

AUDIODESCRIPCIÓN:
NORMA Y EXPERIENCIA

Antonio Vázquez Martín

AUDIODESCRIPCIÓN:
NORMA Y EXPERIENCIA



EDICIONES TRAGACANTO
t

Colección: *Manuales*

Dirección colección: *Catalina Jiménez Hurtado*



Dirección editorial: *Catalina Jiménez Hurtado*

Esta obra está sujeta a la Licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> o envíe una carta Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Antonio Vázquez Martín, 2019

Ediciones Tragacanto, 2019

Murcia, 1

18327 Láchar. Granada



ISBN: 84-943722-9-2

Depósito legal: **GR 1294-2017**

Impreso en España - *Printed in Spain*

Impresión y encuadernación: Librerías

Parque empresarial Parque Plata; Camino Mozárabe 35. 41910 Camas; Sevilla (España)

Índice

PRÓLOGO	9
PRESENTACIÓN	11
INTRODUCCIÓN	13
1. PEQUEÑA HISTORIA DE LA AUDIODESCRIPCIÓN	17
2. NORMA UNE 153020-2005	19
3. PERFIL DEL AUDIODESCRIPTOR	35
4. QUÉ ES REALMENTE LA AUDIODESCRIPCIÓN	45
5. LAS NORMAS DE LA CASA DE LA AUDIODESCRIPCIÓN	59
6. PREGUNTAS RECIBIDAS Y EJEMPLOS ENCONTRADOS EN GUIONES	73
7. CONCLUSIONES	89
8. EPÍLOGO	93

Prólogo

SON YA MUCHOS AÑOS LOS que Antonio Vázquez Martín lleva colaborando estrechamente con la ONCE; años en los que hemos tenido la oportunidad de atesorar anécdotas, superar dificultades y, sobre todo, implicarnos en desarrollar y fomentar el acceso de las personas con discapacidad al mundo del ocio y del audiovisual.

Normalizar la integración de las personas ciegas en el ámbito cultural y especialmente en el mundo del cine, ha sido y es uno de los apasionantes objetivos que se ha marcado la ONCE. La audiodescripción se ha revelado como la llave para conseguir estos fines y, como comenta Antonio acertadamente en las páginas del libro, el ser una disciplina joven y en constante evolución no le ha impedido convertirse en la base sobre la cual consolidar la accesibilidad al sector del cine y el teatro.

Y es que no podemos obviar el hecho de que la sociedad en la que vivimos bebe del audiovisual; ¿quién no ha empleado en alguna situación una frase cinematográfica, desde el “Creo que este es el principio de una hermosa amistad” de Casablanca, hasta el “¡Hasta el infinito...y más allá!”, de la película de animación Toy Story? ¿Qué niño no se ha divertido viendo dibujos animados y comentándolos con los amigos en el patio del colegio? Todas las personas, niños y adultos, independientemente de sus capacidades, merecen la oportunidad de poder disfrutar de una película o una serie, así como de debatirla y discutirla con la familia y amigos, o de acudir a una sala de cine con la certeza de que su comprensión de la película será prácticamente igual a la de su acompañante, gracias a la audiodescripción.

Las páginas de este libro nos desvelan la gran responsabilidad que conlleva esta labor audiodescriptiva y cómo un audiodescriptor no sólo es

guionista, sino también escritor, periodista, o espectador; en resumen, la dificultad que entraña esta labor, pero también la satisfacción que reporta el poner a disposición de las personas con discapacidad un nuevo título.

Por eso, podemos afirmar que, al afrontar la audiodescripción, tanto el rigor técnico como tomar consciencia de la responsabilidad que se asume, son elementos fundamentales para que el resultado pueda ser considerado un verdadero medio de accesibilidad audiovisual.

Desde la ONCE, ratificamos nuestro compromiso con el mundo de la cultura y continuamos apoyando estas iniciativas, trabajando para que profesionales como Antonio, con su buen saber hacer, sigan implicándose en favor de la inclusión social de las personas ciegas en el mundo de las producciones audiovisuales.

Ángel Luis Gómez Blázquez

DIRECTOR EJECUTIVO DE PROMOCIÓN CULTURAL,
ATENCIÓN AL MAYOR, JUVENTUD, OCIO Y DEPORTE DE LA ONCE

Presentación

HISTÓRICAMENTE, LAS HUMANIDADES HAN TENIDO una relación triste y precaria con el mundo exterior, con casi todo aquello que no fuera análisis y reflexión, casi monólogo interior, sobre el objeto de estudio. Sin embargo, la Universidad ha de salir al mundo en busca de problemas que resolver con el único objetivo de intentar hacer la vida de los ciudadanos algo menos difícil, estimular la convivencia, hacer esfuerzos por que el conocimiento avance y difundirlo, estableciendo relaciones fructíferas en todas las áreas del saber. Todo ello no es posible sin contar con los profesionales de cualquier ámbito.

Afortunadamente, libros como *Audiodescripción: norma y experiencia*, estrechan esa brecha tendiendo los puentes necesarios para que universidad y empresa, investigadores y profesionales, intercambien experiencias. No siempre es así pero, en este caso, la academia sale ganando. Eran ya muchos los años que Antonio llevaba ejerciendo la profesión, respondiendo a las necesidades de las personas ciegas, preocupado por crear un producto que se adecuara a sus gustos o puliendo el lenguaje de un tipo de texto altamente especializado, cuando las facultades y departamentos de traducción descubrieron lo que ellos entendían como una nueva forma de traducción intersemiótica, es decir, un proceso traductor en el que no coinciden los códigos de significación: el que se iniciaba en imágenes y terminaba en palabras. Y, titubeantes, nos acercamos a Antonio con demasiados interrogantes. Gracias a su colaboración generosa, se iniciaron los estudios de traducción accesible basada en corpus.

Fuimos muy conscientes de que, desde el ejercicio honesto y comprometido de la profesión, había allanado el camino de la ciencia, reflexionan-

do sobre su propio quehacer y, lo que quizá es más importante, realizando traducciones adecuadas a un receptor muy especial. Él siempre lo negará. Negará nuestra evidencia. Negará que lo que él hace sea traducir. Los que lo conocemos, sabemos que Antonio Vázquez ha tenido siempre una forma muy particular de relacionarse con el mundo que le rodea y la academia no es una excepción.

Por ello, esta obra es difícil de encajar en ninguno de los géneros textuales académicos y eso es precisamente lo que la hará excepcional. No es un manual en el sentido estricto de la palabra, pero estamos seguros de que los alumnos (de ciclos formativos) y estudiantes (de grado y posgrado universitario) lo utilizarán para aprender a estudiar y a analizar una forma tan extraordinariamente original de traducir. El libro les mostrará los enigmas de un proceso que, aun traduciendo escenas, planos y narratologías de una película, logra hacerlo sin contarla a las personas ciegas. Antonio abre los caminos que cada espectador hubiera intuido si pudiera ver y, sobre todo, deja la libertad de indagar y equivocarse, de inferir y alcanzar una experiencia estética por sí mismos.

Esta obra no ofrece recetas; no puede, tratándose, como lo siente su autor, de un ejercicio artístico; pero servirá de luz y orientación a los aprendices, a los guionistas noveles para que no cometan los errores de la generación anterior. Para aquellos que busquen aprender a analizar un fenómeno y buscar preguntas de investigación, éste es un libro abierto, con sus genialidades y contradicciones.

Su estilo directo y con evidente sobrecarga de ironía es una traducción de la forma en que entiende su profesión; como un ejercicio de un arte sin artificio, pero de profundo respeto a la tradición y a la comunidad de receptores a los que se debe.

Catalina Jiménez Hurtado
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Introducción

LOS SISTEMAS DE APOYO A la comunicación son herramientas que procuran la comprensión en diferentes ámbitos relacionados con la transmisión de informaciones. Estos ámbitos son muy variados y pertenecen, en general, a la cultura, al ocio y a la información. Cultura y ocio están muy relacionados, pero, en ocasiones, requieren de herramientas diferentes, dependiendo del medio y del usuario final. En un museo, por ejemplo, se utiliza una señalética que no se usa en audiovisuales. Las herramientas de apoyo en teatro y en cine pueden ser las mismas, pero se diferencian en su usabilidad y composición.

Dentro de esas herramientas, conocemos la traducción y el doblaje, el subtitulado –directo o adaptado–, la lengua de signos, el bucle magnético, la señalética, el braille y la audiodescripción, entre otros. Las traducciones han existido desde que hubo necesidad de comerciar y ponerse de acuerdo, desde que alguien se enamoró de una obra literaria, de una leyenda o de una obra representada y consideró que sus conciudadanos deberían disfrutar de ella. La traducción es fundamental para la difusión de conocimientos e informaciones. Es primordial para la relación humana más allá de las trabas lingüísticas. Además, es de las herramientas para la comunicación más útiles y utilizadas por el ser humano en sus años de historia.

Como consecuencia de esa traducción, existe el doblaje. Esta herramienta nos permite entender una obra audiovisual, disfrutando, al mismo tiempo, de todas las connotaciones que esa obra pone a nuestro alcance. En términos cinematográficos, el doblaje es alabado y denostado a partes casi iguales. Y ambos contendientes tienen buenas razones.

Cuando se estudia cinematografía, te dicen que con la imagen y el sonido puedes llevar al espectador al lugar que quieras. La iluminación, los detalles, el sonido, te permiten asustar al espectador (pasillo en penumbra con una puerta entreabierta con rendijas oscuras), despistarle para una secuencia posterior (iluminación excesiva por una luz, con una estantería a contraluz), aclarar datos mediante efectos especiales (vaho que exhala el que habla del frío cuando está en presencia de fantasmas). Si se introducen los subtítulos, el espectador está leyendo y se pierde el grueso de estos detalles. Es lógico que disfrute de ellos cuando no tiene que leer, porque la película es en su idioma o está doblada.

A pesar de lo dicho, las herramientas de accesibilidad son necesarias para la inmensa mayoría de espectadores, para su comprensión y disfrute de la obra.

Ya que se ha mencionado el subtítulo, no podemos obviar la importancia del subtítulo adaptado para personas sordas y con discapacidad auditiva, así como el bucle magnético y la lengua de signos.

Un defecto muy habitual es la equiparación de las diferentes herramientas de apoyo a la comunicación. Gracias a esa confusión entre ellas, se promulgan leyes que pueden llevar a error en su aplicación. Cuando se imponen porcentajes de audiodescripción y subtítulo para las cadenas de TV, se equiparan ambos sistemas y se establece que debe cubrirse el 100% de la programación en subtítulo y un determinado número de horas en audiodescripción, sin más especificaciones. De esta forma, se hace la audiodescripción de una gala presentada en directo y cubierta en sus huecos por una voz en *off*, cuando no hace falta describirla. Es una forma de rellenar horas de programación audiodescrita, aunque sea sin necesidad de audiodescribir. Una persona sorda necesita el subtítulo del 100% de las producciones que lleven audio, desde informativos a películas, pasando por debates, concursos, galas, etc. Una persona ciega entiende todo lo que escucha, por lo que la audiodescripción debería centrarse en aquellas obras de marcado ambiente visual y que impiden la comprensión de la obra en sí misma. De esta forma, quedaría excluida de antemano toda la programación que incluya informativos, debates, concursos, galas comentadas por locutores en *off* y programas de sociedad. Esto reduce la audio-

descripción a series, películas y documentales, por lo que la audiodescripción del 30% de la programación de una cadena hace accesible para personas ciegas casi el 100% de su programación.

En esta obra, nos centraremos en la normativa de audiodescripción de obras audiovisuales para cine y teatro. Dejamos la ópera para más adelante, ya que solamente llevamos cuatro años describiendo óperas y, aunque los usuarios están muy contentos, aún estamos en fase de variación y de experimentación. Esta pequeña guía de estilo sobre audiodescripciones es posible que varíe con el tiempo y se adapte a los nuevos gustos de los usuarios, a los nuevos formatos y las nuevas formas de hacer obras audiovisuales.

1. Pequeña historia de la audiodescripción

EN 1984 GREGORY FRAZIER PUBLICA su tesis en su *tesis de master*, presentada en la universidad de San Francisco. Recibió la ayuda de August Coppola para la difusión de la llamada entonces audio visión. Gregory Frazier recibió el premio Emmy por su trabajo en este campo.

Nueve años después, en septiembre de 1993, la ONCE crea un equipo para poner en marcha un sistema de audiodescripciones, denominado SISTEMA AUDESC, para audiodescribir películas y obras de teatro. En principio, el equipo estuvo formado por tres personas: Javier Navarrete Moreno, responsable del equipo y primer guionista; Carmen Consentino Pérez, locutora; y Antonio Vázquez Martín, locutor. En aquella época, Javier Navarrete era asesor teatral de la ONCE, Carmen Consentino era actriz de doblaje y Antonio Vázquez era realizador de audiovisuales y locutor. En ese 1993, se hacen las cuatro primeras audiodescripciones de películas: *Belle Époque*, *Blancanieves*, *Amantes* y *Bagdad Café*.

En 1994, se hacen diez películas; también se inicia la audiodescripción teatral; entre Javier Navarrete y Antonio Vázquez hacen los guiones de teatro y se locutan esas audiodescripciones en directo. Se comienza por el Teatro de la Comedia, en Madrid. Con el tiempo, se incluyen el Teatro de la Abadía y la Sala San Pol, también de Madrid, se hacen audiodescripciones y subtítulos de obras de teatro en los festivales de Otoño de Madrid, Teatralia, Madrid Sur, Almagro y Ciudad Rodrigo; se hacen audiodescripciones en las Ferias de Teatro de la ONCE, en giras de la Compañía Nacional del Teatro Clásico, de compañías teatrales de la ONCE y en representaciones de otras compañías en ciudades de España. Todas las audiodescripciones teatrales realizadas en estos años se hicieron en directo y fueron una

importantísima fuente de información de cómo las personas ciegas querían recibir la información.

Respecto a esa forma de hacer audiodescripciones, ha habido considerables cambios desde el principio. Aquellos guiones de los primeros cuatro años fueron de aprendizaje y con enormes variaciones, tanto en la forma de presentar las informaciones como en la misma selección de esas informaciones. No sabíamos qué hacer y nuestra referencia fue la continuada información recibida por parte de los usuarios. La ONCE ayudó desde el primer momento, indicándonos defectos en las audiodescripciones y alguna forma de recibir la información más correcta que la que estábamos usando. En 1996, paso por el Centro de Rehabilitación Especial de Sabadell y me tienen con antifaz el tiempo suficiente para entender a las personas ciegas. Esa comprensión cambió nuestra forma de afrontar los guiones.

Una persona ciega es una persona con las mismas capacidades que cualquiera, con el mismo entendimiento que cualquiera, con la misma cultura que cualquiera y con las mismas, quizás menos, quizás más, inquietudes y gustos que cualquiera, pero no ve. Este pequeño salto de entendimiento hizo que, poco a poco, el equipo fuera asumiendo nuevas formas de decir las cosas y las audiodescripciones fueron ganando en asepsia, en concreción y en calidad.

En el año 2004, el IMSERSO crea una mesa para la generación de la Norma UNE de audiodescripción con personal de la ONCE, docentes de universidades, representantes de la Fundación ONCE y representantes de Aenor. La ONCE tuvo la deferencia de llevarme como experto en audiodescripciones y, gracias a la Organización, participé en la generación de la norma que vio la luz como:

NORMA UNE 153020: 2005

Audiodescripción para personas con discapacidad visual.

Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías.

2. Norma UNE 153020: 2005

Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías.¹

ANTES DE COMENTAR LOS ASPECTOS que deben cumplirse al escribir un guion audiodescriptivo hay que tener en cuenta que la audiodescripción se hace para personas con discapacidad visual y que debemos referenciar nuestro trabajo a una persona que sea ciega total. Para este usuario, el sonido es muy importante y le aporta datos que todos escuchamos, pero no percibe los datos que se captan sólo con la vista. A veces, un gesto lleva ausencia de sonido, por ejemplo, una sonrisa. Es habitual que una sonrisa sea síntoma de alegría. En este caso, solamente mencionamos “Fulanito sonríe”. Pero hay sonrisas irónicas o cómplices que deben ser adjetivadas.

La Norma 153020 arranca con una presentación escrita por el entonces Director General Adjunto de Servicios Sociales de la ONCE, Don Vicente Ruiz Martínez. Después de una breve introducción, se inician los capítulos de la norma:

Capítulo 1: Objeto y campo de aplicación de la norma

La audiodescripción se puede aplicar a todo contenido que incluya imagen y sonido y cuya comprensión se dificulte en su parte visual. Así, un programa de debate no requiere audiodescripción porque la comprensión del contenido es completa en sí misma. Las audiodescripciones pueden extenderse a las audioguías, haciendo accesible el espacio descrito, mediante informaciones de paso, de situación, de servicios, etc.

