

Accesibility and audio description for children: proposing an audio description script for the short film *Puppy*

Accesibilidad y audiodescripción para el público infantil: propuesta de guion audiodescriptivo del corto *Cachorro*

Elia Ramírez Barroso

Universidad de Córdoba, España

Abstract

Audiovisual products are an important part of contemporary culture, since they are vehicles for a great amount of information and diverse content. Therefore, it is of the utmost importance to make these products accessible for everyone, especially children. Visually impaired children need systems such as audio description to be able to consume and enjoy audiovisual content, and these systems have to take into consideration their needs in order to adapt to them.

The main goal of this project is to offer a critical analysis of the different standards and guides that govern filmic audio description in Spain and other countries like the United Kingdom and the United States. Therefore, the present study delves into the recommendations specifically addressed to the audio description of children's programmes that exist nowadays. In order to do that, the recipients' main characteristics and specific needs have been studied, as well as the benefits audio description may have for their learning process. Some proposals for the creation of specific guidelines for children's audio description have also been analysed.

*Finally, these standards have been used for the creation of an audio description proposal specifically addressed to children for the short animation film *Puppy*. The differences between conventional audio description and children's audio description have been analysed and a justification has been offered for the present proposal, hoping that they serve as a guide for the creation of future children's audio descriptions.*

Keywords: Accessibility, Adaptation, Children's audio description, Target public, Visual impairment.

Introducción

Los contenidos audiovisuales son un elemento esencial de la cultura contemporánea, por lo que la necesidad de permitir que el mayor número de personas pueda acceder a ellos es cada vez más evidente. Este aspecto es todavía más importante cuando se trata de los espectadores más jóvenes. Las series, las películas y otros textos audiovisuales similares son clave en el desarrollo de la población infantil. Los niños no solo encuentran en ellos una fuente de entretenimiento y diversión, sino que, gracias a su uso, también pueden desarrollar su conocimiento del mundo y otras habilidades. Por ello, es de vital importancia facilitar este acceso a aquella población infantil que tiene algún tipo de discapacidad visual, pues ellos también pueden verse muy beneficiados.

La accesibilidad, y en concreto la audiodescripción (AD), están ganando cada vez más importancia dentro del ámbito académico. Esto se debe, en parte, a la creciente concienciación por parte del público general sobre la importancia de permitir que el mayor número de personas posible tenga acceso a los servicios audiovisuales. Sin embargo, la mayoría de trabajos y artículos se centran en la AD en un sentido amplio, sin mencionar ningún género o tipo de público específico.

En el caso de la AD infantil, la mayoría de trabajos publicados son de carácter descriptivo y se centran en el análisis del lenguaje de una AD de un producto audiovisual infantil concreto. Aun así, se pueden encontrar algunos trabajos que se centran en aspectos específicos de la AD, como el de Orero (2011), que trata la descripción de personajes para público infantil.

Lo más cercano que podemos encontrar a trabajos centrados en la AD adaptada al público infantil son algunos estudios de recepción llevados a cabo para observar cómo reaccionan los niños ante un producto audiovisual audiodescrito, como el de Zabrocka (2019) y otro elaborado por Di Giovanni (2018) en el que se propone que tanto niños con discapacidad visual como normovidentes participen en el proceso de elaboración del guion audiodescriptivo (GAD).

En la práctica, la situación no es muy diferente. Las horas de contenido audiodescrito que se ofrecen en televisión siguen siendo muy escasas y, en los canales dedicados especialmente al público infantil, en ocasiones se emiten fuera del horario infantil. En las plataformas de *streaming* actuales la oferta no es mucho mayor.

La accesibilidad y la audiodescripción son esenciales en una sociedad cada vez más diversa y en la que los productos audiovisuales tienen un papel clave a la hora de difundir la cultura.

En el caso del público infantil, este presenta unas características muy concretas y complejas, por lo que se podría beneficiar de una AD diseñada especialmente para atender a estas necesidades específicas. Por ello, resulta muy necesario elaborar unas guías que aborden este tipo de AD en profundidad y que proporcionen unas directrices claras y precisas para la elaboración de un GAD adaptado por los más pequeños.

Accesibilidad

En la actualidad, el principal objetivo de la accesibilidad es conseguir que todos los usuarios puedan tener acceso tanto a servicios como a productos en igualdad de condiciones (Alonso López et al., 2003). Este concepto adquiere aún más importancia cuando

se aplica a los textos audiovisuales. Los medios de comunicación y las producciones audiovisuales están cada vez más presentes en nuestro día a día y son una parte esencial de la cultura moderna. Por ello, es muy importante garantizar que sean accesibles para el mayor número de personas posible (Álvarez Álvarez, 2014).

Durante el proceso de creación de los productos audiovisuales, se suele tener en cuenta como receptores finales a aquellos usuarios que no tienen ningún tipo de discapacidad. Es decir, muy pocos productos audiovisuales se adaptan a las necesidades de los posibles usuarios con algún tipo de discapacidad que quieran disfrutar de ellos. Se discrimina a estos usuarios ya desde el proceso de creación del texto audiovisual (Fryer, 2016).

Para superar estas barreras sensoriales, se han creado distintos sistemas que facilitan el acceso a la información. En el caso de las personas ciegas o con pérdidas graves de visión, el sistema de accesibilidad más extendido es la audiodescripción.

Audiodescripción

La norma UNE 153020:2005, titulada «Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías», define la audiodescripción de la siguiente manera:

Servicio 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.

