturaleza: efectos de sonido, música y silencio. Ahora bien, en el escenario de una descripción mezclada en las voces de un filme, no sería preciso recrear vínculos intramodales dado que ambos elementos verbales -voces y AD- se fusionan en uno solo. En efecto, cuando la AD se incorpora al inicio del proceso de producción en etapa de desarrollo, por ejemplo, la cohesión del texto construido se toma en cuenta en el proceso mismo de escritura de la obra, sin necesidad de que la descripción detecte los vínculos que aportan cohesión posteriormente.

#### **4.4.4 Sobre los parámetros técnicos**

De acuerdo a lo que señalan Cerezo Merchán et al. (2017), trabajar la AD al tiempo que se trabaja el montaje de la obra puede ser de utilidad para el mismo proceso descriptivo. De acuerdo con los autores, la secuencia de montaje en una línea de tiempo sirve para el análisis del texto audiovisual a ser audiodescrito, para detectar sus fragmentos con mayor y menor facilidad de descripción. A partir de esa información en la etapa de postproducción, el audiodescriptor puede tomar mejores decisiones.

Tanto al estar incluida dentro de los diálogos, como siendo comentarios condensados pero ubicados en etapa de montaje, el trabajo sobre las sucesivas pistas de audio da la posibilidad de manejar el volumen de la AD al tiempo que se trabaja el volumen del resto de los elementos de la banda sonora. La inclusión de la AD desde etapas tempranas en la producción audiovisual parece provocar una mayor libertad para el manejo de parámetros técnicos como el volumen o intensidad.

Una tecnología que colabora en esta dirección es el *object-based audio* que permite la manipulación de objetos sonoros de forma diferenciada dentro del flujo sonoro.

Audio content production or interactive rendering is traditionally based on the manipulation of sound objects. We define sound objects as audio waveforms

(audio elements) and associated parameters (metadata) that embody the artistic intent by specifying the translation from the audio elements to loudspeakers signal. (...) These sound elements can be further manipulated (...), so as to be positioned in a horizontal plane around the listener, or in more recent systems in full three-dimensional (3D) space, using positional metadata (Roginska y Geluso, 2018, p. 244)<sup>59</sup>.

Esta tecnología está siendo utilizada en productos con AD «convencional» donde, con un producto finalizado, se extrae la descripción y se la separa como objeto sonoro del resto de la banda. De esa forma es posible adecuar su intensidad sonora y la del resto de los componentes de forma autónoma (Simon, 2019). Sin embargo, en un escenario de creación de AD «no convencional», es posible incorporar este tipo de tecnología al inicio del proceso con mayores posibilidades de aplicación. Por ejemplo, es posible elaborar un archivo con varios objetos sonoros capaz de ser manipulado y personalizado por un usuario a través de una interfaz accesible. El ajuste de volumen de los objetos en la mezcla es guardado como metadatos, en lugar de exportarse un único canal con todos los elementos juntos. Asimismo, esta tecnología aporta a la dimensión espacial de lo sonoro pudiendo modificar la posición de la descripción con respecto al resto de la banda y, por tanto, abriendo la posibilidad de diversos puntos de escucha para el espectador. Eso brinda amplias posibilidades creativas para los realizadores audiovisuales y para los procesos de accesibilidad (Simon, 2019; ImAc, 2019).

## 5. Conclusiones

El presente Trabajo Final de Maestría ha centrado su atención en la vinculación entre la AD, especialmente aquella definida como «no convencional», y la banda sonora. La revisión literaria relativa a este último aspecto señala que la noción de banda sonora y su relación con la imagen se mantiene en discusión. Mientras ciertos autores manejan la posibilidad de que la banda sonora adquiera cierta autonomía de la imagen y busque un contrapunto (Rodríguez, 1998), otros entienden la banda sonora como un elemento que

---

<sup>59</sup> La producción de audio o la representación interactiva se basa tradicionalmente en la manipulación de objetos sonoros. Definimos los objetos sonoros como formas de onda de audio (elementos de audio) y parámetros asociados (metadatos) que expresan la intención artística traduciendo los elementos de audio a la señal de los altavoces (...). Estos elementos sonoros pueden manipularse (...) y colocarse en un plano horizontal alrededor del oyente o, en sistemas más recientes, en un espacio tridimensional (3D) a través del uso de metadatos de posición [mi traducción].

complementa la imagen pero que no tiene razón de ser por sí sola (Chion, 1993). Esta misma discusión puede verse en el ámbito de la AD. Algunas propuestas contemplan la posibilidad de que la banda sonora integre la AD y sea un todo unificado independiente de la imagen, tal como sucede en los *Audio Dramas* (Fryer, 2010) o en los *Audio Filmes* (López et al., 2016), mientras que otras entienden la AD como un elemento dentro de la banda sonora que necesariamente tendrá una vinculación con la imagen ya que su función es describirla (Braun, 2011). Ciertamente, uno de los aspectos a los que aporta esta discusión es a la definición y el alcance de la AD, vertiente a la que intenta contribuir este trabajo.