1 Norma UNE 153020: 2005. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. <https://sid.usal.es/17199/3-4-4>

Los entornos y tipos de producciones susceptibles de recibir audio-descripción son:

— Cine:

- Producciones cinematográficas grabadas en cualquier soporte
- Series y documentales, sean para cadenas o para plataformas

— Teatro

- Espectáculos en directo de obras teatrales
- Espectáculos en directo de óperas y musicales
- Espectáculos en directo de danza.

Todas las audiodescripciones de este tipo de eventos hechas para formatos de reproducción estable (formato doméstico en DVD o BluRay o cualquier otro soporte físico, archivos de descarga o *streaming*, etc.) se tratarán como las producciones cinematográficas.

— Entornos culturales

- Museos
- Exposiciones
- Monumentos (iglesias, palacios, etc.)
- Centros de interpretación

— Entornos naturales

- Parques naturales
- Parques temáticos

Capítulo 2: Términos y definiciones

La definición de audiodescripción se verá más adelante. El resto de los términos son Audioguía adaptada, hueco de mensaje, bocadillo de información, braille, cartela, espacio escénico, macrocaracteres, monoaural, producción, obra, audiovisual, audiodescriptor y locutor.

Es conveniente resaltar la diferencia existente entre audiodescriptor y locutor. El audiodescriptor es el autor del guion de audiodescripción. El locutor es la persona que locuta dicho guion. Pueden o no coincidir ambas figuras en una sola persona.

Capítulo 3: Generalidades de la Audiodescripción

Incluye los apartados:

- Destinatarios de la audiodescripción
- El proceso audiodescriptivo y los requisitos de la audiodescripción, subdividida en:
 - Análisis de la obra
 - Confección del guion
 - Revisión y corrección del guion
 - Locución
 - Montaje en el soporte elegido
 - Revisión del producto final

Capítulo 4: Audiodescripción teatral en directo

Adaptación de las normas al teatro.

Capítulo 5: Audioguías adaptadas

Dejarse llevar por esta Norma UNE 153020 garantiza hacer un guion audiodescriptivo correcto y, en ocasiones, bueno o muy bueno. Pero también tiene sus peros y el principal es la propia definición de audiodescripción que hace el texto. En él se dice que la audiodescripción es un sistema de apoyo a la comunicación que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con objeto de compensar la carencia de captación de la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje, suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica, de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve. Analicemos su contenido:

Audiodescripción es un sistema de apoyo a la comunicación

Cierto. Es un sistema de apoyo a la comunicación y como tal debe entenderse, no solamente para personas ciegas o con discapacidad visual, sino como complemento en otras circunstancias y otras personas sin discapacidad visual.

[...] que consiste en el conjunto de técnicas y habilidades aplicadas,

No consiste en un conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, ya que no son varias en ningún caso. La audiodescripción es una técnica en sí misma, adaptada a los diferentes escenarios y obras descritos. No es lo mismo la audiodescripción cinematográfica que la teatral y muy diferentes, ambas, a la operística, aunque en los tres casos hay puntos en común.

[...] con objeto de compensar la carencia de captación de la parte visual contenida en cualquier tipo de mensaje,

Este error en la definición lleva a muchos novelos guionistas a querer contar las imágenes o, más grave aún, querer contar la película. Una imagen vale mil palabras es un tópico que se ha dicho infinidad de veces y posiblemente sea cierto, pero para describir correctamente una imagen nos harán falta esas mil palabras y, en una obra audiovisual, nunca tendremos tiempo para locutar esas mil palabras. Consecuentemente, nunca vamos a compensar la carencia de captación de la parte visual, solamente vamos a ayudar a comprender el mensaje. Nunca podemos hacer que una persona ciega vea una película, pero sí podemos ayudarle a comprenderla. Esa es la misión fundamental de la audiodescripción con cualquier obra audiovisual, ayudar a nuestro usuario final a que comprenda la obra descrita y que pueda disfrutar lo máximo posible de ella.

[...] suministrando una adecuada información sonora que la traduce o explica,

Suministrar una adecuada información sonora es fundamental y se define a lo largo de la norma cómo suministrar esa información. Que la “TRADUCE” es mentira. No se traduce nada, se mencionan los detalles que llegan al **espectador y que le hacen comprender la obra**. Una situación determinada nos lleva a comprender contextos determinados. Si el niño dice: “Siempre hace

frío en presencia de los muertos” y mientras habla exhala el vaho propio de las bajas temperaturas, deducimos (o no, según nuestra capacidad de atención) que está en presencia de algún muerto. Lo que debemos mencionar, prioritariamente, en la audiodescripción es que *“el niño exhala vaho”*. Nunca debemos traducir lo que transmite la imagen y decir: *El niño está en presencia de un muerto*.

Respecto a “EXPLICA”, es aún mayor mentira, si cabe. Explicar una película es considerar que nuestro usuario no es capaz de entenderla y debemos “explicarla”, es decir, “contarla”. Nada más lejos de la audiodescripción que “contar películas” y nada más lejos de la comprensión de nuestro usuario que aquello de que no sea capaz de entenderla.

[...] de manera que el posible receptor discapacitado visual perciba dicho mensaje como un todo armónico

Esto también es cierto en la definición (y van dos, solo dos verdades). El usuario final debe recibir la obra audiodescrita como un todo armónico, porque en otras circunstancias la audiodescripción lo sacaría de la obra audiovisual y le impediría disfrutar de ella. Una voz discordante en audiodescripción, un volumen excesivamente alto o bajo, una carencia de ritmo en la información, una inadecuada utilización del lenguaje y tantas otras cosas más pueden hacer que el usuario prefiera recibir la obra sin audiodescripción, antes que soportar ese suplicio. Esto ya ha ocurrido en varias ocasiones. En un Festival de San Sebastián, algunos usuarios de audiodescripción se quitaron los auriculares durante la proyección de una película. En la mesa redonda que se ofreció tras la película, el guionista, muy ofendido, dijo no entender por qué la gente se había quitado los auriculares.

Respecto a esta armonía que debe existir entre la audiodescripción y su obra, no siempre puede ser así, por exigencias del formato y/o medio o por la ineptitud de los que aplican los servicios de apoyo.

Afortunadamente, la tecnología nos permite avanzar en el campo de la accesibilidad y ofrecerla cada vez en más ambientes y diferentes situaciones. Gracias a los antiguos métodos de transmisión, mediante RF (radio frecuencia) o infrarrojos, una persona ciega podía acudir a los cines donde estuvieran instalados los sistemas de sincronización, de radio frecuencia o

de infrarrojos y escuchar las locuciones de audiodescripción, sin importunar al resto de espectadores. Las actuales aplicaciones para móviles permiten que una persona ciega escuche la audiodescripción de una película en cualquier sala que sea proyectada, sin necesidad de que los demás espectadores tengan que escuchar esa audiodescripción, incluso pueden sincronizar y escuchar la audiodescripción de películas y series emitidas por plataformas o cadenas de TV, sin incomodar al resto de espectadores. Lo mismo ocurre en teatro y en la ópera, gracias a aplicaciones para móviles.

En estos casos, está completamente aceptada la audiodescripción limpia y sincronizada con la película, pero sin mezclar con la banda sonora, para el disfrute del usuario. Lo que no tiene sentido es que en otros soporosos no se utilice la mezcla. Cuando una plataforma o cadena de TV ofrece los servicios de accesibilidad, puede emitir la audiodescripción mezclada, para cumplir con ese “todo armónico” que pregona la definición de audiodescripción. Recordemos que la definición solamente tiene dos verdades: es un sistema de apoyo y debe ser un todo armónico.

No es comprensible que se lance la banda de locuciones de audiodescripción limpia, sin mezclar, y dejar que el aparato de televisión actúe como técnico de sonido y la mezcle con la banda sonora de la película. Nuestra experiencia nos dice que ese no es el mejor técnico de sonido.

[...] y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve.

Nada más lejos de la realidad. Una persona ciega nunca percibirá la película en forma parecida a como la percibe una persona que ve. El único parecido en la recepción de una obra audiodescrita es y debe ser la comprensión. Una persona ciega debe tener la posibilidad de discutir en igualdad de condiciones de comprensión con los demás. Esa es la misión de la audiodescripción.

Antes de iniciar la audiodescripción,

...conviene proveerse de la documentación necesaria para que la nomenclatura sea precisa y correcta: mapas, datos de estilos artísticos o arquitectónicos, denominación correcta de nombres (tal como se pronuncian en el doblaje de la película), cargos y oficios, etc.

Las reglas de la norma se centran, casi todas, en la redacción del guion. Los guiones hechos antes de la norma contienen joyas que justifican cada una de estas reglas.

Así, podemos leer en la norma:

Se debe garantizar la utilización del lenguaje adecuado.

El audiodescriptor ha de manejar mucha información y tener acceso a ella, ya que su prioridad es no mentir al usuario final e informarle de la manera más fiel posible. Por tanto, no vale decir “el comisario”, cuando se trata de un detective, o “en la pared hay un cuadro”, cuando se trata de un Picaso o de un Rembrandt. Normalmente, los cuadros, estilos decorativos y arquitectónicos, el vestuario, etc. sirven para indicar una posición social y/o económica que suele tener interés en la trama o que hace referencia a una situación específica del personaje.

Bocadillo erróneo: *Por la esquina de una manzana, aparece tras ellos King Kong, sosteniendo en una mano a Ann.*

Si King Kong llega por una esquina, es correcto. Por la esquina de una manzana puede llevar a error. Por detrás de una manzana, llega realmente uno de los niños en la película *Cariño, he encogido a los niños*.

“Aparece” no es la mejor expresión en cine. En un medio que nos permite efectos especiales espectaculares, hay cosas que aparecen en películas de magia (*El Ilusionista, Ahora me ves*), en películas de Superhéroes (*Doctor Strange, El hombre invisible* y otras), en películas con efectos especiales (aparición de naves desde el “hiperespacio”, aparición mediante teletransportación) y en películas de dibujos animados. En todas ellas, se puede dar la aparición de objetos y personas realmente de la nada. En los casos de llegada, utilizar un verbo inadecuado puede llevar a error.

Bocadillo erróneo: *De pronto, la cabeza de un brontosaurio emerge de las profundidades del pantano y se eleva sobre su largo cuello, recordando la mítica figura del monstruo del lago Ness.*

La expresión “De pronto” no parece tener mucho sentido si se describe a ritmo de la película. Gracias a esa sincronización de la audiodescripción y

el ritmo de la película, ese “De pronto” se convierte en “Ahora”, que lógicamente, no hace falta decir.

En ningún momento se ve en la película que el animal venga de las profundidades del pantano, de hecho, la imagen es la de un lago con un brontosaurio que mantiene el cuerpo bajo el agua y parte del cuello y la cabeza sobre la superficie. La cabeza no se eleva sobre su largo cuello, sino sobre la superficie del agua.

Es posible que esa imagen le recuerde al guionista la figura del monstruo del lago Ness, pero a nadie le importa a qué le recuerda. Por cierto, ni el monstruo del lago Ness ni su figura son míticos.

La utilización del lenguaje adecuado es fundamental en la descripción para no llevar a error al usuario final. La audiodescripción aporta mucha información sonora que se añade a la información sonora contenida en la propia película. Cuanto más clara y concisa sea esa audiodescripción, mejor será recibido el mensaje y menos cansancio producirá en nuestro usuario final.

- CADA UNIDAD DE INFORMACIÓN AUDIODESCRIPTIVA SE DENOMINA “BOCADILLO DE INFORMACIÓN” (COLOQUIALMENTE, BOCADILLO) O “UNIDAD DESCRIPTIVA”

Normalmente, utilizamos el término bocadillo para referirnos a cualquiera de las unidades explicativas del *guion*.

- EL GUION DEBE PRIORIZAR LA TRAMA Y TENER EN CUENTA, SI SE PUEDE, LOS AMBIENTES Y DATOS PLÁSTICOS.

La prioridad del *guion* es apoyar la trama. Cuando hay hueco suficiente, se pueden describir otros detalles que enriquecen la descripción. De alguna forma, es tener en cuenta parte de la información contenida en la línea de secuencia del guion de la película. Es importante si es o no de día o noche y dónde se desarrolla la acción. Cuando es de día no se menciona, excepto si venimos de la noche. Por ejemplo, no es necesario mencionar en el arranque de una película que es de día. Cuando cambia de noche a día o viceversa, se menciona. También es importante la localización y es conveniente mencionarla siempre que sea posible. En la película *Un dios salvaje*, una de las parejas abandona el salón donde discuten los cuatro padres, ca-

mina por un pasillo y se encierra en un cuarto de baño. Los diálogos son continuos y no hay hueco para comentar la salida de la pareja. La conversación del salón se solapa con la del pasillo hasta llegar al cuarto de baño, en el que la pareja habla cambiando radicalmente el tono y el sentido de los diálogos. No existe hueco para decir que están encerrados en el baño, lo que da mucho sentido a ese cambio de tono. El espectador ciego no tiene ese referente visual y hay que buscar la forma de decirlo lo antes posible. En un momento dado, hay una respiración algo larga en la que solamente cabe decir: “En el baño”.

- ES CONVENIENTE ADECUAR LA INFORMACIÓN AL TIPO DE PELÍCULA Y AL PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE.

No es lo mismo describir para niños que para adultos. No es lo mismo describir un barco que un vestido.

- LOS BOCADILLOS DEBEN SER COMPENSIBLES EN SÍ MISMOS, MEDIANTE FRASES DE CONSTRUCCIÓN DIRECTA, EVITANDO CACOFONÍAS Y POBREZA DE RECURSOS LINGÜÍSTICOS.

Bocadillo erróneo: *La masa de público se levanta de sus asientos y corren despavoridos hacia la salida.*

“L” y “s” se suceden en el bocadillo haciendo de él un trabalenguas. Además, “La masa de público se levanta de sus asientos y corren despavoridos” es mezclar el singular y el plural, el femenino y el masculino sin orden ni concierto. Estamos en un teatro. Hemos dicho anteriormente que el público ocupa los asientos hasta abarrotar el local. Sobra “masa”, ya hemos dicho que el público abarrota el lugar; sobra “asientos”, ya hemos dicho que el público ocupa todos los asientos. Si hablamos de masa, debemos hablar de despavorida. Una cosa es que se entienda lo que se dice y otra muy diferente es disfrutar con la descripción.

- LAS AUDIODESCRIPCIONES DEBEN TENER EN CUENTA LAS NORMATIVAS DE LAS ACADEMIAS DE SU LENGUA.

Hay que tener en cuenta que este trabajo no es una competición literaria. A la hora de hacer un *guion* audiodescriptivo, hay que procurar acla-

rar situaciones de la forma más concreta y sencilla posible, sin exageraciones. En más de una ocasión he comentado a los guionistas que hay que sacrificar el estilo narrativo que nos gustaría plasmar, en beneficio de describir correctamente.

Bocadillo erróneo: *Una fila de mujeres esperan su turno frente a la entrada.*

- DEBE UTILIZARSE LA TERMINOLOGÍA APROPIADA A CADA OBRA.

Un ejemplo claro de esta norma es la película *Master and Commander*. Este *guion* fue escrito consultando un diccionario de términos marinos.

Bocadillo correcto: *Los marineros izan la vela de mesana.*

- DEBEN UTILIZARSE ADJETIVOS CONCRETOS, EVITANDO LOS DE SIGNIFICADO IMPRECISO.

No existen adjetivos de significado impreciso, pero sí se pueden utilizar de forma imprecisa:

Bocadillo: *Pasa por delante de un típico puesto de frutas al aire libre.*

¿Alguien puede describir un “típico” puesto de frutas del Nueva York de los años veinte? Por otra parte, la imagen que muestra la película es la de una tienda, con banastas de frutas colocadas en fila sobre una mesa corrida y en la calle, debajo del escaparate de la propia tienda.

Utilizar las adjetivaciones debe significar no caer en interpretaciones personales de la imagen. Sin una utilización amplia de adjetivos es absolutamente imposible describir los estados de ánimo, los estilos, los ambientes, los matices, las texturas, etc., todo aquello que conforma la imagen cinematográfica. Ahora bien, la habilidad del descriptor ha de consistir en utilizar la adjetivación que surge de la propia imagen; es decir, que no invente una segunda película que sólo existe en su cabeza. Por eso es tan importante el análisis objetivo, creativo e ideológico que ha de hacer el guionista y su absoluta claridad de transcripción.

- DEBE APLICARSE LA REGLA ESPACIO-TEMPORAL, CONSISTENTE EN ACLARAR EL “QUIÉN”, “QUÉ”, “CÓMO”, “CUÁNDO” Y “DÓNDE”.