Según esta definición, la AD se concibe como algo que acompaña a la obra audiovisual y que facilita la recepción a aquellas personas que no tienen acceso al canal visual debido a que sufren algún tipo de discapacidad. Esto se consigue insertando lo que se conoce como bocadillos audiodescriptivos en los silencios de la película, programa o de cualquier obra en directo. Estos bocadillos contienen información sobre aquello que está sucediendo en pantalla o en el escenario para que de esta forma los espectadores que no ven la imagen puedan contextualizar los diálogos y los efectos sonoros que escuchen. El objetivo, como se indica en la definición de la norma UNE, es que aquellos espectadores que tengan una discapacidad visual puedan recibir el contenido de la misma forma, o lo más parecida posible, a como lo perciben los espectadores normovidentes. Normalmente, la información se organiza en torno al qué se está viendo en ese momento, cuándo se realiza la acción, el lugar en el que se realiza, quién la está realizando y de qué manera (Fryer, 2016).

Los audiodescriptores, que son los encargados de elaborar los bocadillos y de crear el GAD, deben

intentar hacer llegar la información de la forma más clara y fluida posible para que el espectador no se pierda y pueda seguir el hilo conductor de la trama (Díaz Cintas, 2010). Debido a esto, esta tarea exige una gran habilidad para poder ponerse en el lugar de los potenciales receptores de la AD. Como se ha explicado anteriormente, es importante saber discernir qué elementos sonoros necesitan contextualización y cuáles pueden ser fácilmente reconocibles para el público invidente. De lo contrario, una AD que aporta demasiada información y no deja tiempo de separación suficiente entre los diálogos y los bocadillos audiodescriptivos puede provocar cansancio en el receptor. Del mismo modo, un guion que no contenga toda la información esencial y que de por sentado que el público va a saber ciertas cosas que solo se pueden deducir a través de la imagen puede hacer que sea imposible seguir la historia y saber qué está ocurriendo en cada momento (Díaz Cintas, 2010).

Cuando no hay mucho tiempo de separación entre diálogos, es importante centrarse en aquellos elementos que van a ser esenciales para la comprensión del texto audiovisual, los que la UK ADA (*Audio Description Association*) clasifica como «*need to know*» (Fryer, 2016). Normalmente estos elementos son de carácter narrativo. Sin embargo, cuando se dispone del tiempo suficiente, se pueden incluir otros detalles que entrarían dentro de la categoría de «*nice to know*» (Fryer, 2016). Estos elementos no son tan importantes para poder comprender la acción pero hacen que la AD sea más completa. Toda esta información que se incluye en una AD puede ir desde descripciones físicas de los personajes y de los escenarios hasta explicaciones de los planos y los movimientos de cámara, dependiendo del tipo de programa o espectáculo que se esté describiendo.

El texto audiovisual

Los textos audiovisuales son textos complejos en los que el significado se codifica a partir de la interacción de todos los sistemas sónicos que los conforman y que se transmiten a través de dos canales principales: el visual y el acústico (Chaume y Tamayo, 2016; Sokoli, 2005).

Los códigos semióticos que conforman el texto audiovisual no se pueden entender independientemente, pues el significado se crea a través de la suma e interacción de todos ellos (Chaume, 2001). Esto provoca que, a la hora de traducir un texto audiovisual, el traductor tenga que enfrentarse a restricciones que van a determinar qué soluciones se van a elegir para las distintas dificultades de traducción que se presenten (Bartoll, 2016). La elección de unas soluciones en particular va a estar condicionada por el tipo de modalidad de traducción que se esté empleando en cada momento. En el caso específico de la AD, las soluciones adoptadas van a depender directamente del uso que se haga en el texto audiovisual de la fotografía y los iconos (Chaume y Tamayo, 2016).

Debido a esta complejidad, es de vital importancia conocer bien estos sistemas y saber determinar si provienen del canal acústico o del canal visual a la hora de abordar cualquier tarea de traducción audiovisual o de accesibilidad (Bartoll, 2016), ya sea subtítulos, doblaje, subtítulos para personas sordas o audiodescripción (Chaume y Tamayo, 2016).

El canal acústico

En un texto audiovisual, los códigos que se transmiten a través del canal acústico son el lingüístico, el paralingüístico, el musical, el de efectos especiales y el de colocación del sonido (Chaume y Tamayo, 2016; Bartoll, 2016). Es importante tener en cuenta que estos elementos acústicos sí llegan en su totalidad al espectador con discapacidad visual, por lo que es importante respetar su presencia para que perciba la mayor cantidad de información posible desde la versión original del producto audiovisual elegido.

El canal visual

El otro canal principal a través del cual se transmite información en un texto audiovisual es el canal visual. Dentro del canal visual encontramos el código iconográfico, el fotográfico, el de movilidad, el de planificación, el código gráfico y el código de montaje (Chaume y Tamayo, 2016). A diferencia del canal acústico, el canal visual es inaccesible para aquellos receptores que sufren ceguera y su acceso es muy limitado para aquellos que sufren una pérdida importante de visión. Por ello, la información que se transmite a través de este canal se pierde y resulta imposible seguir lo que está sucediendo en pantalla. La labor del audiodescriptor es traducir estos códigos visuales a un código lingüístico para compensar esta pérdida de información y hacer que aquellas personas que tienen alguna discapacidad visual puedan acceder a los textos audiovisuales. El código iconográfico incluye todos aquellos índices, iconos y símbolos que aparecen en la imagen. Aunque el significado de los índices suele ser universal y no varía de una cultura a otra, los iconos y los símbolos tienen una gran carga cultural (Bartoll, 2016), y su significado viene determinado por convenciones ya establecidas en la cultura origen (Chaume, 2001).