El primer objetivo propuesto para este análisis consiste en aportar una caracterización de lo que se entiende por AD «no convencional». Para esto, se comienza por caracterizar la AD «convencional» partiendo de la distinción elaborada por Udo y Fels (2009) y ampliando a aquellas características centrales, restricciones específicas y forma de producción. Para esto se vale de revisar la literatura académica y los estándares internacionales que lo refieren. Una vez delimitado lo que se entiende por AD «convencional», se relevan aquellas investigaciones y documentos que dan cuenta de nuevas formas de AD distintas a lo tradicional. Asimismo, se avanza en definir el diseño universal como marco para comprender esa forma alternativa y, específicamente, la Producción Audiovisual Accesible como modelo de trabajo que habilita la elaboración de este tipo de descripción en el ámbito cinematográfico.

Este análisis descriptivo permite entonces aproximarse a una caracterización: la AD «no convencional» puede definirse como aquella que, en primer lugar, permite una escritura de guion que no describe estrictamente lo que ve, sino que integra elementos que se entiende le aportan valor informativo, pero también emocional. En este sentido, se puede volcar hacia la subjetividad, la descripción en primera persona, la inclusión del lenguaje cinematográfico o la visión del autor a través del guion literario, entre otras propuestas. En definitiva, se aleja de lo recomendado en buena parte de los estándares internacionales hasta ahora producidos (AENOR, 2005; Gonant y Morisset, 2008; Rai et al., 2010; ACB, 2010). Tal como será explicado en lo relativo al sonido, la AD puede dejar de ser un comentario externo para estar integrada en una voz en off o incluso en el diálogo de un personaje, con lo cual su forma de guionado se modifica.

En segundo lugar, la AD «no convencional» es aquella que se integra al proceso de producción audiovisual en etapas iniciales. Esto quiere decir que puede contemplarse desde el desarrollo audiovisual, es decir, en la escritura del guion, provocando que la

descripción se incluya en los diálogos. Puede, asimismo, contemplarse desde la etapa de preproducción, cuando se recluta al equipo que trabajará para ese filme. En este esquema, puede integrarse la figura de un director de accesibilidad y traducción (DAT) o de un experto en accesibilidad a los medios que haga el guionado o, en su defecto, subcontrate al audiodescriptor. Por último, contemplar la AD durante la etapa de postproducción da como resultado, la posibilidad de modificar ciertos aspectos del montaje del filme a efectos de que la descripción no se vea restringida por el tiempo. Por lo tanto, la posibilidad de seleccionar en qué etapa de la producción se incluye la AD, parece redundar en una variedad más grande de posibilidades al momento de su creación y ejecución. Si bien no puede afirmarse aún que esas posibilidades necesariamente provoquen mejores resultados para los usuarios finales, ciertas investigaciones recientes en el entorno de la Producción Audiovisual Accesible comienzan a arrojar luz en ese sentido (Romero Fresco, 2018b).

En tercer lugar, la AD «no convencional» está destinada a todos los espectadores, y en especial a aquellos que tienen discapacidad visual. Además, bajo una perspectiva del diseño universal, la AD también puede ser útil para personas adultas, para personas que no puedan ver la imagen debido a las condiciones del entorno o incluso como apoyo a la comprensión de personas con discapacidad cognitiva. En relación con esto, ya en el año 1995 y en el marco del proyecto AUDETEL en el Reino Unido, Rabbitt y Carmichael (citado por Fryer, 2016) examinan la comprensión de fragmentos audiovisuales con AD en adultos mayores sin discapacidad visual. Los principales resultados de la investigación indican que la AD mejora la comprensión de los fragmentos y no impide el disfrute del programa por parte de los participantes. Más recientemente, la investigación en el marco del proyecto EASIT se vuelca al análisis y elaboración de AD fáciles de escuchar y entender por parte de todos los usuarios (Bernabé y Orero, 2019).

En cuarto lugar, la AD «no convencional» admite que existan variantes de descripción para que el usuario final elija en función de sus necesidades y gustos. Mientras la versión «convencional» de AD brinda una descripción que debe atender las necesidades de un público diverso, la AD «no convencional» habilita la personalización de los recursos. Asimismo, la mezcla de la descripción dentro de los diálogos puede conformar una obra final que sea idéntica para aquellos con y sin discapacidad visual.

En quinto lugar, el equipo humano involucrado en la AD «no convencional» puede diferir. El audiodescriptor que trabaja de forma autónoma, manteniendo poco o ningún contacto con el realizador puede integrarse al equipo de trabajo del propio filme.

Puede responder al director de accesibilidad y traducción o directamente al director si la producción tiene una menor escala. Incluso el propio director puede escribir la AD si se involucra en el proceso de accesibilidad de su película, manteniendo el control sobre la traducción de su obra como una tarea más bajo su rol. Con relación a los usuarios finales, pueden participar del proceso de accesibilidad en tareas de testeo o asesoría durante cualquier etapa de la producción audiovisual o incluso siendo parte de la creación.

En sexto y último lugar, la AD «no convencional» deja de ser un recurso externo a la obra para pasar a integrarla, a ser un elemento creativo más que, en mayor o menor medida, puede determinar aspectos narrativos y estéticos del filme. La inclusión de AD en los diálogos es un claro ejemplo de esto: una descripción dentro de la diégesis impacta en las decisiones narrativas del producto, una descripción en la voz de un personaje impacta en el estilo de ese filme. Adquiere la misma relevancia que cualquier otro elemento usado para contar esa historia y completa la obra.