Dependiendo del tamaño del hueco de mensaje priorizaremos “Quién” o “Qué” y posteriormente “Cómo”, “Cuándo” o “Dónde”.

Ejemplo:

Dos personas hablan en una estancia. El último en hablar se marcha. No hace falta decir quién es, puesto que fue el último en hablar. Hay que priorizar Qué:

“Se marcha”

Sin embargo, hay películas cuyas voces son muy similares y hay que mencionar quién hace qué. En la película *Una cuestión de género* Ruth y Emily tienen un timbre muy similar. Están juntas en una habitación y una de ellas dice: “Adiós”. En este caso hay que mencionar el nombre de la que se va:

00:15:05:07

Emily se va.

Hay muchas películas con cambios de espacio y de tiempo: *Traffic*, *Los Viajes de Gulliver*, *21 gramos*, *Pull Ficción*, etc. En estos casos es importante situar al espectador. En la película *Traffic* se cambia de espacio, encadenando secuencias. Muchas veces no hay hueco más que para decir una palabra: “Ohio”, “Méjico”. La importancia del sitio donde se produce la acción prioriza sobre la acción misma.

Bocadillo erróneo: *Atracado en uno de los numerosos muelles de la isla de Manhattan, con los rascacielos al fondo, la figura del Ventura, un colossal barco mercante, se recorta contra el estrellado cielo de la noche neoyorquina.*

Maticemos: “Atracado” es “Cómo”; “en uno de los numerosos muelles de la isla de Manhattan” es “Dónde”; “la figura del Ventura” es “Quién”; “se recorta” es “Qué”; y “el estrellado cielo de la noche” es “Cuándo”. Por otra parte, la imagen muestra, en este orden, el muelle, el barco, el río Hudson y, al fondo al otro lado del río, la isla de Manhattan llena de rascacielos. Por tanto, no estamos en uno de los numerosos muelles de la isla de Manhattan.

No es un colosal mercante, sino más bien normalito, por no decir pequeño. Tampoco se recorta la figura del barco, se aprecia perfectamente como parte integrante de la imagen.

El peligro de adornarse barrocamente en las descripciones es caer en falsedades y suposiciones que poco o nada tienen que ver con la imagen.

Además, el orden de la construcción no ha de ser necesariamente el expuesto en el enunciado de esta regla.

A pesar de no seguir estrictamente la regla, el bocadillo podría ser:

De noche, el mercante Ventura está atracado en el muelle, frente a la isla de Manhattan.

- NO SE DEBEN CENSURAR NI RECORTAR SUPUESTOS EXCESOS NI COMPLETAR PRETENDIDAS CARENCIAS.

La película ya está hecha, nos guste o no. Por tanto, nuestra obligación es describir lo que hay en ella, no lo que suponemos que debería haber o lo que nos gustaría que hubiese.

Bocadillo erróneo: Presa de pánico, los ojos de Ann parecen salirse de sus órbitas.

Ejemplo completo que habla por sí mismo.

Bocadillo erróneo: Ann y Jack no se encuentran con el duro y escabroso suelo de piedra, sino con el agua de un lago en cuyo blando seno caen sumergiéndose en las profundidades.

El problema de tener mucho hueco en una película es poder cometer todo tipo de errores y exageraciones.

- NO SE DEBE DESCRIBIR LO QUE YA SE COMPRENDE EN LA OBRA.

Lo obvio cansa y enfanga la descripción.

Bocadillo erróneo: Los marineros comentan.

Escuchamos que los marineros comentan: Estamos en el barco y solamente están ellos; además, hablan. Ya se sabe y se oye.

Bocadillo erróneo: *La tribu guarda silencio esperando las palabras de su jefe.*

Se escucha el silencio que lentamente se produce en la tribu. Al poco de callarse todos, escucharemos las palabras del jefe. Este bocadillo es un perfecto ejemplo de cuándo el audiodescriptor debe desaparecer.

- NO SE DEBEN ADELANTAR SUCESOS DE LA TRAMA NI SE DEBEN ROMPER SITUACIONES DRAMÁTICAS.

En este tema tenemos tres posibilidades: colocar el bocadillo antes, durante o después del suceso descrito. Lo ideal sería colocarlo siempre exactamente sobre la propia acción, pero la mayoría de esas acciones generan sonidos o van unidas a diálogos o están encadenadas con otras que los emiten; la mayor parte de las veces sólo podemos elegir entre el hueco anterior o el posterior y lo normal debe ser colocar el bocadillo antes de la acción. Es habitual que, cuando una acción termina, otra se inicia inmediatamente a continuación y en ella ha de centrarse el espectador. Si describimos *a posteriori*, siempre iríamos a contrapié del ritmo y de la acción; la estructura sería fatigosa para el espectador y antinatural desde el punto de vista dramático. Sólo en el caso de situaciones de evidente suspense hay que tener cuidado de no adelantar aquellos datos que apoyan la estructura. En algún caso aislado en que los sonidos originales lo impiden, ha de ser evaluado como conveniente realizar adelantos mayores y, a veces, descripciones postreras que, como hemos dicho, suelen sonar algo forzadas. En la película *Shrek 2*, el ogro toma la poción, estornuda y un poco de poción cae sobre una seta. Es imposible decir nada, pues Asno, Gato y el ogro no dejan de hablar. Bastante antes de tomar la poción hay un hueco y la imagen muestra el cielo cubierto de nubes. Los tres amigos comienzan su charla hasta que se van del lugar. En ese momento, dieciocho segundos después del último bocadillo, hay un silencio enorme y la imagen muestra la seta convirtiéndose en una rosa. La solución fue:

00/52/24/00

Shrek bebe la poción.

00/52/28/00

Se toca el vientre.

00/52/31/00

Gato y Asno se esconden tras un tronco.

00/52/47/00

Las nubes cubren el cielo.

00/53/05/18

Se marchan. Cuando Shrek estornudó, un poco de poción cayó sobre una seta, que ahora se convierte en una rosa.

- DEBE EVITARSE DESCRIBIR CUALQUIER PUNTO SUBJETIVO.

No vamos a enriquecer la descripción por contar lo que creemos que ocurre. Contando lo que ocurre, describimos correctamente.

Bocadillo erróneo: *Los nativos vuelven a atrancar el portón, como temiéndolo lo que se esconde tras él.*

Sin comentarios.

Bocadillo erróneo: *Como si la hubiera cogido para mirarla por última vez. King Kong la devuelve cuidadosamente a la cornisa de la antena.*

En audiodescripción, suponer es lo mismo que mentir. Todos podemos cometer errores, pero no debemos mentir ni suponer. La subjetividad presenta una película tamizada por el que la cuenta.

- EN EL GUION SE DEBE INCLUIR INFORMACIÓN APORTADA POR SUBTÍTULOS OCASIONALES, LETREROS, AVISOS Y TÍTULOS DE CRÉDITO. SI HACE FALTA POR HUECO, SE PUEDEN RESUMIR.

A veces conviene traducir algún cartel o letrero desde otro idioma. Pueden darse varias situaciones:

- 1) que nuestro material con TC parta de un original de emisión que puede o no tener subtítulo el cartel;
- 2) que lo digan en algún momento de la película, aunque no coincida con la aparición del cartel.

En ambos casos, la traducción está a nuestro alcance. Cuando el cartel ni está subtítulo ni se menciona en diálogos, no suele tener importancia

dramática. Pero si la tiene, nuestra obligación es averiguar la traducción. Hay dos maneras de informar sobre carteles: incluirlos en la locución descriptiva, incorporándolos en el bocadillo, o locutarlos separados de la audiodescripción, en traducción directa. Por ejemplo, sobre la imagen se impresiona “Londres. 1945”. Se puede locutar como:

Primer bocadillo: Londres. 1945.

Segundo bocadillo: Rachel desayuna en una cafetería.

O se puede integrar en un solo bocadillo en la forma:

En 1945, Rachel desayuna en una cafetería de Londres.

Lo que no debemos hacer en ningún caso es:

Bocadillo erróneo: *Sobreimpreso, aparece en la pantalla el texto de un proverbio árabe que dice: “Y el profeta dijo: He aquí que la bestia posó su mirada sobre el rostro de la bella y detuvo su mano no queriendo asesinarla. Desde aquel día, fue como si la bestia hubiera muerto” Proverbio árabe.*

Si un texto aparece en pantalla, lo único que hay que hacer es leerlo, no decir que un texto aparece en pantalla. En este caso no hubo necesidad de leer este bocadillo, porque una voz en *off* lo lee en la película. Lo que representa una nueva oportunidad de silencio para el guionista.

Existe la revisión del *guion*, como última norma. Esta revisión debe ser realizada por una persona distinta del audiodescriptor. Las revisiones se incorporarán al *guion* que hay que locutarse.

3. Perfil del audiodescriptor

HEMOS COMENTADO QUE LA AUDIODESCRIPCIÓN es, fundamentalmente, el guion. Según esto, la persona responsable de la bondad de las audiodescripciones es el guionista, el audiodescriptor.

El perfil del audiodescriptor es variado y debe cubrir diversos aspectos:

1. ATENCIÓN

La atención es una cualidad importantísima del guionista audiodescriptor. De ella dependerá la riqueza o no de sus audiodescripciones y sus decisiones sobre qué pasar por alto cuando el hueco le obliga a elegir.

1.1 Atención a las partes dramática y plástica de la obra que debemos audiodescribir

La comprensión es fundamental en la audiodescripción. El primero que debe entender perfectamente la película es el audiodescriptor. Mal va a describir lo que no comprende. Cuando audiodescribimos la película *Instinto básico*, muchos usuarios nos dijeron que habíamos descrito mal el final de la película, que nos les quedaba claro si la protagonista era o no la asesina. La película lo deja en el aire y describimos toda la secuencia final con pelos y señales, pero el final se queda abierto y no podemos decantarnos por ninguna opción. Respecto a la parte plástica de las películas, es normal mantenerla en un segundo plano, salvo que su importancia sea tal que esté incluida en la trama; por ejemplo, en la audiodescripción de la película *El diablo viste de Prada*, se procura mencionar las diferencias de vestuario existentes entre la protagonista y las demás y también se mencionan todas las

marcas de ropa, vestuario y complementos que aparecen en la cinta.

1.2. Atención al lenguaje cinematográfico

Es fundamental prestar atención a lo que el director quiere o no mostrarnos. Normalmente, cuando alguien mira, el director te muestra a quién o qué mira. No se trata de destripar el suspense ni adelantar acontecimientos, sino de prestar atención al lenguaje utilizado por el director y usarlo o no, dependiendo de las circunstancias de la película. Un ejemplo es el silencio dramático, que procuraremos respetar siempre que sea posible, para que nuestro usuario perciba ese dramatismo que el director pretende transmitirnos.

1.3. Atención a todo detalle significativo de la película

No podemos llamar por su nombre a la sombra de *El tercer hombre* ni decir que el psicólogo está muerto en *El sexto sentido*, pero sí debemos prestar atención a esos detalles que nos hacen saber antes de tiempo quién es esa sombra o que nos permiten deducir que el psicólogo está muerto.

1.4. Atención al ritmo y al estilo de la película

El buen ritmo de una película nos va a permitir realizar una magnífica audiodescripción. Ejemplos de buen ritmo son las batallas de la serie *Juego de tronos* y de la saga *El Señor de los Anillos*. No solamente el ritmo es casi perfecto, sino que además el montaje permite el juego de tensión – relax que requieren estas secuencias. Casi todas las batallas muestran la lucha de un protagonista o principal y cambian a peleas de bulto, para pasar nuevamente a lucha de principales, etc. Los cambios se intercalan uno a uno, permitiendo la descripción de las luchas de los principales, a pesar del aparente ritmo trepidante de la batalla. Ese ritmo, aparentemente trepidante, obliga a descripciones que se adapten a él y permitan el disfrute de la acción sin cansancio añadido para el usuario.

Un ejemplo de ritmo está en la “Batalla de los Bastardos”, *Juego de tronos*, temporada 6 capítulo 9:

00:34:44:18

Dávos.

00:34:55:10

Los arqueros Bónton disparan.

00:35:00:21

Yon avanza. Varias flechas caen sobre Rikon.

00:35:08:10

La caballería Stark avanza. Tórmund desenvaina su espada.

00:35:15:23

El gigante corre. La infantería salvaje va tras él.

00:35:25:18

A cámara lenta, jinetes armados con lanzas o espadas avanzan a galope tendido por la explanada.

00:35:36:02

Yon cabalga hacia las tropas de Bónton. Está a unos doscientos metros de ellos.

00:35:47:06

Los arqueros Bónton disparan. Las flechas alcanzan al caballo de Yon, que cae.

Lo mismo ocurre con las adaptaciones al estilo. Una película romántica nos permitirá bocadillos más largos y posiblemente redactados en función de la época y del lenguaje de la película. No significa que hablemos en castellano antiguo, pero sí que mimemos el lenguaje adaptándonos al estilo que la película nos propone. Un ejemplo de esta adaptación al estilo es la audiodescripción de la película *Borg McEnroe*, en la que se respetan los términos propios del tenis.

01:21:15:13

Borg saca.

01:22:56:17

John está al resto.

01:23:32:17

Iguals a 7.

...

01:27:41:15

Está al servicio.

01:27:50:06

Saca.

01:27:56:12

Eich.

2. CALIDAD

Al final, todo audiodescriptor pretende que su trabajo sea excelente, que se le conozca por la calidad de sus trabajos. No siempre será fácil ni posible, pero sí podemos contar con herramientas que nos permitan acercarnos a esa ansiada calidad. Dejarse llevar por la película, decir lo que ella nos indica que digamos y respetar el ritmo nos garantiza un notable alto. Cómo digamos todo eso es lo que nos impulsará hasta el sobresaliente y la matrícula o nos bajará hasta el suspenso.

2.1 Respetar

Uno de los parámetros fundamentales de la calidad de una audiodescripción es el respeto del guion audiodescriptivo por la obra audiodescrita. Lo mencionaremos varias veces a lo largo de esta guía, pero es fundamental no caer en suposiciones, no rellenar elipsis cinematográficas, no mentir y no contar la película.

2.2 Importancia de los huecos de mensaje

La calidad de la audiodescripción viene condicionada por el punto anterior, pero los huecos de mensaje pueden hacer que pierda calidad. La cantidad de huecos y su duración son importantes para poder describir todo lo que se debe cuando se debe. Hacer una buena audiodescripción en una película como *The Artist*, muda, no tiene mérito, aunque llame la atención y te den un premio por

ella. Más complejos son los guiones de *Un dios salvaje* y *La Venus de las pieles*, películas procedentes de obras de teatro y cuyo denso texto y ritmo trepidante impiden describir incluso los mínimos imprescindibles. El resultado final fue unos malos guiones de buenas películas, pero que afortunadamente se entienden y permiten describir los momentos cruciales del arranque, la presentación del problema que origina la trama de ambas y los finales.

2.3 Ausencia de hueco

A estas alturas del libro, queda claro que la ausencia de hueco es sinónimo de ausencia de descripción.

3. ESCRITOR

El guionista debe ser escritor. Difícil escribir sin serlo y como tal, como buen escritor, tendrá:

3.1 Estilo propio

No se debe renunciar a nuestro estilo, aunque debemos adaptarlo al estilo de la película. Incluso así, habrá en nuestro guion expresiones que delaten nuestra autoría. No importa, es incluso saludable.

A pesar de lo dicho, debemos:

3.2 Describir de la manera más sencilla posible, para ayudar a la comprensión de la obra. Hemos comentado que una persona ciega debe prestar atención al sonido de la obra y nosotros con nuestra audiodescripción añadimos mayor número de informaciones. El usuario debe comprender la obra lo mejor posible, pero sin cansarse. La audiodescripción debe suponer para él un descanso, debe llegar al convencimiento de que la audiodescripción le dirá lo que necesita y de la manera más cómoda posible para él.

3.3 Si un audiodescriptor desea demostrar su maravilloso estilo, al margen del estilo de la obra audiodescrita, que abandone la audiodescripción y escriba libros o guiones de ficción.

4. TRABAJO

Aunque nos encante el cine y nos guste escribir, hay que reconocer que la audiodescripción es un trabajo y como tal hay que tomárselo.