A la hora de realizar la AD, el audiodescriptor debe determinar si el significado de los índices puede deducirse a partir del canal acústico o si, en cambio, la información es exclusivamente visual y necesita contexto para poder ser comprendida. En el caso de los iconos y los símbolos, la decisión de especificar su significado o no va a depender de las similitudes que existan entre la cultura origen y la cultura meta. El audiodescriptor debe determinar si las personas pertenecientes a la cultura meta van a saber interpretar ese icono o símbolo o si, por el contrario, necesitan una especificación en la AD, siempre que las pausas entre los diálogos lo permitan (Chaume y Tamayo, 2016).

El código fotográfico hace referencia al uso de la perspectiva, la luz y el color para transmitir significado en el texto audiovisual (Bartoll, 2016). Este código puede tener implicaciones muy importantes para la AD, ya que en muchos textos audiovisuales la luz y el color tienen mucha importancia para la trama (Chaume, 2001). Por ejemplo, en muchas ocasiones se juega con el uso de la imagen en blanco y negro y en color para representar distintas épocas, distintos momentos dentro de la línea temporal e incluso el estado psicológico de los personajes (Chaume y Tamayo, 2016). En estos casos, es primordial que la AD indique de forma explícita esta información para que los receptores con discapacidad visual puedan también percibir estos matices.

El código de planificación comprende el uso que se hace de los planos en la narrativa fílmica para transmitir información y guiar la atención de los espectadores hacia un elemento u otro. Al igual que se usan los planos para resaltar ciertos elementos u objetos por encima de otros, la AD debe buscar provocar el mismo efecto y dar prioridad en la narración del GAD a esos elementos a los que se está dando más importancia en el plano. Esto se debe a que la elección de los planos no es algo casual, sino que los directores dedican mucho tiempo a decidir qué tipo de plano se va a usar en cada escena para crear un efecto específico y eso debe aparecer también en la AD (Chaume y Tamayo, 2016).

Se puede entender el código de movilidad como «el movimiento de personas u objetos dentro de un plano» (Chaume y Tamayo, 2016). Los movimientos en el espacio de los personajes pueden definirse como signos proxémicos, mientras que los gestos y otros movimientos corporales pueden clasificarse como signos cinésicos (Chaume y Tamayo, 2016).

En el caso de los signos proxémicos, su relevancia para la AD tiene que ver con la proximidad del personaje o del objeto a la cámara. Lo que primero perciben los receptores normovidentes a la hora de ver una imagen es aquello que se encuentra más cerca de la cámara, por lo que la AD también debe respetar esta tendencia y dar prioridad a aquellos elementos que estén más próximos al objetivo (Chaume y Tamayo, 2016). En el caso de que no hubiera suficiente tiempo para audiodescribir todo lo que aparece en pantalla, estos elementos serían los que deberían aparecer en la AD. La importancia de los signos cinésicos es todavía más evidente, ya que gran parte de la comunicación humana se basa en gestos y en lenguaje no verbal (Chaume, 2001). Por ello, el audiodescriptor debe incluir, siempre que se pueda, una especificación del gesto o movimiento que realiza el personaje para que las personas con discapacidad visual puedan comprender el mensaje (Chaume y Tamayo, 2016).

Dentro del código gráfico se puede incluir todo el texto que aparezca escrito en pantalla, ya sea el título de la película, serie o programa que se esté visualizando o cualquier mensaje escrito que aparezca en la imagen y que no se transmita a través del canal acústico (Chaume, 2001). Estos elementos

gráficos deben incluirse en el GAD como un bocadillo de audiodescripción adicional a no ser que existan restricciones de tiempo y espacio o que el contenido del texto en pantalla no sea tan relevante para la trama como otros elementos que aparecen en la imagen, a los que habría que dar prioridad (Chaume y Tamayo, 2016).

Por último, el código de montaje puede definirse como «aquel que organiza y codifica el proceso de composición y reunión de todos los planos y secuencias para construir el filme» (Chaume y Tamayo, 2016). Este código no es tan relevante para el significado de los elementos visuales, pero sí determina el ritmo de la narración. Un texto audiovisual con muchos planos y secuencias cortas tendrá un ritmo mucho más rápido que otro en el que las secuencias son muy largas y no se producen tantos cambios de plano. Aunque esto no se refleje de forma explícita en un GAD, es muy importante que el ritmo de la AD se corresponda con el de la película o programa para que ambos elementos se perciban como un todo armónico y coherente (Fryer, 2016).

Con todo lo expuesto anteriormente, se puede observar que los textos audiovisuales son muy complejos y comprenden distintos canales y códigos que se complementan, se entrelazan y a veces incluso se contradicen. A la hora de realizar una AD para un texto audiovisual, los audiodescriptores deben tener muy en cuenta estos elementos y analizarlos detenidamente para conseguir reflejar todos los matices de los códigos visuales en el GAD y que este acompañe y complemente a la información que se transmite a través del canal acústico.

Normas y recomendaciones para la práctica de la audiodescripción

Existen numerosas normas y guías de recomendaciones publicadas sobre qué pasos se deben seguir y qué se debe tener en cuenta a la hora de elaborar un GAD. En la siguiente tabla se resume el análisis de tres de ellas: la norma UNE 153020: 2005, los *Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers* y la *Guidance on Standards for Audio Description*.