El segundo objetivo de este trabajo es explorar la relación entre los elementos de la banda sonora audiovisual y la AD, cuando ésta es creada e incorporada desde las primeras etapas de la producción audiovisual. En primer lugar, se observa que dada la posibilidad de que la AD se integre en una voz en off o en un diálogo de la historia, es posible modificar la restricción temporal que suele tener. En este caso, ya no se relaciona con los demás elementos en función del espacio disponible para hacerlo, sino que es parte intrínseca de la banda sonora. Asimismo, la AD puede presentarse como comentarios condensados, pero ajustando los espacios disponibles durante el montaje para que el balance de información sea el más adecuado.

Con respecto a la relación que mantiene la AD con el resto de los elementos además de las voces, puede señalarse que, aún integrada en los diálogos, continúa indexando la fuente de los efectos sonoros antes o después de que estos ocurren. Una variante parece observarse en que una descripción puede dar pie a la creación de un efecto sonoro en lugar de únicamente referir a él. Con referencia al silencio, la AD «no convencional» podría habilitar que éstos no sean estrictamente visualizados como espacios disponibles para la descripción, sino que, al contar con un mejor balance de la información presentada, algunos de ellos puedan respetarse y cumplir la verdadera función narrativa, emotiva o simbólica que tienen. Por último, con referencia a la música, el mejor manejo del balance podría redundar en un porcentaje de cobertura de las canciones más apropiado y en que la descripción se integre como parte de la letra de una canción. La producción de la banda sonora implica la selección y producción de los

sonidos que finalmente tendrá ese filme. Durante la etapa de montaje y postproducción, los elementos se mezclan entre sí ponderando unos sobre otros en función de la necesidad narrativa y de las decisiones estéticas de la historia. En la medida que la AD se incluye desde el inicio, puede tomarse como un elemento más a incorporar en esa mezcla de sonido, puede ponderarse por sobre otros elementos si fuese necesario. Tal como señala Thom (1999) sobre el proceso de construcción sonora, la incorporación de la AD desde etapas tempranas puede provocar una relación más orgánica entre elementos.

El balance de información dentro de la obra audiovisual tiene una doble posición. Por un lado, la falta de restricción temporal y la inclusión de la descripción dentro de los diálogos o parlamentos parece aportar flexibilidad para lograr un balance apropiado y de forma consistente. Sin embargo, la secuencialidad como rasgo de la descripción verbal puede asimismo repercutir en el equilibrio de los diferentes elementos a la interna del texto. Sobre la coherencia, mientras tanto, la AD «no convencional» recrea los vínculos intermodales con aquellos elementos sonoros de diferente naturaleza tales como efectos de sonido, música y silencio. Mientras tanto, en la medida que la AD está contenida en las voces del filme, no precisa recrear vínculos intramodales.

Los parámetros técnicos, principalmente el volumen, también puede presentar algunos cambios cuando la AD se incorpora bajo una perspectiva de Producción Audiovisual Accesible. Por un lado, permite ajustar el volumen de la descripción y de los demás elementos por separado, priorizando eventualmente uno u otro en función de las necesidades narrativas y las de acceso. Las nuevas tecnologías sonoras habilitan la inclusión de nuevos puntos de escucha que el espectador puede elegir, y que le configuran un entorno sonoro distinto al habitual, con perspectivas sonoras diferentes y mayor espacialidad.

Al igual que lo que sucede en el modo convencional, cuando la AD «no convencional» se integra a la banda sonora, aporta a la función puntualizadora, es decir, a indicar a qué elementos prestarle atención por sobre otros y clarificar aspectos de la imagen. Sin embargo, la capacidad de reforzar el dramatismo, construir atmósferas y generar sensación de espacialidad podría verse influido positivamente por el manejo de las voces (en las cuales puede estar contenida la descripción), por el uso del silencio para su verdadera función narrativa y por la variación de direccionalidad y perspectivas sonoras aportadas por las nuevas tecnologías.

Para finalizar, se entiende necesario señalar que, en tanto investigación conceptual, este trabajo presenta ciertas limitantes en su validez. No es posible afirmar

una relación causal entre la inclusión de la AD «no convencional» en etapas tempranas y lo que esto provoca en los demás elementos de la banda sonora de un filme. En este sentido, las conclusiones que aquí se desprenden toman forma de hipótesis que deben ser sometidas empíricamente. En suma, esta investigación descriptiva y exploratoria parte de una serie de preguntas que orientan la observación de la AD en un nuevo marco conceptual, el de la Producción Audiovisual Accesible. Se entiende que el valor de este trabajo radica en poder sistematizar aquellos documentos escritos y audiovisuales que dan cuenta de nuevas formas de AD, para desde allí construir una caracterización novedosa y pertinente que pueda ser base de investigaciones futuras.

### **5.1 Líneas futuras de investigación**

El presente trabajo abordó de forma descriptiva la relación que establece la AD «no convencional» con la banda sonora. Durante su proceso de elaboración han surgido diversas líneas de trabajo a futuro que se detallan a continuación.

En primer lugar, se entiende que la caracterización aquí aportada sobre AD «no convencional» no se clausura con esta revisión, sino que, por el contrario, es preciso continuar revisando estas categorías, modificarlas o incorporar otras, y someterlas a evidencia empírica que permita comprobar su validez. En efecto, puede resultar interesante no dividir las formas de AD en «convencional» y «no convencional», sino visualizarlo como un continuo que va desde las prácticas más tradicionales a las más alternativas, donde las decisiones sobre cuándo incorporar la descripción, a quién va dirigida, quién y cómo la guiona, quiénes se involucran en el proceso, puedan variar en función de las necesidades de cada proyecto.