Antes de empezar una audiodescripción:

- 4.1 Hay que ver la obra. Si hablamos de teatro o de ópera, debemos tener el libreto de la obra y los sobretítulos.
- 4.2 Hay que comprenderla. Hemos comentado anteriormente que mal se transmite lo que no se comprende.
- 4.3 Hay que tomar nota de los detalles significativos de la trama o de la puesta en escena. Durante la representación de *Il Trovatore* salen, de vez en cuando, una mujer y un niño que representan a la abuela del Trovador y al niño que la madre del Trovador quemó. No tienen papel en la obra, simplemente son un elemento escenográfico de especial significado e imposible de detectar para una persona ciega. Estos elementos se deben integrar en la audiodescripción para que nuestro usuario sepa de su existencia y conozca las acciones que desarrollan.
- 4.4 Calibrar los huecos de mensaje. Puede parecer complejo, pero en realidad es muy simple. Cuando se ve la película, se perciben los huecos y su extensión. Al final de ese primer visionado, se tiene una idea muy aproximada de cuándo será compleja la audiodescripción y cuándo se podrá hacer con fluidez.
- 4.5 Asimilar los diferentes ritmos de la película.
- 4.6 Después de este primer visionado, podemos empezar nuestra labor con la mente lo más tranquila posible. Una mente tranquila nos permite entrar fácilmente en la película y escuchar lo que debemos decir...
- 4.7 ...sin interpretaciones personales. Suponer es salirse de la audiodescripción. Lo mismo se puede decir de mentir, rellenar elipsis y contar la película.
- 4.8 Y, sobre todo, enfocarnos al objetivo primordial de la comprensión.

5. ATRIBUTOS

Toda profesión requiere de atributos especiales. El audiodescriptor debe tener:

5.1 Formación cinematográfica amplia y ecléctica.

Aunque es cierto que cada audiodescriptor escribe mejor sobre unos temas que sobre otros, no serían adecuadas personas con gustos y tendencias demasiado polarizadas (cine americano o cine europeo, cine de autor o cine de consumo, etc.)

5.2 Formación cultural amplia y no demasiado tamizada ideológicamente.

Debe tener una formación cultural amplia o una gran capacidad de documentación. Esto le permitiría encontrar las nomenclaturas adecuadas a cada caso, ya sea una película ambientada en el Antiguo Egipto, ya sea en la cultura postindustrial o con planteamientos vanguardistas, filosóficos o sociales.

Respecto a la ideología, cualquiera de nosotros tiene la suya, pero debe ser apartada durante la confección del guion. No es fácil, pero es conveniente, no todos pensamos igual y nuestro trabajo es para todo el mundo. No ofender a nadie es prioritario para que nuestro trabajo no sea rechazado. Siempre debe entender y apoyar la propuesta ideológica subyacente en la película.

5.3 Habilidad literaria y capacidad de adaptación.

El guionista debe ser susceptible de adaptarse a los distintos estilos propuestos en las diferentes películas que ha de describir (hay grandes diferencias de estilo entre *El Señor de los anillos* y *Hermano Oso*). Pero no sería adecuada una persona de estilo barroco y discursivo, sino, al contrario, es muy importante que sea conciso y lo más preciso posible.

5.4 Debe ser buen espectador, de los que se fijan en esos detalles que permiten saber el final antes de que llegue, de esos que disfrutan con cualquier obra y luego salen diciendo qué mala ha sido, pero qué bien me lo he pasado.

5.5 Rápido y efectivo. La rapidez es fundamental para solucionar esos problemas que el cliente plantea necesitando el trabajo antes de que sea posible hacerlo. Desde el punto de vista empresarial, convendría añadir que esta persona debería ser capaz de aplicar esas cualidades de manera rápida y efectiva. En un programa de producción estable, no sería posible esperar al guionista para emitir una película por TV o editarla en DVD, sino que hay que actuar con fechas cerradas y, a la vez, cuidar que el producto lleve los máximos controles de calidad.

6. DESEO

Todos tenemos el deseo de encontrar esa obra que nos permita brillar con luz propia como audiodescriptores. Ese es un buen deseo. Lo que nos va a llegar son obras que:

6.1 Ya están hechas. No tenemos ni voz ni voto en ellas, nos las dan terminadas y no podemos cambiar nada de lo que no nos guste ni mejorar lo que consideramos fácilmente mejorable.

6.2 No podemos cambiar la obra. Como dice la norma: No podemos suplir pretendidas carencias ni disimular pretendidos excesos. Estos deseos de audiodescriptor se observan con frecuencia en las escenas de índole sexual. Según la mentalidad del audiodescriptor, pueden ser descritas correctamente, infradescritas o sobredescritas.

7. OBJETIVACIÓN

La objetivación es una buena forma de luchar contra todos los defectos que puedan surgir durante una audiodescripción. El audiodescriptor debe estar seguro de lo que describe en todo momento y ser lo más objetivo posible. Insistimos: la película ya está hecha y no nos corresponde a nosotros ni juzgarla ni mejorarla. La objetividad nos aporta:

7.1 Seguridad

7.2 Nos permite realizar nuestro trabajo sin juicios sobre la obra

7.3 Nos obliga a volver atrás. Es habitual definir algún momento, ac-

ción o cosa y más adelante descubrir que ese momento era otro, que esa acción significaba algo diferente o que ese objeto es llamado de otra manera en la película. Nuestra obligación es volver atrás y rescribir los bocadillos necesarios.

7.4 Dentro de la objetivación, hemos de tener en cuenta las elipsis cinematográficas. En una película, Pepe se viste en su casa. Baja por la escalera y por corte encontramos la siguiente sucesión de planos:

7.4.1 Primer plano de una mano agarrando el pomo de una puerta. La puerta se abre. Cuando la rendija es aún pequeña, corte a:

7.4.2 Primer plano de la misma mano (la distinguimos por el puño de la chaqueta y el anillo del dedo anular) abre la puerta de un coche. Cuando la rendija es aún pequeña, corte a:

7.4.3 Plano general de un coche, delante de un jardín con una casa unifamiliar al fondo. La puerta del conductor termina de cerrarse, inmediatamente después del cambio de plano. El coche arranca y se aleja, mientras la cámara mantiene el plano general del jardín y la casa.

Podemos describirlo como:

7.4.4 Bocadillo 1: Pepe abre la puerta de la casa.

7.4.5 Bocadillo 2: Abre su coche.

7.4.6 Bocadillo 3: Se aleja.

Pero también podemos encontrarnos con lo que no queremos como audiodescripción, cuando el audiodescriptor rellena las elipsis:

7.4.7 Bocadillo único: *Pepe abre la puerta de su casa, cruza el jardín, se mete en su coche y se aleja en él.*

Ni le hemos visto salir de su casa ni le hemos visto entrar en su coche. Nuestro usuario puede llegar a la misma conclusión que cualquiera que ve la película, si tiene los mismos datos que los

demás. El relleno de elipsis es un reflejo de paternalismo del que un audiodescriptor debe huir en todo momento. También considero este relleno de elipsis como una falta de respeto hacia nuestro usuario.

8. AUSENCIA DE MEMORIA

Hay que tener en cuenta que cada obra es única. El montaje hecho para *Turandot* en este teatro no se corresponde con el hecho para ese otro teatro, amén de que la embocadura es diferente, por lo que los tiempos de recorrido en el escenario varían, influyendo considerablemente en los huecos de mensaje. Una película siempre es diferente de las demás y lo que había que decir en aquella hay que callárselo en esta. La trama es parecida, pero el planteamiento es diferente. La obra es la misma, pero la escenografía es diferente.

Partimos de cero con cada guion. Asumir esta aseveración nos libera de preguntas absurdas y nos permite encarar el nuevo trabajo con la experiencia de todos los hechos y la aventura ante lo desconocido.

4. ¿Qué es realmente la audiodescripción?

Escribiendo el guion

YA CONOCEMOS LA NORMA UNE 153020 de audiodescripción. Ahora, solamente necesitamos aprender a audiodescribir. Antes de comenzar, hemos de señalar que el audiodescriptor no es nadie en la obra audiovisual, que cumple una función comunicativa, pero no representa a nada ni a nadie dentro de la obra audiovisual, por lo que no debe poner de su cosecha nada para enmendar la obra. Si la obra no le gusta, no se debe notar en el guion.

Hemos dicho que la definición de audiodescripción es errónea. Nos hace falta saber qué es realmente la audiodescripción. La podemos definir como: “Un sistema de apoyo a la comunicación que aporta los datos contenidos en el lenguaje visual de una película, permitiendo su comprensión, mediante una banda sonora de locuciones integradas armónicamente en el sonido de la película.”

Antes de entrar en materia sobre cómo audiodescribir correctamente, debemos mencionar todos los pasos y profesionales necesarios para llevar a buen término una audiodescripción. Los profesionales intervinientes son:

- Audiodescriptor: Guionista de audiodescripciones
- Locutor de audiodescripciones
- Técnico de sonido
- Revisor de audiodescripciones. Puede ejercer sus funciones en la revisión del guion, en la revisión de las locuciones o en la revisión del producto final.

Pasos

1. Generación del vídeo de trabajo.

La película puede llegar de varias maneras:

- › En nuestro idioma y con código de tiempo. Lista para trabajar con ella.
- › En nuestro idioma y sin código de tiempo. Hay que generar un código de tiempo y trabajar con ella. Ese código de tiempo hay que comunicarlo al estudio de sonido que grabará la audiodescripción. Se suele hacer indicando el código del primer cambio de plano.
- › En idioma diferente al nuestro, con o sin código de tiempo, y con un archivo de sonido adjunto en nuestro idioma. Debemos unir la banda sonora en nuestro idioma con la imagen de la película y añadir un código de tiempo al conjunto o trabajar con el que lleva la imagen (si lo lleva insertado).

Este TC (*Time code*) es fundamental para que el guionista pueda decir al locutor y al técnico de sonido dónde quiere los bocadillos. Es importante para que el locutor se pueda orientar sobre dónde debe locutar cada bocadillo y es crucial para el resultado final, ya que el técnico de sonido deberá ajustar cada bocadillo a su tiempo exacto. De esta forma, cada bocadillo ha de empezar en el código señalado al comienzo de cada uno.

2. Generación del guion.

El resultado final del guion debe ser del tipo:

00:00:12:05

Avalon

00:00:24:12

Annapurna Pictures

00:00:30:09

Why Not Productions

00:00:37:00

Page 114 y Why Not Productions en asociación con Annapurna Pictures presentan

00:00:44:00

Una coproducción franco británica.

00:01:01:00

Con la participación de Canal plus, OCS, France Televisions, Atresmedia Cine y Movistar Plus.

00:01:20:00

Oregón, 1851.

La oscuridad de una noche sin luna oculta a varios hombres frente a una casa solitaria en una planicie.

00:01:29:05 00:01:31:05

Voz en *off*

00:02:08:05

Recargan sus armas.

00:02:15:17

Dos atacantes corren hacia el porche de la casa, lleno de cadáveres.

En este arranque del guion hay cuatro tipos de bocadillos:

- a. Con código y texto en negrita

00:00:12:05

Avalon

Corresponde a bocadillos de titulares, letreros o subtítulos integrados en la imagen. Se pueden leer con una segunda voz o con la misma que lee los contenidos de audiodescripción, pero cambiando el tono, para diferenciar los rótulos de los contenidos.

- b. Con código en negrita y texto en negrita y texto normal

Corresponde a bocadillos que incluyen los dos tipos de lecturas: contenidos y titulares, letreros y/o subtítulos integrados en la imagen. Se pueden leer a dos voces o con la misma que lee los contenidos de audiodescripción, pero cambiando el tono para los rótulos.

- c. Con código y texto normales

Corresponde a bocadillos de contenido audiodescriptivo.

- d. Con código doble en cursiva y texto normal

Corresponde a bocadillos de contenido audiodescriptivo, pero que deben terminar en el segundo código marcado en el guion.

Existe un quinto tipo de marcación que es del tipo:

01:49:58:10 01:50:00:00

Le da puñetazos.

Dos códigos seguidos, sin cursiva, significa que el hueco es pequeño y que la locución debe ser fluida para que entre toda la información entre ambos códigos.

Otra forma de presentar bocadillos, especialmente en las cabeceras de capítulos de series es:

00:00:01:12

Tandem Communications y Muse Entertainment, en asociación con Scott Free Films y Prosiebensat 1 media, presentan:

00:00:07:00

La silueta de una abadía se recorta contra el sol del amanecer.

00:00:12:00

LOS PILARES DE LA TIERRA, de Ken Follett.

La abadía arde y se convierte en un ave fénix, que vuela hasta quedar impresa en un anillo.

Ian McShane, Rufus Sewell, Matthew MacFadyen

El anillo se convierte en corona y la corona en castillo.

Eddie Redmayne, Haley Atwell,

Dentro, un soldado abate a otro con una espada. La sangre se transforma en fuego que se convierte en un jinete que lancea a otro.

Sarah Parish, Natalia Worner, Anatole Taubman, John Pielmeier

Una joven llora sangre. Una pareja se besa en los labios cerca de una catedral románica.

Robert Bathurst, Clive Wood, Sam Claflin, Liam Garrigan, David Oakes, Gotz Otto, Tony Curran

00:00:48:15

La catedral se derrumba. Varios monjes caminan sobre los cascotes.

Donald Sutherland, Allison Pill y Gordon Pinsent.

Los monjes se convierten en las columnas de una catedral gótica.

La información del bocadillo **00:00:12:00** está compuesta por contenido y titulares, pero la sucesión de imágenes es muy rápida y no da tiempo a su descripción. Debemos buscar la forma de concretar esas informaciones para que queden lo más sincronizadas posible con la aparición de las imágenes e insertar los rótulos que aparecen en pantalla, aunque no en su tiempo exacto. El resultado final es un bocadillo que contiene toda la información recibida por imagen y todos los rótulos. Normalmente, estos bocadillos se locutan tranquilamente, para asegurar la recepción de toda la información.

Estos códigos toman mayor importancia aún en la audiodescripción de las óperas, ya que el sistema de transmisión de las audiodescripciones se basa en las pulsaciones de los sobretítulos de la ópera. Al ser una obra en directo y la audiodescripción estar enlatada, la sincronización debe ser lo mejor posible, con bloques de bocadillos que no ocupen más de tres minutos. Cuando ese tiempo tiene que dilatarse, porque no existen sobretítulos, somos conscientes de que la sincronización falla mínimamente, pero reconocemos que no podemos mejorarla. Afortunadamente, el público que asiste a las representaciones de ópera también es consciente de esa dificultad que nos plantea el directo y acepta de buen grado esas pequeñas carencias de sincronización. En este caso de la ópera, la importancia de las dos voces es superior a la que pueda tener en el cine, ya que una voz comenta las acciones de dramaturgia y escenografía y una segunda voz lee los resúmenes de los sobretítulos.

En cualquier caso, debemos aceptar que el guion de audiodescripción es la verdadera audiodescripción y que todo lo demás es necesario para terminar el producto. Se cuenta que Hitchcock llegaba al estudio donde se iba a rodar la película con un carpetón enorme y decía: “Señores, la película ya está hecha, ahora vamos a rodarla”.

De la misma manera que esa película requería de los mejores profesionales para terminarse en óptimas condiciones, la audiodescripción ne-

cesita de buenos profesionales para optimizar el resultado final, sabiendo que la audiodescripción es básicamente el guion. Con un buen guion, podemos tener una buena, mediocre o mala audiodescripción, dependiendo del grado de profesionalidad que tenga el resto de los componentes del equipo. Con un mal guion, solamente obtendremos una mala audiodescripción.

3. Grabación del guion.

El guion terminado se envía al estudio de sonido, donde un locutor grabará cada uno de los bocadillos. La mejor opción para esa locución es en presencia de la película. El locutor debe evitar la interpretación de los bocadillos. Su lectura debe ser plana, no muerta, y con la musicalidad propia del idioma. La velocidad de lectura deberá ajustarse en lo posible al ritmo de la película, sin exagerar la lentitud o la rapidez. Decir que los locutores deben ser profesionales puede parecer una perogrullada, pero hay voces, en algunas audiodescripciones, que no han locutado anteriormente nada de nada. La diferencia entre una voz profesional y una voz no profesional puede significar la diferencia de un resultado final bueno, mediocre o malo, partiendo de un buen guion. Es muy común confundir al locutor con el audiodescriptor. El locutor pone la voz a la audiodescripción. El audiodescriptor hace el guion de audiodescripción de la película.

4. Colocación y mezcla.

El técnico de sonido es la persona encargada de terminar el trabajo, dejando los bocadillos en su sitio, sin pisar ningún diálogo, mezclado lo más armónicamente posible y dando a las voces de audiodescripción las ecualizaciones que requieren para cada momento de la película.

El resultado final será entregado teniendo en cuenta el formato final de emisión o proyección de la obra. Técnicamente hay muchas formas de hacerlo, pero los archivos serán de tres clases:

- 4.1 Locución limpia, sin mezclar, pero sincronizada con la película en un archivo mono.
- 4.2 Locución limpia, sin mezclar, pero sincronizada con la película en un archivo estéreo.