Norma UNE 153020 (España)	Standards for Audio Description (EE. UU)	Guidance on Standards for Audio Description (Reino Unido)
-Pasos para elaborar un guion -Elementos que deben incluirse en la AD -Objetividad -Lenguaje acorde al tono del texto audiovisual	-Pasos para elaborar un guion -Elementos que deben incluirse en la AD -Objetividad *Algunas referencias a la subjetividad -Lenguaje acorde al tono del texto audiovisual	-Pasos para elaborar un guion -Elementos que deben incluirse en la AD -Objetividad -Lenguaje acorde al tono del texto audiovisual *Apartados destinados específicamente a grupos de receptores concretos (público infantil)
Receptores finales: público heterogéneo	Receptores finales: público heterogéneo	Receptores finales: público heterogéneo, con algunas menciones a grupos específicos

Directrices generales y descriptivas que dejan mucho a la elección de los audiodescriptores

Como se puede observar, todas ellas incluyen recomendaciones bastantes generales y toman como público meta a todas las personas ciegas o con una pérdida de visión grave, sin tener en cuenta las características específicas que presentan los distintos usuarios. En algunas de ellas se hace alguna referencia al público infantil y se mencionan algunas consideraciones que se deben tener en cuenta a la hora de audiodescribir un programa infantil pero, en general, son unas directrices descriptivas que dejan mucho a la elección de los audiodescriptores, por los que los resultados pueden variar mucho de un profesional a otro.

Características y necesidades del público meta de la AD infantil

Los niños que sufren alguna discapacidad visual o pérdida grave de visión tienen unas necesidades muy diferentes que las de los niños normovidentes

(Palomo López, 2010). Es muy importante que, a la hora de laborar un GAD para una obra audiovisual infantil, los audiodescriptores tengan en consideración estas necesidades.

Normalmente, los niños que son ciegos lo son porque han nacido con ceguera congénita o porque han sufrido algún accidente que les ha provocado una pérdida de visión total o parcial. En las primeras etapas de desarrollo, los niños aprenden principalmente a partir de estímulos externos. La falta de estímulos visuales provoca que, normalmente, estos niños presenten una mayor dificultad a la hora de adquirir su lengua materna y que, por lo tanto, tarden más en aprender conceptos y las palabras asociadas a ellos que otros niños normovidentes (Palomo López, 2010). Además, según indica el RNIB, la ceguera en los niños suele venir acompañada de otros tipos de discapacidades, como pueden ser la sordera, dificultades de aprendizaje o discapacidades físicas (RNIB, 2009). Esto se debe a que un alto porcentaje

de niños con discapacidad visual sufren lo que se conoce como ceguera cortical. La ONCE define la ceguera cortical como «la falta de visión, no por un problema ocular o una enfermedad visual, sino debido a un daño cerebral en las áreas visuales primarias del lóbulo occipital» (ONCE, s.f.). Esto quiere decir que tanto los ojos como los nervios ópticos de estos niños funcionan correctamente, pero el cerebro es incapaz de procesar esa información. Estas lesiones pueden producirse a raíz de un accidente o de malformaciones durante la gestación (ONCE, s.f.) y pueden dar lugar a otras discapacidades además de la ceguera.

Todas estas características hacen que el público infantil con discapacidad visual presente unas necesidades más complejas que cualquier otro tipo de público, algo que debe tenerse en cuenta siempre que se vaya a audiodescribir un programa para niños, ya que es muy probable que muchos de los usuarios que vayan a consumir la AD también presenten problemas de aprendizaje, sordera o que simplemente no puedan mantenerse rectos para mirar a la televisión (RNIB, 2009).

Beneficios de la AD para niños con discapacidad visual

Según indica el RNIB, muchos niños pequeños que se encuentran en proceso de desarrollo del lenguaje utilizan lo que se conoce como ecolalia. En la ecolalia, el niño o niña repite una y otra vez lo que dice otra persona (RNIB, 2009). Esta fase de desarrollo es completamente normal y muchos niños pasan por ella en edades tempranas, pues es una forma que tienen de aprender a comunicarse y a usar el lenguaje (Palomo López, 2010). Aunque esta fase es transitoria, los niños que sufren alguna dificultad para desarrollar el lenguaje, como es el caso de muchos niños con discapacidad visual, continúan utilizando la ecolalia durante más tiempo que otros niños que no sufren este tipo de dificultades. A pesar de esto, el RNIB afirma que esta fase es muy importante para los niños que tardan más en desarrollar su habilidad lingüística y que incluso muchos logopedas la potencian (RNIB, 2009).

En el caso de los niños con ceguera o pérdida de visión, la importancia de la ecolalia es todavía más significativa. Se podría afirmar que, para estos niños, el lenguaje sustituye a esos estímulos visuales que no pueden recibir y es su forma de interactuar con el mundo y aprender de él (Fryer, 2016). Algunos estudios muestran que, mientras los niños que no sufren ninguna discapacidad empiezan a explorar el mundo y a interactuar con objetos alrededor de los 18 meses, los niños ciegos de esa misma edad solamente reaccionan si otra persona interactúa con ellos. Esta interacción se realiza de forma verbal cuando la persona que está a cargo del niño o niña le dirige algunas palabras de estimulación y, a la vez, le enseña un objeto para que pueda investigarlo a través del oído y del tacto (Fryer, 2016).

Con esta información se puede concluir que los niños con discapacidad visual dependen del lenguaje para poder aprender conceptos y explorar el mundo,

por lo que cualquier interacción con niños ciegos debe llevarse a cabo a través del lenguaje. Fryer (2016) pone como ejemplo un niño ciego al que le enseñan un gato. Este niño puede saber qué ruido hace el gato y cómo es su pelaje al tacto, pero necesita que alguien le diga explícitamente que ese animal es un gato para que el niño pueda asociar esas sensaciones táctiles y acústicas al concepto de gato.

Si se tiene esto en cuenta a la hora de elaborar una AD infantil, se puede crear un GAD que no solo de información sobre las imágenes que aparecen en pantalla, sino que también contribuya al desarrollo del lenguaje de los niños con discapacidad visual (Palomo López, 2010). Según el RNIB, la AD puede ayudar a este desarrollo de distintas formas.

En primer lugar, las canciones, las rimas y el simple hecho de escuchar la AD de la película una y otra vez puede ayudar a estos niños a desarrollar la ecolalia (RNIB, 2009), pues empezarán a repetir y a imitar lo que escuchen en la película y en la AD (Palomo López, 2010).