De acuerdo con lo planteado por Fryer (2010), la vinculación entre sonido y AD es un tema poco abordado que abre posibilidades de investigación desde distintos enfoques. Tomando como base los estudios experimentales con usuarios finales sobre efectos de sonido (Fryer et al., 2013) y sobre la intensidad o volumen (Rodríguez, 2017), se entiende necesario ampliar la investigación de cara, por ejemplo, a relevar las preferencias de los espectadores con discapacidad visual sobre el balance de la información en AD y el silencio, o sobre el balance de información en AD y la música. Sobre este último punto, Igareda (2012) señaló que las letras de las canciones pueden explicar los pensamientos o sentimientos de un personaje y ser sustituto de los diálogos. Se cree entonces relevante ahondar en la posibilidad de combinar la descripción dentro de las letras de las canciones en tanto elemento verbal presente en la narrativa fílmica, o

el reconocimiento de *leitmotifs* como forma de descripción sonora o identificación de personajes por fuera de la AD. Si bien existen algunos ejemplos seleccionados para este trabajo, las posibilidades creativas que presenta la inclusión de la AD dentro de las voces de un filme aún requieren de mayor profundización. En este sentido, se entiende pertinente, por ejemplo, relevar la comprensión sobre la trama o la sensación de presencia de los espectadores ciegos cuando el modo de presentación de la AD cambia de su forma tradicional de comentarios condensados a estar integrada dentro de los diálogos de un filme. De igual forma, puede resultar pertinente ahondar en la valoración que hacen otros grupos de usuarios (adultos mayores, personas con discapacidad cognitiva, personas que consumen un producto audiovisual en condiciones visuales y sonoras limitadas) sobre esta nueva forma de descripción. En el año 2015, AMI lleva adelante un estudio con 150 participantes para validar la calidad de la IDV. Uno de los resultados arroja que los usuarios tienen interés de ver tipos de programas o géneros en los cuales la IDV funciona mejor (AMI, 2016). En este sentido, se entiende preciso continuar investigando sobre cuáles son los formatos y géneros más pertinentes para una descripción integrada en los diálogos, ya que el objetivo del cine de mostrar y no decir, de sugerir y no declarar, puede resultar contradictorio con esta tendencia explicativa que tiene la descripción integrada.

Las nuevas posibilidades tecnológicas del *object-based audio*, la espacialización y la producción audiovisual inmersiva requieren de una aproximación más específica a cuál es la interacción que tienen los usuarios con esas tecnologías, qué tipo de experiencias provocan, qué otras necesidades de acceso emergen cuando las formas de consumo difieren de lo tradicional. En este sentido, se entiende que estos estudios estarán cada vez más permeados por otras disciplinas tales como la ingeniería audiovisual, industrial, de software o sonora; otras metodologías activas como el diseño centrado en el usuario o el pensamiento de diseño (*design thinking*), y otras herramientas tales como la inteligencia artificial que complementen el abordaje. En este sentido, se entiende que una línea interesante de investigación futura está en la exploración de otras variantes de audio enriquecido y su alternancia y sustitución con la AD, así como los dispositivos y herramientas tecnológicas que permiten ofrecer variedad de propuestas para las necesidades diversificadas de los consumidores.

El desarrollo específico de la Producción Audiovisual Accesible abre un gran abanico de temáticas y enfoques para la investigación. Supone la modificación de un método de producción, con sus recursos humanos, medios técnicos y económicos involucrados. En lo que respecta a la AD y sus posibilidades de inclusión en etapas más



tempranas, se cree necesario avanzar en la investigación de qué profesionales requiere esta nueva forma de descripción, qué habilidades y competencias se adhieren a las ya sugeridas: la escritura en formato de guion literario, la escenificación o la capacidad de trabajo en equipos de rodaje con gran cantidad de personas y una escala altamente jerárquica. Si bien existen antecedentes específicos (Romero Fresco, 2013; Romero Fresco y Fryer, 2018), se entiende que para fortalecer el área de la Producción Audiovisual Accesible es necesario profundizar en qué actividades pueden suceder en cada etapa y cómo se llevan adelante, qué costos y beneficios trae asociados esta nueva forma de producción, qué incidencia tiene sobre la calidad de los servicios accesibles brindados, qué valoran los usuarios finales sobre estas formas novedosas de AD. Algunas de las preguntas que se desprenden de este nuevo método tienen que ver con los productos: ¿una AD «no convencional» es posible de utilizarse en cualquier tipo de producto audiovisual? ¿La elaboración de una AD «no convencional» es viable en cualquier esquema productivo, desde el más amateur hasta el más industrial? ¿Alcanzará ciertos niveles de estandarización como sucedió con la AD «convencional»? Algunas preguntas alcanzan a la formación: ¿qué orientación tiene que tomar la capacitación en traducción audiovisual y producción audiovisual para ajustarse a este nuevo escenario? Otras preguntas remiten al proceso de elaboración: ¿Cómo se integra la producción de la AD con la producción de la banda sonora de un filme? Lejos de tener respuestas exactas, estas preguntas dejan en evidencia la necesidad de continuar investigando y profundizando las posibilidades creativas de la audiodescripción como técnica de acceso, en el sentido más amplio de este término.