4.3 Locución mezclada con la banda sonora de la película en un archivo estéreo.

La audiodescripción se puede dividir en tres grandes bloques:

A. Qué describir

Qué describir nos lo proporciona la propia película. Todo guionista ha de tener en cuenta lo que se oye (diálogos y sonidos). Según lo que se entiende gracias a eso que se oye, completamos o no con audiodescripciones las imágenes que soportan esos diálogos y sonidos. Nos centramos en la trama en primer lugar, luego (dependiendo de los huecos) describimos detalles de imagen (personajes, decorados, vestuario, etc.). Es importante la localización. Los espectadores reciben la información de lugares con un golpe de vista, los ciegos necesitan saber dónde se desarrolla cada acción. Nunca describimos lo que se oye, sino lo que el ciego no ve. No decimos: “camina en silencio”; “ella habla con su hija”; “grita con rabia”; “llama a una puerta”. Sin embargo, todas estas frases, menos “camina en silencio” las hemos dicho en diferentes guiones cuando no se oye ninguna de esas situaciones: ni la conversación de ella con su hija ni el grito ni el sonido de llamada.

Qué decir es muy sencillo. La película ya está hecha y lo único que debe hacer un audiodescriptor es fijarse en ella y dejarse llevar. La película le dirá, en cada momento, aquello que él debe describir. Para realizar esta función de la mejor manera posible, hay que saber lenguaje cinematográfico. Si no se conoce el lenguaje cinematográfico hay que ser un muy muy muy buen espectador y tener una capacidad espléndida de fijarse en los detalles.

B. Dónde describirlo

Dónde o cuándo describirlo, deberá ser siempre lo más cerca posible de la imagen descrita y en huecos hábiles para decirlo (nunca se pisan diálogos y se respetan algunos ambientes).

Dónde decirlo también es muy sencillo, ya que los huecos nos señalarán una aproximación y el ritmo de la película nos indicará el lugar exacto. Por ejemplo, en la película *Los hermanos Sisters* un fragmento de guion dice:

00:11:09:07

Siguen adelante.

Unas millas más al sur

Una caravana recorre una loma.

00:11:21:15

Un jinete con bigote y barba mira la caravana con prismáticos. Está entre vegetación. Ronda los cuarenta años. Varios hombres de la caravana empujan una carreta. Uno se sube a ella.

00:11:36:19

El jinete baja los prismáticos.

00:11:40:19

Galopa hacia la caravana.

00:11:44:21 (OJO: lo llaman MÍRCEL CRIK)

El jinete está dentro de un local con las palabras Myrile Creek impresas en una ventana. Sale a la calle. Varios hombres levantan con cuerdas la pared de una casa.

En este fragmento se aprecia un rótulo (en negrita) que nos aporta una localización referenciada a otra anterior (“Unas millas más al sur”), la descripción de un personaje interviniente en la trama (el jinete) y una localización posterior (Myrile Creek) y la forma en la que se pronuncia en el doblaje (entre paréntesis a continuación del último código). En este caso, todos los bocadillos están sobre las acciones mencionadas, como suele ser habitual.

Sin embargo, es posible que no tengamos tiempo para describir algo crucial y tengamos que esperar mejor oportunidad para decirlo. En la película *La espía roja*, Joan y Sonia hablan sentadas en un salón de té. Sonia da un paquete a Joan, sin dejar de hablar, por lo que no podemos mencionar dicha acción cuando ocurre. Sin embargo, es importante para la trama y deberemos buscar el primer hueco posible:

00:53:00:06

Las dos toman té sentadas a una mesa.

00:53:42:00

Le dio un paquete.

00:53:51:04

Joan empuja un sobre por la mesa hacia Sonia.

00:54:04:20

El paquete contiene una cámara de fotos en miniatura. La guarda en el forro del bolso.

Sonia le da el paquete en el 00:53:10:10. El primer hueco posible es pequeño y está en 00:53:42:00, después de hablar Sonia. Siguen hablando hasta el cambio de plano en 00:54:04:20, cuando Joan, sola, saca la cámara del paquete y la guarda en el bolso.

C. Cómo audiodescribirlo

Esta es la verdadera dificultad de la audiodescripción. Reglas fundamentales de cómo describirlo son: no mentir, no suponer, no rellenar elipsis cinematográficas, utilizar un lenguaje sencillo cuyas frases sean capaces de generar imágenes en sí mismas y, sobre todo, evitar las confusiones. “Juan mira a Pepe enfadado”. ¿Puedes saber con certeza quién está enfadado? Si no puedes, no es una buena redacción, por tanto, así no se audiodescribe.

- a. El audiodescriptor se debe ajustar a la norma UNE 153020,
- b. debe decir todo lo que es prioritario para la comprensión de la película.

00:01:12:00

De día, varios globos azules flotan suspendidos de unos hilos.

00:01:17:06

Una gran bandera de la RDA cuelga ante una fachada.

De noche, desde una garita, un soldado vigila una zona protegida con erizos checos y alambre de espino.

00:01:29:02

De día, un cartel sobre una fachada reza: Fiesta de la juventud, 1979. De noche, un soldado mira con prismáticos desde una torre. De día, un coro de niños actúa en un salón de actos.

00:01:45:00

La portada de un libro reza: El Socialismo, tu mundo. De noche, dos soldados con un pastor alemán patrullan junto a una alambrada. Un foco ilumina a alguien que corre hacia ella.

- c. y debe decirlo en el hueco que la propia película le permite.

00:08:26:03.....00:08:29:05

Sus padres están en casa de Gunta y Petra.

00:08:35:05

Doris gira extrañada hacia Petra, que baja la mirada.

00:09:48:10

Pita se acerca a una ventana.

00:10:43:09

Salen a la calle. Frente a la casa están aparcados el Barbur y una motocicleta.

- d. Si es posible, debe decirlo de forma que transmita una imagen, mediante una construcción sencilla y directa.

01:36:37:10

Siband hace el saludo nazi.

01:36:56:22

En un salón de actos.

01:37:25:15

Siband camina hacia el estrado. Kurt y Eli aplauden serios y desganados.

- e. Debe ajustarse al ritmo de la película en todo lo posible.

01:12:16:20.....01:12:21:07

Mira impresionado hacia las nubes. Viserion llega volando a toda velocidad.

01:12:22:07

Escupe una llamarada azul sobre el muro y se aleja.

01:12:27:12

Sobrevuela el bosque a gran altura. Tiene las alas agujereadas.

01:12:36:04.....01:12:40:06

Pasa frente al Muro. El Rey de la Noche va montado sobre él.

01:12:44:05.....01:12:46:14

Los hombres corren por la trinchera.

01:12:47:16

Viserion escupe fuego azul sobre la cara Norte del Muro.

- f. Debe prestar atención a lo que se escucha y tener presente todos los diálogos y sonidos para evitar repetir lo ya escuchado o para obviar lo que ya se entiende de la acción gracias a esos diálogos y sonidos.

00:00:11:11

En la fortaleza de Los Gemelos, docenas de hombres cenar en el salón.

Walder Frey los mira serio desde la mesa principal.

00:00:20:01.....00:00:23:08

Golpea la mesa con su copa.

00:00:26:12

Se levanta.

00:00:52:10.....00:00:57:09

Hace una seña. Las doncellas distribuyen jarras por las mesas.

00:01:25:12

Alza su copa.

00:01:32:08

Los invitados beben. Frey los observa.

- g. Debe escribirlo para ser leído en voz alta y este tipo de escritura no es la misma que para ser leído mentalmente.

00:05:32:09

De día, el viento sopla con fuerza sobre una llanura helada. La luz del sol se difumina en el cielo homogéneo y gris.

00:05:42:20

Una niebla densa y oscura se aproxima a ras de suelo desde el horizonte.

00:05:55:02

Alguien cabalga al frente de la niebla.

00:06:02:16

Queda envuelto por ella.

- h. Debe ser escrito para que el locutor se lo pueda decir a alguien que esté escuchando.

00:02:44:15

Fox 2000 pictures presenta...

Un chevrolet del 57 está parado en una carretera entre campos.

FIGURAS OCULTAS

El coche tiene el capó levantado. Una mujer está de pie junto al chevrolet, otra está dentro y la tercera está en el suelo, bajo el motor. Las tres son afroamericanas.

Hampton, Virginia, 1961.

- i. Cada frase debe ser comprensible en sí misma, sin que haya necesidad de explicar posteriormente cada bocadillo.

00:03:18:16

La que está dentro se sienta al volante.

00:03:46:23

Extiende el brazo con el pulgar hacia arriba.

00:03:52:13

Se acerca un coche patrulla. Catherine (CÁZERIN) sale del coche.

00:04:12:16

Un policía blanco sale del coche patrulla.

- j. Debe huir de las suposiciones, del relleno de elipsis cinematográficas, de la tentación de contar y de los paternalismos explicativos absurdos.

Ejemplo de no relleno de elipsis:

00:04:17:17

Se acerca a ellas.

00:04:45:02

Coge el carnet de Mery.

00:04:55:16

Él devuelve el carnet a Mery y mira al cielo.

00:05:39:08

Cazerin le da un destornillador.

00:06:04:12

Mery se pone al volante. Siguen al coche patrulla.

- k. En definitiva, debe escribir para ser entendido y servir de enlace entre la pantalla y el usuario, para que este disfrute de la obra.

00:05:34:01

Varios ancianos están sentados en sofás sobre el césped que rodea la residencia. Algunos van en silla de ruedas. Jean

Louis está sentado solo y pensativo en un sillón. Lleva abrigo negro, bufanda gris y sombrero marrón

D. Resultado

- a. La banda de audiodescripciones debe ser comprensible en sí misma.
- b. Hay que tener en cuenta que nosotros vemos una obra, pero nuestro usuario escucha una obra. En cualquier caso, la comprensión debe ser la misma.
- c. Aunque dependemos de los huecos de mensaje, de su cantidad y de su duración, siempre podremos aclarar ese punto oscuro que debemos aclarar. Es muy difícil no encontrar un mínimo hueco para decir lo que se deba decir. Hemos comentado anteriormente el fragmento de la película *Shrek* en el que la seta se convierte en una rosa.
- d. A la larga, que una obra esté mejor o peor audiodescrita dependerá de la calidad de la información que la propia obra nos permita incluir en la audiodescripción y tenemos parámetros para calibrar esa calidad, si el resultado final es:
 - i. Un todo armónico.
 - ii. Ayuda al espectador, sin cansarlo.
 - iii. La audiodescripción está integrada hasta pasar inadvertida.
 - iv. Si proporciona la información precisa y necesaria para ayudar a la comprensión de la obra.

5. Las normas de la casa de la audiodescripción¹

ANTE TODO, HEMOS DE TENER en cuenta que la audiodescripción no es una ciencia exacta, por lo que dos y dos no siempre son cuatro. Lo que para una película es vital, para otra vale absolutamente nada. La misma situación en dos películas diferentes, es posible, muy posible, que requieran audiodescripciones diferentes, dependiendo del contexto y de la línea audio-descriptiva general de cada película.

Por línea audiodescriptiva entendemos la priorización que escoge un guionista determinado y puede ser muy diferente de la línea que haya escogido otro guionista o la de otra película. Por ejemplo, en la película *El diablo viste de Prada* la línea descriptiva que escogimos prioriza en todo momento la trama y los diferentes vestuarios exhibidos por los personajes. En *El gatopardo*, nuestra línea descriptiva prioriza la trama y los estilos arquitectónicos. En la película *Alien, el octavo pasajero* la línea descriptiva elegida prioriza la trama y las descripciones del alien y de las naves.

El transcurso de los años nos ha obligado a cambiar la forma de audio-describir. Los primeros guiones poco o nada tienen que ver con los actuales. Estos años nos han permitido recibir la información de muchos usuarios que nos han transmitido sus gustos. Gracias a ellos, hemos aprendido a hacer las audiodescripciones tal como las hacemos y nos han ayudado a conseguir el sello de calidad actual.

La audiodescripción es un sistema de apoyo a la comunicación que permite a los ciegos DISFRUTAR de SU obra audiovisual gracias a nuestras

1 *Las normas de la casa de la sidra* fue una película que describimos hace años y que dejó su poso en nosotros. Homenajeando a esa película, nos apropiamos de su nombre para exponer este capítulo.

aportaciones. Esto significa que el usuario final es nuestra única prioridad. No nos importa el estilo literario de cada guionista ni sus aficiones cinematográficas. Nos importa el alto grado de satisfacción que una persona ciega pueda tener al escuchar nuestras audiodescripciones.

Una persona ciega tiene que prestar atención a los diálogos y los sonidos propios de una banda sonora, comprenderlos, memorizar muchos de ellos y seguirlos atentamente. Nuestra labor, como audiodescriptores, es facilitarles la comprensión de aquellos pasajes que carecen de sonidos relevantes y que conllevan acciones consideradas de interés para la comprensión y/o el disfrute de la película. Esos mensajes de audiodescripción son ayudas, nunca complejidades.

Ese es el esfuerzo de las audiodescripciones: ayudar en la comprensión de la parte visual y transmitir, en lo posible, la imagen de lo que estamos diciendo. Transmitir, no contar.

Para conseguir este objetivo, hacemos los guiones de una manera especial y redactamos estas normas con la esperanza de que sean de ayuda para todo aquel que quiera iniciarse en la audiodescripción.

También hay que señalar que la audiodescripción es un camino de ida y vuelta. El audiodescriptor aprende a describir obras audiovisuales a personas ciegas y estas aprenden a escuchar las descripciones de ese audiodescriptor. Por ejemplo, al principio no se mencionaban los movimientos de cámara. En la película *Las Crónicas de Narnia, el león, la bruja y el armario* se menciona por primera vez el movimiento de la cámara entre las nubes y, posteriormente, el bombardeo de una escuadrilla alemana sobre Londres.

Poco a poco se han ido añadiendo descripciones sobre aspectos técnicos y, casi siempre, ha sido porque forman parte de la trama o de la plástica de la película. Algunos ejemplos de tecnicismos y sus razones:

1. Movimientos de cámara

Hay movimientos de cámara que sí estamos mencionando actualmente. Cuando existen planos subjetivos y no se conoce o no se debe conocer al que está tras el punto de vista, se menciona la cámara como si fuera un personaje más de la película. Es muy típico de las películas de suspense, cuando no se desea descubrir la personalidad de ese alguien que come-

te el crimen, que pasea por un callejón oscuro o que entra en determinado espacio.

Cuando ese plano subjetivo se va a resolver casi inmediatamente, no hace falta dar el protagonismo a la cámara, sino al personaje que veremos a continuación. En todo caso, la mención de la cámara o del personaje dependerá de la dramaturgia de la película y del grado de suspense que la imagen conlleve.

También se puede mencionar un movimiento de cámara que resulte especialmente espectacular. Cuando se menciona algún otro movimiento de cámara, no los mencionamos por su nombre (travelling, paneo, picado, contrapicado, etc.); por ejemplo, “la cámara atraviesa las nubes y desciende sobre la ciudad”, “la cámara gira alrededor de la pareja, que baila en el centro de la pista”, “desde abajo, la escalera es una helicoidal sin barandilla, pegada a la pared redonda del torreón”.

2. Movimientos de los personajes

Los movimientos de los personajes y la distancia entre ellos se mencionan o no, dependiendo del hueco y de la importancia de ambos factores en la trama. Alguien se acerca despacio y por la espalda a otra persona que duerme. Si hay hueco, se describe como parte de la tensión que genera la posibilidad de que el que se acerca haga algo. Por el contrario, si alguien se acerca, caminando normalmente, a alguien que duerme de espaldas a él, pasa de largo ante la cama, abre la cortina y grita: “Arriba, gandul”. Lo que tenemos que indicar es que cruza el dormitorio y descorre la cortina.

Cuando una pareja se acerca y se abraza o acercan sus caras despacio hasta besarse, debemos o no describirlo, según el hueco y la dramaturgia del momento. Sí mencionaremos el abrazo o el beso, pero el acercamiento dependerá de cómo se acercan y de su significado en la secuencia.

Cuando alguien camina tras otra persona, siguiéndola a distancia, esa distancia se debe mencionar. Cuando alguien camina tras otra persona sin seguirla, pero da la impresión de que se acerca creando tensión dramática, se debe mencionar el acercamiento. Cuando no existe tensión dramática, no hace falta mencionar nada.

3. Situación de la cámara. Punto de vista

En ciertas películas de suspense, el punto de vista aporta mayor tensión a la imagen. Si el hueco de mensaje nos lo permite, podemos describirlo de manera sencilla; por ejemplo, “Panorámica de Londres, a vista de pájaro”, “Charlie sigue debajo de la cama. Observa los zapatos brillantes de Billy”.

Muchas panorámicas solamente sirven para dar la dirección del sitio. En estos casos, basta con mencionar el sitio; por ejemplo, “En la urbanización, Jack echa carbón en una barbacoa”. Los cenitales se suelen mencionar (al aire libre) como “a vista de pájaro”. En interiores, se mencionan desde el punto de vista: “Desde el techo...”, “Desde la galería...”, “Desde la claraboya...”.