En segundo lugar, una AD que identifica y dirige la atención de los niños con discapacidad visual hacia objetos y acciones ayuda a reforzar el significado de las palabras. Por lo tanto, si un niño o una niña con discapacidad visual escucha el sonido dentro del texto audiovisual, va a poder asociar esos sonidos con los objetos o seres que los producen y con el nombre que recibe esa acción. Por ejemplo, si se escucha un perro ladrar y la AD informa de que «un perro está ladrando», su cerebro empezará a asociar la palabra perro y el verbo ladrar con su sonido (RNIB, 2009).

Por todas estas razones, según arguye Palomo López (2010), es necesario que se cree un tipo específico de AD para el público infantil que sea diferente que aquella que se realiza para un público más general, de forma que se tengan en cuenta todos estos aspectos para que el público meta de la AD se pueda beneficiar de ella. De este modo, el resultado será una AD mucho más eficaz que no solo se utilice como medio para que los niños con discapacidad visual puedan acceder a los programas infantiles, sino para que también puedan adquirir y desarrollar el lenguaje (Orero, 2011).

La subjetividad en AD

En los conjuntos de recomendaciones y guías para AD analizados en este trabajo y en muchos otros que no se han incluido por cuestiones de espacio, se hace hincapié en que una AD debe ser objetiva y que los audiodescriptores deben evitar incluir sus opiniones y puntos de vista.

Esta percepción cambia un poco cuando se hace referencia a la AD infantil. El ITC, en su sección dedicada a los programas infantiles, incentiva a los audiodescriptores a usar adjetivos que resulten llamativos para los niños y adverbios expresivos. Esto parece entrar en conflicto con esta defensa de la objetividad que se hace en las directrices para AD, puesto que estos adjetivos y adverbios pueden aportar algún matiz subjetivo a la narración.

Algunos autores incluso proponen dar un paso más hacia la subjetividad y experimentar con las AD infantiles narradas en primera persona. La ventaja de los narradores en primera persona es que no solo se dedican a narrar la historia, sino que también forman parte de ella. De esta forma, permiten que la audiencia se sienta identificada con ellos y se introduzcan más dentro de la historia. Según explica Orero (2011) en su artículo, un experimento llevado a cabo por Fels et al. (2006) en el que se exponía a los participantes a varias AD distintas, una de ellas en primera persona, demostró que la mayoría de participantes en el estudio prefería la AD en primera persona. Por ello, Orero considera el uso de la primera persona como una buena estrategia que se puede emplear en AD infantil y que merece la pena seguir investigando (Orero, 2011), pues a veces es mejor sacrificar la objetividad en favor de una AD más disfrutable, especialmente para un público infantil.

Limbach afirma que las propuestas y directrices como las que ofrece la norma UNE 153020:2005 o las del ITC no ofrecen unos criterios concretos para determinar qué audiodescripciones son más objetivas y cuáles incluyen elementos subjetivos y evaluaciones personales. Además, también defiende que no existen unas «instrucciones concretas acerca de cómo se puede conseguir [...] una audiodescripción de una película que no sea subjetiva» (Limbach, 2013).

La objetividad en AD se suele entender como el uso de un léxico que no tenga connotaciones emocionales ni evaluativas. Sin embargo, según defiende Limbach (2013), si solamente se usa este tipo de vocabulario, se está perdiendo mucha información, ya que «son precisamente los adjetivos y adverbios los que ayudan a formar las imágenes mentales y a transmitir informaciones de una forma comprimida» (Limbach, 2013). Además, el mero uso de adjetivos en AD podría considerarse subjetivo, ya que en muchas ocasiones estos transmiten valoraciones positivas o negativas de lo que se está describiendo. Sin embargo, los adjetivos son un elemento muy importante de la AD, por lo que no se puede prescindir de ellos (Limbach, 2013).

Para defender el uso de un léxico más subjetivo en la AD, Limbach se basa en las teorías traductológicas de la Escuela de Leipzig, según la cual toda traducción debe intentar reproducir la función comunicativa y el valor comunicativo que presenta el texto origen (TO). De esta forma, se establece una equivalencia comunicativa entre el TO y el texto meta (TM) para que los receptores del TM reciban el texto de la misma forma que lo hacen los receptores del TO (Limbach, 2013). Casualmente, el objetivo principal de una AD también es que los usuarios con discapacidad visual reciban el texto audiovisual de la misma forma que los receptores normovidentes.

Un texto audiovisual nunca va a ser completamente objetivo, ya que con la simple elección de un plano u otro o de un movimiento de cámara u otro, los directores ya están imponiendo su punto de vista en el TO. De esta manera, si a partir de un texto que tiene matices subjetivos se elabora una AD completamente objetiva, no se está respetando el valor comunicativo

del TO en el TM y aquellos receptores que hagan uso de la AD recibirán una información distinta que aquellos que no la utilizan (Limbach, 2013).

Por lo tanto, el objetivo de los audiodescriptores debe ser establecer una equivalencia comunicativa entre el TO y el TM e intentar transmitir la información del TO de la forma más parecida posible. Así, los receptores ciegos podrán percibir el texto audiovisual con AD de la forma más parecida posible a como lo perciben los receptores que no sufren ninguna discapacidad visual (Limbach, 2013).

Teniendo en cuenta estos aspectos, Limbach (2013) propone una nueva concepción de objetividad de AD que se entienda como la transmisión fiel del valor comunicativo del TO sin añadir ninguna información adicional que no se encuentre ya en el texto audiovisual.