## 6. Bibliografía

- Accessible Media Inc. (2014). *Integrated Described Video. An introduction to how AMI creates original television content that audiences who are blind, partially sighted and fully sighted can enjoy together*. Recuperado de <http://nbviewer.jupyter.org/github/a11yofficer/dvbp/blob/master/AMI-IDV-White-Paper.pdf>
- Accessible Media Inc. (2016). *Integrated described video best practices*. Recuperado de <http://nbviewer.jupyter.org/github/a11yofficer/dvbp/blob/master/Integrated-Described-Video-Best-Practices.pdf>
- Accessible Media Inc. (s.f.). *Integrated Described Video (IDV)* [Página web]. Recuperado de <https://www.ami.ca/idv>
- Alvim, L. (2017). Contrapunto audiovisual? De Eisenstein a Chion. *Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, 24, 2. doi: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2017.2.24688>
- American Council of the Blinds. (2010). *Audio Description Guidelines and Best Practices*. Washington, USA: ACB. Recuperado de [www.acb.org/adp/docs/AD-ACB-ADP%20Guidelines%203.1.doc](http://www.acb.org/adp/docs/AD-ACB-ADP%20Guidelines%203.1.doc)
- Amount, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (2005). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Comunicación.
- Amount, J., y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Asociación Española de Normalización y Certificación. (2005). *Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías. UNE 153020*. Madrid, España: AENOR.
- Ballester, A. (2007). La Audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación. *TradTerm*, 13, 151-169. Recuperado de <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47471/51199>
- Bardini, F. (2015). *Audio Description and Film Experience: Design of a Reception Study*, poster, Fifth Advanced Research Seminar on Audio Description (ARSAD), Barcelona, Spain. Recuperado de [http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/bardini\\_ARSAD\\_2015.pdf](http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/bardini_ARSAD_2015.pdf)
- Bardini, F. (2017). Audio Description Style and the Film Experience of Blind Spectators: Design of a Reception Study. *International Journal of Translation*, 19, 49-73.
- Barroso, J. (2008). *Realización Audiovisual*. Madrid, España: Editorial Síntesis.

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1985). Fundamental aesthetics of sound in the cinema. En E. Weis, y J. Belton (Eds.), *Film Sound: Theory and Practice*, (pp. 181-200), Nueva York: Columbia University Press.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona, España: Paidós.
- Branson, J. (2017). *Bringing Media Accessibility in from the Cold: A Comparative Analysis of Collaborative and Standard Approaches to AD and SDH for The Progression of Love* [Tesis de Maestría]. University of Roehampton. Recuperado de <https://mapaccess.uab.cat/conference-presentations/bringing-media-accessibility-cold-comparative-analysis-collaborative-and-0>
- Braun, S. (2008). Audio description research: state of the art and beyond. *Translation Studies in the New Millenium* 6, 14-30. Recuperado de <http://epubs.surrey.ac.uk/303022/1/fulltext.pdf>
- Braun, S. (2011). Creating Coherence in Audio Description. *Meta: Translators' Journal*, 56(3), 645-662.
- Cabeza-Cáceres, C. (2013). *Audiodescripció i recepció. Efecte de la velocitat de narració, l'entonació i l'explicitació en la comprensió fílmica* (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cavalcanti, A. (1985). Sound in films. En E. Weis, y J. Belton (Eds.), *Film Sound: Theory and Practice*, (pp. 98-111), Nueva York: Columbia University Press.
- Cavallo, A. (2015). Seeing the word, hearing the image: the artistic possibilities of audio description in theatrical performance. *RiDE: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 20(1), 125–134. doi:10.1080/13569783.2014.983892
- Cerezo Merchán, B., de Higes Andino, I., Galán, E., y Arnau Roselló, R. (2017). Montaje audiovisual e integración de la audiodescripción en la producción documental. *InTRAlinea Special Issue: Building Bridges between Film Studies and Translation Studies*. Recuperado de <http://www.intraline.org/archive/article/2252>
- Chaume, F. (2018). An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 40-63.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Cátedra.

- Chmiel, A. (2015). What is film sound? En A. Remael, N. Reviere, y G. Vercauteren (Eds.), *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*, (pp. 36-39), Trieste, Italia: EUT Edizioni, Università Di Trieste.
- Crook, T. (1999). *Radio Drama: Theory and Practice*. London-New York: Routledge
- Derrida, J. (1967). *De la grammatologie*. Paris, Francia: Editions de Minuit.
- Díaz Cintas, J. (2007). Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *Revista Trans 11*, 45-49. Recuperado de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_11/%20T.45-59.JorgeDiazCintas.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_11/%20T.45-59.JorgeDiazCintas.pdf)
- Díaz Cintas, J., Orero, P., y Remael, A. (Eds.) (2007). *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi.
- Di Giovanni, E. (2018). Participatory accessibility: Creating audio description with blind and non-blind children. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 155-169.
- Eisenstein, S. M., Pudovkin, V. I., y Alexandrov, G. V. (1985). A statement. En E. Weis, y J. Belton (Eds.), *Film Sound: Theory and Practice*, (pp. 83-85), Nueva York: Columbia University Press.
- Fels, D., Udo, J. P., Diamond, J.E., y Diamond J. I. (2006) A comparison of alternative narrative approaches to video description for animated comedy. *Journal of Visual Impairment y Blindness*, 100(5).
- Fels, D., Udo, J. P., Ting, P., Diamond, J.E., y Diamond J. I. (2006). Odd Job Jack described: a universal design approach to described video. *Univ Access Inf Soc*, 5, 73-81. doi:10.1007/s10209-006-0025-0
- Ferrerira, S., Couto, V., Verdi, T. (2011). Propostas para um modelo brasileiro de audiodescrição para deficientes visuais. *Tradução y Comunicação*, 22, 9-29.
- Fernández Diez, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Fidyka, A. y Matamala, A. (2018). Audio description in 360° videos. Results from focus groups in Barcelona and Kraków. *Translation Spaces*, 7(2), 285-303.
- Follete, M., Mueller, J. L., y Mace, R. L. (1998). *The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities*. Carolina del Norte, USA: Center for Universal Design.
- Fresno, N., Castellà, J., y Soler-Vilageliu, O. (2016). 'What Should I Say?' Tentative Criteria to Prioritize Information in the Audio Description of Film Characters. En A. Matamala, P.Orero (Ed.), *Researching Audio Description. New approaches*, (pp. 134-167). Londres, UK: Palgrave Macmillan. doi: 10.1057/978-1-137-56917-2