Pero ojo con las panorámicas. Hay demasiado abuso de ellas. Panorámica de... se utiliza cuando es una foto fija, está demasiado tiempo, no tiene nada añadido y es simplemente un cambio de ubicación. Si en esa panorámica hay algún elemento que haga algo, describimos la acción realizada y por quién. Por ejemplo: plano general del puente de San Francisco; plano de un coche que lo recorre de izquierda a derecha. En este caso podemos decir: “Un coche circula por el puente de San Francisco” (nada de panorámicas).

Utilizar “panorámica” cuando la cámara hace un *traveling* a toda velocidad no es correcto. Por favor, dejad de utilizar “panorámica” para todo. La “panorámica” es algo muy concreto y se utiliza esporádicamente.

4. Tipos de plano

Nunca se mencionan los diferentes tipos de plano. Este lenguaje cinematográfico tiene traslación al lenguaje descriptivo mediante su significado (cuando lo tiene). Como hemos mencionado en el apartado anterior, los planos generales de paisajes, ciudades, etc. se suelen utilizar para situar la acción en una zona determinada, por lo que se suelen mencionar directamente (“En Central Park, Mike está sentado en un banco frente al lago”). Es muy habitual en cambios de secuencia: “En Londres...” / “En Downton...”. Cuando ese plano general es largo y nos sitúa en una ciudad o zona determinada, pero con excesivo tiempo has-

ta que ocurre lo que debe ocurrir en la zona, nos vamos a Panorámica de Madrid al atardecer.

Respecto a los planos americanos o tres cuartos, medio y primer plano, no hace falta su mención de ninguna manera, excepto si intervienen en la tensión dramática, pero se mencionan de forma descriptiva:

Imágenes seguidas: Primer plano de la cara de Rosa. Primer plano de la cara de su madre.

Descripción: “Rosa clava su mirada en su madre. Ambas mujeres tienen los ojos llorosos.”

Imagen: Primer plano de la mano del manco apoyándose sobre la culata de su revólver.

Descripción: “La mano del manco se apoya en su revólver”.

5. Efectos visuales

Sí y no, dependiendo de su significado en la película. Los fundidos a negro, blanco o cualquier otro color, suelen ser transiciones espacio-temporales, pero muchísimas veces son recursos para resolver una situación de la que no se sabe salir. En cualquiera de estos casos, es necesario que nuestro usuario sepa lo que está ocurriendo, para trasladarse en lugar y tiempo o para saber que la película es un poquito mala y sin soluciones de continuidad.

Los desenfokes y enfoques se suelen utilizar para representar aspectos mentales (sueño, drogas, alucinaciones, etc.). No se menciona el efecto, sino su resultado (“*En el sueño*, la garra de Freddy rasga el colchón desde abajo”). Cuando los enfoques y desenfokes son artísticos, no se menciona nada, salvo que importe en la trama; por ejemplo, el enfoque especial de ciertas letras de un escrito que componen una clave. Hay muchos ejemplos de esto en varias películas (*Código Da Vinci*, *La teoría del todo*, la serie *The Big Band Theory*, etc.).

Los encadenados se utilizan para representar el paso del tiempo. El tratamiento es idéntico a los desenfokes.

Las cortinillas son transiciones que pueden representar cualquiera de los resultados mencionados anteriormente, por lo que nunca se menciona “el efecto cortinilla”, pero sí su significado, si interviene en la trama.

6. Otras situaciones

- 6.1 Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE):

Mirada es: acción de mirar.

Vista es: sentido corporal con que se perciben los objetos y sus colores, a través de los ojos.

Según estas definiciones del diccionario de la RAE:

- 6.2 No decimos “ve”. No utilizamos el “verbo ver” ni “vista”. Mencionamos “ve” en contadísimas ocasiones en las que alguien en pantalla “ve” algo que no podemos identificar de otra forma (aunque casi siempre podremos utilizar: “mira”, “observa”, “se fija en”, “examina”, “repara en”, etc.) Siempre que podamos decirlo de otra manera, lo diremos de otra manera.
- 6.3 No decimos: “Un hombre mayor levanta o agacha la vista”. Decimos: “Un hombre mayor levanta la mirada” o “mira al cielo” o “agacha la cabeza” o “mira al suelo.”

7. Los diálogos se pueden pisar: nunca

Nunca quiere decir NUNCA. Tengamos en cuenta que, si pisamos diálogos, al locutar tendrán que parar para arreglar esa frase porque no entra y pisa diálogos. Los locutores no son guionistas y los técnicos de sonido tampoco. A locución tiene que llegar el *guion* que queremos que sea locutado. No tiene por qué haber nadie para arreglar nuestros fallos. Los precios de las audio-descripciones no dan para correctores en estudio. Si necesitamos a alguien para arreglar nuestros guiones, deberemos pagarle de nuestro sueldo. El que esté dispuesto a pagar a un corrector de su sueldo que mande una nota con su *guion* y ponemos a ese corrector para que subsane los errores y que, posiblemente, cobre tanto como el guionista. También podéis acudir al estudio cuando se locute vuestra película y subsanar vosotros los fallos. Hay empresas que lo pagan, por lo que no es una idea tan descabellada. En las locuciones realizadas para la ONCE, siempre se ha contado con un director de locuciones que soluciona todos los problemas que surgen en locución.

Dicho todo lo anterior, es conveniente saber que los ambientes sí se pueden pisar, aunque algunos sean limpios y parezcan frases de guion. Si tenemos hueco suficiente, podemos salvar alguna/s de esas frases. Si el hueco es pequeño, los ambientes se pisan sin preocupación.

8. Nombres de personajes

Las películas que hacemos están dobladas al castellano. Cada actor de doblaje llama al personaje como le da la gana. Mike lo hemos escuchado como Mik, como Máik y como Miki. Es obligación del guionista poner la pronunciación detrás del nombre (al menos la primera vez que aparece en *guion*) en la forma Mike (Máik). De esta forma sabemos cómo está siendo llamado, incluso ponemos el acento. Esto nos evita tener que repetir varios bocadillos por mencionar mal el nombre o, peor aún, hacer volver al locutor para que locute esos bocadillos. Esto ocurrió, de forma sangrante, en el documental *Tu-tan-ka-món*. La guionista dijo que se pronunciaba Tut-ank-ámon. Cuando se editó el sonido de audiodescripciones se escuchó que en el documental era llamado Tutankamón. Hubo que repetir medio documental.

9. Estilos de descripción

La obra que describimos ya está terminada y es una obra en sí misma, mejor o peor hecha, que nos gusta más o menos, pero, en cualquier caso, ya está hecha y terminada. Por tanto, no ponemos nada de nuestra cosecha. Nosotros tenemos la obligación de hacer nuestro trabajo de la manera más simple para el ciego. Tenemos que describir para que se nos entienda, es nuestra obligación. Hay que tener en cuenta que la audiodescripción es un trabajo de creación con unas connotaciones muy definidas:

- 9.1 Utilizar frases sencillas está en la norma de audiodescripción y nos permite transmitir lo que realmente está ocurriendo. Ponemos por ejemplo el bocadillo: “Norman le enseña su mano. Sir tiene las manos extendidas. Norman las maquilla”.

Es correcto según la imagen y es lo que realmente estamos viendo y en ese orden. ¿Aporta imagen al ciego? Repetimos

Norman, repetimos mano y las acciones son tan dispares que no nos permiten imaginarnos las frases. Como mucho llegaremos a entenderlas, pero nada más.

Por el contrario, si decimos: “Norman le maquilla las manos” la frase es directa, sencilla, es lo que ocurre como conjunto de imágenes transmitidas por la película y la misma frase genera una de esas imágenes de la película: la imagen en la que Norman maquilla las manos de otra persona.

Nosotros describimos acciones completas, no imágenes por separado, excepto cuando esa separación incide en la trama.

- 9.2 La norma dice que no se debe describir lo obvio: “Fred estruja un papel de caramelo” no es obvio y hay que decirlo. La imagen de Fred estrujando un papel de caramelo nos llega fácilmente. No tenemos que decir “hace un ritmo estrujándolo entre los dedos”, porque estamos escuchando el ritmo que produce el estrujamiento.
- 9.3 No se dicen cosas del tipo: “Al verle, levanta su taza en forma de saludo”.
“Al verle” es contar la película. No contamos películas.
Decimos: “Lo mira. Levanta su taza”.
- 9.4 Procuramos que las frases tengan sentido en sí mismas. No decimos: “En la piscina, un hombre con toalla a la cintura descansa en una silla con la cara tapada con una toalla”.
Decimos: “En la piscina, un hombre descansa en una silla. Lleva dos toallas, una cubriéndole la cara y otra anudada a la cintura”.
- 9.5 No poner nada de nuestra cosecha del tipo: “Decenas de cuerpos rodeados de vapor reposan cual brasas incandescentes”. La frase es puro desperdicio y no vale para nada.
- 9.6 No poner: “Nazaret le tiende unos alicates”. Son tijeras. Le da las tijeras y ellos dicen tijeras.
- 9.7. No decimos: “Fulanito corre para alcanzar a Menganito”. Tampoco decimos: “Fulanito corre, pero no alcanza a Menganito”.

PARA y PERO caen dentro de las suposiciones e indican que muy posiblemente se esté contando una película, nuestra película, no la película que debe recibir nuestro usuario. Nosotros NO suponemos. Decimos frases del tipo: “Fulanito corre tras Menganito” o “Fulanito corre. Menganito corre delante y se aleja”.

9.8 Los símbolos que cada uno quiere poner son cosa suya y no nos aportan nada al resto. ¿Qué significa poner “/” en mitad de un bocadillo? Lo que no se puede leer, sencillamente no se pone.

9.9 Cuando se cambia de secuencia no se dice “después”. Ya es ahora en el tiempo que ha transcurrido desde que empezó la película. Tampoco se dice “ahora”. Todo lo que comentamos es ahora. Luego, más tarde y después, se utilizan cuando estamos describiendo una secuencia que aún no sucede, en la que no tendremos tiempo para describir nada y que sucederá después de que termine esta secuencia, de la que seguimos escuchando frases y/o ruidos o ausencia de ellos. Por ejemplo:

Pepito y Maripuri están en un salón.

Hay ruido de TV y ellos están en una acalorada discusión.

Se callan y nos cabe:

AUDESC: “Él se enciende un cigarrillo. Después, camina por la calle con Juan”.

Termina de encender el cigarrillo y mientras se levanta dice:

- Ya no te aguanto más. Prefiero vivir sin ti.

Secuencia siguiente: Pepito y Juan caminan por la calle. El ruido del tráfico es intenso y ellos llevan una conversación desde el primer fotograma. No podemos decir nada cuando están en la calle, por eso utilizamos el “después” mientras está en el piso.

Otro ejemplo:

Decimos: “Bebe despacio y deja el vaso en la mesa. Luego, está al teléfono sentado en casa de Ross”. Hemos terminado

la audiodescripción, se ve cómo deja el vaso en la mesa y se escucha el golpe del vaso en la mesa; cambia el plano: está sentado en casa de Ross, hablando por teléfono.

“Después” (o “luego”) se puede utilizar cuando la acción transcurra inmediatamente después de cuando lo comentamos, pero no tenemos hueco para describirla.

- 9.10 Todo lo que aparece en pantalla se muestra. No decimos: “Se muestra un mapa de Europa y parte de Asia. La cámara se acerca al Imperio otomano, situado al oeste de Persia”.

Decimos: “La cámara se acerca a un mapa de Europa y parte de Asia, centrándose sobre el Imperio otomano, situado sobre la península de Anatolia”.

No decimos: “La cámara nos muestra un embalse”.

Decimos: “Panorámica de un lago”.

- 9.11 Llamamos a las cosas por su nombre. No decimos: “Un hombre saca del fuego *un palo* de metal”. Decimos: “Un hombre saca del fuego *una barra* de metal”.

- 9.12 Tenemos que procurar que cada una de nuestras frases se entienda sin ninguna dificultad y hemos de procurar también que la frase sea capaz de crear una imagen en la mente de quién la escucha. Por ejemplo: “Pepe se acerca tambaleante a Juan”. La frase es directa, sencilla y percibimos una imagen al escucharla. Pepe se tambalea mientras se acerca a Juan. Si decimos: “Pepe se acerca a Juan tambaleante”, ¿quién es el que se tambalea? En este caso, puede llevarnos a error y hacernos pensar que es Juan el que se tambalea. Si el que se acerca es Pepe y el que se tambalea es Juan, deberíamos decir: “Pepe se acerca al tambaleante Juan”. Perfectamente entendible.

- 9.13 Sobre qué decir en los guiones hay que saber que no debemos decir todo lo que vemos en pantalla, pero no debemos comernos lo que estamos viendo. No se dice: “La cámara está sobre el salpicadero de un coche amarillo. Está parado delante de

un paso de peatones. Es un cruce bastante transitado. Pasan peatones y diferentes vehículos. Las mujeres que cruzan llevan *shayla* y *chador*". Todo esto es cierto. Las imágenes transmiten todas estas cosas en 17 segundos. Aunque cabe todo lo dicho, es reiterativo. No es válido.

Tampoco debemos comernos todo lo que ocurre:

Bocadillos de *guion* recibido:

00:01:01:10

Dos hombres escuchan la radio en una recepción. Una mujer entra corriendo. Sube unas escaleras. **Adaptada y dirigida por Richar Eyre**. Lleva un abrigo de piel y un gorro. Un hombre mayor levanta la vista. La mujer entra.

00:05:46:00

Norman le sirve un té con leche. La mujer se levanta y pone tres cucharadas de azúcar.

Lo que ha quedado:

00:01:01:10

Dos viejos escuchan la radio en una recepción. Una mujer entra corriendo. Sube por unas escaleras. **Adaptada y dirigida por Richar Eyre**. Lleva un abrigo de piel y un gorro. Entra en un camerino en el que está el anciano.

00:02:24:12

Enciende un hornillo.

00:02:49:08

Ella fuma sentada.

00:05:26:23

Norman hace té

00:05:46:00

Norman le da el té con leche. Ella se levanta y se pone tres cucharadas de azúcar.

No es que haya mucho, pero sí lo suficiente, ya que se oye el chasquido de una cerilla, la exhalación del humo y ruidos de la tetera y del té cayendo en la taza.

- 9.14 Respecto a los códigos de los bocadillos. Por favor, a ritmo con la película.
- 9.15 No es necesario mencionar al personaje que habla en sus acciones. Pepito está hablando y no decimos: “Pepito se levanta”. Decimos: “Se levanta”. Si alguien hace algo y no habla, decimos su nombre antes de la acción; por ejemplo:
“Pepe y Juan están sentados a una mesa. Pepe pregunta algo a Juan. Juan asiente sin hablar. Pepe sigue hablando. Solamente describimos: “Juan asiente”. El resultado final en audio es:
“Se escuchan los diálogos de Pepe en la película”.
“Pepe hace la pregunta”.
Se escucha la audiodescripción: “**Juan asiente**”.
“Se sigue escuchando a Pepe hablando”.
- 9.16 En los títulos de crédito finales ponemos el nombre del personaje, coma y el nombre del actor que lo interpreta, del tipo:
Jimmy, Bob Odernkirk
Kim Wexler, Rhea Seehorn
El apellido del personaje se pone solamente si es relevante. Ponemos el nombre del director de la película, del guionista, del director de fotografía y del autor de la música.
- 9.17 Cuando tenemos demasiado hueco, no significa que haya necesidad de grandes bocadillos, sino que existe la posibilidad de lanzar cuantas informaciones recibamos de la imagen, sin la cortapisa del tiempo. En fragmentos muy largos de silencio, tenemos una oportunidad para describir lo que va ocurriendo sin priorizar unas informaciones sobre otras, sino dando esos toques de información que recibimos de la película y que hagan sentir al ciego que está recibiendo la película según transcurre.

- 9.18 Por otra parte, cuando la película es para niños, nuestro tratamiento ha de tener en cuenta las consideraciones necesarias para que los niños la comprendan perfectamente. Frases cortas y sencillas, que manden imágenes a la mente del que escucha, son más apropiadas que parrafadas enormes que requieren un esfuerzo importante de memoria.
- 9.19 Hablando de tratamientos, es importante señalar que se debe llamar a las cosas por su nombre. La norma UNE, en su apartado 3.2.2 f), dice que “Debe utilizarse la terminología específica apropiada a cada obra”. Utilizar el verbo correcto, llamar a las cosas por su nombre y usar el adjetivo adecuado y más cercano a lo que se representa en pantalla ayuda a la comprensión de nuestro usuario. Es posible que alguien desconozca cuál es el palo de mesana en un barco, pero se puede buscar. Si decimos “Sube por el tercer palo”, es posible que no estemos mintiendo según el idioma, pero hacemos un flaco favor a la comprensión. Nada cuesta usar “trepa” en lugar de “sube” y “mesana” en lugar de “tercer”. Mesana se puede buscar. El que sepa de qué hablamos, identificará inmediatamente la situación. El que no conozca el significado de “mesana” puede buscarlo e identificarlo para el futuro.
- 9.20 Dicho lo anterior, huyamos de la simplicidad y abracemos la sencillez, la corrección y la concreción.