Propuesta y análisis de guion audiodescriptivo del corto *Cachorro*

A partir de las distintas recomendaciones analizadas y de las propuestas de las autoras mencionadas anteriormente para la elaboración de una AD infantil, se ha creado una propuesta de GAD en la que se tienen en cuenta las necesidades específicas del público meta y los beneficios que la AD presenta para el público infantil con discapacidad visual.

Para el análisis, se han elaborado dos propuestas: una AD más convencional y una AD adaptada al público infantil. De esta forma, se pueden comparar las diferencias entre ambas opciones.

El análisis se presenta dividido por escenas, en las que se irán desglosando aquellos bocadillos audiodescriptivos que presenten las diferencias más significativas entre una propuesta de AD y otra.

Escena 1

Bocadillo 1

Propuesta AD convencional	De día, Dave, un minion de color amarillo con gafas y cuerpo redondo, limpia la ventana de su casa.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	De día, Dave, un minion de color amarillo con gafas y cuerpo redondo, limpia la ventana de su casa.

En este caso, la propuesta de AD infantil ofrece la información de forma más ordenada, presentando primero aquellos elementos que se clasificarían como need to know, los más importantes para la comprensión de la historia, y después los elementos nice to know, que añaden información adicional, mientras que en la propuesta de AD convencional el «qué» de la acción aparece al final del bocadillo de información.

El contenido de la AD infantil se ha dividido en dos bocadillos diferentes para hacer que las oraciones sean más cortas y fáciles de comprender para los niños invidentes. De esta forma, podrán interpretar de forma más ordenada y clara lo que está sucediendo en pantalla.

Bocadillo 2

Propuesta AD convencional	Dave mira por la ventana y ve a varias personas paseando a sus perros. Dave sonríe.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	A través de la ventana, Dave ve a varias personas paseando a sus perritos. Los mira y sonríe.

En esta ocasión, la principal diferencia entre la propuesta convencional de AD y la adaptada al público infantil es la forma de denominar a las mascotas que aparecen en el corto. Como se ha visto en secciones anteriores, las guías de AD siempre recomiendan usar un vocabulario lo más neutro y objetivo posible para evitar incluir información subjetiva en la AD. Sin embargo, algo que ya se menciona en las directrices del ICT es que, en el caso particular de la AD infantil, es muy importante reflejar los aspectos tiernos y entrañables que caracterizan a la animación infantil. Por eso, en este ejemplo la propuesta de AD adaptada al público infantil opta por usar perritos, ya que el uso del diminutivo confiere esa característica adicional de ser pequeño y adorable, lo que además enfatiza la reacción del personaje. Esta información no es esencial para entender la trama, pero hace que la AD sea más rica y detallada, además de amena para el pequeño espectador.

Escena 2

Bocadillo 3

Propuesta AD convencional	Dave coge una correa y llama a su perro Kyle, que se está comiendo un juguete.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	¡Dave ha tenido una idea! Coge una correa y llama a su perro Kyle, que se está comiendo un juguete.

En este momento del corto, Dave emite un sonido que nos informa de que se le ha ocurrido algo. En una AD convencional, se dejaría esta información a la interpretación de los espectadores, pues se puede deducir lo que quiere expresar a través del canal acústico. Sin embargo, como ya se ha comentado anteriormente, los niños invidentes suelen tener

problemas con el lenguaje y con la información paralingüística asociada a la comunicación. Por ello, el hecho de incluir información adicional sobre este gesto («¡Dave ha tenido una idea!») puede ayudar al público infantil a relacionar ese sonido con la acción a la que acompaña, de manera que en el futuro les sea más fácil asociar al sonido a la emoción o acción que se desarrolla en pantalla.

Cabe destacar que, debido a la rapidez de esta escena y a la falta de espacio entre diálogo y sonidos, no es posible incluir una descripción detallada de Kyle. Sin embargo, se ha intentado transmitir su aspecto amenazante indicando la acción que está realizando en ese momento (comerse un juguete). Esta aclaración, junto al sonido del gruñido del perro, permite interpretar el carácter poco amigable de Kyle.

Escena 3

Bocadillo 4

Propuesta AD convencional	Dave sale al jardín.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	Dave sale al jardín a buscar otra mascota.

Como se indica en la mayoría de guías y directrices de AD convencional, no se debe añadir más información de la necesaria ni explicar aspectos de la trama que se puedan inferir de la acción. Sin embargo, antes se ha aclarado que la discapacidad visual en los niños va acompañada de otras discapacidades cognitivas, por lo que para este público puede resultar un poco más difícil seguir la historia. Por ello, a veces puede ser necesario explicitar aspectos de la trama que no resulten tan obvios. En este caso, siguiendo el hilo conductor de la historia del corto y haciendo uso del tiempo disponible que hay, se ha optado por explicitar en la AD infantil el motivo por el que Dave sale al jardín.

Bocadillos 5, 6, 7 y 8

Propuesta AD convencional	Dave llama a una ardilla. Se va. Llama a una paloma. Se va. Una mariquita se posa en su mano. Dave intenta ponerle la correa.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	Llama a una ardilla, pero huye. Una paloma vuela. Una mariquita se posa en su mano. Pero no puede llevar correa.

En esta escena es esencial que la AD respete los elementos sonoros para permitir que se escuchen bien los sonidos que emite cada animal que aparece en pantalla. En el caso de la AD infantil es especialmente importante que se mencione el nombre de los animales y que, seguidamente, se permita al público inadvertidamente escuchar los sonidos. Además, en el caso concreto de la paloma, también se indica que se va volando, por lo que se añade un matiz de significado más vinculando la acción de volar con la paloma. De esta forma, los niños con discapacidad visual podrán aprender a asociar el nombre de cada animal con su sonido característico y con acciones propias de dicho animal, lo que les permitirá desarrollar su lenguaje y aumentar su conocimiento del mundo.