- Fryer, L. (2010). Audio description as audio drama – a practitioner's point of view. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 205-213. doi:10.1080/0907676X.2010.485681
- Fryer, L. (2016). *An introduction to audio description: A practical guide*. Londres, UK: Routledge.
- Fryer, L. (2018a). Staging the audio describer: An exploration of integrated audio description. *Disability Studies Quarterly*, 36(4). doi: <http://dx.doi.org/10.18061/dsq.v38i3.6490>
- Fryer, L. (2018b). The independent audio describer is dead: Long live audio description! *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 170-186.
- Fryer, L., Pring, L., y Freeman, J. (2013). Audio Drama and the imagination. The influence of sound effects on presence in people with and without sight. *Journal of Media Psychology*, 25(2), 65-71. doi: 10.1027/1864-1105/a000084
- Gonant, F. y Morisset, L. (2008). La charte de l'audiodescription [Documento en línea] (acceso 26 de junio de 2017). Recuperado de <http://www.enaparte.org/audiodescription/pdf-doc/Charte-de-laudiodescription.pdf>
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies. Narrative film music*. London: BFI Publishing-Indiana University Press.
- Greco, G. (2016). On accessibility as a Human Right. En A. Matamala, y P. Orero (Ed.), *Researching Audio Description. New approaches*, (pp. 11-34). Londres, UK: Palgrave Macmillan. doi: 10.1057/978-1-137-56917-2
- Greco, G.M. (2018). The nature of accessibility studies. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 205-232.
- Haig, R. (Noviembre de 2002). Audio Description: art or industry? [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.rainahaig.com/pages/AudioDescriptionAorI.html>
- Igareda, P. (2012). Lyrics against images: music and audio description. *MonTI: Monografías de traducción e interpretación*, 4, 233-254.
- Iglesias, E., Martínez, S., y Chica, A. (2015). Cross-fertilisation between reception studies in audio description and interpreting quality assessment. The role of the describer's voice. En R. Piñero, y J.D. Cintas (Eds.), *Audiovisual Translation in a Global Context*, (pp. 72-95). Londres: Palgrave Macmillan.
- Immersive Accessibility Project (ImAC) (2019). Audio Description for 360° video content [Página web]. Recuperado de <http://www.imac-project.eu/2019/01/18/audio-description-for-360-video-content/>
- Independent Television Commission. (2000). ITC Guidance on Standards for Audio Description, [Documento en línea]. Recuperado de

[http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc\\_publications/codes\\_guidance/audio\\_description/index.asp.html](http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html)

Jankowska, A. (2015). *Translating audio description scripts: translation as a new strategy of creating audio description*. Frankfurt am Main: Peter Lang Edition.

Jiménez, C. (Ed.) (2007). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Jiménez, C. y Seibel, C. (2010). Traducción accesible: narratología y semántica de la audiodescripción. En Actas del IV Congreso «El Español, Lengua de Traducción». El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo (pp. 451-468). Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/048\\_jimenez-seibel.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/048_jimenez-seibel.pdf)

Jiménez, C., Seibel, C. y Rodríguez, A. (Eds.) (2010). *Un corpus de cine: fundamentos teóricos y aplicados de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Kruger, J. (2010). Audio narration: re-narrativising film. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 231-249. doi: 10.1080/0907676X.2010.485686

Lopez, M. J., Kearney, G. C., y Hofstadter, K. (2016). Enhancing audio description: sound design, spatialisation and accessibility in film and television. Recuperado de <http://enhancingaudiodescription.com/wp-content/uploads/2016/11/RS2016-paper-Lopez-et-al.pdf>

Lopez, M. y Pauletto, S. (2009, Mayo). The design of an audio film for the visually impaired. Proceedings of the 15th International Conference on Auditory Display, Copenhagen, Denmark. Recuperado de <https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/51421/LopezPauletto2009.pdf>

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Maszerowska, A. (2013). Language Without Words: Light and contrast in audio description. *The Journal of Specialised Translation* 20, 165-180. Recuperado de [http://www.jostrans.org/issue20/art\\_maszerowska.pdf](http://www.jostrans.org/issue20/art_maszerowska.pdf)

Maszerowska, A. y Mangiron, C. (2014). Strategies for dealing with cultural references in audio description. En A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (Ed.), *Audio Description, new perspectives illustrated*, (pp. 159-177). Amsterdam - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Maszerowska, A., Matamala, A., Orero, P., y Reviers, N. (2014). From source text to target text. The art of audio description. En A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (Ed.), *Audio Description, new perspectives illustrated*, (pp. 1-10). Amsterdam - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Matamala, A. (2006). La accesibilidad en los medios: aspectos lingüísticos y retos de formación. En R. Pérez-Amat y Á. Pérez Ugena (Codir.), *Sociedad, integración y televisión en España* (pp. 293-306). Madrid: Laberinto.