Todas estas normas son fruto de nuestras conversaciones con los ciegos desde hace 26 años. Somos conscientes de haber hecho guiones francamente malos. Gracias a los comentarios de los ciegos, hemos aprendido a hacer los guiones de otra forma y a mejorar en nuestro trabajo.

Por favor, tened en cuenta que nuestro trabajo es algo tan especial y maravilloso como hacer que otro ser humano descanse en nuestros comentarios porque no le mentimos, no ponemos nada de nuestra cosecha y le permitimos disfrutar de una obra de arte (algunas) ya hechas por otros. Somos anónimos, pero nuestro trabajo sirve a personas que necesitan de él para comprender las obras audiovisuales de la mejor manera posible.

Nuestro esfuerzo por que las audiodescripciones sean sencillas, completas, no cargantes y con frases que transmitan imágenes no será recompensado por las grandes productoras, pero haremos un gran servicio a nuestros usuarios.

6. Preguntas recibidas y ejemplos encontrados en guiones

EN ESTE APARTADO, SE RELACIONAN preguntas que hemos recibido sobre audio-descripciones y consideraciones sobre bocadillos encontrados en guiones. El objetivo de estos comentarios es unificar criterios de actuación.

1. Formato: Arial 12 con márgenes de 3 cm a izquierda y derecha e interlineado sencillo, del tipo:

00:00:24:16

Sale a la calle.

00:00:34:18

Camina pensativo, mirando al suelo.

00:00:51:00

Se detiene ante el escaparate de una agencia de viajes. Se fija en la foto de una cabaña de madera y techo de paja entre palmeras en una playa.

00:01:01:09

El viento mece las hojas de las palmeras.

- 1.1 Este formato de guion nos permite conocer el tiempo aproximado (con bastante exactitud) de la locución del bocadillo. Un renglón completo y lleno equivale a 5 segundos de locución. La división de tiempos es muy sencilla, sabiendo este dato. Así, medio renglón serán dos segundos y medio y dos renglones serán 10 segundos.
- 1.2 Es un formato óptimo para pasar los guiones a sistemas de lectura en atril, ya sea en papel, ya sea mediante lectura en pantalla.

2. Marcas de guion: No se deben marcar los guiones. Las marcas de guion son propias de cada empresa y no tienen que coincidir necesariamente. Las marcas de una empresa que utiliza un guionista para otra empresa, le obligan a explicar cada una de ellas para que se tengan en cuenta en locución y en sonorización.
3. Repeticiones: Cuidado con las repeticiones: “Una mujer corre por un bosque con las piernas manchadas de barro”. “Una mano de mujer sintoniza una radio antigua”.
La mejor opción es cambiar una de las dos “mujer”: “Una mujer corre por un bosque con las piernas manchadas de barro. Una mano femenina sintoniza una radio antigua”.
4. Subvenciones: El gobierno de España colabora con muchas películas, pero siempre a través del ICAA. No ponemos: “Con la colaboración del Gobierno de España”, sino “Con la colaboración del ICAA”. Lo mismo ocurre con Argentina (INCAA) y con otros países.
5. Fundidos: Olvidaos de *la imagen funde a ...* cuando se trata de encadenados, venga de negro o de otra imagen. En cinematografía, se dice *encadena con ...* y no lo hemos dicho nunca en audiodescripción (hay por ahí una excepción que confirma esta regla en la película *2001, Una odisea del espacio*, por el tratamiento tan especial que hace Kubrick del encadenado y por el significado que ese tratamiento tuvo en la época de producción).
6. Fundido a negro: Cuando la imagen funde a negro se dice: La imagen funde a negro. Nunca se dice la imagen corta a negro ni cosas por el estilo. *La imagen funde a negro* es lo que decimos en audiodescripción desde hace años y aclara perfectamente la imagen recibida desde la pantalla.
7. Los flashbacks se ponen, casi siempre, como Flashback: Flashback de los mismos pasadizos ...
8. Los verbos aportan mucha más información de la que pensamos. Decir: “Los casacas rojas en el bosque. En *off*.” puede ser que alguien lo entienda, pero nos hace pensar. Decir: “Los casacas rojas están en el bosque.

En *off*.” llega directamente sin problemas a los oídos de nuestros usuarios.

9. Presente: Hay veces que solo nos caben una o dos palabras. En estos casos los gerundios se utilizan muy de vez en cuando. Es más directo el presente: “Pican piedras”, mejor que “Picando piedras”. “Cenan”, mejor que “Cenando”. El presente es más tajante y directo, mientras que el gerundio da la sensación de continuidad, lo que deja a nuestro usuario esperando algo más en la frase.
10. Lo obvio no se dice. Ya lo hemos comentado, pero no está de más insistir en ello: “Dolly canta, los niños escuchan los ruidos...”; los ciegos ya escuchan todo eso y si lo escuchan no hay que decirles lo que oyen.
11. Gestos e interpretaciones: Los actores gesticulan mucho. Es parte de su interpretación y son muchos los que tienen interiorizados ciertos movimientos. No todos son audiodescribibles. Cuando un actor asiente y dos o tres segundos después dice “Sí” (o “Vale” o “Lo haré” o cualquier otra frase que indique una afirmación) no debemos decir que asiente, ya que la afirmación llegará claramente audible para todos, a poco que esperemos. Lo mismo ocurre cuando niega y dice una negación poco después del movimiento.
12. Lo escuchado: No debemos decir lo que se desprende de los diálogos. Debemos tener en cuenta que el ciego es una persona tan o más inteligente que nosotros y entiende de la misma manera o mejor que nosotros lo que oye. No debemos describir lo que escucha, sino lo que no ve.
13. Movimientos de cámara: Por favor, olvidaos de tanta cámara que no aporta absolutamente nada y enfanga mucho.
14. Simplicidad: Los bocadillos de las audiodescripciones deben transmitir imágenes y eso sólo se consigue con frases muy, muy, muy bien construidas desde la sencillez (no desde la simpleza) y muy concretas. Reconozco que es un esfuerzo, pero es nuestro trabajo.
15. ¿Cómo NO se debe describir?

Ejemplos de cómo NO describir

15.1 Primer bocadillo de la película:

Sobre un cielo salpicado de estrellas, la superficie con cráteres de la Luna. Unas líneas van dibujando su estructura. Indie Sales.

Desde hace 26 años no se describen los logotipos de las distribuidoras, excepto cuando interfieren con la película. Es una decisión de los usuarios que consideraron que no les hacía falta ese tipo de información. Al margen de si se deben o no describir, cuando hay sonidos especiales y se describen hay que hacerlo bien. La manía de no poner verbos en las frases denota una carencia tremenda de recursos lingüísticos y una falta de respeto para la persona que nos está escuchando: “Sobre un cielo salpicado de estrellas, la superficie con cráteres de la Luna.” La superficie con cráteres de la Luna ¿qué?

Puestos a describir, se puede decir: “La luna aparece lentamente en el centro del negro cielo estrellado”.

Además, no se debe mentir. Las líneas no dibujan la estructura de la Luna, sino meridianos y paralelos lunares. Mentir en las audiodescripciones da la sensación de que el guionista no sabe qué decir y pone lo primero que se le ocurre.

15.2 Se debe tener coherencia en los nombres desde el principio:

- Bocadoillo de titulares:

Una producción de France 3 cinema y Rhones-Alpes Cinema (los dos nombres leídos en francés).

- Siguiente bocadoillo:

Con la participación de Ródano Alpes (se debe seguir con la misma estructura: Rhones-Alpes).

15.3 La descripción de la película se inicia con las primeras imágenes:

- Bocadoillo 1:

La mano de una niña estirada hacia la luz del sol que se cuele entre los árboles.

- Bocadoillo 2:

Es la mano de Marie, una niña de unos doce años que no puede ver ni oír. Su aspecto es muy sucio y desaliñado. Va atada con una sogas para evitar que se caiga de la carreta tirada por un caballo que la transporta.

- Bocado 3:

La mano estirada se vuelve borrosa por momentos. Marie tiene la cabeza echada hacia atrás. Lleva puesto un vestido muy sencillo de algodón beige. Varias vueltas de soga recorren su tronco desde el cuello hasta el pecho. Su padre, que conduce la carreta y va sentado a su lado, la mira.

- Bocado 4:

La mano de Marie se posa sobre la cabeza del hombre y recorre su rostro. Se agarra de su brazo y apoya la cabeza en su hombro. Él le besa la frente y la niña sonríe.

- Bocado 5:

La carreta recorre un camino rodeado de árboles a ambos lados.

¿Por qué no se debe describir de esta forma?

15.4 Estamos en las primeras imágenes de la película. Desde el primer fotograma no negro hasta el final del bocado 5 han transcurrido 55 segundos, repletos de comentarios. Se han utilizado 159 palabras en una locución que dura 46 segundos, dejando 9 segundos limpios sin locución. Esta literatura cuenta las imágenes y la película, pero no audiodescribe.

15.5 Faltan verbos que completen las frases: “La mano de una niña estirada hacia la luz del sol que se cuela entre los árboles.”

“La mano de una niña estirada...” Estirada, ¿la mano?, ¿la niña?...

Si se tratara de describir imágenes sin importar el tiempo que se tenga para ellas, podríamos decir: “El brazo de una niña apunta extendido hacia las copas de los árboles, por las que se filtra el sol. Tiene la mano abierta y los dedos separados”.

Pero la audiodescripción no trata de describir imágenes, sino películas formadas por miles de imágenes. Centrarse en describir imágenes suele llenar de información la película y provocar que los ciegos prefieran no escuchar tanta descripción.

15.6 Reitera excesivamente iniciando los cuatro primeros bocadillos con “la mano”. Afortunadamente, el quinto bocado trata de la carreta, que no es carreta sino carro. En cinco bocadillos, se men-

ciona tres veces la carreta. No sé si es peor la reiteración o tanta mentira.

- 15.7 La mano estirada se vuelve borrosa por momentos. La mano no se ve borrosa en ningún momento, sino que provoca un juego de luces de diferentes intensidades con la luz solar. Situación que no aporta nada a la descripción, ya que es una imagen recurso insertada entre otras más importantes de la niña.
- 15.8 “Va atada con una sogá para evitar que se caiga de la carreta...” “Para evitar que se caiga de la carreta”, que no es carreta, sino carro, es, claramente, contar la película. Hay que saber que las personas ciegas son ciegas, pero tienen las mismas capacidades que cualquier otra persona. No hay que aclararles situaciones obvias, sino describirlas correctamente. Cuando se explican situaciones tan obvias, se está tratando a las personas ciegas como personas con baja capacidad de entendimiento y no hay nada más lejos de la realidad.
- 15.9 Un segundo bocadillo vuelve sobre la sogá, cuando puede describirse correctamente con una sola intervención.
- 15.10 “Él le besa la frente y la niña sonríe”. La niña sonríe cuando toca la cara del hombre. Sigue sonriendo cuando apoya su cabeza en el hombro de él y cuando él le besa la frente. En el bocadillo, da la impresión de que sonríe como consecuencia del beso en la frente.
- 15.11 “...una niña de unos doce años que no puede ver ni oír...”. No hay carteles que indiquen que la niña no puede ver ni oír.
- 15.12 “Su padre, que conduce la carreta y va sentado a su lado, la mira.” Tampoco existe el cartel que indique que el hombre es su padre.
- 15.13 “La carreta recorre un camino rodeado de árboles a ambos lados”. Esta es la guinda de un arranque especialmente aciago. Dice que el camino está rodeado de árboles, a ambos lados. Claro, por delante y por detrás no puede estar rodeado, porque no sería camino sino encerrona. Quizás quiso decir, pero no supo, flanqueado.

16. Resumen: Esta forma de hacer se empeña en contar las imágenes de manera muy particular y consigue contar la película, sin dejar posibilidades al ciego para que entienda su propia versión de la película. Ya se lo da todo mascado, por anticipado, con reiteraciones, con imprecisiones, con alguna falsedad (o error) y con carencias de lenguaje y malas construcciones que provocan confusión. En definitiva, así no se hace una audiodescripción. Así se cuentan películas entre amiguetes.

Una buena alternativa es la audiodescripción de esa misma película emitida por el videoclub de Vodafone TV, que utiliza 130 palabras y ocupa 39 segundos de locución en los primeros 55 segundos de película. Sin reiteraciones, sin contar imágenes, sin anticipar tramas y sin mentir. Es decir, audiodescribiendo la película para las personas con discapacidad visual.

00:01:19:10

De día, la luz del sol se filtra entre los árboles.

00:01:27:09

Una niña de unos catorce años viaja en un carro tirado por un percherón. Tiene los ojos cerrados y lleva una mano levantada. El pelo le llega por los hombros y está despeinado. Tiene la cara y los brazos sucios y lleva un vestido de color crudo lleno de mugre.

00:01:44:16

Está atada al asiento del pescante mediante una soga cruzada por el cuello y el pecho.

00:01:51:13

Un hombre canoso de unos cincuenta años maneja las riendas sentado junto a ella.

00:01:58:14

La niña le toca la cara mientras sonríe con la mirada perdida.

00:02:04:19

Se apoya sobre su hombro. Él le da un beso en la frente.

00:02:04:19

Avanzan por un camino de tierra flanqueado por grandes árboles.

17. ¿Puedo audiodescribir el nombre de los personajes antes de que los mencionen en los diálogos o solo después?

La opción de que los personajes sean llamados o no por sus nombres antes de que sean mencionados en la película es una cuestión que queda en manos del guionista.

La norma no dice nada al respecto, pero la costumbre y la forma de hacer, respetando en lo posible la información de todos los espectadores, nos induce a mencionar el nombre del personaje después de ser oído en la película. Hay que tener en cuenta que los espectadores identifican a los personajes cuando aparecen en pantalla, sin necesidad de saber sus nombres. En audiodescripción, se procura respetar esa ausencia de nombres, cuando el personaje puede ser identificado claramente respecto al resto del elenco.

Repito que no es una regla, sino una costumbre, y cuando es una película coral los nombres se dicen desde el principio. Cuando es una serie de muchos personajes, aunque no sea coral, se puede o no decir el nombre del personaje, se haya escuchado o no en el metraje y dependiendo de algunos factores: importancia del personaje, número de apariciones, la dificultad para identificarlo por alguna cualidad específica, la importancia de esa identificación y/o su relevancia para la trama. Hay películas en las que esa dificultad de identificación aparece desde el primer momento, por lo que sin cumplir ninguno de los requisitos anteriores, los nombres son mencionados de arranque. Por ejemplo, en la película *El Bar* no se mencionan los nombres al principio, pero se van mencionando en la audiodescripción poco a poco se hayan o no dicho en pantalla.

En la película *21 gramos*, los nombres de los protagonistas se mencionan desde el primer bocadillo:

00:01:34:08

Paul fuma desnudo y sentado sobre la cama. Mira a Cristina que duerme desnuda con la sábana cubriéndole hasta las caderas.

00:01:54:13

“21 gramos”.

00:01:56:02

Semanas atrás, Michael está en un restaurante con sus dos hijas. Una de ellas sopla un refresco con una pajita.

La presentación de personajes tan especial que hace esta película, la importancia de identificación de los personajes en cada momento y su relevancia para la trama, obligan al guionista a mencionar los nombres desde el primer momento.

18. ¿Qué importancia tiene para el usuario final la descripción de los personajes principales? ¿Resulta necesario priorizar su descripción y encontrar huecos de mensaje para poder describirla? ¿Qué se ha de audiodescribir, el aspecto físico y/o la vestimenta?

La descripción de los personajes principales puede ser fundamental en algún momento de alguna película o puede ser importante solamente algún/algunos rasgo/s específico/s o no importar esa descripción en absoluto. Si la descripción del personaje es prioritaria, seguro que la película te proporciona hueco/s para poder describirlo.

En la película *La sombra del pasado* decimos:

00:05:14:15

El autobús se marcha de la plaza y pasa bajo el túnel que cruza un edificio. Elísabet tiene melena rubia ondulada larga, cara ovalada, facciones suaves y ojos azules. Ronda los veinte años. Lleva un vestido verde claro con escote en pico.

00:05:32:08

Miran por la ventanilla desde sus asientos.

00:05:38:15

El niño se encoge de hombros.

00:05:44:20

El niño tiene el pelo castaño claro, ojos azules y cara redonda. Tiene seis años.