La principal diferencia entre las dos propuestas de AD se encuentra en el último bocadillo. Una vez más, en la AD infantil se ha optado por ir más allá y aportar más información sobre la acción que aparece en pantalla para facilitar el seguimiento de la historia al público infantil.

A pesar de que en este caso concreto no se dispone de tiempo suficiente para una descripción completa de los personajes, sería interesante considerar el hecho de incluir aclaraciones sobre el color de cada uno de los animales que aparecen en escena. Aunque la descripción de los colores para personas con discapacidad visual puede parecer innecesario, se debe tener en cuenta que los colores también pueden transmitir significado (Matamala, 2018) y que su interpretación puede variar de una cultura a otra. Esto también se puede aplicar a la AD infantil. Usando esta escena del corto como ejemplo, si se añadiera a la AD información sobre el color característico de los animales que aparecen, se estaría añadiendo un matiz más del que se pueden beneficiar los receptores. De esta forma, el público infantil no solo podría asociar cada animal al sonido que emite y a sus acciones, sino que también podría asociarlos con sus colores característicos, lo que les daría una comprensión del mundo exterior similar a la de los niños normoventes.

Bocadillo 9

Propuesta AD convencional	Un ovni aparece y abduce a la mariquita.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	De repente, un ovni llega y abduce a la mariquita.

En este caso, la propuesta de AD infantil no dista mucho de la AD convencional. Aunque se podría argumentar que las palabras ovni y abduce pueden ser demasiado difíciles de comprender para un público infantil, algunas guías, como la de RNIB, recomiendan que de vez en cuando se incorporen palabras un poco más difíciles de comprender y de pronunciar para mantener despierta la curiosidad de los niños.

Además, esto también les puede permitir ampliar su vocabulario y añadir palabras más complejas.

En la AD infantil también se ha añadido un elemento que indica temporalidad al comenzar el bocadillo («de repente»). Además de indicar las relaciones de temporalidad entre las acciones, también añade el factor sorpresa, lo que da lugar a una AD más dinámica y entretenida. Esto permite mantener la atención de los receptores y evitar que se aburran con la AD.

Escena 4

Bocadillos 15 y 16

Propuesta AD convencional	Dave pasea al ovni por la calle con una correa. Se cruzan con Gru y Kyle, que también van paseando.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	Ahora dan un paseo por la calle. Gru y Kyle también están paseando.

Esta escena y algunas posteriores presentan una particularidad: se suceden rápidamente y, al mismo tiempo, se escucha una canción animada y pegadiza. En concreto, se trata de una versión de la canción MMM Bop del grupo Hanson, que se hizo muy popular en los años 90.

En este caso, se ha decidido que la AD adaptada al público infantil incluya solo la información que sea esencial para la historia, es decir, los elementos *need to know*, y mantener los bocadillos tan cortos como sea posible para que los niños puedan disfrutar de la música que suena durante la escena sin perder información importante. Por ello, se puede observar que la propuesta de AD infantil es mucho más concisa y escueta que la propuesta de AD convencional.

Escena 9

Bocadillo 20

Propuesta AD convencional	Aparece una sucesión de fotos de Dave y el ovni pegadas a una pared.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	-

En este ejemplo concreto se ha optado por no incluir ningún bocadillo en la AD infantil, ya que la información que aparece en pantalla no entraría dentro de la categoría de *need to know* y se ha priorizado que se pueda escuchar la música para mantener el tono lúdico de la escena.

Escena 10

Bocadillo 22

Propuesta AD convencional	El ovni dispara al televisor.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	¡Oh, no! El ovni ha disparado a la tele.

La diferencia entre estas dos propuestas en particular no es la información que se da sino la forma en la que se da. En la propuesta de AD convencional, se ofrece la información de lo que pasa en la escena de manera objetiva y neutral, mientras que en la propuesta de AD infantil se añade un matiz claramente subjetivo y mucho más expresivo. Esto, unido a una buena entonación por parte de locutor o locutora, puede hacer que el bocadillo de audiodescripción resulte mucho más atractivo e interesante para los niños con discapacidad visual y que les ayude a mantener su atención en el corto y a disfrutar mucho más de la escena.

Escena 11

Bocadillo 23

Propuesta AD convencional	En el cielo estrellado, el ovni dibuja la Osa Mayor.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	En el cielo estrellado, el ovni dibuja la Osa Mayor. Tiene forma de carro.

En este ejemplo, la propuesta de AD convencional ofrece la información de forma concisa indicando que lo que dibuja el ovni es «la Osa Mayor», por lo que los espectadores tienen que hacer uso de su cultura general para imaginarse la forma de la constelación. Sin embargo, en una AD adaptada al público infantil, el hecho de incluir un poco más de información sobre la forma de la Osa Mayor puede ayudar a los niños que, además de discapacidad visual, sufran otro tipo de discapacidad cognitiva a poder crear la misma imagen en su mente, así como a asimilar este concepto para incorporarlo a sus conocimientos generales. De esta forma, podrán asociar el nombre de la Osa Mayor con su forma.

Escena 13

Bocadillo 33

Propuesta AD convencional	Varios ovnis descienden del cielo.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	¡Todos sus amigos ovnis están aquí!

Este bocadillo es otro ejemplo del uso de la subjetividad para facilitar la comprensión de la historia por parte del público infantil y, sobre todo, para mejorar su experiencia y conseguir que disfruten del corto. Para ello, en vez de simplemente describir lo que sucede en pantalla, como se hace en la propuesta de AD convencional, se utiliza una oración exclamativa y se añade información. Todo esto, unido a una locución con una entonación que acompañe al sentido de la oración y de la escena, da lugar a una AD mucho más atractiva para el público infantil. Además, la inclusión de la palabra amigos añade un matiz más alegre al establecer una relación de amistad entre el ovni y el resto de ovnis que llegan en esta escena.