Matamala, A., y Orero, P. (Eds.) (2016). *Researching Audio Description. New approaches*. Londres: Palgrave Macmillan.

Matamala, A. y Rami, N. (2009). Análisis comparativo de la audiodescripción española y alemana de *Good-Bye Lenin*. *J g t o p g w u 0 " T g x k u v c " f g " V t c f w e Interpretación 11*, 249-266. Recuperado de [http://www5.uva.es/hermeneus/hermeneus/11/arti10\\_11.pdf](http://www5.uva.es/hermeneus/hermeneus/11/arti10_11.pdf)

Morales, L. F. (2011). Variables e impacto perceptivo del overlapping o encabalgamiento audiovisual. *Revista Icono*, 14(2), 227-248.

Office of Communications. (13 de mayo de 2015). Code on Television Access Services [Documento en línea]. Recuperado de [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0016/40273/tv-access-services-2015.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0016/40273/tv-access-services-2015.pdf)

Orero, P., Casacuberta, D., y Maszerowska, A. (2016). Audio describing silence: Lost for words. En A. Jankowska y A. Szarkowska (Eds.), *New Points of View on Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Berlin: Peter Lang.

Orero, P. (Ed.) (2004). *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co.

Pérez Payá, M. (2007). La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras. En C. Jiménez (Ed.), *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para Sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, (pp. 81-93). Frankfurt, Alemania: Peter Lang.

Pérez Payá, M. (2015). *Guion cinematográfico y guion audiodescriptivo: Un viaje de ida y vuelta* [Tesis Doctoral]. Universidad de Granada. Retrieved from <https://hera.ugr.es/tesisugr/25539516.pdf>

Piety, P. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 98, 453-469. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ683817.pdf>

Pudovkin, V. I. (1985). Asynchronism as a principle of sound film. En E. Weis, y J. Belton (Eds.), *Film Sound: Theory and Practice*, (pp. 86-91), Nueva York: Columbia University Press.

Rai, S., Greening, J., y Petré, L. (2010). *A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries*. Londres, UK: RNIB (Royal National Institute for the Blind).

- Remael, A. (2012). For the use of sound. Film sound analysis for audio-description: Some key issues. *MonTI: Monografías de traducción e interpretación*, 4, 255-271.
- Remael, A. y Vercauteren, G. (2010). The translation of recorded audio description from English into Dutch. *Perspectives studies in translation: theory and practice*, 18(3), 155-171.
- Remael, A. y Vercauteren, G. (2014). Spatio-temporal setting. En A. Maszerowska, A. Matamala, P. Orero (Ed.), *Audio Description, new perspectives illustrated*, (pp. 61-80). Amsterdam - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Remael, A., Reviere, N., y Vandekerckhove, R. (2016). From Translation Studies and audiovisual translation to media accessibility. Some research trends. *Target* 28(2), 248–260. doi:10.1075/target.28.2.06rem
- Remael, A., Reviere, N., y Vercauteren, G. (2015). *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*. Trieste, Italia: EUT Edizioni, Università Di Trieste.
- Rodríguez, A. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Rodríguez, A. (2015, Junio). *Audio quality in audio description: Getting the priorities right*. Artículo presentado en IEEE International Symposium on Broadband Multimedia Systems and Broadcasting, Ghent, Belgium. doi: 10.1109/BMSB.2015.7177235
- Rodríguez, A. (2017). *Audiodescripción y propuesta de estandarización de volumen de audio: hacia una producción sistematizada [Tesis Doctoral]*. Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl\\_10803\\_459247/alro1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_459247/alro1de1.pdf)
- Roginska, A.; y Geluso, P. (2018). *Immersive sound: the art and science of binaural and multi-channel audio*. New York: Routledge.
- Romero Fresco, P. (2013). Accessible filmmaking: joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 201-223.
- Romero Fresco, P. (2017). Accessible Filmmaking in Documentaries. *InTRAlinea, Special Issue: Building Bridges between Film Studies and Translation Studies*. Recuperado de [http://www.intraline.org/specials/article/accessible\\_filmmaking\\_in\\_documentaries](http://www.intraline.org/specials/article/accessible_filmmaking_in_documentaries)
- Romero Fresco, P. (2018a). In support of a wide notion of media accessibility: Access to content and access to creation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 187-204.