19. ¿Resulta necesario priorizar su descripción y encontrar huecos de mensaje para poder describirla?

Si la descripción del personaje es prioritaria, seguro que la película te proporciona hueco/s para poder describirlo. Si no hay hueco suficiente para la descripción (de hecho, es una situación habitual), no tenemos más remedio que omitirla por falta de hueco y limitarnos a dar los pocos datos que quepan en los huecos. Por ejemplo, en la película *Lucky* se describe la fisonomía y la ropa de Lucky a trozos cuando la película lo permite:

00:01:42:13

Se peina el pelo largo, liso, escaso y gris. Cruza el salón en ropa interior blanca.

...

00:02:35:17

Un reloj digital parpadea marcando las doce. El anciano se acerca con una taza a una cafetera vacía. Saca un vaso de leche de una nevera vacía con tres tetrabriks de leche en la puerta.

...

00:03:00:17

Abre un armario y mira la ropa. Se pone un reloj de pulsera metálica. Lleva camisa de cuadros. Se abrocha el cinturón del vaquero. Se pone una chaqueta marrón.

00:03:10:10

Se calza unos botos.

00:03:14:21

Se pone un sombrero de paja de ala ancha.

...

00:03:41:03

El anciano se detiene frente a la cámara. Tiene cara alargada y demacrada con las mejillas hundidas y grandes bolsas bajo los ojos. Saca un paquete de tabaco del bolsillo de la camisa. Saca un cigarrillo y se guarda el paquete.

20. ¿Qué se ha de audiodescribir, el aspecto físico y/o la vestimenta?

La película te indicará la importancia de esas descripciones. Tan habitual es la descripción o no de aspecto y características físicas como de vestuario. Y no es una perogrullada. Repito que la película manda en nuestra audiodescripción, ya que nosotros no hacemos nada, nos limitamos a poner lo que la película nos dicta en cada momento. Hemos mencionado el caso de la película *El Diablo viste de Prada*, en la que se describen y mencionan los vestuarios y marcas desde el inicio de la película; en la película *Orgullo y Prejuicio* se describen las características de los personajes; en *Vértigo*, la importancia está en las marcas de los coches y la clase social que representan.

21. He oído a una persona ciega que una buena audiodescripción es la que pone la frase al servicio de la imaginación. ¿Esto es cierto?

En audiodescripción, distinguimos entre construcciones correctas en nuestro idioma y construcciones convenientes en audiodescripción.

Ejemplo 1:

Construcción correcta: “Fulanito camina por una pradera. Es de noche”.

En audiodescripción debemos decir: “De noche, Fulanito camina por una pradera”.

La razón es que cuando escuchamos “Fulanito camina por una pradera” imaginamos a Fulanito caminando por una pradera. No importa cómo hemos imaginado a Fulanito ni cómo imaginamos la pradera. El hecho cierto es que una persona ciega recibe la imagen del Fulanito que ha imaginado caminando por la pradera, que también ha imaginado. Esa imagen directa se pierde cuando escucha “Es de noche”. La luz que él había puesto en su imagen se viene abajo y entiende lo dicho, pero pierde la imagen.

Si por el contrario escucha: “De noche, Fulanito camina por una pradera”, lo primero que hace su imaginación es oscurecer la imagen, luego aparece el Fulanito que se ha imaginado caminando por la pradera, que también se ha imaginado.

Ejemplo 2:

La imagen que se presenta en pantalla es: “La cámara recorre la pared de una habitación. Está pintada en gris claro. Hay un espejo en el que se refleja una cama. La cámara se acerca al espejo y se distingue un bulto debajo de la sábana de la cama. A medida que la cámara se acerca al espejo, la sábana queda a medio muslo de una mujer desnuda tumbada boca abajo. La cámara se acerca más. La mujer es rubia de melena larga.”

Tenemos cinco segundos para describirlo. Es normal ver guiones con la siguiente construcción:

“En una habitación gris, sobre la cama, una mujer desnuda duerme. Es rubia”.

Hemos contado las imágenes que recibimos, pero no transmitimos ninguna imagen. Tal y como está dicho, entendemos la frase, pero no nos transmite imagen alguna. Va por fragmentos y nos impide ver una imagen global.

Podemos describir lo anterior mediante la frase:

“Una mujer rubia desnuda duerme boca abajo sobre una cama”.

A medida que escuchamos las palabras, vamos construyendo la imagen. Además, es más corta, lo que nos permite locutarla tranquilamente con la seguridad de que no pisaremos nada. Esto se denomina ir a la imagen final.

22. ¿Es necesario distinguir entre calle y carretera? Las dos son calzadas ¿por qué no unificar el nombre?

Cuando una calzada con aceras está en una zona residencial o en una ciudad, entre casas unifamiliares o entre edificios, se llama calle. Nunca es carretera, salvo la carretera que atraviesa un pueblo. Por carretera se entiende una calzada con o sin arcén que recorre un espacio entre ciudades y/o pueblos.

23. La cámara se mueve en travelling paralela a un personaje que camina por un jardín hacia una casa unifamiliar. ¿Cómo describimos el movimiento de la cámara? ¿Podemos decir que la cámara se acerca a una casa?

Esta pregunta se ha contestado en el apartado de los planos subjetivos. No se dice: “La cámara se acerca a una casa”, cuando está dentro del plano un personaje que camina hacia la casa o que la mira quieto. Es muy habitual que la cámara siga a un personaje hacia un lugar determinado. No es la cámara la que va a ese lugar, sino el personaje al que sigue o enfoca. Es en el plano subjetivo cuando se menciona que la cámara hace algo, si desconocemos a quién representa o si la mención del nombre de ese personaje descubre trama que no debemos anticipar.

24. Entiendo que se ha de transmitir toda la información que se pueda, pero ¿sería muy incorrecto dejar momentos en silencio? ¿Hasta qué punto es poco conveniente?

Hay que distinguir entre silencios y vacíos de audiodescripción. El silencio en la audiodescripción suele acompañar a la dramaturgia. Por contra, el vacío es la carencia de audiodescripción necesaria. Téngase en cuenta que el usuario de nuestras audiodescripciones es una persona ciega. Para él el silencio es comprensible, cuando la dramaturgia lo requiere. Sin embargo, para esa persona ciega, el vacío audiodescriptivo es la nada. Una película no se puede llenar de audiodescripciones porque puede cansar al usuario, pero dejar silencios adrede no es conveniente. Los silencios que se dejan son los tiempos sobrantes en el hueco, cuando ya se ha descrito la acción, o todos los que hay que dejar cuando la dramaturgia lo requiere. La película *The Artist* es muda y en blanco y negro. Se estrenó en el cine Roxy B de Madrid y encantó a todas las personas ciegas que fueron a verla. En esta película hay muchos silencios, pero no hay ningún vacío. Cuando nos callamos, provocamos un silencio en la audiodescripción, pero la película continúa con sus sonidos. Hay fragmentos de películas que tienen una ausencia total de sonidos. Si en esos fragmentos no describimos nada, provocamos una situación de vacío muy desagradable para las personas ciegas. Dicho lo anterior, hay películas en las que no se puede decir nada. Por ejemplo, en la película *El espíritu de la colmena*, la niña camina desde la vía del tren hasta una casa situada en medio de un sembrado verde. La niña camina a

velocidad normal y la película no efectúa ninguna elipsis. Descrita la niña, descritas las vías, descrito su recorrido, descrito el sembrado y descrita la casa aún queda más de un minuto hasta que la niña llega a la casa y se puede decir algo diferente. Ese minuto es eterno para las personas ciegas, pero no se puede decir: la niña sigue caminando, repitiendo la frase cada diez segundos

25. En casos en los que el audio transmite elementos de poca relevancia, ¿no es un error audiodescribir por encima?

Por principio, no se debe describir sobre diálogos de la película. Cuando no son diálogos, sino ambientes o ruidos se puede describir sobre ellos sin problema. Cuando estamos en la zona intermedia: son expresiones de los actores, no ambiente, pero reiterativas y monosilábicas (p.ej.: eh, eh, eh... / Aaaaaaaaaaaaaah.....,/ etc.) se pueden o no pisar dependiendo del contexto y dependiendo de la importancia de la audiodescripción para la comprensión de la trama.

26. En las series ¿hay algún tratamiento diferente?

Sí. Una serie y una saga tienen tratamientos diferentes porque hay muchos elementos en común dentro de ellas. Conocemos a los personajes, se llaman de la misma manera durante toda la serie o saga (aunque hay excepciones: Anakin: Dark Vader), suelen ser corales (lo que requiere de menciones de nombres directamente), aunque cambien con el paso del tiempo (rasgo que hay que señalar), los personajes ya son los que son, por tanto, basta con decir una vez qué actor interpreta qué personaje. Los sitios son recurrentes, por lo que la descripción en un capítulo/película de la saga vale para siempre, matizando lo que sea necesario cuando se producen cambios (techo del comedor comunal de Hogwarts, en *Harry Potter*).

Todos estos factores nos permiten dedicar más tiempo a la descripción de acciones y nuevos escenarios y personajes.

La dificultad es recordar la cantidad inmensa de nombres que pueden aparecer en la serie o saga. Un posible método de trabajo es obtener una foto de cada personaje y de cada escenario (en casos necesarios, por ejemplo: *Juego de Tronos*) con el nombre añadido. En *Juego de Tro-*

nos, fue necesario acudir a los árboles genealógicos de las diferentes familias.

27. Me parece obvio, reiterativo y cargante tanto “se sienta, se levanta, se acerca a la puerta, agarra la barandilla” ¿No se podrían quitar estas expresiones por obvias?

Para una persona ciega, “se sienta, se levanta, se acerca a la puerta, agarra la barandilla, etc.” no son cosas obvias, ya que no hacen ruido, aunque sí pueden ser obvias para alguien que ve la película y no aprecia el lenguaje cinematográfico que conllevan estos actos. Al quitar su valor cinematográfico, está infravalorando la información que otros pueden recibir.

Otro ejemplo de cosas que pueden sobrar o no son los colores. En el programa de radio sobre cine para ciegos que hacemos de vez en cuando, hemos tenido debates sobre diferentes aspectos mencionados en las audiodescripciones de las películas. Respecto al color, hay usuarios que opinan que al ser ciegos les importa muy poco o nada los colores. Otros, por el contrario, consideran que aunque sean ciegos, el color es social y no es lo mismo ir a un funeral de negro que con un vestido estampado con flores de colores; que no es lo mismo una pared roja que una crema, etc. La conclusión final fue que cada uno prefiere un tipo de cosas y que el conjunto puede ser válido para muchas personas y no solamente para los gustos de unos pocos.

Consideramos que una buena audiodescripción debe cumplir dos porcentajes: que el 90% de la audiodescripción guste al 90% de los usuarios.

En audiodescripción, lo que para algunos sobra es importantísimo para otros.

7. Conclusiones

ASPECTOS IMPORTANTES EN LA AUDIODESCRIPCIÓN SON:

- la persona ciega
- lo que la persona ciega ya entiende de la película
- lo que la persona ciega necesita para seguir la trama de la película y entenderla por sí misma
- la diferencia entre cómo nosotros percibimos ~~de~~ una imagen y cómo la percibe una persona ciega.

Seguir la norma UNE 153020 garantiza un guion digno. Seguir la estrictamente, garantiza un buen guion.

Consideramos que las normas incluidas en este libro ayudan a redondear los guiones de algunas películas, aprovechando el número y duración de sus huecos, sin cansar a nuestro usuario.

Especial importancia tienen:

- Adaptarse al ritmo de la película
- No mentir
- No suponer
- No rellenar elipsis cinematográficas
- No pisar diálogos

Después de tanta norma, hay que tener presente:

1. Que la Audiodescripción es una obra de creatividad basada en obras ya terminadas.
2. Cada película es diferente de las anteriores y requiere de unos recursos propios. Lo que es válido en una película, no es conveniente en otras.

3. En lo que respecta a cine, todas las reglas expuestas en este manual pueden resumirse en dos:

- Primera regla: la audiodescripción no tiene reglas.

- Segunda regla: la primera regla es falsa.

Que la audiodescripción no tiene reglas es cierto si tenemos en cuenta la diferencia que hay entre películas u obras teatrales.

Casi todo lo que hemos mencionado se puede o no decir y se debe o no decir. Planos subjetivos: sí y no. Movimientos de cámara: sí y no. Movimientos de personajes: sí y no. Efectos: sí y no. Descripción de personajes: sí y no. Descripción de vestuario, maquillaje (la importancia del maquillaje de la película *Memorias de una Geisha*): sí y no. Descripción de edificios: sí y no. Descripción de... posiblemente sí y no. Todo va a depender de la película y del momento en la película, de la trama, de la línea de audiodescripción, de los huecos, de los diálogos, en definitiva, de todo aquello que define una producción como algo único.

Hemos dicho anteriormente que lo necesario y válido en una película (vestuario en *El diablo viste de Prada*) es superfluo en algunas otras. La calidad y cantidad de huecos en la película “Tal” permite una audiodescripción rica. El ritmo de esta otra nos permite una armonía pocas veces conseguida. La ausencia de huecos (*Carnage*, *La venus de las pieles*) nos complica la audiodescripción hasta parecer pobre y compleja. Los elementos extraños (animales, nativos y plantas de *Avatar*) nos obligan a describirlos buscando el hueco que se podría utilizar para otras descripciones. La carencia de elementos distintivos (*21 gramos*) nos obliga a llamar a los personajes por su nombre desde el primer fotograma. Hay un largo etcétera de situaciones que nos obligan a dar a cada película el tratamiento que requiere.

Afortunadamente, el cine, el teatro, la ópera, la danza... son artes vivas y cada obra es diferente a la anterior. Alguien me dijo, hace años, que no importa tanto la historia, sino cómo está contada. Ese “está contada” es lo que en audiodescripción ponemos de relieve, para disfrute de nuestro usuario final.

Respecto a la segunda regla: “La primera regla es falsa”, se constata a poco que el audiodescriptor no sea un experto que se empeñe en contar su película, añadiendo subjetividades (*Como si la hubiera cogido para mirarla por última vez,*) o rellenando elipsis (*Bocadillo: Pepe abre la puerta de su casa, cruza el jardín, se mete en su coche y se aleja en él*) o mintiendo descaradamente (Atracado en uno de los numerosos muelles de la isla de Manhattan, con los rascacielos al fondo, la figura del Ventura, un colosal barco mercante, se recorta contra el estrellado cielo de la noche neoyorquina)

En este caso, mi mejor consejo es que siga las normas. Son pocas y pueden ayudar a obtener la maestría necesaria para hacer buenos guiones de audiodescripción.

8. Epílogo

PARA EL USUARIO ES UN descanso comprender la obra audiodescrita y poder apreciar detalles que sin la audiodescripción no sería posible.

Respecto a las calidades de las audiodescripciones, nos encontraremos con un amplio espectro en el mercado. Las hay geniales, muy buenas, buenas, mediocres, malas, pésimas e infumables.

En un congreso, me preguntaron, hace años, cuál era la razón por la que las personas ciegas escuchaban todas las audiodescripciones si eran tan malas como yo decía. Una persona de la sala, ciega, me pidió responder a esa pregunta.

Dijo: Supongamos que una persona tiene que ir de una ciudad a un pueblo, cargado con dos maletas, y sin posibilidad de transporte. Tiene dos opciones: no ir o caminar con las maletas a cuestas. Pongamos a varias personas, caminando por diferentes carreteras, cargadas con dos maletas. En la carretera A, un carro para ante el caminante A y le pregunta si quiere subir al carro. El Caminante A lo agradece, deja las maletas en el carro y sube. Su comodidad ha mejorado, evidentemente, y no desprecia la ayuda del carro. En la carretera B, un utilitario pequeño y antiguo se detiene ante el Caminante B. Naturalmente, monta en el coche. Su comodidad ha mejorado sustancialmente y es mejor que la del caminante A en el carro. En la carretera C, un coche de gran lujo se detiene ante el caminante C. La comodidad de este caminante es insuperable.

Todos ellos han mejorado considerablemente, aunque haya importantes diferencias entre sus medios de transporte.

Con la audiodescripción pasa lo mismo, la mejora entre tenerla o no es considerable. De ti, audiodescriptor, depende que tu usuario vaya en carro, en utilitario o en gran clase.

La labor del audiodescritor es maravillosa. Nos permite dejarnos llevar por una obra de arte y decir lo que esa obra nos indica, en los puntos en que ella lo señala y de la forma en que su estructura nos permite.



Acabose de imprimir
este libro el día
5 de noviembre del año en curso,
dos mil diecinueve,
fecha en la que conmemoramos
el nacimiento, en 1941,
de Jaume Perich, “El Perich”,
por mal nombre,
que tantas veces consiguió
hacernos sonreír
a pesar de la
que estaba cayendo.