Bocadillo 37

Propuesta AD convencional	El ovni agranda la mariquita.
Propuesta de AD adaptada al público infantil	El ovni hace la mariquita tan grande como un perrito.

Según indica la Audio Description Coalition en sus directrices, a la hora de describir el tamaño de objetos o personajes para un público infantil, a veces puede ser muy útil establecer comparaciones con algo que les resulte familiar. En este caso, en la propuesta de AD infantil se ha optado por comparar el nuevo tamaño de la mariquita con el de un perrito. Esta comparación, además de ayudar a los niños con discapacidad visual a elaborar una imagen mental de la mariquita, también establece una conexión con la primera escena del corto y con la historia principal, pues el objetivo de Dave era conseguir una mascota como aquellas que había visto a través de su ventana.

Conclusiones

En los resultados del análisis de distintas normas y guías enfocadas a la elaboración de AD de textos audiovisuales se muestra que la mayoría de directrices son de carácter generalista y descriptivo, y que están enfocadas a un público muy amplio con unas necesidades diversas. En particular, el público infantil con discapacidad visual es un grupo complejo que

presenta una serie de necesidades y características que no se aprecian en otros grupos de audiencia. A través del análisis de estos rasgos particulares, se ha demostrado que es imperativo crear una serie de directrices específicas para la AD infantil, no solo para satisfacer las necesidades del público meta, sino porque también se ha comprobado que una AD adaptada al público infantil puede tener muchos beneficios cognitivos para los receptores. El uso de una AD más subjetiva en la que se expliquen algunos aspectos de la trama puede ayudar a la ampliación de conocimientos por parte del público infantil y a su desarrollo tanto intelectual como lingüístico. Por ello, es esencial que todo lo anteriormente mencionado se tenga en cuenta a la hora de establecer unas pautas concretas para la AD infantil.

Finalmente, al aplicar estos supuestos teóricos a un caso práctico como es la AD del corto de animación Cachorro, se ha constatado que es posible aplicar estos conceptos a la vida real. Aun así, todavía es necesario seguir investigando en este campo y, sobre todo, realizar estudios en los que se involucren a los receptores, pues pueden ayudar a determinar la calidad de una AD infantil y a comprobar la eficacia de estos métodos.

Bibliografía

Alonso López, Fernando et al. 2003. *Libro blanco para un nuevo paradigma, el diseño para todos, hacia la plena igualdad de oportunidades*.

Audio Description Coalition. 2009. *Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers*.

Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías, 2005 (UNE 153020).

Álvarez Álvarez, María de las Nieves. 2014. "Subtitulado, videoseñalado y audiodescripción en la España televisiva actual. *Historia y Comunicación Social* 19: 161-172. <https://bit.ly/3NKFYpL>

Bartoll, Eduard. 2016. *Introducción a la traducción audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Chaume, Frederic. 2001. Los códigos de significación del lenguaje cinematográfico y su incidencia en la traducción. En *¡Doble o nada! Actas de las I y II Jornadas de Doblaje y Subtitulación de la Universidad de Alicante*. Alicante: Universidad de Alicante.

Chaume, Frederic y Tamayo, Ana. 2016. "Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad. *Revista Linguae* 3,301-335. <https://acortar.link/0rYXJn>

Di Giovanni, Elena. 2018. "Participatory accessibility: Creating audio descriptions with blind and non-blind children". *Journal of Audiovisual Translation* 1, nº 1: 155-169. <https://bit.ly/3xr65eI>

Díaz Cintas, Jorge. 2010. "Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *TRANS: Revista de Traductología* 11: 45-59.

Fels, Deborah et al. 2016. "A Comparison of Alternative Narrative Approaches to Video Description for Animated Comedy. *JVIB* 100, nº 5: 295-305.

Fryer, Louise. 2016. *An Introduction to Audio Description. A Practical Guide*. Nueva York: Routledge

ITC. 2000. *ITC Guidance On Standards for Audio Description*.

Limbach, Christiane. 2013. El aspecto de la neutralidad en la audiodescripción fílmica. En *Translating Culture*, coordinado por Emilio Ortega Arjonilla, 793-805.

Matamala, Anna. 2018. "One short film, different audio descriptions. Analysing the language of audio description created by students and professionals. *ONOMAZÉIN* 41, 185-207.

ONCE. s.f. Ceguera cortical o discapacidad visual cortical. <https://bit.ly/3Qi7Fs0>

Orero, Pilar. 2011. Audio Description for Children: Once upon a time there was a different audio description for characters. En *Entre texto y receptor: accesibilidad, doblaje y traducción*, editado por Elena di Giovanni.

Palomo López, Alicia. 2010. The benefits of audio description for blind children. En *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility: Media for All 2*, editado por Jorge Díaz Cintas, Anna Matamala y Joselina Neves, 213-225. Amsterdam y Nueva York: Rodopi.

Royal National Institute for the Blind. 2009. *Audio Description for Children*. <https://acortar.link/HzixVG>

Sokoli, Stavoula. 2005. Temas de investigación en traducción audiovisual: La definición del texto audiovisual. En *La Traducción Audiovisual: Investigación, Enseñanza y Profesión*, editado por Patrick Zabalbeascoa et al. Granada: Editorial Comares

Zabrocka, Monika. 2019. "Speaking metaphors in audio description for children: processing meaning through visual and aural stimuli". *Cultura, lenguaje y representación* 23: 153-169. <https://bit.ly/3O9XXpt>

Filmografía

Puppy. 2013. De Yarrow Cheney. Estados Unidos: Illumination Entertainment.