- Romero Fresco, P. (2018b). Eye-tracking, Subtitling and Accessible Filmmaking. En T. Dwyer, C. Perkins, S. Redmond, y J. Sita (Ed.), *Seeing into screens. Eye tracking and the moving image*, (pp. 235-258). Londres, UK: Bloomsbury Academic.
- Romero Fresco, P. (2019). *Accessible Filmmaking. Integrating translation and accessibility into the filmmaking process*. Abingdon, UK: Routledge.
- Romero Fresco, P. y Fryer, L. (2018). *Accessible Filmmaking Guide*. London: British Film Institute.
- Roofthoof, H., Remael, A., y Van den Dries, L. (2018) Audio description for (postdramatic) theatre. Preparing the stage. *The Journal of Specialised Translation*, 30, 232-248. Recuperado de [https://www.jostrans.org/issue30/art\\_roofthoof\\_et\\_al.pdf](https://www.jostrans.org/issue30/art_roofthoof_et_al.pdf)
- Saitta, C. (2012). La banda sonora, su unidad de sentido. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 41, pp 183-201.
- Saldanha, G., y O'Brien, S. (2013). *Research methodologies in translation studies*. Manchester: St. Jerome.
- Salway, A. (2007). A corpus-based analysis of audio description. En J. Díaz Cintas, P. Orero, A. Remael (Ed.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*, (pp. 151-174). Amsterdam - Nueva York: Rodopi.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Simon, C. (2019, Marzo). *Accessibility for next generation audio*. Presentación en workshop: recording, mixing and delivering audio description. ADLAB PRO Multiplier Event, Barcelona, España. Recuperado de [http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/adlabpro\\_m4\\_simon.pdf](http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/adlabpro_m4_simon.pdf)
- Snyder, J. (2008). The Visual Made Verbal. En J. Diaz Cintas (Ed.), *The didactics of Audiovisual Translation*, (pp. 191-198). Ámsterdam: John Benjamins.
- Szarkowska, A. (2013). Auteur Description: From the Director's Creative Vision to Audio Description. *Journal of Visual Impairment y Blindness*, 383-387.
- Szarkowska, A., y Orero, P. (2014). The importance of sound for audio description. En Maszerowska, A., Matamala, A. y Orero, P. (Eds.), *Audio Description, new perspectives illustrated* (pp. 121-139). Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Taylor, A. (2015). What is film cohesion? En A. Remael, N. Reviere, y G. Vercauteren (Eds.), *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*, (pp. 50-54), Trieste, Italia: EUT Edizioni, Università Di Trieste.

- Thom, R. (1999). *Designing a movie for sound*. Recuperado de [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)
- Thompson, H. (2018). Audio Description: Turning Access to Film into Cinema Art. *Disability Studies Quarterly* 38(3). Recuperado de <http://dsq-sds.org/article/view/6487/5085>
- Tor-Carroggio, I. y Rovira-Esteva, S. (2019). Listening to Chinese AD users: A questionnaire-based study. Presentación en *Advanced Research Seminar on Audio Description (ARSAD)*, Barcelona. Recuperado de [http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/arsad2019\\_panel4\\_roviraesteva\\_torcarroggio.pdf](http://grupsderecerca.uab.cat/arsad/sites/grupsderecerca.uab.cat.arsad/files/arsad2019_panel4_roviraesteva_torcarroggio.pdf)
- Udo, J. P., y Fels, D. (2009). Suit the action to the word, the word to the action: An unconventional approach to describing Shakespeare's Hamlet. *Journal of Visual Impairment y Blindness*, 103, 178–183.
- Udo, J.P., y Fels, D. (2010a). The rogue poster-children of universal design: closed captioning and audio description. *Journal of Engineering Design*, 21(2-3), 207-221.
- Udo, J. P., y Fels, D. (2010b). Universal design on stage: live audio description for theatrical performances. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 189-203, doi: 10.1080/0907676X.2010.485683
- Vandaele, J. (2012). What meets the eye. Cognitive narratology for audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 87-102. doi: 10.1080/0907676X.2011.632683
- Vercauteren, G. (2012). A narratological approach to content selection in Audio description. Towards a strategy for the description of narratological time. En R. Agost et al. (Ed.), *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation 4*, (pp. 207-231). Valencia, España: Universidad de Valencia. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.9>
- Vilaró, A., Duchowski, A. T., Orero, P., Grindinger, T., Tetreault S., y di Giovanni, E. (2012). How sound is the Pear Tree Story? Testing the effect of varying audio stimuli on visual attention distribution. *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 55-65. doi: 10.1080/0907676X.2011.632682
- Walczak, A. y Fryer, L. (2017). Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6–17. doi: 10.1177/0264619616661603
- Weis, E., y Belton, J. (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. Nueva York: Columbia University Press.

## 6.1 Filmografía

- Accessible Media Inc. (Productor) (2016a). *Integrated Described Video Creator* [Serie web]. Canadá: AMI.
- Accessible Media Inc. (Productor) (2016b). *Show Me Your Art* [Entrevista periodística]. Canadá: AMI.
- Almodóvar, P. (Director) (2006). *Volver* [Película]. España: El Deseo.
- Carter, A., Diamond, J, y Silverthorne, D. (Directores) (2003). *Odd Job Jack* [Serie de televisión]. Canadá: Smiley Guy Studios.
- Chafe, W. (Director) (1975). *The Pear Tree Story* [Cortometraje]. EEUU: Universidad de California.
- Middleton, P. y Spinney, J. (Directores) (2016). *Notes on Blindness* [Película]. Reino Unido: Creative England.
- Rodgers, L. (Director) (2009). *The Progression of Love* [Cortometraje]. Reino Unido: Luke Rodgers Films.
- Romero Fresco, P. (Director) (2012). *Joining the dots* [Documental]. Reino Unido: Sunday Films.
- Shakespeare, W. (Dramaturgo) (1609). *Hamlet*. Inglaterra.
- Spielberg, S. (Director) (1998). *Rescatando al soldado Ryan* [Película]. EEUU: DreamWorks.
- Tarantino, Q. (Director) (2009). *Inglourious Basterds* [Película]. Alemania/EEUU: Universal Pictures.
- Webber, P. (Director) (2003). *Girl with a pearl earring* [Película]. Reino Unido: Archer Street Productions.